

UNIVERSIDAD PRIVADA SAN JUAN BAUTISTA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN

ESTUDIANTES DEL 5º GRADO DE SECUNDARIA DE

UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – CHINCHA 2024

TESIS

PRESENTADA POR BACHILLER(ES)

OCHOA NAPA MARIA ALEXANDRA

TASAYCO CLEMENTE RUBIT ELIZABETH

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

CHINCHA – PERÚ

2025

ASESOR

DR. GAVILÁN CHÁVEZ RONNIE GUSTAVO

ORCID: 0000-0003-1437-5607

TESISTA

OCHOA NAPA MARÍA ALEXANDRA

ORCID: 0000-0003-4690-5625

TASAYCO CLEMENTE RUBIT ELIZABETH

ORCID: 0000-0001-5516-9581

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
PSICOLOGÍA – PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AGRADECIMIENTO

La principal gratitud es a Dios, por protegernos día a día y durante el transcurso de realización de nuestro trabajo de investigación.

Agradecemos también a nuestros padres, que por medio de demostración ejemplar nos han enseñado a siempre luchar por nuestras metas pese a estar dificultosa la situación.

De igual manera a la Universidad Privada San Juan Bautista, por brindarnos el apoyo necesario en nuestro proceso de traslado y permitirnos continuar con nuestra formación profesional.

Por último y no menos importante, agradecemos a nuestro asesor, dado que nos ha guiado en todo el trayecto de nuestro estudio.

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar con salud a esta etapa de mi vida. A mi familia, por ser el soporte en mi desarrollo como ser humano y por su motivación incondicional para alcanzar mis metas. A mi novio, que desde un principio me ha apoyado en el transcurso de mi formación profesional. Y a mis mejores amigos: Hachiko, Hashiro, Bella, Docky y Kyra, por nunca dejarme sola.

Ochoa Napa, María Alexandra

Dedicado a Dios por darme salud y por ayudarme a no rendirme en este proceso. A mi padre y a mis abuelos, por ser mi soporte, por aconsejarme e impulsarme a cumplir mis objetivos. A mis bisabuelos, que desde el cielo me cuidan, guían y protegen. Sé que están muy orgullosos de mí, y siempre los llevo en mi memoria.

Tasayco Clemente, Rubit Elizabeth

RESUMEN

El propósito principal de la investigación fue determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024. Se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo básica, con diseño no experimental, de corte transversal y de nivel correlacional; la muestra estuvo conformada por 175 estudiantes, a quienes se les aplicaron dos instrumentos: el HAMM-1ST y el AQ. En los resultados se encontró que el 53,7% de los estudiantes hacen abuso de los videojuegos y un 45,1% poseen un nivel moderado de agresividad. En conclusión, se logró constatar una relación positiva moderada significativa entre las dos variables de interés ($Rho = ,620$; $p < 0,05$), es decir, a medida que incrementa el uso excesivo de videojuegos también aumenta la intensidad de las respuestas agresivas.

Palabras claves: *Adicción, videojuegos, agresividad, estudiantes.*

ABSTRACT

The main purpose of the research was to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness in students of the 5th grade of secondary school of an Educational Institution - Chincha 2024. A quantitative approach methodology was used, of a basic type, with a non-experimental design, cross-sectional and correlational level; the sample was made up of 175 students, to whom two instruments were applied: the HAMM-1ST and the AQ. The results found that 53.7% of the students abuse video games and 45.1% have a moderate level of aggressiveness. In conclusion, it was possible to verify a moderately significant positive relationship between the two variables of interest ($Rho = .620$; $p = .000$), that is, as the excessive use of video games increases, the intensity of aggressive responses also increases.

Keywords: *Addiction, video games, aggressiveness, students.*

INTRODUCCIÓN

La adolescencia es una etapa vulnerable a diversos factores de riesgo que pueden interferir en el desarrollo personal y social de un individuo. Por ejemplo, el consumo de videojuegos de manera excesiva ha llevado a que la salud física y mental de muchas personas se vea afectada, dado que experimentan diversas emociones (mayormente negativas) durante el juego, pudiendo generar comportamientos desfavorables como la agresividad.

Por esta razón, en nuestro estudio se propuso conocer el tipo de relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes que cursan el 5° año de secundaria de una Institución Educativa (I.E.) en Chincha - 2024. Asimismo, identificar el tipo de vínculo existente entre adicción a los videojuegos y las cuatro dimensiones de agresividad. Para ello, los instrumentos de medición que arrojaron dicha información fueron el HAMM-1ST y el AQ.

Por otro lado, nuestra investigación está conformada por cinco capítulos distribuidos en la siguiente manera: el capítulo I aborda el planteamiento y formulación del problema; el capítulo II se enfoca en los antecedentes nacionales e internacionales y marco teórico de las variables de estudio; el capítulo III trata sobre las hipótesis y operacionalización de cada variable de investigación; el capítulo IV describe la metodología empleada; y el capítulo V presenta las discusiones, conclusiones y recomendaciones de la investigación.

ÍNDICE

	N° PÁG
CARÁTULA.....	i
ASESOR Y TESISISTA.....	ii
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN.....	viii
ÍNDICE	ix
INFORME ANTIPLAGIO	xi
LISTA DE TABLAS.....	xiii
LISTA DE ANEXOS	xiv
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	1
1.1 Planteamiento del problema.....	1
1.2 Formulación del problema.....	3
1.2.1 General.....	3
1.2.2 Específicos	3
1.3 Justificación.....	4
1.4 Delimitación del área de estudio.....	4
1.5 Objetivos	6
1.5.1 General.....	6
1.5.2 Específicos	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
2.1 Antecedentes de la investigación	7
2.2 Bases teóricas	9
2.3 Marco conceptual	18
2.4 Hipótesis	19
2.4.1 General.....	19
2.4.2 Específicos	19
2.5 Variables	20
2.6 Definición operacional de términos.....	21
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	23

3.1	Diseño metodológico	23
3.1.1	Tipo de investigación	23
3.1.2	Nivel de investigación	23
3.2	Población y muestra	23
3.3	Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.4	Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	27
3.5	Consideraciones éticas	28
CAPÍTULO IV: RESULTADOS		30
4.1	Resultados	30
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		38
5.1	Discusión	38
5.2	Conclusiones.....	40
5.3	Recomendaciones.....	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		44

INFORME ANTIPLAGIO

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL 5º GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – CHINCHA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Privada San Juan Bautista Trabajo del estudiante	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1%



UNIVERSIDAD PRIVADA SAN JUAN BAUTISTA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
LOCAL /FILIAL CHINCHA

INFORME DE VERIFICACIÓN DE SOFTWARE ANTIPLAGIO

FECHA: 08 de abril de 2025

NOMBRE DE LAS AUTORAS:

María Alexandra Ochoa Napa y Rubit Elizabeth Tasayco Clemente

ASESOR (A): Dr. Ronnie Gustavo Gavilán Chávez

TIPO DE PROINVESTIGACIÓN:

- PROYECTO ()
- TRABAJO DE INVESTIGACIÓN ()
- TESIS (X)
- TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL ()
- ARTICULO ()
- OTROS ()

INFORMAMOS SER PROPIETARIAS DE LA INVESTIGACIÓN VERIFICADA POR EL SOFTWARE ANTIPLAGIO TURNITIN, EL MISMO QUE TIENE EL SIGUIENTE TÍTULO: **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL 5º GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024”.**

CULMINADA LA VERIFICACIÓN SE OBTUVO EL SIGUIENTE PORCENTAJE: 17%

Conformidad Autor:

Nombre: María Alexandra Ochoa Napa

DNI: 73777614

Huella:



Nombre: Rubit Elizabeth Tasayco Clemente

DNI: 75660779

Huella:



Conformidad Asesor:

Nombre: Dr. Ronnie Gustavo Gavilán Chávez

DNI: 21576129

LISTA DE TABLAS

	N° PÁG
TABLA 1: DISTRIBUCIÓN SEGÚN EL SEXO DE LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024	24
TABLA 2: DISTRIBUCIÓN SEGÚN LA EDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024	24
TABLA 3: DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DE LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024	30
TABLA 4: DISTRIBUCIÓN DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024	32
TABLA 5: ANÁLISIS DE NORMALIDAD ENTRE LAS VARIABLES DE ESTUDIO.....	34
TABLA 6: ANÁLISIS ESTADÍSTICO ENTRE LAS VARIABLES DE ESTUDIO.....	35
TABLA 7: ANÁLISIS ENTRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN DE AGRESIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTE DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024	35
TABLA 8: ANÁLISIS ENTRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN DE AGRESIÓN VERBAL EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024	36
TABLA 9: ANÁLISIS ENTRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN DE IRA EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024	36
TABLA 10: ANÁLISIS ENTRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN DE HOSTILIDAD EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024	37

LISTA DE ANEXOS

	N° PÁG
ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA	59
ANEXO 02: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	61
ANEXO 03: AUTORIZACIÓN DE USO DE INSTRUMENTOS	63
ANEXO 04: PROTOCOLOS DE LOS INSTRUMENTOS	65
ANEXO 05: EVIDENCIAS DE PRUEBA PILOTO.....	69
ANEXO 06: FÓRMULA ESTADÍSTICA PARA CÁLCULO DE LA MUESTRA .	73
ANEXO 07: AUTORIZACIÓN PARA OBTENER LA MUESTRA	74
ANEXO 08: CONSENTIMIENTO INFORMADO	75
ANEXO 09: ASENTIMIENTO INFORMADO.....	76
ANEXO 10: EVIDENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

En el contexto actual, los videojuegos han adquirido un rol fundamental en el día a día de muchas personas, sobre todo en la población juvenil que hace uso de ello a manera de entretenimiento o sociabilización. No obstante, su uso prolongado ha desencadenado preocupaciones debido a sus posibles consecuencias en distintos ámbitos (personal, familiar, académico, social) de la vida.

En base a diversos estudios, una excesiva exposición de videojuegos puede provocar efectos adversos. Por ejemplo, puede incrementar la probabilidad de desarrollar conductas agresivas, aislamiento social o disminuir la tolerancia a la frustración, más aún si dichos videojuegos presentan un contenido violento (Fajardo et al., 2022).

Todo esto, ha hecho que sea un tema de interés para muchos campos de estudio, especialmente para la psicología. Según la DFC Intelligence, cuya empresa se encarga de proveer análisis en la industria de los videojuegos en todo el mundo, indica que Asia (53%), Europa (17%) y Latinoamérica (11%) son los continentes con mayor prevalencia sobre el uso de algún videojuego (Ríos, 2023).

En España, un informe indicó que más del 50% de adolescentes han hecho uso de los videojuegos como medio de distracción y que no suelen ser acordes para su edad (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2022). Del mismo modo, en México, se mostró que el 10,6% de estudiantes utilizan con frecuencia los videojuegos y debido a ello un 12% tienen dificultades para socializar (Sánchez y Silveira, 2019).

En el Perú, durante el 2023, el Instituto Nacional de Estadística (INEI), reportó que un 89,3% de la población hizo uso de los videojuegos a manera de entretenimiento y que el 83,4% de adolescentes (12 a 18 años) tienen ingreso a internet, lo que facilita su acceso a un videojuego (INEI, 2023). Por su parte, el Ministerio de Educación (MINEDU), reveló que, en ese mismo año, se registraron cerca de 12 mil casos de violencia entre escolares, de los cuales el 57% ocurrieron en los niveles secundarios (Romero, 2024).

En Ica, un especialista de la Dirección Regional de Salud (DIRESA), mencionó que en los años de pandemia se incrementaron los casos de adicción a los videojuegos en adolescentes y que un uso frecuente podía provocar insatisfacción con su existencia, ineficaz rendimiento en el ámbito académico, asociabilidad y alteraciones del sueño (Diario el Correo, 2021).

Asimismo, en Chincha, se han evidenciado diversos eventos violentos protagonizados por escolares de diversas instituciones, quienes en plena vía pública se han agarrado a golpes, generando preocupación en la población (Diario el Correo, 2023). Un estudio identificó que el 68,2% de estudiantes a nivel secundario presentaron niveles altos de agresividad, debido a que un 91% evidenció dificultades en el desarrollo de habilidades sociales, donde los tipos de agresividad más frecuentes fueron la agresión física y hostilidad (Pimentel y Ramos, 2022).

Sin embargo, las investigaciones centradas en la localidad sobre estos dos temas siguen siendo muy escasas. Por tal motivo, este estudio vio necesario analizar la relación entre ambas variables para proporcionar información relevante y actual que pueda contribuir a futuras investigaciones.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 General

¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?

1.2.2 Específicos

PE1: ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?

PE2: ¿Cuáles son los niveles de agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?

PE3: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?

PE4: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?

PE5: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?

PE6: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?

1.3 Justificación

Esta investigación se justifica a nivel teórico, ya que permitió ampliar el conocimiento sobre las variables de interés, debido a que la información en base a dicha problemática en nuestra localidad es muy escasa. Además, los hallazgos proporcionaron información relevante acerca de la relación entre las dos variables y sus niveles (porcentajes) de manera individual en estudiantes del nivel secundario, lo que contribuirá al desarrollo de otras investigaciones.

A nivel metodológico, dado que el diseño y nivel de investigación fueron acorde a lo que se propuso buscar en el estudio. Asimismo, se utilizó como instrumentos de medición el HAMM-1ST y el AQ, ya que cuentan con un alto grado de validez y confiabilidad para la recolección de datos, siendo utilizados en participantes con características similares a la de la muestra de estudio.

A nivel práctico, porque en base a nuestros hallazgos se podrá diseñar estrategias de prevención e intervención para promover el uso responsable de los videojuegos en los estudiantes y disminuir sus efectos negativos en su comportamiento o desempeño académico.

1.4 Delimitación del área de estudio

Nuestra investigación se desarrolló en el contexto educativo, dado que estuvo dirigido a estudiantes de 15 a 17 años de ambos sexos (5º grado) de una I.E. de la provincia de Chincha, ejecutándose en el mes de agosto del año 2024.

Dentro de las limitaciones presentadas en el estudio, se menciona el tamaño de la muestra, ya que al ser una I.E. con una población estudiantil amplia, solo se tomó en cuenta un único grado conformado por 13 secciones divididos en dos turnos (mañana y tarde). Otro, fue el tiempo limitado para

aplicar los instrumentos y la falta de compromiso por parte de algunos estudiantes para responder a las preguntas o enunciados planteados. Por último, fue la escasez de información reciente en la localidad, lo que dificultó la exploración de antecedentes relacionados a las variables de estudio.

Por otra parte, nuestro propósito de investigación fue analizar la relación entre las dos variables de interés, debido a que se ha visto un incremento del uso de los videojuegos en los adolescentes y de su impacto negativo en la conducta, especialmente en el ámbito educativo. Asimismo, incentivar el desarrollo de nuevos conocimientos, ya que en nuestra localidad el acceso de información o cifras oficiales sobre la prevalencia de ambas variables, ya sea de manera individual o conjunta, es muy escasa y poco actualizada. Se espera que nuestros hallazgos contribuyan a la elaboración de estrategias de prevención e intervención para abordar esta problemática en los estudiantes de la localidad, y a su vez, sirvan de antecedentes para otros investigadores interesados en el tema.

Respecto a la línea de investigación corresponde a la psicología educativa, ya que busca promover y atender la salud mental de quienes integran la comunidad escolar, sobre todo de los estudiantes a fin de contribuir en su bienestar emocional, su interacción en la I.E. y en su rendimiento académico (Garaigordobil, 2023).

Y de acuerdo a la responsabilidad social, se enmarca al cuarto objetivo del desarrollo sostenible, enfocado en promover un entorno educativo de excelencia (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2023). Desde esta perspectiva se proporciona información para que de manera estratégica se concientice a los estudiantes sobre el uso responsable de los videojuegos y

poder disminuir el impacto negativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales dentro y fuera de la I.E.

1.5 Objetivos

1.5.1 General

Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.

1.5.2 Específicos

OE1: Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.

OE2: Determinar los niveles de agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.

OE3: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.

OE4: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.

OE5: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.

OE6: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

En el contexto nacional, Ñaupá (2023), investigó sobre adicción a los videojuegos y su relación con la agresividad en escolares de secundaria, cuya metodología fue cuantitativa, correlacional y observacional, teniendo un total de 264 participantes a quienes se le aplicó el TDV y el AQ. En base a sus hallazgos se demostró una correlación ($Rho = ,500$), pudiendo concluir que a mayor nivel de adicción, mayor es el nivel de agresividad.

Tineo (2023), en su investigación identificó relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de secundaria, donde empleó metodología cuantitativa, correlacional y observacional. Su muestra estuvo conformada por 297 participantes, administró el HAMM-1ST y el AQ. Respecto a sus hallazgos, se evidenció correlación ($Rho = ,448$), y concluyó que a mayor adicción a los videojuegos, mayor es la agresividad observada.

Aguirre y Verdi (2022), se propusieron investigar sobre adicción a los videojuegos y su relación con la agresividad en escolares del nivel secundario. Usaron una metodología cuantitativa, correlacional y observacional, cuya muestra la conformaron 832 participantes, a quienes aplicaron el TDV y el AQ. Los hallazgos indicaron correlación ($Rho = ,380$), permitiéndoles concluir que al haber un incremento en adicción a los videojuegos, habrá aumento en agresividad.

Argote y Atencio (2022), investigaron la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de secundaria, empleando una metodología descriptiva, correlacional y observacional. Su muestra la integraron 349 participantes y aplicaron el HAMM-1ST y el AQ. Mediante los

hallazgos se evidenció correlación ($Rho = ,532$), pudiendo concluir que al tener mayor adicción a los videojuegos, habrá mayor agresividad.

Cueva y Valencia (2022), plantearon investigar la agresividad y su relación con adicción a los videojuegos en escolares del nivel secundario. En metodología trabajaron el tipo aplicado, correlacional y observacional. Su muestra la conformaron 220 participantes, emplearon el HAMM-1ST y el AQ. Sus hallazgos demostraron que no existió correlación ($Rho = ,024$), y llegaron a la conclusión de que la adicción a los videojuegos no puede ser considerada como elemento decisivo en la agresividad.

En el contexto internacional, Pan et al (2024), en su investigación sobre el uso de videojuegos y su relación con la agresión en adolescentes malasio con el papel mediador del narcisismo y el autocontrol, emplearon una metodología cuantitativa, transversal y correlacional. Para su muestra, tuvieron un total de 595 participantes y emplearon el GAS y el AQ. A través de los hallazgos se reveló correlación ($R = ,777$), permitiéndoles concluir que, a mayor incremento de adicción al juego, mayor es la predisposición a conductas agresivas.

Ríos (2023), a través de su investigación buscó analizar la utilización de videojuegos con la conducta agresiva en escolares ecuatorianos. Para ello utilizó una metodología descriptiva, correlacional y transversal. Su muestra la conformaron 104 participantes. Administró dos pruebas: el CERV y el AQ, donde los hallazgos permitieron demostrar que no existió correlación, concluyendo que el utilizar videojuegos no aumenta la probabilidad de ser agresivos.

Ayelén (2022), investigó la relación entre adicción a los videojuegos y agresión en escolares argentinos, mediante una metodología cuantitativa, correlacional y observacional. Su muestra lo conformaron 76 participantes y les aplicó el GASA y el RPQ. En sus hallazgos se encontró correlación ($Rho = ,464$), pudiendo concluir que al incrementar la adicción, del mismo modo lo hará la agresión.

Millan (2022), en base a su investigación sobre agresividad y adicción a los videojuegos en escolares ecuatorianos, propuso determinar la relación entre dichas variables. Su metodología empleada fue cuantitativo, correlacional y transversal, con una muestra de 222 participantes donde utilizó el AQ y el IGD-9SF (2020). Respecto a sus hallazgos se evidenció correlación ($Rho = ,299$) y concluyó que los estudiantes pueden desarrollar ciertas conductas agresivas debido a que normalizan ese comportamiento por algunos videojuegos.

Sánchez (2022), en su investigación buscó la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en universitarios ecuatorianos. Empleó una metodología cuantitativa, correlacional y observacional, su muestra estuvo conformada por 98 participantes. Utilizó el TDV y el AQ. Los hallazgos indicaron correlación ($Rho = ,590$), esto le permitió concluir que a medida que incrementa la dependencia, también aumenta la agresividad.

2.2 Bases teóricas

Adicción a los videojuegos

En cuanto a sus definiciones, según Griffiths (2005), menciona que es una conducta que presenta características similares a una adicción, ya que un

uso excesivo es perjudicial para la salud física y mental. Por su parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018), la considera como un trastorno del juego, dado que su práctica provoca una afectación considerable en diversos aspectos de la vida cotidiana.

Mientras tanto, González y Resset (2024), la denominan como tal cuando el uso de videojuegos es problemático, es decir, cuando impacta negativamente en el bienestar. De igual forma, Lemmens et al. (2010), señalan que es el resultado del querer realizar dicha conducta (seguir jugando) pese a los conflictos interpersonales generados por su uso.

Y para Marengo, et al. (2015), se da si el uso de videojuegos interfiere en aspectos básicos de la vida cotidiana (aseo personal, ciclos del sueño, alimentación) y en la sociabilización con los del entorno (familia, amigos).

Por otro lado, Chóliz y Marco (2011), explican que son varios los factores (características motivacionales) que pueden ocasionar una dependencia a los videojuegos, por ejemplo: los atractivos escenarios, el historial de sus actividades realizadas durante el juego de una manera didáctica, sus niveles de dificultad que genera un efecto competitivo para querer seguir jugando, y la temática del juego puede desarrollar sentimientos de independencia en la persona, logrando así un alejamiento de la realidad y designar más horas al videojuego de interés.

A su vez, Lina (2022), menciona que una persona se puede volver adicta a los videojuegos debido a que los instrumentos que hacen probable su adicción están a su alcance por ser de fácil acceso (celulares, tables, etc.).

Otro aspecto a considerar son las consecuencias, ya que para Corrales (2019), la práctica del videojuego en manera desmedida ocasiona problemas

en el estilo de vida como resultado de la poca actividad física y genera cambios en la conducta debido a la frustración de perder en el videojuego, afectando no solo a la persona que juega sino también a los de su entorno (familia y amigos). Esto sucede cuando se pasa mucho tiempo jugando, sobre todo en los videojuegos en línea ya que se interactúa con personas de todo el mundo a través de personajes o representación gráfica de uno mismo (Carbonell, 2014).

En cuanto a su historia, su origen se da en los años 50-60, pero su popularidad llegó en 1972 con "Pong", el cual daría inicio a la industria del entretenimiento (Cartas, 2014).

Su forma de jugar fue evolucionando con los años, al principio se realizaba en máquinas recreativas (arcade) en lugares públicos y luego en consolas o computadoras desde las casas. Sin embargo, no fue hasta inicios de los 2000 donde fueron más accesibles (Gil y Mombiela, 2007) y empezaron a realizar investigaciones sobre sus efectos negativos debido al tiempo de uso, frecuencia y factores que podrían incrementar la aparición de una adicción (Kuss, 2013).

Desde el 2022, la OMS incluyó a la adicción a los videojuegos en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), el cual sigue vigente desde su aprobación en el 2018 (OMS, 2023). Últimas investigaciones indican que este tipo de adicción puede perjudicar la salud física y mental (Baque et al., 2024).

Dentro de las teorías, nuestro estudio se centra en el Modelo de adicción de Griffiths (2005), quien menciona que son seis los criterios que permiten establecer el uso de los videojuegos como un comportamiento

adictivo. Estos son: prominencia, es tener como prioridad el querer jugar a como dé lugar; cambio del estado de ánimo, son las variaciones en el humor a raíz de jugar; tolerancia, es incrementar los horarios de juego; síntoma de abstinencia, es sentirse fastidiado física y mentalmente cuando se deja de jugar; conflictos, es tener problemas relacionados al uso de los juegos; y recaídas, es volver a los mismos hábitos de juego luego de haber pasado un tiempo sin jugarlos.

Por otro lado, está la Teoría del refuerzo, donde Skinner menciona que la continuidad de una conducta se debe a refuerzos positivos y negativos (Rice, 1997). En este caso, los videojuegos al hacer uso de estímulos generados por el propio juego (premios, competencia, etc.) hacen mantener dicha conducta adictiva.

Y, por último, tenemos la Teoría del aprendizaje social de Bandura, que hace énfasis en que una conducta es aprendida por medio de la observación e interacción con su entorno (Bandura, 1987). En este contexto, el hacer uso excesivo de los videojuegos puede desarrollarse por el querer imitar algo que otras personas (amigos, streamers) realizan.

En base a los paradigmas, nuestro estudio se enfoca en el paradigma conductista, dado que explica que a través de los estímulos y recompensas generadas por las características de los videojuegos (positivas y negativas) se fomenta una conducta repetitiva de querer jugar por tiempos prolongados (Leiva, 2005).

Desde otra perspectiva, tenemos al paradigma social, allí considera que la influencia del entorno (amigos, familia, cultura) puede facilitar el desarrollo de una adicción ya que la convivencia con personas que juegan

videojuegos puede incrementar la probabilidad de desencadenar esta conducta (Dockendorff, 2012).

Y bajo otro paradigma tenemos el psicodinámico, que enfatiza en que la conducta adictiva puede deberse a evasiones de conflictos emocionales o deseos reprimidos, por ello hace uso prolongado de los videojuegos a forma de compensación (Cide, 2008).

Desde un enfoque epistemológico, el conductismo explica que los videojuegos hacen uso de reforzadores positivos y negativos que condicionan al usuario a seguir jugando por horas prolongadas, contribuyendo a una adicción (Picado, 2001). Por su parte, el psicoanálisis, hace énfasis en que la adicción se da a manera de buscar en los videojuegos algo que falta en la vida real, es decir, busca cubrir un deseo inconsciente a través de una satisfacción simbólica (Autiquet y Benítez, 2002).

En cambio, desde un enfoque filosófico, el existencialismo considera que la adicción se da cuando los usuarios utilizan los videojuegos como medio de escape, hallando un propósito en el mundo digital en vez de afrontar la realidad (Sartre, 2006).

Agresividad

Entre sus definiciones, tenemos lo planteado por Buss y Perry (1992), que la señalan como aquella conducta donde implica herir o dañar a otros. Según Cordero (2022), es como respuesta propia y espontánea del ser humano o animal con tendencia hacia lo agresivo.

Por otro lado, Estalayo et al. (2021), manifiestan que es una actitud natural de reacción de toda especie orientada a su adaptación y dominio del medio que lo rodea. Para Iparraguirre et al. (2023), es un mecanismo de

defensa en situaciones de peligro cuya intensidad dependerá del contexto y tipo de personalidad de cada persona.

Y Barbero (2018), menciona que es una reacción que está presente de manera constante en las personas, pero no se evidencia en todas las circunstancias.

En cuanto a su clasificación, según su manifestación son de tres formas: física, ya que aquí se considera a los golpes, lesiones; verbal, que se da a través del lenguaje mediante insultos, burlas, amenazas; y social, el cual enmarca más la exclusión y manipulación hacia otras personas (Iparraguirre et al., 2023).

Y según su motivación es hostil e instrumental. El primero, es una respuesta más emocional causada por un sentimiento de venganza o ira que busca hacer daño. Mientras que el segundo, es todo lo contrario, es más estratégico, cuya acción busca conseguir algo en particular y no por un motivo en sí (Eysenck, 2019).

López y Vadillo (2013), indican que su causalidad puede deberse a cuatro factores. Primero es el social, la cual se relaciona a los amigos (presión social), familia (crianza) o sociedad (pobreza), donde hay pocas oportunidades para aprender conductas prosociales como alternativas para resolver conflictos. Segundo, es lo biológico, se enfoca más en los procesos neurobiológicos (genética, niveles de hormonas, daños cerebrales). Tercero es el ambiental, se debe más a influencias externas como los medios de comunicación, estrés, etc. Y el cuarto es el psicológico, relacionado a experiencias traumáticas, problemas con el manejo de ira y enfermedades de origen psiquiátrico (patologías).

Otro aporte importante es la de Keenan (2012), quien manifiesta que la aparición de la agresividad se desarrolla a temprana edad y en la mayoría de los casos empieza a aparecer durante los 5 primeros años de vida.

Entre las consecuencias, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020), considera que, a nivel personal, puede generar problemas emocionales (baja autoestima, culpa, etc.), adicciones (psicoactivas, comportamentales) o también a realizar actos criminales (asesinatos). A nivel familiar, puede provocar problemas con los padres enfocado más en un tema de obediencia y autoridad, lo que incrementa un ambiente agresivo continuo dentro de casa. A nivel académico, puede afectar el desempeño escolar, conflictos con los docentes o compañeros, y en casos extremos la expulsión. Por último, a nivel social, puede causar un rechazo por parte de los demás o complicaciones para hacer amistades.

Es importante señalar, que la agresividad no cuenta con un evento histórico lineal, sino más bien su explicación de origen se da a través de diversas investigaciones. Para la filosofía era considerada como parte innata de la humanidad pero que debía ser regulada por la razón. Mientras tanto, en la edad media, era una respuesta natural por haber desobedecido la palabra de Dios (Beller, 2016).

Desde la psicología, encontramos los aportes de Freud que vincula a la agresividad no solo como una respuesta emocional sino como un impulso natural humano (López, 2004). Por otro lado, está los aportes de Skinner que enfatiza en la repetición de la conducta agresiva por reforzadores positivos y negativos que incrementa su continuidad (Eysenck, 2019). Asimismo, tenemos

a Bandura quien indica que dicha conducta es aprendida a través del ambiente en base a la observación (Carrasco y Gonzáles, 2006).

Para la biología, a través de la neurociencia la agresividad puede deberse a ciertos factores biológicos, por ejemplo, a una deficiencia en la producción de ciertos neurotransmisores (serotonina y dopamina) o anomalías en ciertas regiones cerebrales. Sin embargo, remarca en que dependerá del ambiente o experiencias de vida para determinar su predisposición a respuestas agresivas (Herrero, et al., 2010).

Dentro de las teorías, nuestro estudio se centra en lo mencionado por Bandura (1975), donde el ser humano adquiere conductas agresivas, ya sea por observación o experiencia, esto lo plantea a través de la Teoría del Aprendizaje social y hace hincapié en que la práctica de dichas conductas dependerá del entorno social o de la situación en que se dé. Existen tres factores que repercuten en el modelamiento.

- Familiares: Es reforzada por aquellos integrantes que conforman la familia, siendo los padres modelos primordiales a seguir, donde el menor imita las actitudes que observa y lo pone en práctica ya sea en su entorno o en la escuela.
- Subculturales: Son cierta parte de la sociedad (Instituciones) que contribuyen a la agresión, como es el caso de los establecimientos militares quienes forman a las personas a que puedan destruir una vida sin ningún remordimiento.
- Modelamiento simbólico: Nos indica que la mayor parte de las conductas agresivas no solo ocurre por la observación directa o casual, sino también por aquellos medios de comunicación que se

encarga de difundir diversa información, donde se visualizan casos de violencia como asaltos, guerras, entre otros.

Por otro lado, tenemos la Teoría de la frustración – agresión, en la cual sostiene que la agresión es el efecto de una frustración, es decir, se manifiesta en una persona cuando no logra un objetivo. Es una reacción más emocional (Brever y Elson, 2017).

En base a los paradigmas, nuestro estudio se enfoca en el paradigma conductista, pues argumenta que la agresividad es aprendida en función a la observación de una conducta (imitación), cuya continuidad dependerá de los estímulos positivos y negativos (Leiva, 2005).

Por otro lado, el paradigma cognitivo considera que la conducta agresiva se da por cómo se procesa la información (pensamientos, creencias), es decir, como la interpretación puede influenciar en las respuestas agresivas (Carrasco y Gonzáles, 2006).

Y desde el paradigma biológico, está más relacionado a bases genéticas, neuronales y hormonales (predisposición genética, niveles de testosterona y disfunción en la amígdala), que se encargan de determinar el comportamiento (Castillo, 2006).

Cabe señalar que, desde un enfoque epistemológico, el empirismo hace énfasis en que la agresividad es algo que se aprende debido a la interacción (experiencia) que puede tener con el ambiente (Meyers, 2017).

Y desde un enfoque filosófico, según el naturalismo, el ser agresivo es algo natural (innato) y su regulación dependerá del contexto en que se dé (Strawson, 2018).

2.3 Marco conceptual

- Adicción: Es cuando una persona está sometida en su totalidad hacia una sustancia o conducta, donde no tiene voluntad ni capacidad de decisión (Bachiri, 2018).
- Adolescencia: Es aquella etapa donde se originan diversos cambios físicos o situacionales, cuyas edades comprendidas son alrededor de los 11 a 20 años (Moreno, 2015).
- Agresividad: Es una tendencia innata de toda especie a modo de respuesta ante ciertas influencias del entorno (García, 2019).
- Agresión: Es el acto que perjudica a alguien o algo (Carrasco y González, 2006).
- Agresión física: Es cuando el agresor arremete ante su víctima por reacciones de cólera, mediante puñetazos, patadas o con objetos cortopunzantes (Molina, 1989).
- Agresión verbal: Es un daño emocional para el ser humano y se manifiesta a través del lenguaje como las humillaciones, insultos y gritos (Weinstein y Aldunate, 2021).
- Dependencia: Sucede cuando una persona no puede dejar de consumir una sustancia o realizar una conducta sin sufrir alguna molestia, dado que lo percibe como necesario para su bienestar (Valleur y Claude, 2005).
- Hostilidad: Es una característica de aquella persona que le gusta originar situaciones de oposición y presenta una perspectiva negativa de los demás (Iacovella y Troglia, 2003).

- Ira: Es una emoción del ser humano que se origina a raíz de una situación percibida como injusta o frustrante (Martínez, 2022).
- Videojuegos: Son programas informáticos diseñados para entretener, cuyo uso se da mediante diversos medios como las consolas, computadoras o celulares (Gil y Mombiela, 2007).

2.4 Hipótesis

2.4.1 General

HG: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.

2.4.2 Específicas

HE1: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física en estudiantes del 5° grado de una Institución Educativa - Chincha 2024.

HE2: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal en estudiantes del 5° grado de una Institución Educativa - Chincha 2024.

HE3: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira en estudiantes del 5° grado de una Institución Educativa - Chincha 2024.

HE4 Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en estudiantes del 5° grado de una Institución Educativa - Chincha 2024.

2.5 Variables

Adicción a los videojuegos

Según Mendoza (2013), la denomina como una conducta obsesiva-compulsiva reforzada por un estímulo (videojuegos) que influye de manera negativa en el área emocional, física y social del ser humano.

Entre las dimensiones de dicha variable, Mendoza (2013) indica que son seis: focalización, que se relaciona con darle prioridad al juego; modificación del estado de ánimo, es decir, los cambios de emociones generado por el propio juego; tolerancia, que trata en encontrar satisfacción mediante las horas dedicadas al juego; síntomas de abstinencia, que se relaciona con la incomodidad de no poder hacer uso del videojuego; conflicto, los problemas a nivel social, académico o laboral generados por hacer uso de los videojuegos; y recaída, que sucede por ansiedad y la duración en el juego.

Agresividad

En la conceptualización que ofrece Buss y Perry (1992), manifiestan que es un acto que genera reacciones dañinas a otra persona.

Entre las dimensiones de esta variable Buss y Perry (1992) determinan que se conforma por cuatro aspectos: primero es la agresión física, que se refiere a poder causar dolor a otra persona haciendo uso de la fuerza u objeto; segundo es la agresión verbal, que se entiende a toda expresión negativa hacia otra persona; tercero es la ira, cuya emoción surge luego de un momento desagradable; y cuarto es la hostilidad, que es cuando existe una antipatía por los demás.

2.6 Definición operacional de términos

Adicción a los videojuegos

Se empleó un instrumento sobre proceso adictivo en videojuegos elaborado por Mendoza (2013) la cual determina de manera general y por dimensiones el nivel de adicción que presenta la persona hacia los videojuegos cuyas categorías son tres: uso, abuso y dependencia. El cuestionario contiene 36 ítems y se puntúan mediante escala tipo Likert: nunca con una puntuación de 0; raras veces con una puntuación de 1; a veces con una puntuación de 2; con frecuencia con una puntuación de 3 y siempre con una puntuación de 4.

En cuanto a las dimensiones, se divide en seis: focalización, trabaja con el indicador de dominio de pensamientos; modificación del estado de ánimo, trabaja con los indicadores de experiencias subjetivas por las condiciones atractivas del juego; tolerancia, trabaja con el indicador de necesidad de aumentar las horas de juego; síntomas de abstinencia, trabaja con el indicador de molestia por no ejecutar dicha acción; conflicto, trabaja con el indicador de consecuencia por el tiempo dedicado; y por último recaída, trabaja con el indicador de tendencia a recobrar antiguos comportamientos.

Agresividad

Se empleó un instrumento sobre agresión elaborado por Buss y Perry (1992) pero adaptado a la población peruana. Dicho cuestionario contiene 29 ítems que evalúan en escala tipo Likert: completamente falso para mí (1 punto); bastante falso para mí (2 puntos); ni verdadero, ni falso para mí (3 puntos); bastante verdadero para mí (4 puntos); y completamente verdadero para mí (5 puntos).

Respecto a las dimensiones, está compuesto por cuatro factores: agresión física, trabaja con los indicadores de ataques al cuerpo y tiene 9 ítems; agresión verbal, trabaja con los indicadores de amenazas, discusiones, insultos y tiene 5 ítems; ira, trabaja con los indicadores de activación psicológica, preparación para la agresión y tiene 8 ítems; por último, hostilidad, trabaja con los indicadores de sentimientos de suspicacia, sentimientos de injusticia y tiene 7 ítems.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

Es una investigación con diseño no experimental porque no buscó manipular las variables de estudio, y de corte transversal, dado que los datos se recogieron en un momento determinado (Hernández y Mendoza, 2018).

3.1.1 Tipo de investigación

Es de enfoque cuantitativo ya que se utilizó datos numéricos para describir las características de las variables y analizar la correlación entre ellas, haciendo uso de dos instrumentos psicométricos y de técnicas estadísticas. A su vez, es de tipo básica, porque a través de los hallazgos se amplió los conocimientos acerca de la realidad de las variables analizadas sin una aplicación práctica inmediata (Hernández y Mendoza, 2018).

3.1.2 Nivel de investigación

Es correlacional, puesto que se enfocó en identificar la relación estadística entre dos variables y analizó el tipo de asociación existente entre ellas (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2 Población y muestra

Población

Es cierto conjunto que posee y comparte determinadas características (Hernández y Mendoza, 2018). En esta investigación la población fueron 313 estudiantes del 5° año de secundaria.

Muestra

Denominada al subconjunto que por su tamaño y características representa a determinada población (Hernández y Mendoza, 2018). Nuestra muestra la integraron 175 estudiantes.

Tabla 1

Distribución según el sexo de los estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

Sexo	f	%
Hombre	115	65,7%
Mujer	60	34,3%
Total	175	100%

La tabla 1, señala que del 100% (175) de la muestra, el 65,7% (115) son hombres y el 34,3% son mujeres. Esto indica que en su mayoría de los que integran la muestra son estudiantes hombres.

Tabla 2

Distribución según la edad de los estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

Edad	f	%
16	113	64,6%
17	62	35,4%
Total	175	100%

La tabla 2, señala que del 100% (175) de la muestra, el 64,6% (113) tienen 16 años y un 35,4% tienen 17 años. Esto evidencia que la muestra está conformada en mayor parte por estudiantes de 16 años.

Muestreo

En la investigación se ejecutó muestreo aleatorio simple (MAS) dado que cada estudiante poseía la misma oportunidad de ser seleccionados para conformar la muestra. Para ello se planteó los siguientes criterios de selección:

- Criterios de inclusión
 - Estudiantes entre los 15 a 17 años de ambos sexos.
 - Estudiantes matriculados en la I.E. y que jueguen videojuegos.
 - Estudiantes que tengan el consentimiento informado autorizado por sus apoderados y deseen participar voluntariamente de la evaluación.
- Criterios de exclusión
 - Estudiantes menores de 15 años y mayores de 17 años.
 - Estudiantes que se rehúsen a participar de la evaluación o hayan completado los cuestionarios de manera incorrecta.
 - Estudiantes que no hayan asistido a clases en los días de recolección de datos.

3.3 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Como técnica para recopilar los datos, se empleó la encuesta escrita, cuyo formato estuvo estructurado en tres apartados: el primero recopilaba los datos demográficos (edad y sexo) de los participantes; el segundo contenía preguntas relacionadas al uso de los videojuegos; y el tercero, consistía en afirmaciones sobre ciertas situaciones de agresión.

Por otro lado, respecto a los dos instrumentos de recolección de datos que se aplicaron, se detalla lo siguiente:

Primer instrumento - Ficha técnica:

Título original: Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST)

Autor: Hugo Mendoza

Año y país de creación: 2013, Perú

Historial del instrumento:

La prueba fue elaborada a fin de evaluar la adicción en videojuegos. Se realizó una prueba piloto dirigida a una población escolar de cinco I.E. (públicas y privadas), cuya muestra fueron 650 estudiantes (hombres y mujeres) entre 11 a 17 años y de acuerdo con los resultados la prueba quedó conformada por 36 ítems distribuidos de manera parcial entre sus seis dimensiones.

Propiedades psicométricas originales:

Presenta validez de contenido obteniendo un índice alto (0.80); asimismo en base a su validez de constructo se demostró que la escala mide dicha la adicción a través de seis factores. Y respecto a su confiabilidad, esta se halló mediante consistencia interna de Alfa de Cronbach (0.96).

Segundo Instrumento - Ficha técnica:

Título original: Aggression Questionnaire (AQ)

Autores: Buss y Perry

Año y país de creación: 1992, Estados Unidos

Traducción al español: Andreu et al. (2002)

Adaptación al español: Matalinares et al. (2012)

Historial del instrumento:

El cuestionario fue creado con el propósito de identificar la agresión, el cual está inspirado en el Inventario de Hostilidad de Buss-Durkee (BDHI) y para hallar validez al instrumento pasó su prueba piloto en dos muestras.

Propiedades psicométricas originales:

En base a su validez del constructo, emplearon el análisis factorial exploratorio y confirmatorio. Respecto a la confiabilidad, ésta se obtuvo por Alfa de Cronbach, la cual determinó cuatro escalas que se relacionaban con los rasgos de personalidad (Buss y Perry, 1992).

Propiedades psicométricas españolas:

Su validez de constructo demostró que dicho instrumento mide de manera efectiva la agresión en cuatro tipos. En cuanto a la confiabilidad se halló mediante Alfa de Cronbach, teniendo un índice de 0.88 (Andreu et al., 2002).

Propiedades psicométricas peruanas:

Presenta validez de constructo, es decir, dicho cuestionario mide la agresividad como tal. Su confiabilidad se realizó mediante Alfa de Cronbach (consistencia interna), alcanzando un índice de 0.84 (Matalinares et al., 2012).

3.4 Técnica de procesamiento y análisis de datos

Para dar inicio a nuestra investigación, se solicitó la revisión de nuestro proyecto de tesis al Comité de Ética (CIE) de la Universidad. Una vez dada su aprobación, se llevó a cabo los trámites administrativos con la I.E. y tras reunimos con el director, obtuvimos la autorización para realizar el estudio. Asimismo, nos proporcionó la nómina de estudiantes matriculados, la cual nos

permitió determinar el total de la población para luego emplear la fórmula correspondiente (población finita) para la obtención del tamaño de la muestra.

Posterior a ello, se programó los días de evaluación y bajo los criterios de selección y exclusión del estudio se aplicó dos instrumentos de recolección de datos: el HAMM-1ST y el AQ siendo previamente sometidos a una prueba piloto en otra muestra similar a fin de determinar su confiabilidad y detectar problemas de comprensión o aplicación por parte de los estudiantes.

Respecto al análisis de datos, las respuestas proporcionadas en los formularios manuales fueron codificados para generar una data estadística de cada variable que a través del software SPSS se determinó la prueba de normalidad (Kolmogorov-Smirnov), y se usó estadística descriptiva (frecuencia) e inferencial (coeficiente de correlación de Spearman) para tabular los resultados y luego interpretarlos acorde a la investigación.

3.5 Consideraciones éticas

La ética es uno de los componentes más trascendentes en la formación de un investigador, por lo que se hizo un cumplimiento estricto de las normas establecidas por nuestra casa de estudio. A fin de resguardar la integridad de los participantes, la presente investigación trabajó bajo cuatro principios éticos:

Autonomía, consiste en proporcionar información necesaria a toda persona que desea participar de manera voluntaria en una investigación (Sánchez et al., 2021). En nuestro caso, hicimos uso de dos documentos donde describíamos en qué consistía nuestra investigación: el asentimiento informado, donde los estudiantes podían indicar si deseaban participar o no; y

el consentimiento informado destinado hacia los apoderados, quienes daban la autorización para considerar a sus hijos en la investigación.

Beneficencia, pretende que una investigación genere conocimiento valioso que beneficie a los participantes y a la comunidad (Beauchamp y Childress, 2019). En este sentido, nuestro estudio ha aportado datos relevantes que servirá para que la I.E. pueda tomar medidas preventivas y de intervención a fin de mejorar el bienestar de la comunidad educativa.

No maleficencia, se basa en resguardar el bienestar de las personas sin necesidad de dañar ni poner en riesgo a todo aquel que participe en una investigación (Koepsell y Ruiz, 2015). Por tal motivo, tanto las respuestas como datos personales de los estudiantes fueron recopilados de manera anónima puesto que se hizo uso solo para fines académicos de nuestra investigación.

Y justicia, que busca que la condiciones en que se realice una investigación sea con igualdad para todos y que se beneficien de ella (Domínguez et al, 2023). Para la selección de los estudiantes, se hizo de forma equitativa, teniendo en cuenta los criterios de selección y exclusión justificados metodológicamente a fin de mejorar la comunidad educativa en general.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Resultados

Resultados descriptivos

Tabla 3

Distribución de los niveles de adicción a los videojuegos de los estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

Escala general	f	%
Uso	81	46,3%
Abuso	94	53,7%
Dependencia	0	0%
Focalización	f	%
Uso	86	49,1%
Abuso	89	50,9%
Dependencia	0	0%
Modificación del Estado de Ánimo	f	%
Uso	84	48%
Abuso	91	52%
Dependencia	0	0%
Tolerancia	f	%
Uso	86	49,1%
Abuso	89	50,9%
Dependencia	0	0%
Síntomas de Abstinencia	f	%
Uso	80	45,7%
Abuso	95	54,3%
Dependencia	0	0%
Conflicto	f	%
Uso	81	46,3%
Abuso	94	53,7%
Dependencia	0	0%
Recaída	f	%

Uso	82	46,9%
Abuso	93	53,1%
Dependencia	0	0%
Total	175	100%

La tabla 3, señala que del 100% (175) de la muestra, a nivel general el 53,7% (94) presentan abuso y un 46,3% (81) hacen uso de los videojuegos, es decir, cuando se efectúa dicha conducta de manera constante, esto les genera algún tipo de molestia a los estudiantes.

En cuanto a la dimensión de focalización, del 100% (175) de la muestra, el 50,9% (89) presentan abuso y un 49,1% (86) hacen uso de los videojuegos, indicando que gran parte de los estudiantes se centran más en jugar que en realizar otras actividades.

Del mismo modo, en la dimensión de modificación del estado de ánimo, del 100% (175) de la muestra, el 52% (91) presentan abuso y un 48% (84) hacen uso de los videojuegos. Esto señala que los estudiantes tienden a hacer uso de los videojuegos debido al placer que les genera efectuar dicha actividad.

Para la dimensión de tolerancia, del 100% (175) de la muestra, el 50,9% (89) presentan abuso y un 49,1% (86) hacen uso de los videojuegos, lo cual evidencia que los estudiantes incrementan sus horarios de juegos cuando experimentan satisfacción al momento de interactuar con el videojuego.

Por otro lado, en la dimensión de síntomas de abstinencia, del 100% (175) de la muestra, el 54,3% (95) presentan abuso y un 45,7% (80) hacen uso de los videojuegos, es decir, en su mayoría los estudiantes han experimentado sensaciones molestas como la irritabilidad, transpiración, estrés, entre otros sentimientos luego de intentar dejar los videojuegos.

Asimismo, en la dimensión de conflicto, del 100% (175) de la muestra, el 53,7% (94) presentan abuso y un 46,3% (81) hacen uso de los videojuegos, evidenciando que gran parte de los estudiantes se ven involucrados en situaciones conflictivas ya sea en el área personal, familiar o social debido al tiempo que dedican a los videojuegos.

Y, por último, en la dimensión de recaída, del 100% (175) de la muestra, el 53,1% (93) presentan abuso y un 46,9% (82) hacen uso de los videojuegos, señalando que los estudiantes pese a querer dejar los videojuegos tienden a volver a jugarlos.

Tabla 4

Distribución de los niveles de agresividad de los estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

Nivel general	f	%
Muy bajo	45	25,7%
Bajo	49	28%
Medio	79	45,1%
Alto	2	1,1%
Muy alto	0	0%
Agresión física	f	%
Muy bajo	22	12,6%
Bajo	39	22,3%
Medio	94	53,7%
Alto	20	11,4%
Muy alto	0	0%
Agresión verbal	f	%
Muy bajo	23	13,1%
Bajo	37	21,1%
Medio	96	54,9%
Alto	19	10,9%
Muy alto	0	0%
Ira	f	%
Muy bajo	39	22,3%

Bajo	50	28,6%
Medio	80	45,7%
Alto	6	3,4%
Muy alto	0	0%
Hostilidad	f	%
Muy bajo	53	30,3%
Bajo	56	32%
Medio	64	36,6%
Alto	2	1,1%
Muy alto	0	0%
Total	175	100%

La tabla 4, señala del 100% (175) de la muestra, a nivel general el 45,1% (79) presenta un nivel medio, el 28% (49) un nivel bajo, el 25,7% (45) un nivel muy bajo y el 1,1% (2) un nivel alto de agresividad. Esto indica que gran parte de los estudiantes presentan respuestas agresivas.

En la dimensión de agresión física, del 100% (175) de la muestra, el 53,7% (94) presenta un nivel medio, el 22,3% (39) un nivel bajo, el 12,6% (22) un nivel muy bajo y el 11,4% (20) un nivel alto de agresividad, evidenciando que la mayor parte de estudiantes pretenden dañar algo o perjudicar a otra persona a través del contacto físico (empujones, golpes, etc.).

Del mismo modo, en la dimensión de agresión verbal, del 100% (175) de la muestra, el 54,9% (96) presenta un nivel medio, el 21,1% (37) un nivel bajo, el 13,1% (23) un nivel muy bajo y el 10,9% (19) un nivel alto de agresividad, señalando que, los estudiantes emplean un lenguaje agresivo con sus pares mediante insultos o burlas.

Por otra parte, en la dimensión de ira, del 100% (175) de la muestra, el 45,7% (80) presenta un nivel medio, el 28,6% (50) un nivel bajo, el 22,3% (39) un nivel muy bajo y el 3,4% (6) un nivel alto de agresividad, indicando que los

estudiantes reaccionan de manera furiosa cuando presencia un hecho amenazador o incómodo.

Y en la dimensión de hostilidad, del 100% (175) de la muestra, el 36,6% (64) presenta un nivel medio, el 32% (56) un nivel bajo, el 30,3% (53) un nivel muy bajo y el 1,1% (2) un nivel alto de agresividad. Esto muestra que mayormente los estudiantes tienen una perspectiva negativa hacia los demás, por lo que son indiferentes con ellos.

Resultados inferenciales

Tabla 5

Análisis de normalidad entre las variables de estudio

Kolmogorov-Smirnov			
	Estadístico	GI	Sig.
Adicción a los videojuegos	,360	175	,000
Agresividad	,286	175	,000

La tabla 5, indica el nivel de significancia en ambas variables ($p < 0,05$), deduciendo que nuestros datos obtenidos no siguen una distribución normal. Ante estos casos se utilizan las pruebas estadísticas no paramétricas, por tal motivo, en la investigación se ejecutó el Coeficiente de correlación de Spearman (Rho).

Tabla 6*Análisis estadístico entre las variables de estudio*

		Agresividad
Adicción a los Videojuegos	Rho de Spearman	,620
	Sig. (bilateral)	,000
	N	175

La tabla 6, evidencia correlación entre las variables analizadas (Rho= ,620) indicando un grado de relación positiva moderada. Además, alcanzó un p valor <0,05 estadísticamente significativo (,000); permitiendo descartar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis planteada en el estudio.

Tabla 7

Análisis entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

		Agresión física
Adicción a los Videojuegos	Rho de Spearman	,598
	Sig. (bilateral)	,000
	N	175

La tabla 7, muestra relación positiva moderada significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física (Rho= ,598, $p < 0,05$), indicando que los estudiantes al hacer abuso de los videojuegos presentan respuestas agresivas de contacto físico entre compañeros (golpearse, empujarse, etc.).

Tabla 8

Análisis entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

		Agresión verbal
Adicción a los Videojuegos	Rho de Spearman	,656
	Sig. (bilateral)	,000
	N	175

La tabla 8, señala relación estadística positiva moderada significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal (Rho= ,656, $p < 0,05$), deduciendo que los estudiantes al hacer abuso de los videojuegos suelen ofenderse (insultos, burlas, etc.), percibiéndolo como algo habitual.

Tabla 9

Análisis entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

		Ira
Adicción a los Videojuegos	Rho de Spearman	,600
	Sig. (bilateral)	,000
	N	175

La tabla 9, evidencia relación positiva moderada significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira (Rho= ,600, $p < 0,05$), indicando

que los estudiantes al hacer abuso de los videojuegos pueden enojarse fácilmente cuando algo les fastidia o disgusta.

Tabla 10

Análisis entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

		Hostilidad
Adicción a los Videojuegos	Rho de Spearman	,619
	Sig. (bilateral)	,000
	N	175

La tabla 10, indica relación positiva moderada significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad (Rho= ,619, $p < 0,05$), lo cual permite deducir que los estudiantes al hacer abuso de los videojuegos pueden llegar a ser indiferentes con lo que le pase a los de su entorno.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusión

El uso excesivo de los videojuegos ha generado que muchas personas presenten síntomas de adicción y en función a sus experiencias negativas a contribuir en la manifestación de comportamientos agresivos. Nuestra investigación se centró en hallar y analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en escolares del 5° grado de educación secundaria de I.E. en Chincha durante el año escolar 2024, cuyos resultados obtenidos son expuestos mediante nuestros objetivos de investigación, contrastándolos con los resultados hallados en antecedentes relacionados a las variables de estudio.

En este sentido, nuestra indagación halló relación positiva moderada significativa entre estas dos variables de interés ($Rho = ,620$, $p < 0,05$), deduciendo que la adicción a los videojuegos se vincula a un incremento de agresividad. Este resultado se alinea con estudios previos como el de Tineo (2023), quien también identificó una relación significativa, aunque en menor intensidad ($Rho = ,448$). Sin embargo, difiere con lo hallado por Ríos (2023), quien no halló una correlación. Estos hallazgos refuerzan la idea de que, si bien este tipo de adicción no es un factor predictivo de la agresividad, sí puede contribuir a su manifestación, especialmente en adolescentes que podrían estar expuestos a contenido agresivo mediante la dinámica de los videojuegos.

Conforme al primer objetivo específico, se identificaron los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del 5° grado. El estudio revela que el 53,7% hace un abuso de los videojuegos, mientras que un 46,3% hace un uso moderado. Estos niveles de uso difieren con Argote y Atencio (2022),

quienes pese a haber utilizado el mismo instrumento hallaron que el 95,1% de sus estudiantes hacían uso de los videojuegos y un 4,9% hacia abuso de ello. Los resultados reflejan que el acceso a videojuegos es generalizado entre los adolescentes, por lo que explica la prevalencia de los niveles lo cual pueden impactar en el ámbito social y emocional.

Referente al segundo objetivo específico, se identificaron los niveles de agresividad en estudiantes del 5º grado, obteniendo como resultados que el 45,1% posee un nivel medio, mientras que el 1,1% exhibe un nivel alto. Estos resultados son similares a los de Millán (2022), quien halló en sus estudiantes una prevalencia de agresividad media con un 33,3% y una agresividad alta con un 27%. Los datos sugieren que una proporción considerable de estudiantes presenta comportamientos agresivos notables.

En base al tercer objetivo específico, se determinó relación positiva moderada significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física, ($Rho = ,598$) siendo similar a lo hallado por Aguirre y Verdi (2022), en su estudio ($Rho = ,400$). Esto explica que los estudiantes al utilizar en exceso los videojuegos suelen golpear, empujar o lastimar a los demás y más aún si los videojuegos presentan contenidos violentos cuyo objetivo principal es dañar al “enemigo”.

Respecto al cuarto objetivo específico, se determinó relación positiva moderada significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal ($Rho = ,656$), tal como sucedió en la investigación de Argote y Atencio (2022), con su resultado ($Rho = ,485$). Esto evidencia que el uso de videojuegos ha propiciado que entre los estudiantes sea algo “común”

expresarse mediante insultos o burlas, dado que lo evidencian con frecuencia cuando juegan.

Acerca del quinto objetivo específico, se determinó relación positiva moderada significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira ($Rho = ,600$), asemejándose a lo hallado por Ñaupá (2023), quien también encontró relación en su resultado ($Rho = ,440$). Esto muestra que los estudiantes se enfadan con facilidad cuando experimentan un momento incómodo o de fastidio en la escuela y esto puede deberse por el uso de los videojuegos ya que pueden sentir frustración cuando no ganan en el juego.

Conforme al sexto objetivo específico, se determinó relación positiva moderada significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad ($Rho = ,619$). Esto difiere con lo hallado por Cueva y Valencia (2022), quien no encontró una correlación significativa como tal ($Rho = 0,152$). Sin embargo, nuestro resultado permite deducir que los estudiantes tienden estar a la defensiva por si se sienten atacados por compañeros o por el personal que labora en la escuela y perciban como malas personas a quienes cuestionen sobre el uso que hacen de los videojuegos.

5.2 Conclusiones

Primero: Respecto a la finalidad principal de la investigación, los resultados evidenciaron que existe una relación positiva moderada estadísticamente significativa ($Rho = ,620$; $p < 0,05$) entre las variables analizadas, deduciendo que, mientras más tiempo se pase jugando videojuegos, mayor podrá ser la intensidad de las respuestas agresivas.

Segundo: En base al primer objetivo específico, los niveles hallados de adicción a los videojuegos, señalan que en términos generales el 53,7% hace

un abuso y un 46,3% hace un uso moderado. Es decir, una gran parte de estudiantes efectúan dicha actividad de manera constante pese a que les haya ocasionado más de un problema en el ámbito académico, familiar o social.

Tercero: Acorde al segundo objetivo específico, los niveles hallados de agresividad, señalan que en términos generales el 45,1% presenta un nivel medio, el 28% un nivel bajo, el 25,7% un nivel muy bajo y el 1,1% un nivel alto, indicando que en la mayoría de los estudiantes se evidencian conductas agresivas, tales como golpes, insultos, reacciones inapropiadas cuando algo les molesta y de indiferencia con lo que le pase a los demás.

Cuarto: Referente al tercer objetivo específico, se halló relación positiva moderada entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física ($Rho = ,598$). Esto indica que el uso excesivo de los videojuegos ha desencadenado respuestas agresivas de tipo físicas en los estudiantes, quienes lo manifiestan a través de los golpes, peleas, empujones, etc.

Quinto: Acerca del cuarto objetivo específico, se encontró relación positiva moderada entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal ($Rho = ,656$). Esto deduce que el hacer abuso de los videojuegos ha contribuido al aumento de comportamientos agresivos de tipo verbal en los estudiantes, caracterizados por burlas e insultos que han llegado normalizarse entre ellos.

Sexto: En base al quinto objetivo específico, se determinó relación positiva moderada entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira ($Rho = ,600$), indicando que, los estudiantes al hacer abuso de los videojuegos son más propensos a la irritabilidad y el enojo cuando algo no sale como esperan, pudiendo deberse a la frustración y estrés acumulado generado por el juego.

Séptimo: En cuanto al sexto objetivo específico, se halló relación positiva moderada entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad ($Rho = ,619$). En otras palabras, el abuso de los videojuegos ha hecho que los estudiantes desarrollen una actitud de indiferencia con los de su entorno (familia, amigos), mostrando poca empatía por sus sentimientos, necesidades o problemas.

5.3 Recomendaciones

Primero: Se sugiere a los estudiantes establecer horarios para jugar y reflexionar sobre el impacto del contenido en su estado de ánimo y comportamiento.

Segundo: Se propone a los estudiantes participar en actividades sociales que contribuyan a mejorar sus relaciones interpersonales.

Tercero: Se aconseja a los apoderados incentivar la práctica de deportes, lecturas u otras actividades en sus hijos para disminuir el uso excesivo de videojuegos.

Cuarto: Se recomienda a los apoderados dedicar tiempo de calidad en familia con sus hijos para fortalecer el vínculo emocional y fomentar el autocontrol mediante el diálogo a fin de mejorar su entorno social.

Quinto: Se sugiere a la I.E. organizar talleres sobre educación digital que permitan a los estudiantes hacer un uso responsable de la tecnología y evitar sus efectos negativos en la salud (física y mental), comportamiento o el entorno social.

Sexto: Se aconseja a la I.E. implementar talleres que fomenten una gestión emocional, para que los estudiantes puedan reconocer y manejar sus

emociones de manera equilibrada, así podrán confrontar situaciones conflictivas sin recurrir a comportamientos agresivos.

Séptimo: Se indica a la I.E. capacitar a los docentes y orientadores educativos a identificar señales tempranas de una posible adicción a los videojuegos o comportamientos agresivos. En caso sea necesario, derivar a los estudiantes a asesorías individuales o grupales con la ayuda profesional de un psicólogo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, P. y Verdi, K. (2022). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Pública de Lima Metropolitana en el 2022. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/32720/Aguirre%20Linares%2c%20Pamela%20Sue%20-%20Verdi%20Matto%2c%20Katuska.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Andreu, J. Peña, M. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*. 14(2). 476-482. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72714245.pdf>
- Argote, V. y Atencio, J. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T010_70176193_T.pdf?sequence=1
- Autiquet, M. y Benítez, M. (2002). *El Psicoanálisis. Siglo XXI*. https://www.google.com.pe/books/edition/El_Psicoan%C3%A1lisis/brlqdQfscR0C?hl=es-419&gbpv=0
- Ayelén, W. (2022). Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses. [Tesis de Licenciatura, Universidad abierta Interamericana]. <https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/41251cf2-c3f0-449a-bdaa-f52a3b9a133c/content>

Bachiri, O. (2018). Drogas y adicciones: medicamentos y otras sustancias. Autoedición.

https://www.google.com.pe/books/edition/Drogas_y_Adicciones_medicamentos_y_otras/MRdtDwAAQBAJ?hl=es&qbpv=1&dq=que+es+una+adicci%C3%B3n&printsec=frontcover

Bandura, A. (1987). Teoría del aprendizaje social. Espasa-Calpe.

https://www.google.com.pe/books/edition/Teor%C3%ADa_del_aprendizaje_social/sJ-sQwAACAAJ?hl=es-419

Bandura, A. y Ribes, E. (1975). Modificación de Conducta. Análisis de la agresión y la delincuencia. (p. 307-350). México. Trillas.

Baque, D., Buenaventura, K. y Mina, J. (2024). Efectos de sustancias psicoactivas en la salud humana y sus consecuencias en el bienestar físico-mental. Journal Scientific MQRInvestigar. 8(1). 5697-5719.

<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1202/4387>

Barbero, I. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad: definición, autores, teorías y consecuencias. Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas. 38. 39-56.

Beauchamp, T. & Childress, J. (2019). Principles of Biomedical Ethics. Oxford University Press.

https://www.google.com.pe/books/edition/_/BUFYxwEACAAJ?hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj4y7GO8Z6LxWjILkGHXroH3EQ8fIDegQIExAP

Beller, W. (2016). La violencia en la mirada de filósofos analistas y neurocientíficos. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades. 19(32).

- Breuer, J. & Elson, M. (2017). Frustration-Aggression Theory. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/321776001_Frustration-aggression_theory
- Buss, A. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras toxicomanías*. 26(2). 91-95.
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Carrasco, M. y González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*. 4(2). 7-38.
<https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Cartas J, (2014). *Videojuegos de los 70 (Volumen 1)*. Autoedición.
https://www.google.com.pe/books/edition/Videojuegos_de_los_70_Volumen_1/E1k0BAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Psicogente*. 9(15). 166-170.
<https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf?>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*. 27(2). 418-426.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Cide (2008). Orientación educativa: fundamentos teóricos, modelos institucionales y nuevas perspectivas. Ministerio de Educación.

https://www.google.com.pe/books/edition/orientacion_educativa_fundamentos_teorico/LqBA5z3Fit4C?hl=es-419&gbpv=0

Cordero, P. (2022). La agresividad en escolares adolescentes: una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. Revista Conrado. 18(84). 202-206.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100202

Corrales, 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. [Tesis de Licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega].

http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cueva, R. y Valencia, P. (2022). Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada, Huari 2022. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102449/Cueva_MRDP-Valencia_VPM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Diario el Correo (19 de marzo del 2021). Ica: afirman que se incrementó la adicción a videojuegos en niños y adolescentes. El Correo.

<https://diariocorreo.pe/edicion/ica/ica-afirman-que-se-incremento-la-adiccion-a-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes-noticia/?ref=dcr>

Diario el Correo (03 de junio del 2023). Peleas entre escolares atemorizan a vecinos de la provincia de Chincha. El Correo.

<https://diariocorreo.pe/edicion/ica/peleas-entre-escolares-atemorizan-a-vecinos-de-la-provincia-de-chincha-noticia/?ref=dcr>

Dockendorff, C. (2012). Veinticinco años en pos de un nuevo paradigma social: lecciones aprendidas. Revista Latinoamericana. 11(33). 91-120.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-65682012000300005

Domínguez, S., Resurrección, D. y Rodríguez, C. (2023). Guía para la elaboración de trabajos fin de grado y trabajos fin de máster en psicología y ciencias afines. Editorial Dykinson, S.L.

https://www.google.com.pe/books/edition/Gu%C3%ADa_para_la_elaboraci%C3%B3n_de_trabajos_f/SdLbEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0

Estalayo, A., Rodríguez, O., Gutiérrez, R., y Romero, J. (2021). Psicoterapia de vinculación emocional validante (VEV): Intervención con jóvenes vulnerables, en riesgo y conflicto social. Ediciones Octaedro.

https://www.google.com.pe/books/edition/Psicoterapia_de_vinculaci%C3%B3n_emocional_v/aH4vEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Eysenck, M. W. (2019). Psicología básica. Editorial El Manual Moderno.

https://books.google.com.pe/books/about/Psicolog%C3%ADa_b%C3%A1sica.html?id=L9CaDwAAQBAJ&redir_esc=y

Fajardo, J., Santana, A. y Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios

<https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>

Garaigordobil, M. (2023). Educational Psychology: The Key to Prevention and hild-Adolescent Mental Health. *Psicothema*. 35 (4). 327-339.

<https://www.psicothema.com/pdf/4815.pdf>

García, E. (2019). *Psicopatología de la violencia: Repercusiones forenses*. Editorial El Manual Moderno.

https://www.google.com.pe/books/edition/Psicopatolog%C3%ADa_de_la_violencia/Qfp6DwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Gil, A. y Mombiela, T. (2007). *Los videojuegos*. Editorial Rambla del Poblenou, 1d.

https://www.google.com.pe/books/edition/Los_videojuegos/hQCdIPty3P0C?hl=es&gbpv=1&dq=videojuegos&printsec=frontcover

González, C. y Resett, S. (2024). Adicción a los videojuegos, calidad de sueño y malestar psicológico en adolescentes y jóvenes adultos. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*. 16(3). 86-95.

Griffiths, M. (2005). A “components” modelo of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*. 10(4). 191-197.

<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>

Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Education.

Herrero, O., Rubio, B. y Monzón, J. (2010). Etiología y fisiopatología de la conducta agresiva. *Revista de Psiquiatría infanto-juvenil*. 3(2).

Iacovella, J y Troglia, M. (2003). La hostilidad y su relación con los trastornos cardiovasculares. Psico-usf. 8(1). 53-61. <https://doi.org/10.1590/S1413-82712003000100008>

INEI (27 de junio del 2023). El 91,3% de la población de 6 y más años de edad que usa internet accedió a través de un teléfono celular. Editorial INEI. <https://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-no-098-2023-inei.pdf>

Iparraguirre, M., Mendoza, J., Márquez, J., Del Carmen, D., Córdor, M. y Quispe, N. (2023). Visibilizando la violencia escolar y la agresividad de los adolescentes en instituciones educativas. Editora CLAECE. https://books.google.com.pe/books/about/Visibilizando_la_violencia_escolar_y_la.html?id=0w3jEAAAQBAJ&redir_esc=y

Keenan, K. (2012). El desarrollo de la agresividad física desde la primera infancia hasta la adultez. Enciclopedia sobre el desarrollo de la Primera Infancia. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/agresividad-agresion/segun-los-expertos/el-desarrollo-de-la-agresividad-fisica-desde-la-primera#:~:text=La%20agresividad%20se%20desarrolla%20temprano,que%20emergen%20durante%20ese%20periodo>

Koepsell, D. y Ruiz, M. (2015). Ética de la Investigación, Integración Científica. Editarte. https://www.conbioetica-mexico.salud.gob.mx/descargas/pdf/Libro_Etica_de_la_Investigacion_gratuito.pdf

- Kuss D. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology research and behavior management*, 6, 125–137.
<https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnología en Marcha*. 18(1).
- Lemmens, J., Valkenburg, P. & Peter, J. (2010). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of youth and adolescence*. 40(1). 38–47.
<https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x>
- Lina, A. (2022). Desintoxicación digital: Una guía para minimizar el uso o a la adicción a redes sociales, videojuegos y otros tipos de tecnología. Autoedición.
https://www.google.com.pe/books/edition/Desintoxicaci%C3%B3n_Digital/KMJgEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- López, O. (2004). La agresividad humana. *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”*. 4(2).
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44740216.pdf>
- López, L. y Vadillo, F. (2013). *Agresividad y Violencia en Epilepsia*. Editorial Club Universitario.
https://www.google.com.pe/books/edition/Agresividad_y_violencia_en_epilepsia/7ZX9CAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&kptab=overview
- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G. y Strahler, T. (2015). Gamer o adicto?. Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*. 7(3). 1-12.
<https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>

- Martínez, J. (2022). Manejo de la ira. Con-Ciencia Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 3. 9(18), 125-126.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/9499/9213>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Fernández, E. Huari, Y, Capos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. Revista de Investigación en Psicología. 15(1).
- Mendoza, H. (2013). Construcción de la Escala de adicción a videojuegos HAMM-1ST en adolescentes escolares del distrito de Los Olivos. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/128457/Mendoza_MHA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Meyers, R. (2017). Empirismo. Editora Vozes.
<https://www.google.com.pe/books/edition/Empirismo/apoUDgAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0>
- Millan, M. (2022). La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en estudiantes adolescentes. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2c%20Marco%20Eduardo.pdf>
- Molina, M. (1989). Los problemas de la infancia en Costa Rica y los servicios sociales infantiles. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
https://www.google.com.pe/books/edition/Los_problemas_de_la_infancia_en_Costa_Ri/OzHBg-L0gUC?hl=es-419&gbpv=1&kptab=overviewn

Moreno, A. (2015). La Adolescencia. Editorial UOC.

https://www.google.com.pe/books/edition/La_adolescencia/qH3LDAAAQB-AJ?hl=es&gbpv=1&dq=adolescencia&printsec=frontcover

Ñaupá, D. (2023). Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo, 2021. [Tesis de Licenciatura, Universidad Continental].

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14440/1/IV_FHU_501_TE_%C3%91aupá%20Huacachi_2023.pdf

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2022). Informe sobre Adicciones Comportamentales 2021: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES.

https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2021_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

OMS (14 september 2018). Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11.

<https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>

OMS (22 october 2023). Addictive behaviours: Gaming disorder.

<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

ONU (2023). Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Edición especial.

Editorial ONU. <https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/The-Sustainable-Development-Goals-Report->

Ríos, M. (2023). Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2022 – 2023. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26812/1/MarcoJoelRiosQuezada.pdf>

Ríos, J. (2023). En el mundo hay más de 3.000 millones de gamers y la cifra sigue aumentando cada día. Infobae. <https://www.infobae.com/tecno/2023/08/30/en-latinoamerica-hay-mas-de-3000-millones-de-gamers-y-la-cifra-sigue-aumentando-cada-dia/#:~:text=La%20industria%20gamer%20es%20una,y%20asistir%20a%20estos%20eventos>

Sánchez, A., Castillo, J., Godínez, A., Cordero, A., Roque, B., Cabrera, F., Silva, D., Pérez, F., Morales, J. y Bauche, C. (2021). Aplicación de los principios éticos en las psicologías. ITESO. https://www.google.com.pe/books/edition/Aplicaci%C3%B3n_de_los_principios_%C3%A9ticos_en/IN5IEAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=principios+basicos+de+la+etica+en+investigaci%C3%B3n+libros&printsec=frontcover

Sánchez, C. (2022). Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito. [Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5130/1/SANCHEZ%20ANDINO%20CRISTIAN%20FERNANDO.pdf>

Sánchez, J., y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. Revista Electrónica sobre ciencia,

<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>

Sartre, J. (2006). El Existencialismo es un humanismo. UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_Existencialismo_Es_Un_Humanismo/3yy8F1pPfr8C?hl=es&gbpv=0

Strawson, P. (2018). Escepticismo y naturalismo. Antonio Machado Libros.
https://www.google.com.pe/books/edition/Escepticismo_y_naturalismo/yL_OBDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Tineo, P (2023). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, Huancavelica – Perú, 2023. [Tesis de Licenciatura, Universidad Norbert Wiener].
https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/11557/T061_72238252_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNICEF (2020). ¿Cuáles son las consecuencias de la violencia en la crianza?. Editorial UNICEF. <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/etapa-escolar/cuales-son-las-consecuencias-de-la-violencia-en-la-crianza#:~:text=Ansiedad%2C%20angustia%2C%20depresi%C3%B3n%3A%20Pueden,comportamientos%20autodestructivos%20como%20la%20automutilaci%C3%B3n>

Valleur, M. y Claude, J. (2005). Las nuevas adicciones del siglo XXI: Sexo, pasión y videojuegos. Ediciones Paidós Ibérica S.A.
https://www.google.com.pe/books/edition/Las_nuevas_adicciones_del_sigl

[o XXI/Tz4MPV_eHI8C?hl=es&gbpv=1&dq=dependencia+a+los+videojue
gos&printsec=frontcover](https://doi.org/10.5354/0719-529X.2021.64429)

Weinstein, F. y Aldunate, N. (2021). Procesamiento lingüístico y emocional de agresiones verbales. *Revista De Sociología*, 36(1), 99–113.
<https://doi.org/10.5354/0719-529X.2021.64429>

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

ALUMNAS: Ochoa Napa María Alexandra y Tasayco Clemente Rubit Elizabeth

ASESOR: Gavilán Chávez Ronnie Gustavo

LOCAL: Filial Chincha

TEMA: Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa – Chincha 2024

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES
<p>Problema general: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?</p> <p>Problemas específicos: PE1: ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024? PE2: ¿Cuáles son los niveles de agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024? PE3: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024? PE4: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024? PE5: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira en estudiantes del 5° grado</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.</p> <p>Objetivos específicos OE1: Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024. OE2: Determinar los niveles de agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024. OE3: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024. OE4: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal en estudiantes del 5° grado de secundaria</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.</p> <p>Hipótesis específicas: HE1: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física en estudiantes del 5° grado de una Institución Educativa - Chincha 2024. HE2: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión verbal en estudiantes del 5° grado de una Institución Educativa - Chincha 2024. HE3: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira en estudiantes del 5° grado de una Institución</p>	<p>Variable 1: Adicción a los videojuegos. Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Focalización. - Modificación del Estado de ánimo. - Tolerancia. - Síntomas de Abstinencia. - Conflicto. - Recaída. <p>Variable 2: Agresividad. Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agresión física. - Agresión verbal. - Ira. - Hostilidad. <p>Factores demográficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sexo. - Edad.

<p>de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024? PE6: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024?</p>	<p>de una Institución Educativa - Chincha 2024. OE5: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de ira en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024. OE6: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024.</p>	<p>Educativa - Chincha 2024. HE4: Existe relación positiva significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en estudiantes del 5° grado de una Institución Educativa - Chincha 2024.</p>	
DISEÑO METODOLÓGICO	POBLACIÓN Y MUESTRA		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Nivel de investigación: Correlacional.</p> <p>Tipo de Investigación: Básica.</p>	<p>Población: estudiantes de 5° grado de secundaria. N: 313 Tamaño de muestra: 175 estudiantes. Muestreo: probabilístico aleatorio simple. Criterios de Inclusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes entre los 15 a 17 años de ambos sexos. - Estudiantes matriculados en la I.E. y que jueguen videojuegos. - Estudiantes que tengan el consentimiento informado autorizado por sus apoderados y deseen participar voluntariamente de la evaluación. <p>Criterios de exclusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes menores de 15 años y mayores de 17 años. - Estudiantes que se rehúsen a participar de la evaluación o hayan completado los cuestionarios de manera incorrecta. - Estudiantes que no hayan asistido a clases en los días de recolección de datos. 		<p>Técnica: Encuesta escrita.</p> <p>Instrumentos: Escala de adicción a los videojuegos (HAMM-1ST) de Mendoza (2013) y el Cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry (1992) adaptado por Matalinares et al. (2012).</p>

ANEXO 02: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

ALUMNAS: Ochoa Napa María Alexandra y Tasayco Clemente Rubit Elizabeth

ASESOR: Gavilán Chávez Ronnie Gustavo

LOCAL: Filial Chincha

TEMA: Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa - Chincha 2024

VARIABLE 1: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS			
DIMENSIÓN INDICADORES	ITEMS	NIVEL DE MEDICION	INSTRUMENTO
Focalización El videojuego se vuelve prioridad.	1,7,13,19,25,31	Uso (menor a 7) Abuso (8-12) Dependencia (mayor a 13)	Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST)
Modificación del Estado de ánimo Experiencias generadas por el mismo videojuego.	2,8,14,20,26,32	Uso (menor a 11) Abuso (12-17) Dependencia (mayor de 18)	
Tolerancia Necesidad de incrementar las horas de juego.	3,9,15,21,27,33	Uso (menor a 7) Abuso (8-14) Dependencia (mayor a 15)	
Síntomas de Abstinencia Sensación desagradable cuando se deja de realizar la actividad.	4,10,16,22,28,34	Uso (menor a 3) Abuso (4-10) Dependencia (mayor a 11)	
Conflicto Consecuencia por dedicar tiempo en exceso a los videojuegos.	5,11,17,23,29,35	Uso (menor a 5) Abuso (6-10) Dependencia (mayor a 11)	
Recaída Tendencia a restaurar los patrones de juego.	6,12,18,24,30,36	Uso (menor a 6) Abuso (7-13) Dependencia (mayor a 14)	

VARIABLE 2: AGRESIVIDAD			
DIMENSIÓN INDICADORES	ITEMS	NIVEL DE MEDICION	INSTRUMENTO
Agresión física Ataques al cuerpo. Uso de objetos para causar daño.	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Muy Alto (de 30 a más) Alto (24 a 29) Medio (16 a 23) Bajo (12 a 15) Muy Bajo (menos de 11)	Cuestionario de Agresión (AQ)
Agresión Verbal Uso del lenguaje ofensivo.	2,6,10,14,18	Muy Alto (de 18 a más) Alto (14 a 17) Medio (11 a 13) Bajo (7 a 10) Muy Bajo (menos de 6)	
Ira Activación psicológica luego de un momento molesto. Preparación para la agresión.	3,7,11,15,19,22,25	Muy Alto (de 27 a más) Alto (22 a 26) Medio (18 a 21) Bajo (13 a 17) Muy Bajo (menos de 12)	
Hostilidad Estar a la defensiva física y verbalmente.	4,8,12,16,20,23,26,28	Muy Alto (de 32 a más) Alto (26 a 31) Medio (21 a 25) Bajo (15 a 20) Muy Bajo (menos de 4)	

ANEXO 03: AUTORIZACIÓN DE USO DE INSTRUMENTOS

Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST) de Mendoza (2013)

M MARIA ALEXANDRA OCHOA NAPA
Para: psichamm1st@gmail.com
CC: RUBIT ELIZABETH TASAYCO CLEMENTE
Vie 29/03/2024 09:19

Buen día Psi. Mendoza, quien le escribe es la Egresada de Psicología de la Universidad Privada San Juan Bautista quien en compañía de mi compañera Tasayco Clemente Rubit estamos realizando nuestra Tesis para la obtención del Título Profesional.

De acuerdo a nuestras variables y población de estudio hemos visto conveniente poder trabajar con su instrumento de medición acerca de la Adicción a los Videojuegos creada en el año 2013

Por ello, hacemos la solicitud del permiso para poder utilizar dicho instrumento con fines académicos.

Esperamos una pronta respuesta, gracias.

Obtener [Outlook para Android](#)

H Hugo Aquiles Mendoza Mezarina <psichamm1st@gmail.com>
Para: MARIA ALEXANDRA OCHOA NAPA
Mar 09/04/2024 17:34

Escala_HAMM1ST_Videojueg... 952 KB
Escala_HAMM1ST_EDIT.pdf 3 MB

Mostrar los 3 datos adjuntos (5 MB) Guardar todo en OneDrive - Universidad Privada San Juan Bautista SAC Descargar todo

Buenas tardes María,

Tienes mi autorización para utilizar mi prueba psicométrica en su investigación. También, te adjunto material que será de utilidad y les deseo muchos éxitos.

Saludos,

Hugo Aquiles Mendoza Mezarina
Psicólogo Forense
Cel.: 984-767728

Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992) adaptado por Matalinares et al (2012)

 MARIA ALEXANDRA OCHOA NAPA
Para: maria_luisa93@hotmail.com
CC: © RUBIT ELIZABETH TASAYCO CLEMENTE

     ...

Vie 29/03/2024 7:32

Buen día, Dra. Matalinares, quienes nos dirigimos a usted somos **egresadas de la Carrera de Psicología** que actualmente estamos realizando de manera grupal nuestra Tesis para obtener nuestro **Título profesional**, y de acuerdo a nuestras variables de estudio hemos decidido utilizar su instrumento sobre su **Cuestionario de Agresividad (2012)** dado que ha obtenido validez y confiabilidad en la adaptación en nuestra población peruana, cuyos participantes son similares a nuestra muestra seleccionada (adolescentes escolares) para la tesis. Por ello, queríamos saber cuáles son los requisitos para poder obtener dicho material.

Esperamos su pronta respuesta, gracias!

 maria luisa matalinares Calvet <maria_luisa93@hotmail.com>
Para: © MARIA ALEXANDRA OCHOA NAPA

     ...

Dom 31/03/2024 19:15

 Manual del Cuestionario de ...
64 KB

María pueden usar el material. Hagan las citas que correspondan.

ANEXO 04: PROTOCOLO DE LOS INSTRUMENTOS

TÍTULO: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL 5º GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024

¿SUELES JUGAR VIDEOJUEGOS?

a) Sí b) No

INTRUCCIONES

Si respondiste “Sí”, por favor continúa con el cuestionario. Si respondiste “No”, no es necesario que completes el primer cuestionario, pasa al siguiente. ¡Gracias por tu tiempo y participación!

DATOS PERSONALES

Sexo

Edad

CUESTIONARIO SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

A continuación, se presentan una serie de preguntas a las que deberás marcar con una “X” según la frecuencia con que realizas cada interrogante.

Ten en cuenta que:

NUNCA	RARAS VECES	A VECES	CON FRECUENCIA	SIEMPRE
1	2	3	4	5

Nº	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuego?					
11	¿Dejas de lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					

16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

CUESTIONARIO SOBRE AGRESIVIDAD

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que deberás marcar con una "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

Ten en cuenta que:

CF	BF	VF	BV	CV
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

Nº	AFIRMACIONES	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 golpeando 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 se consiguen las oportunidades,					
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido con 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,					

¡GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!

ANEXO 05: EVIDENCIA DE PRUEBA PILOTO

Validez de contenido por Criterio de Jueces:

Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST) de Mendoza (2013)

Ítem	V de Aiken Pertinencia	V de Aiken Relevancia	V de Aiken Claridad	V de Aiken General
1	1	1	1	1
2	1	1	1	1
3	1	1	1	1
4	1	1	1	1
5	1	1	1	1
6	1	1	1	1
7	1	1	1	1
8	1	1	1	1
9	1	1	1	1
10	1	1	1	1
11	1	1	1	1
12	1	1	1	1
13	1	1	1	1
14	1	1	1	1
15	1	1	1	1
16	1	1	1	1
17	1	1	1	1
18	1	1	1	1
19	1	1	1	1
20	1	1	1	1
21	1	1	1	1
22	1	1	1	1
23	1	1	1	1
24	1	1	1	1
25	1	1	1	1
26	1	1	1	1
27	1	1	1	1
28	1	1	1	1
29	1	1	1	1
30	1	1	1	1
31	1	1	1	1
32	1	1	1	1
33	1	1	1	1
34	1	1	1	1
35	1	1	1	1
36	1	1	1	1

**Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992) adaptado por
Matalinares et al (2012)**

Ítem	V de Aiken Pertinencia	V de Aiken Relevancia	V de Aiken Claridad	V de Aiken General
1	1	1	1	1
2	1	1	1	1
3	1	1	1	1
4	1	1	1	1
5	1	1	1	1
6	1	1	1	1
7	1	1	1	1
8	1	1	1	1
9	1	1	1	1
10	1	1	1	1
11	1	1	1	1
12	1	1	1	1
13	1	1	1	1
14	1	1	1	1
15	1	1	1	1
16	1	1	1	1
17	1	1	1	1
18	1	1	1	1
19	1	1	1	1
20	1	1	1	1
21	1	1	1	1
22	1	1	1	1
23	1	1	1	1
24	1	1	1	1
25	1	1	1	1
26	1	1	1	1
27	1	1	1	1
28	1	1	1	1
29	1	1	1	1

Análisis de Confiabilidad:

Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST) de Mendoza (2013)

Estadística	
Alfa de Cronbrach	N de elementos
,935	36

Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992) adaptado por Matalinares et al (2012)

Estadística	
Alfa de Cronbrach	N de elementos
,926	29

ANEXO 06: FÓRMULA ESTADÍSTICA PARA CÁLCULO DE LA MUESTRA

Fórmula de población finita:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2(N-1) + Z^2 * p * q}$$

Datos:

- **n** = Tamaño de la muestra
- **N** = 313 (tamaño de la población)
- **Z** = 1.96 (nivel de confianza del 95%)
- **p** = 0.5 (proporción esperada de éxito)
- **q** = 0.5 (proporción complementaria)
- **e** = 0.05 (margen de error del 5%)

$$n = \frac{300.3412}{1.7404}$$

$$n = 172.72$$

$$n = 173$$

Nota: Para la muestra se seleccionó un total 175 estudiantes

ANEXO 07: AUTORIZACIÓN PARA OBTENER LA MUESTRA



UNIVERSIDAD PRIVADA SAN JUAN BAUTISTA

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"
"Preparando el Camino para la Acreditación"

CARTA N° 031-2024-PEPSI- UPSJB

San Borja, 19 de julio del 2024

Lic.
SALAZAR GUTIERREZ, RENE LEOPOLDO
Director
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INDUSTRIAL
"JOHN F. KENNEDY"
Presente. –

Tengo el agrado de dirigirme a ud. en representación del Director de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Privada San Juan Bautista, expresándole nuestro cordial saludo y solicitar la AUTORIZACIÓN para las jóvenes OCHOA NAPA, MARÍA ALEXANDRA y TASAYCO CLEMENTE, RUBIT ELIZABETH estudiantes de la Escuela Profesional de Psicología, quienes necesitan realizar un trabajo de investigación en la institución a su cargo y poder cumplir con los requisitos para proseguir con su formación profesional.

El proceso de desarrollo de la investigación titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHINCHA 2024" requiere de la aplicación de los instrumentos de evaluación psicológica, que cumplen con los criterios psicométricos.

Haciendo propicia la oportunidad para expresarle nuestros sentimientos de estima y consideración personal.

Atentamente



Luis Alberto Barboza Zelada
Director en Psicología
E. P. N. 0276089

COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE
PSICOLOGÍA - UPSJB

Autorizado
para I. B. E. S. I. E.

ANEXO 08: CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SER PARTICIPANTE EN EL ESTUDIO

Título: “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de 5° grado de secundaria de una Institución Educativa – Chincha 2024”.

Con el debido respeto nos presentamos, somos MARIA ALEXANDRA OCHOA NAPA Y RUBIT ELIZABETH TASAYCO CLEMENTE egresadas de la carrera de Psicología de la Universidad Privada San Juan Bautista (UPSJB) de la Filial Chincha. Actualmente, nos encontramos realizando una investigación titulada: “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa – Chincha 2024”.

El propósito de la investigación es determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad, en donde se requiere de la colaboración de su menor hijo/a. El proceso consiste en la aplicación de una encuesta de manera presencial, la cual contiene tres apartados: el primero es sobre datos demográficos de los estudiantes (sexo y edad); el segundo es sobre el cuestionario de adicción a los videojuegos (36 preguntas); y el tercero es sobre la agresividad (29 afirmaciones). Tiene una duración aproximada de 10 a 40 minutos.

En este caso la población de este estudio al ser menores de edad requiere del consentimiento del adulto responsable de la tutela del menor para su participación, la cual se dará en un solo momento y es VOLUNTARIA, nadie puede obligarlo/a a participar si no lo desea. Debe también saber que toda la información que brinde el/la menor será guardada CONFIDENCIALMENTE, es decir, sólo será conocida por las personas autorizadas que trabajan en este estudio y por nadie más.

Si Ud. permite la participación de su menor hijo/a en el estudio, ayudaría a la comunidad científica a poder conocer el estado de algunos aspectos de la salud mental en los estudiantes de 5° grado de secundaria, especialmente relacionados a la adicción a los videojuegos y la agresividad. Además Ud. puede solicitar los resultados de algunos cuestionarios que el/la menor haya completado en la encuesta.

En el caso de cualquier consulta relacionada al estudio y la participación del/la menor, puede contactar a las investigadoras principales del estudio de la UPSJB, María Alexandra Ochoa Napa (cel: 978305317) y Rubit Elizabeth Tasayco Clemente (cel: 910713996), o escribir al correo electrónico: marialeochoanapa20@gmail.com.

Como evidencia de dejar participar a su menor hijo/a en el estudio se requiere que escriba “SI” o “NO” en el siguiente párrafo:

_____deseo que mi menor hijo/a participe en esta investigación.

ANEXO 09: ASENTIMIENTO INFORMADO PARA SER PARTICIPANTE EN EL ESTUDIO

Título: “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de 5° grado de secundaria de una Institución Educativa – Chincha 2024”.

Con el debido respeto nos presentamos, somos MARIA ALEXANDRA OCHOA NAPA Y RUBIT ELIZABETH TASAYCO CLEMENTE egresadas de la carrera de Psicología de la Universidad Privada San Juan Bautista (UPSJB) de la Filial Chincha. Actualmente, nos encontramos realizando una investigación titulada: “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del 5° grado de secundaria de una Institución Educativa – Chincha 2024”.

El propósito de este estudio es determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad, en donde se requiere de su colaboración. El proceso consiste en la aplicación de una encuesta de manera presencial, la cual contiene tres apartados: el primero es sobre sus datos demográficos (sexo y edad); el segundo es sobre el cuestionario de adicción a los videojuegos (36 preguntas); y el tercero es sobre la agresividad (29 afirmaciones). Tiene una duración aproximada de 10 a 40 minutos.

Su participación en el estudio es totalmente VOLUNTARIA, no implica recompensas de ningún tipo y tampoco algún costo. Debe también saber que toda la información que brinde será guardada CONFIDENCIALMENTE, es decir, sólo será conocida por las personas autorizadas que trabajan en este estudio y por nadie más.

En el caso de cualquier consulta relacionada al estudio y su participación, puede contactar a las investigadoras principales del estudio de la UPSJB, María Alexandra Ochoa Napa (cel: 978305317) y Rubit Elizabeth Tasayco Clemente (cel: 910713996), o escribir al correo electrónico: marialeochoanapa20@gmail.com.

Habiendo leído la información provista líneas arriba. Y, como evidencia de aceptar participar de la investigación se requiere que escriba “SI” o “NO” en el siguiente párrafo:

_____deseo participar en esta investigación.

ANEXO 10: EVIDENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

	Bibliografía	Tipo de documento
Referencias bibliográficas	<p>Aguirre, P. y Verdi, K. (2022). <i>Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Pública de Lima Metropolitana en el 2022</i>. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte]. https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/32720/Aguirre%20Linares%2c%20Pamela%20Sue%20-%20Verdi%20Matto%2c%20Katuska.pdf?sequence=3&isAllowed=y</p>	Tesis
	<p>Andreu, J. Peña, M. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. <i>Psicothema</i>. 14(2). 476-482. https://www.redalyc.org/pdf/727/72714245.pdf</p>	Artículo
	<p>Argote, V. y Atencio, J. (2022). <i>Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021</i>. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T010_70176193_T.pdf?sequence=1</p>	Tesis
	<p>Autiquet, M. y Benítez, M. (2002). <i>El Psicoanálisis</i>. Siglo XXI. https://www.google.com.pe/books/edition/El_Psicoan%C3%A1lisis/brlgdQfscR0C?hl=es-419&gbpv=0</p>	Libro
	<p>Ayelén, W. (2022). <i>Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses</i>. [Tesis de Licenciatura, Universidad abierta Interamericana]. https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/41251cf2-c3f0-449a-bdaa-f52a3b9a133c/content</p>	Tesis

	<p>Bachiri, O. (2018). <i>Drogas y adicciones: medicamentos y otras sustancias</i>. Autoedición. https://www.google.com.pe/books/edition/Drogas_y_Adicciones_medicamentos_y_otras/MRdtDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=que+es+una+adikki%C3%B3n&printsec=frontcover</p>	Libro
	<p>Bandura, A. (1987). <i>Teoría del aprendizaje social</i>. Espasa-Calpe. https://www.google.com.pe/books/edition/Teor%C3%ADa_del_aprendizaje_social/sJ-sQwAACAAJ?hl=es-419</p>	Libro
	<p>Bandura, A. y Ribes, E. (1975). <i>Modificación de Conducta</i>. Análisis de la agresión y la delincuencia. (p. 307-350). México. Trillas.</p>	Libro
	<p>Baque, D., Buenaventura, K. y Mina, J. (2024). Efectos de sustancias psicoactivas en la salud humana y sus consecuencias en el bienestar físico-mental. <i>Journal Scientific MQR Investigar</i>. 8(1). 5697-5719. https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1202/4387</p>	Artículo
	<p>Barbero, I. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad: definición, autores, teorías y consecuencias. <i>Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas</i>. 38. 39-56.</p>	Artículo
	<p>Beller, W. (2016). La violencia en la mirada de filósofos analistas y neurocientíficos. <i>Revista de Ciencias Sociales y Humanidades</i>. 19(32).</p>	Artículo
	<p>Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. <i>Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras toxicomanías</i>. 26(2). 91-95. https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf</p>	Artículo

	<p>Carrasco, M. y González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. <i>Acción Psicológica</i>. 4(2). 7-38. https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf</p>	Artículo
	<p>Cartas J, (2014). <i>Videojuegos de los 70 (Volumen 1)</i>. Autoedición. https://www.google.com.pe/books/edition/Videojuegos_de_los_70_Volumen_1/E1k0BAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0</p>	Libro
	<p>Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. <i>Psicogente</i>. 9(15). 166-170. https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf?</p>	Artículo
	<p>Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de videojuegos en Infancia y Adolescencia. <i>Anales de Psicología</i>. 27(2). 418-426. https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf</p>	Artículo
	<p>Cide (2008). <i>Orientación educativa: fundamentos teóricos, modelos institucionales y nuevas perspectivas</i>. Ministerio de Educación. https://www.google.com.pe/books/edition/orientacion_educativa_fundamentos_teoric/LqBA5z3Fit4C?hl=es-419&gbpv=0</p>	Libro
	<p>Cordero, P. (2022). La agresividad en escolares adolescentes: una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. <i>Revista Conrado</i>. 18(84). 202-206. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100202</p>	Artículo
	<p>Corrales, Y. (2019). <i>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</i>. [Tesis de Licenciatura, Universidad Inca Garcilaso</p>	Tesis

	<p>de la Vega]. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p>	
	<p>Cueva, R. y Valencia, P. (2022). <i>Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada, Huari 2022</i>. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102449/Cueva_MRDP-Valencia_VPM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y</p>	Tesis
	<p>Diario el Correo (19 de marzo del 2021). Ica: afirman que se incrementó la adicción a videojuegos en niños y adolescentes. <i>El Correo</i>. https://diariocorreo.pe/edicion/ica/ica-afirman-que-se-incremento-la-adiccion-a-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes-noticia/?ref=dcr</p>	Período digital
	<p>Diario el Correo (03 de junio del 2023). Peleas entre escolares atemorizan a vecinos de la provincia de Chincha. <i>El Correo</i>. https://diariocorreo.pe/edicion/ica/peleas-entre-escolares-atemorizan-a-vecinos-de-la-provincia-de-chincha-noticia/?ref=dcr</p>	Periódico digital
	<p>Dockendorff, C. (2012). Veinticinco años en pos de un nuevo paradigma social: lecciones aprendidas. <i>Revista Latinoamericana</i>. 11(33). 91-120. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-65682012000300005</p>	Artículo
	<p>Domínguez, S., Resurrección, D. y Rodríguez, C. (2023). <i>Guía para la elaboración de trabajos fin de grado y trabajos fin de máster en psicología y ciencias afines</i>. Editorial Dykinson, S.L. https://www.google.com.pe/books/edition/Gu%C3%ADa_para_la_elaboraci%C3%B3n_d</p>	Libro

e_trabajos_f/SdLbEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0	
Estalayo, A., Rodríguez, O., Gutiérrez, R., y Romero, J. (2021). <i>Psicoterapia de vinculación emocional validante (VEV): Intervención con jóvenes vulnerables, en riesgo y conflicto social</i> . Ediciones Octaedro. https://www.google.com.pe/books/edition/Psicoterapia_de_vinculaci%C3%B3n_emocional_v/aH4vEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0	Libro
Eysenck, M. W. (2019). <i>Psicología básica</i> . Editorial El Manual Moderno. https://books.google.com.pe/books/about/Psicolog%C3%ADa_b%C3%A1sica.html?id=L9CaDwAAQBAJ&redir_esc=y	Libro
Fajardo, J., Santana, A. y Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D.C. <i>Revista Colombiana de Educación</i> . 84. https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076	Artículo
García, E. (2019). <i>Psicopatología de la violencia: Repercusiones forenses</i> . Editorial El Manual Moderno. https://www.google.com.pe/books/edition/Psicopatolog%C3%ADa_de_la_violencia/Qfp6DwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0	Libro
Gil, A. y Mombiela, T. (2007). <i>Los videojuegos</i> . Editorial Rambla del Poblenou, 1d. https://www.google.com.pe/books/edition/Los_videojuegos/hQCdIPty3P0C?hl=es&gbpv=1&dq=videojuegos&printsec=frontcover	Libro
González, C. y Resett, S. (2024). Adicción a los videojuegos, calidad de sueño y malestar psicológico en adolescentes y jóvenes adultos. <i>Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento</i> . 16(3). 86-95.	Artículo
Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas	Libro

	cuantitativa, cualitativa y mixta. <i>McGraw Hill Education</i> .	
	Herrero, O., Rubio, B. y Monzón, J. (2010). Etiología y fisiopatología de la conducta agresiva. <i>Revista de Psiquiatría infanto-juvenil</i> . 3(2).	Artículo
	Iacovella, J y Troglia, M. (2003). La hostilidad y su relación con los trastornos cardiovasculares. <i>Psico-usf</i> . 8(1). 53-61. https://doi.org/10.1590/S1413-82712003000100008	Artículo
	INEI (27 de junio del 2023). <i>El 91,3% de la población de 6 y más años de edad que usa internet accedió a través de un teléfono celular</i> . Editorial INEI. https://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-no-098-2023-inei.pdf	Página web
	Iparraguirre, M., Mendoza, J., Márquez, J., Del Carmen, D., Cóndor, M. y Quispe, N. (2023). <i>Visibilizando la violencia escolar y la agresividad de los adolescentes en instituciones educativas</i> . Editora CLAEC. https://books.google.com.pe/books/about/Visibilizando_la_violencia_escolar_y_la.html?id=0w3jEAAQBAJ&redir_esc=y	Libro
	Keenan, K. (2012). El desarrollo de la agresividad física desde la primera infancia hasta la adultez. <i>Enciclopedia sobre el desarrollo de la Primera Infancia</i> . https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/agresividad-agresion/segun-los-expertos/el-desarrollo-de-la-agresividad-fisica-desde-la-primera#:~:text=La%20agresividad%20se%20desarrolla%20temprano,que%20emergen%20durante%20ese%20periodo	Artículo
	Koepsell, D. y Ruiz, M. (2015). <i>Ética de la Investigación, Integración Científica</i> . Editarte. https://www.conbioetica-	Libro

mexico.salud.gob.mx/descargas/pdf/Libro_Etica_de_la_Investigacion_gratuito.pdf	
Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. <i>Tecnología en Marcha</i> . 18(1).	Artículo
Lina, A. (2022). <i>Desintoxicación digital: Una guía para minimizar el uso o a la adicción a redes sociales, videojuegos y otros tipos de tecnología</i> . Autoedición. https://www.google.com.pe/books/edition/Desintoxicaci%C3%B3n_Digital/KMJgEAAQBAJ?hl=es&gbpv=0	Libro
López, O. (2004). La agresividad humana. <i>Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"</i> . 4(2). https://www.redalyc.org/pdf/447/44740216.pdf	Artículo
López, L. y Vadillo, F. (2013). <i>Agresividad y Violencia en Epilepsia</i> . Editorial Club Universitario. https://www.google.com.pe/books/edition/Agresividad_y_violencia_en_epilepsia/7ZX9CAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&kptab=overview	Libro
Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G. y Strahler, T. (2015). Gamer o adicto?. Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. <i>Revista Neuropsicología Latinoamericana</i> . 7(3). 1-12. https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf	Artículo
Martínez, J. (2022). Manejo de la ira. <i>Con-Ciencia Boletín Científico De La Escuela Preparatoria</i> No. 3. 9(18), 125-126. https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/9499/9213	Artículo
Matalinares, M., Yaringaño, J., Fernández, E. Huari, Y, Capos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry.	Artículo

	<i>Revista de Investigación en Psicología</i> . 15(1).	
	Mendoza, H. (2013). <i>Construcción de la Escala de adicción a videojuegos HAMM-1ST en adolescentes escolares del distrito de Los Olivos</i> . [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/128457/Mendoza_MHA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Tesis
	Meyers, R. (2017). <i>Empirismo</i> . Editora Vozes. https://www.google.com.pe/books/edition/Empirismo/apoUDgAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0	Libro
	Millan, M. (2022). <i>La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en estudiantes adolescentes</i> . [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2c%20Marco%20Eduardo.pdf	Tesis
	Molina, M. (1989). <i>Los problemas de la infancia en Costa Rica y los servicios sociales infantiles</i> . Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia. https://www.google.com.pe/books/edition/Los_problemas_de_la_infancia_en_Costa_Ri/OzHBg_-L0gUC?hl=es-419&gbpv=1&kptab=overviewn	Libro
	Moreno, A. (2015). <i>La Adolescencia</i> . Editorial UOC. https://www.google.com.pe/books/edition/La_adolescencia/qH3LDAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=adolescencia&printsec=frontcover	Libro
	Ñaupá, D. (2023). <i>Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa</i>	Tesis

	<p>Isabel, Huancayo, 2021. [Tesis de Licenciatura, Universidad Continental]. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14440/1/IV_FHU_501_TE_%C3%91aupa%20Huacachi_2023.pdf</p>	
	<p>Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2022). Informe sobre Adicciones Comportamentales 2021: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2021_Informe_adicciones_comportamentales.pdf</p>	Informe
	<p>ONU (2023). <i>Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Edición especial</i>. Editorial ONU. https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2023_Spanish.pdf?_gl=1*19s1h9t*_ga*MTM4MDQxMTk2Ni4xNzQyNDQ2Mjk0*_ga_TK9BQL5X7Z*MTc0MjQ0NjI5My4xLjEuMTc0MjQ0NjM4Mi4wLjAuMA</p>	Página web
	<p>Picado, F. (2001). <i>Didáctica General</i>. Euned. https://www.google.com.pe/books/edition/Did%C3%A1ctica_General/kaqmD3DezGAC?hl=es-419&gbpv=0</p>	Libro
	<p>Romero (2024). Tenemos más casos de bullying escolar, pero el 97% de colegios no ha contratado psicólogos. https://saludconlupa.com/noticias/tenemos-mas-casos-de-bullying-escolar-pero-el-97-de-colegios-no-ha-contratado-psicologos/</p>	Artículo
	<p>Rice, F. (1997). <i>Desarrollo humano: estudio del ciclo vital</i>. Prentice-Hall Hispanoamericana. https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_humano/ZnHbCKUCtSUC?hl=es&gbpv=0</p>	Libro

	<p>Ríos, M. (2023). <i>Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2022 – 2023</i>. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26812/1/MarcoJoel_RiosQuezada.pdf</p>	Tesis
	<p>Ríos, J. (2023). En el mundo hay más de 3.000 millones de gamers y la cifra sigue aumentando cada día. <i>Infobae</i>. https://www.infobae.com/tecnologia/2023/08/30/en-latinoamerica-hay-mas-de-3000-millones-de-gamers-y-la-cifra-sigue-aumentando-cada-dia/#:~:text=La%20industria%20gamer%20es%20una,y%20asistir%20a%20estos%20eventos</p>	Artículo
	<p>Sánchez, A., Castillo, J., Godínez, A., Cordero, A., Roque, B., Cabrera, F., Silva, D., Pérez, F., Morales, J. y Bauche, C. (2021). <i>Aplicación de los principios éticos en las psicologías</i>. ITESO. https://www.google.com.pe/books/edition/Aplicaci%C3%B3n_de_los_principios_%C3%A9ticos_en/IN5IEAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=principios+basicos+de+la+etica+en+investigaci%C3%B3n+libros&printsec=frontcover</p>	Libro
	<p>Sánchez, C. (2022). <i>Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito</i>. [Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica Indoamérica]. https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5130/1/SANCHEZ%20ANDINO%20CRISTIAN%20FERNANDO.pdf</p>	Tesis
	<p>Sánchez, J., y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. <i>Revista Electrónica sobre ciencia, Tecnología y Sociedad</i>, 6(11). https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/articulo/view/690</p>	Artículo

	<p>Sartre, J. (2006). <i>El Existencialismo es un humanismo</i>. UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial. https://www.google.com.pe/books/edition/El_Existencialismo_Es_Un_Humanismo/3yy8F1pPfr8C?hl=es&gbpv=0</p>	Libro
	<p>Strawson, P. (2018). <i>Escepticismo y naturalismo</i>. Antonio Machado Libros. https://www.google.com.pe/books/edition/Escepticismo_y_naturalismo/yLOBDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0</p>	Libro
	<p>Tineo, P (2023). <i>Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, Huancavelica – Perú, 2023</i>. [Tesis de Licenciatura, Universidad Norbert Wiener]. https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/11557/T061_72238252_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p>	Tesis
	<p>UNICEF (2020). <i>¿Cuáles son las consecuencias de la violencia en la crianza?</i>. Editorial UNICEF. https://www.unicef.org/uruguay/crianza/etapa-escolar/cuales-son-las-consecuencias-de-la-violencia-en-la-crianza#:~:text=Ansiedad%2C%20angustia%2C%20depresi%C3%B3n%3A%20Pueden,comportamientos%20autodestructivos%20como%20la%20automutilaci%C3%B3n</p>	Página web
	<p>Valleur, M. y Claude, J. (2005). <i>Las nuevas adicciones del siglo XXI: Sexo, pasión y videojuegos</i>. Ediciones Paidós Ibérica S.A. https://www.google.com.pe/books/edition/Las_nuevas_adicciones_del_siglo_XXI/Tz4MPV_eHI8C?hl=es&gbpv=1&dq=dependencia+a+los+videojuegos&printsec=frontcover</p>	Libro
	<p>Weinstein, F. y Aldunate, N. (2021). Procesamiento lingüístico y emocional de agresiones verbales. <i>Revista De Sociología</i>, 36(1), 99–113. https://doi.org/10.5354/0719-529X.2021.64429</p>	Artículo

<p>Referencias UPSJB</p>	<p>Pimentel, C. y Ramos, K. (2022). <i>Habilidades sociales y agresividad en estudiantes del nivel secundaria de una I.E.P. Chinchá, 2022</i>. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada San Juan Bautista]. https://repositorio.upsjb.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/d4606b08-08fb-4774-bd06-a6c32ed20862/content</p>	<p>Tesis</p>
<p>Referencias en inglés</p>	<p>Beauchamp, T. & Childress, J. (2019). <i>Principles of Biomedical Ethics</i>. Oxford University Press. https://www.google.com.pe/books/edition/_/BUFYxwEACAAJ?hl=es&sa=X&ved=2ahUK Ewj4y7GO8Z6LAXWjILkGHXroH3EQ8fIDeg QIExAP).</p>	<p>Libro</p>
<p>Breuer, J. & Elson, M. (2017). Frustration-Aggression Theory. <i>ResearchGate</i>. https://www.researchgate.net/publication/321776001_Frustration-aggression_theory</p>	<p>Artículo</p>	
<p>Buss, A. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. <i>Journal of Personality and Social Psychology</i>, 63(3), 452-459. https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452</p>	<p>Artículo</p>	
<p>Garaigordobil, M. (2023). Educational Psychology: The Key to Prevention and Child-Adolescent Mental Health. <i>Psicothema</i>. 35 (4). 327-339. https://www.psicothema.com/pdf/4815.pdf</p>	<p>Artículo</p>	
<p>Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. <i>Journal of Substance Use</i>. 10(4). 191-197. https://doi.org/10.1080/14659890500114359</p>	<p>Artículo</p>	
<p>Kuss D. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. <i>Psychology research and behavior management</i>, 6, 125–137. https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476</p>	<p>Artículo</p>	
<p>Lemmens, J., Valkenburg, P. & Peter, J. (2010). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. <i>Journal of youth and</i></p>	<p>Artículo</p>	

	<i>adolescence</i> . 40(1). 38–47. https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x	
	OMS (14 september 2018). <i>Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11</i> . https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11	Página web
	OMS (22 october 2023). <i>Addictive behaviours: Gaming disorder</i> . https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder	Página web
	Pan, Y., Motevalli, S., & Yu, L. (2024). The Relationship between Game Addiction and Aggression among Adolescents with Mediating Role of Narcissism and Self-Control. <i>Iranian journal of psychiatry</i> , 19(3), 274–284. https://doi.org/10.18502/ijps.v19i3.15804	Artículo

Total de Referencias		Referencias bibliográficas		Referencias UPSJB		Referencias en inglés	
N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
77	100	66	86%	1	1%	10	13%