

UNIVERSIDAD PRIVADA SAN JUAN BAUTISTA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



**ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESION EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LIMA SUR, 2023**

TESIS

PRESENTADA POR BACHILLER

ENRIQUEZ GARCIA KATHERINE

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

LIMA- PERU

2024

ASESOR

Dr. BARBOZA ZELADA LUIS ALBERTO

ORCID: 0000-0002-5162-0782

TESISTA

ENRIQUEZ GARCIA KATHERINE

ORCID: 0000-0002-8657-3402

LINEA DE INVESTIGACIÓN
PSICOLOGIA – PSICOLOGIA EDUCATIVA

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Privada San Juan Bautista, facultad de ciencias de la salud y a los docentes que me apoyaron en llevar a cabo la ejecución de mi trabajo de investigación.

En especial a mi asesor Dr. Barboza Zelada Luis Alberto por su paciencia y empatía con el presente trabajo durante su asesoramiento.

A los directivos de las instituciones educativas por el apoyo brindado para el recojo de la información.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis adorados padres Víctor y Cristina, hermanas y mi tía Magali, quienes son los que impulsan a que realice mis metas y logros como futura profesional y me apoyaron en la realización de este estudio y sobre todo a Dios quien es el que siempre guía e ilumina nuestro camino.

RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación fue determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresión, en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Lima Sur, 2023. La investigación se ajusta a un nivel correlacional, por su finalidad es aplicada y de un diseño no experimental, dado que no se manipulan variables. La muestra poblacional estuvo conformada por 364 estudiantes del nivel secundaria de dos instituciones educativas en Lima Sur, entre edades de 11 a 18 años de edad. El tipo de muestreo es no probabilístico. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos, fueron el Test de Dependencia a los videojuegos de Choliz y Marco adaptado por Salas (2017) y el Cuestionario de Buss y Perry adaptado por Tintaya (2018). Los resultados mostraron una correlación estadísticamente significativa directa entre ambas variables ($p < .05$, $R_s = .398$). Así mismo se encontró una correlación estadística entre la variable adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresión ($p < .05$). Finalmente se advierte una correlación significativa entre la variable agresión y las dimensiones dificultad de control y abstinencia ($p < .05$).

PALABRAS CLAVE: agresión, adicción a los videojuegos, dificultad de control.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between video game addiction and aggression among high school students in educational institutions in Lima Sur, 2023. The type of research was basic with a correlational level and a non-experimental design. The population sample was made up of 364 secondary school students from two educational institutions in Lima South between the ages of 11 and 18 years old. The type of sampling is non-probabilistic. Among the instruments used for data collection were the Choliz and Marco video game dependency test adapted by Salas (2017) and the Buss and Perry questionnaire adapted by Tintaya (2018). Meanwhile, the results showed a statistically significant direct correlation between both variables ($p < .05$, $R_s = .398$). Likewise, significant correlations were found between the video game addiction variable and the dimensions of aggression ($p < .05$). Finally, significant correlations were found between the aggression variable and the difficulty of control and abstinence dimensions ($p < .05$).

KEYWORDS: aggression, video game addiction, control difficulties.

INDICE

CARÁTULA	I
ASESOR Y TESISTA	ii
LINEA DE INVESTIGACIÓN	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE	viii
INFORME ANTIPLAGIO	x
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE ANEXOS	xiii
1. PROBLEMA	
Realidad problemática	14
Formulación del problema	15
Objetivos	17
Objetivo General y específicos	18
Propósito	18
Línea de Investigación	18
Objetivo de Responsabilidad Social	18
Justificación	19
Delimitación	19
Limitaciones	19
2. MARCO TEORICO	
Antecedentes Nacionales e Internacionales	20

Bases teóricas y Marco Conceptual	27
3. HIPOTESIS y VARIABLES	
Hipótesis	33
Variables	34
4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
Tipo, nivel y diseño de estudio	37
Población muestra y muestreo	37
Medios de recolección de información	40
Procedimiento	42
Procesamiento de datos	42
Aspectos éticos	43
5 ANÁLISIS DE RESULTADOS	
Resultados	44
Discusión	49
6 CONCLUSIONES	55
7. RECOMENDACIONES	57
8. REFERENCIAS	58
ANEXOS:	68

INFORME ANTIPLAGIO

TESIS - ENRIQUEZ GARCIA KATHERINE

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Privada San Juan Bautista Trabajo del estudiante	2%
2	Submitted to Universidad Autónoma de Ica Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	edoc.pub Fuente de Internet	1%
6	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	revistas.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	1%



INFORME DE VERIFICACIÓN DE SOFTWARE ANTIPLAGIO

FECHA: 15 ENERO 2025

NOMBRES DEL AUTOR: ENRIQUEZ GARCIA KATHERINE

TIPO DE PRODUCTO DE INVESTIGACIÓN:

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

INFORMO SER PROPIETARIA DE LA INVESTIGACIÓN VERIFICADA POR EL SOFTWARE ANTIPLAGIO TURNITIN, EL MISMO TIENE EL SIGUIENTE TÍTULO: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LIMA SUR, 2023"

CULMINADA LA VERIFICACIÓN SE OBTUVO EL SIGUIENTE PORCENTAJE: 14%

Conformidad Autor:


ENRIQUEZ GARCIA
KATHERINE
DNI 45036889

Conformidad Asesor:


BARBOZA ZELADA
LUIS ALBERTO
DNI 07068974

INDICE DE TABLAS

		Pág.
TABLA 1	Frecuencias y porcentajes de la muestra según sexo	39
TABLA 2	Frecuencias y porcentajes de la muestra según edad	39
TABLA 3	Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Lima Sur, 2023.	44
TABLA 4	Niveles de agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Lima sur, 2023	44
TABLA 5	Prueba de Kolmogorov – Smirnov para agresión	45
TABLA 6	Prueba de Kolmogorov – Smirnov para adicción a los videojuegos	46
TABLA 7	Correlación entre adicción a los videojuegos y agresión	46
TABLA 8	Correlación entre las dimensiones de agresión y adicción a los videojuegos	47
TABLA 9	Correlación entre la variable agresión y la dimensión dificultad de control	48
TABLA 10	Correlación entre la variable agresión y la dimensión abstinencia	48

INDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Matriz de Consistencia	69
ANEXO 2 Operacionalización de Variables	77
ANEXO 3 Instrumento de evaluación 1	79
ANEXO 4 Instrumento de evaluación 2	83
ANEXO 5 Autorización de uso del Instrumento	86
ANEXO 6 Carta solicitando autorización de evaluación de la muestra	87
ANEXO 7 Respuesta de carta autorizando la evaluación de la muestra	89
ANEXO 8 Consentimiento Informado	90

1. PROBLEMA

La tecnología se ha revolucionado en los últimos años, y gran parte de la población la utiliza para el trabajo, el deporte, como medio de ocio o comunicación, y también como medio habitual para jugar a diversos juegos y videojuegos offline a través de dispositivos como consolas, ordenadores y teléfonos móviles. Por lo tanto, el acceso a estos juegos virtuales está al alcance de todos. Controlar el uso de estos videojuegos ha creado un gran problema para jóvenes y adultos debido al consumo excesivo de tiempo, frustración por perder, procrastinarían, invertir dinero para comprar un avatar y problemas psicológicos como ansiedad, estrés y falta de control de ira, en tanto a ello diferentes organizaciones a nivel mundial se han pronunciado respecto a esta problemática.

La Organización Mundial de Salud (OMS, 2022), incluyó el abuso de los videojuegos como una alteración de la conducta en la Clasificación Internacional de Enfermedades. Se sabe que los videojuegos son una herramienta ampliamente utilizada en el tiempo libre de las personas, pero alrededor del 2-3 por ciento del número de jugadores se muestran comportamientos ofensivos y dañinos. Además, la OMS revela tres pautas para la adicción a los videojuegos, el primero de los cuales es la falta de control sobre el juego; no permite establecer límites en el tiempo dedicado a esta actividad, ni en el día o la semana, el segundo criterio aumenta la prioridad; la persona prioriza el juego y lo antepone a otros intereses primarios porque el tercer criterio es la prosecución o escalada del videojuego; a pesar de las ilaciones negativas, la persona no presta atención a los daños a su salud, al contrario, sigue jugando más.

We Are Social y Hootsuite (2022), sugieren que se ubican entre 4.950 millones de personas en internet y en redes sociales en ese año, además mencionar que ha aumentado un 9% (366 millones) en comparación del año 2018. Por otro lado, el estudio nos menciona que existen 3.48 mil millones de personas activos en redes sociales. Siendo que 3.260 millones de personas utilizan estas redes sociales mediante artilugios móviles. Por último, nos menciona que en Perú existen 24 millones de internautas operantes en redes sociales, con una media de uso mayor en edades de 16 a 64 años, y que este mismo rango de edad se dedica a jugar videojuegos entre 1 hora a más de cualquier tipo de consola.

A nivel latinoamericano, Data Reportal (2020) publicó un estudio realizado We Are en Filipinas indicando que es uno de los países con la mayor cantidad de usuarios de redes sociales y que tiene mayor cantidad de consumo en videojuegos y a su vez estos son utilizados por más tiempo, teniendo un promedio de 3 horas 53 minutos por persona. Este mismo estudio también menciona que cuatro países latinoamericanos están dentro de las primeras 8 posiciones en usuarios más adictos a redes sociales. En Colombia se registra una media de 3 horas con 45 minutos al día por el uso de estas plataformas, siendo este país el que abarca mayor cantidad de tiempo en toda América Latina y es la segunda a nivel mundial. Luego le sigue Brasil con 3 horas 30 minutos al día en redes sociales; y Argentina con 3 horas y 11 minutos por persona.

El Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideyo Noguchi (I.N.S.M,2017) considera se debe tomar conciencia en los tiempos estimados para el uso de la tecnología ya que la dependencia hacia los videojuegos está llevando a que la población que lo utiliza manifiesta fatiga, tensión eventualmente y así mismo las persona que manifiestan signos de adicción a los videojuegos tienen

factores asociados a otros trastornos como la fobia social o trastornos de personalidad. Así mismo indica que esta adicción es predominante en el sexo masculino y que se da a partir de los 12 años de edad, en tanto a ello algunas de las características que manifiestan son la conducta agresiva, implicación en actos delincuenciales como el hurto a desconocidos o familiares, descuido de la higiene y alimentación. A su vez en sus estudios anteriores encontraron que de 297 pacientes tienen problemas de juegos y adicción y que 158 estaban relacionados con internet, 30 de ludopatía, 8 de adicción a internet y ludopatía. Además, es importante destacar que los jóvenes y adolescentes representan el mayor porcentaje.

Así mismo uno de los factores más asociados a esa problemática es la agresión ocasionada por la impulsividad y descontrol de la ira, en tanto a ello algunas organizaciones se han pronunciado respecto a ello.

A nivel mundial la agresión es considerada un fenómeno preocupante en la actualidad, pues la Organización BBC News Mundo (2019) mencionó que desde el año 2000, más de 2.5 millones de ciudadanos latinoamericanos han sido asesinados violentamente, lo que refiere el 37% de los asesinatos cometidos a nivel global.

Por eso a nivel de latinoamericano, según el instituto Igarape (2018) una cuarta parte de los asesinatos en el mundo pertenecen a cuatro países latinoamericanos, que son México, Colombia, Venezuela y Brasil. Asimismo, en la lista de los 50 lugares más violentos, 43 de ellos pertenecen a América Latina.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2019) indica que 8 de 10 niños y jóvenes en el Perú fueron víctimas de violencia, en el cual seis de cada diez niños fueron golpeados en casa y 35 personas de cada 100 en algún

momento sufrieron de violencia sexual, por lo que muchos padres recurren a corregir o disciplinar a sus hijos.

A nivel nacional, el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP, 2022) se han reportado cifras alarmantes respecto a la agresión y violencia cometida contra mujeres en su mayoría entre 12 a 17 años de edad las cuales fueron agraviadas en su totalidad 5,204 casos atendidos, en tanto a violencia el mayor porcentaje encontrado fue de violencia psicológica con 1,969 casos, violencia sexual se encontró con 1,623 casos y finalmente la violencia física tuvo una cantidad de 1,590 casos.

El Sistema Especializado de Notificación de Casos de Violencia Escolar (Siseve ,2018) en los últimos años ha reportado 16,864 casos de hostigamiento escolar, un porcentaje de estos fueron reportados como el bullying con un total 3,624 casos, en tanto al maltrato escolar se reportaron que en las escuelas públicas el porcentaje estuvo conformado por 84 % y en las privadas por 16 %.

Este estudio es de suma importancia, para ello se planteó la interrogante del estudio: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023?

Así mismo para la presente investigación se plantean los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

Objetivos específicos:

OE1 Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

OE2. Determinar los niveles de agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

OE3. Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

OE4. Determinar la relación entre agresión y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

OE5. Determinar la relación entre agresión y dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

La investigación desde el ámbito educativo señala que los resultados obtenidos contribuirán a desarrollar más investigaciones y actualizaciones respecto a esta problemática que cada año se extiende y es perjudicial para la población. Así mismo será de apoyo hacia las instituciones evaluadas para que puedan tomar acciones respecto a los resultados obtenidos brindando estrategias de mejora y modificación mediante programas preventivos, talleres y charlas del problema actual.

Así mismo como objetivo de responsabilidad social es poder mejorar la salud y bienestar, esta depende asegurar un estilo de vida sano y fomentar el bienestar para todos que resulta imperativo para alcanzar cualquier objetivo de

desarrollo sostenible, estilos de vida saludable, desarrollo del confort de todos los sujetos de diferentes edades. Amaya et. al. (2018).

La presente investigación se justifica a nivel teórico, el aporte incrementará el interés respecto a la adicción a los videojuegos y la agresión en estudiantes, y alentará reflexión acerca de las variables y confirmar su relación.

Esta investigación posee justificación a nivel práctico, estos resultados obtenidos contribuirán a los directivos de la institución educativa para que obtengan el conocimiento de cómo estas variables están influyendo en los estudiantes y a si mismo intervenir mediante programas aplicativos o preventivos.

La tesis se justifica a nivel metodológico, por el empleo de instrumentos estandarizados y así mismo se revisaran las propiedades psicométricas para generar su validez y confiabilidad.

La presente investigación se delimita a estudiantes del nivel secundario que pertenezcan a ambas instituciones enfocándose así solo en adolescentes con quienes se desarrollará el actual estudio de investigación en el año 2023.

En el transcurso del estudio las limitaciones que podrían presentarse, como el consentimiento informado que los estudiantes o tutores confirmarán para la aplicación de los instrumentos.

2. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes nacionales, se ha considerado a Gutiérrez, J. y Rojas, K. (2022) realizaron un estudio donde su objetivo principal fue encontrar la incidencia entre adicción a las redes sociales y agresividad en un colegio estatal con una muestra poblacional de 187 adolescente de ambos sexos de la ciudad de Cajamarca. En el cual aplico los instrumentos de escala de adicción a redes sociales y el test de agresividad de Buss y Durk. En tanto al resultado hallo una relación directa entre ambas variables ($P < .05$, $Rho = ,576^{**}$). En tanto a los niveles de agresividad encontró que un porcentaje mínimo conformado por el 16% perteneció al nivel muy bajo, así mismo otro porcentaje conformado por el 25% se encontró en el nivel bajo, en tanto a los niveles alto y muy alto estuvieron conformados por un porcentaje de 19% y 11%.

Chingay, C. y Herrera, R. (2021) Realizaron un estudio trazándose como propósito encontrar la incidencia en el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo en 133 alumnos de una institución educativa en el distrito de Chota, Cajamarca. Utilizó para la reelección de datos el test de dependencia a los videojuegos y para agresión el test de agresión de Buss y Perry. En tanto a los desenlaces se encontró una relación directa ($Rho = ,275^{**}$), en tanto a los niveles de agresión obtuvieron que el mayor porcentaje se ubicaba en el nivel leve de agresión con 51% y en tanto a los escolares que no tienen agresión se evidencio con un porcentaje de 41%. En tanto al resto de porcentajes evidenciaron que en el nivel moderado se encuentran con 7% y finalmente con 1% el más alto.

Ramírez, R. (2021) realizó una investigación correlacional en el cual su finalidad fue encontrar la incidencia entre dependencia a los videojuegos y agresión en escolares de ambos sexos en una institución educativa. Su muestra poblacional estuvo conformada por 270 estudiantes de la ciudad de Nazca. Para la evaluación utilizó el test de adicción a Videojuegos-GASA y la prueba de agresión de Buss y Perry. En tanto a ello respecto a su objetivo general encontró una correlación de tipo positiva ($\rho = .402^{**}$, $p < 0.01$). Así mismo entre adicción a videojuegos y la dimensión agresión verbal ($\rho = .385^{**}$, $p < 0.01$), adicción a los videojuegos y la dimensión ira encontró una relación de tipo positiva ($r = .383^*$), adicción a videojuegos y la dimensión hostilidad ($r = .357$), a su vez en tanto a los niveles encontró el mayor porcentaje se encuentra en el alto de adicción con un 26% y en el nivel bajo se encuentra con 25 % mientras que con el moderado con un 47 %, en tanto a la variable agresión en el nivel alto dio un porcentaje de 20%.

Ramos, V. (2019) ejecuto una investigación donde su objetivo era encontrar la relación entre el uso de los videojuegos y la agresión. Su muestra poblacional se conformó por 271 estudiantes de instituciones educativas en Comas. Para ello aplicaron el test de experiencias con el uso de videojuegos y el test de agresión (ADAS). En tanto al resultado general de la hipótesis planteada encontró que entre ambas variables hay una relación de tipo ($P < .05$, $r = .456^{**}$).

Vara, R. (2018) planteo un estudio en el cual su principal finalidad fue encontrar la incidencia entre adicción a los videojuegos y agresión en 306 escolares en Villa María del Triunfo. Utilizó para la aplicación del estudio la prueba psicométrica de dependencia a los videojuegos de Choliz y Marco, y la escala de

Agresión de Buss y Perry. Así mismo encontró que se evidencia una correlación de tipo directa ($p < 0.001$, $\rho = 0.268$). En tanto a la correlación entre dimensiones se encontró se evidencia una relación de tipo directa entre agresión verbal y la dimensión abstinencia ($r = .26$), En tanto con agresión verbal y abuso y tolerancia una relación directa ($r = .22$). Así mismo entre agresión verbal y problemas ocasionados por los videojuegos una relación directa ($r = 0.29$), y con dificultad de control y agresión verbal ($r = .20$).

Remigio, J. (2017) realizó un estudio correlacional para encontrar la influencia entre la adicción a los videojuegos y la agresión en 350 escolares de ambos sexos. Utilizo el test HAMM1ST y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. En tanto a ello encontró una relación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresión ($p < 0.05$) ($r = .57$), mientras que la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresión manifestaron relación. Agresión física tiene una correlación ($r = .73$), dimensión agresión verbal ($r = .87$), la ira ($r = .80$) y la hostilidad ($r = .44$) tiene una relación significativa y directa. El autor encontró una correlación típica directa ($r = .685$) en la relación entre las dimensiones agresión y síntomas de abstinencia y una correlación típica directa ($r = .881$) con la dimensión conflicto agresión, 98 estudiantes (28.0%) se ubican en el nivel muy alta y 113 (32,3% de estudiantes y 102 de nivel medio (29%), en tanto 35 estudiantes manifestó nivel bajo (10%) y 2 estudiantes (6%) nivel muy bajo, con adicción a videojuegos entre los estudiantes mostraron que 340 (97,1%) de los estudiantes tienen niveles de adicción a los videojuegos y 10 estudiantes (2,9%) abusan, lo que indica que manifiestan niveles altos de adicción.

Olmedo (2016) ejecutó un estudio de tipo correlacional el cual su meta principal fue encontrar la incidencia de los videojuegos y la agresión en estudiantes de primaria en la ciudad de Arequipa. Aplicaron el test de agresión de Buss y Perry y el cuestionario de uso de videojuegos. Así mismo su muestra poblacional estuvo conformada por 29 escolares masculinos y femenino. En tanto a los resultados encontrar una relación de tipo directa entre ambas variables ($r= 0.24$). En tanto a los niveles evidenciaron que el 64% se encuentra en un grado moderado y el 36% en un grado alto de agresión.

Otoya y Ramírez (2016) realizaron un estudio correlacional en el cual plantearon encontrar la relación entre el uso de videojuegos y violencia en adolescentes. Su muestra poblacional estuvo constituida por 208 alumnos de ambos sexos de la ciudad de Trujillo. Aplicaron el cuestionario de uso de videojuegos y el cuestionario de violencia en adolescentes. En tanto a los resultados evidenciaron que existe una relación de tipo directa entre ambas variables ($p.<.05$), así mismo indicaron que de 6 a más horas el 35% usa videojuegos diarios y 11 a 20 horas el 9%.

Como antecedentes internacionales, se cita a:

López et al. (2020) el cual efectuaron una investigación cuyo objetivo fue encontrar la relación entre uso patológico de videojuegos y problemas conductuales en España. En su muestra poblacional contaron con 270 adolescentes de ambos sexos. Utilizaron como pruebas psicométricas la escala de Gentile para uso patológico y la escala SENA de problemas conductuales. En tanto a los resultados encontraron que existe una correlación de tipo directa positiva entre ambas variables ($r= .42$).

Begum et al (2019) ejecutaron una investigación de tipo correlacional en el cual su meta principal fue encontrar la relación entre adicción a los videojuegos la ira en adolescentes. Su muestra poblacional se conformó por 220 alumnos entre edades de 14 a 18 años en la ciudad de Dhaka en Bangladesh. Para su aplicación utilizaron la escala de adicción a los juegos GAS y el inventario de conductas disruptivas de Beck. Así mismo concluyen que existe una correlación de tipo directa entre ambas variables ($r = .52$).

Kim et al. (2018) formularon un estudio de tipo correlacional con el fin de determinar la incidencia entre agresión y trastornos a los juegos de internet. Su muestra poblacional se distribuyó por 402 adolescentes de género masculino y femenino en Corea del sur. Para la aplicación de las pruebas utilizaron el cuestionario ICURE de trastornos del internet y el cuestionario de agresión elaborados por los investigadores. En tanto a ello concluyeron que existe una relación significativa de tipo directa entre ambos indicadores de ($p < .05$, $Rho = .32$). Indicando que el abuso de juegos online ocasiona agresión.

Chacón et. al., (2018) desarrollaron una investigación correlacional en el cual plantearon establecer la relación entre agresión y el uso de videojuegos. Su muestra poblacional estuvo conformada por 519 niños de 10 a 13 años tanto hombres como mujeres en la ciudad de España. Utilizaron la escala de conductas violentas y el cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos. En tanto a los resultados encontraron que existe una correlación positiva ($r = .28$). Indicado así que los estudiantes que tienen problemas con el uso de videojuegos son más propensos a manifestar agresión.

González et al. (2017) ejecutaron un estudio de tipo correlación en el cual su objetivo fue encontrar la incidencia entre el uso problemático de los videojuegos y las dificultades emocionales. Su muestra poblacional estuvo conformada por 280 estudiantes de ambos sexos en España. Utilizaron el cuestionario de problemas de los videojuegos y la escala de Golberg. En tanto a los resultados encontraron que se evidencia una correlación de tipo positiva entre ambas variables ($r=.24$). En tanto a los niveles encontraron que el 30% tiene problemas con el uso desmedido de los videojuegos. Finalmente mencionaron que el uso desmedido de videojuegos ocasiona problemas emocionales entre la ansiedad y el estado de ánimo.

Asghar & Noor (2016), ejecutaron una investigación correlacional donde su objetivo principal fue encontrar la relación entre el temperamento y la adicción a los videojuegos. Su muestra estuvo constituida por 821 jóvenes adolescentes de ambos sexos en Peswar, Pakistán. Utilizaron la escala de Early Revised Adolescents Questionnaire. En tanto a los resultados evidenciaron que existe una correlación de tipo directa ($r= .08$). En tanto a ello llegaron a la conclusión que a medida que los estudiantes tengan mayor acceso y uso a los videojuegos, su agresión se manifestara por asumir el rol de los personajes de los juegos.

Actualmente el estudio de la adicción a los videojuegos tiene como fundamento teórico que sustenta el trabajo de adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de diferentes instituciones educativas en Lima Sur, 2023 bajo los modelos de:

Aragón, (2011) sustenta que las acciones que se centran en las áreas emocionales brindan un efecto en las personas que consumen los videojuegos. Los cuales por ello se manifiestan diferentes tipos de juegos para cada tipo de personalidad entre juegos de arcade, simuladores, steam. Como también existen juegos que no solo se acceden de manera gratuita si no que de manera de paga con dinero real. Estos juegos pueden traer tanto efectos positivos como negativos entre ellos el aislamiento o posibles trastornos como también una integración hacia una comunidad virtual.

Viñas, (2009) indica que los juegos de video no solo pueden ocasionar problemas en las personas, sino que son beneficioso en ellas, lo que altera que estos ocasionen problemas son el uso desmedido y falta de control, esto mismo ocasiona en las personas inestabilidad en el área emocional, ansiedad, ira, descontrol, agresión.

Soper y Miller (1983 citado por Vara 2018) mencionan que la dependencia a los juegos de video ocasiona el deterioro del interés de las personas en actividades cotidianas, en las cuales se denota el comportamiento compulsivo y las conductas asociales.

Chóliz (2011) manifiesta que los video juegos indicados pueden ocasionar conductas positivas ayudando en las habilidades sociales y ayudando así a enfrentar la frustración de manera virtual así ayudando a que se enfrente en la vida real.

Moncada y Chacón (2012), expresan que los juegos son unos programas donde el jugador sostiene una interacción mediante imágenes en alta resolución que se manifiestan en efecto real a través de una pantalla de un dispositivo. Como cualquier juego, tiene un plan de premios y reglas, que configuran la existencia de

un incentivo tácito que motiva obtener el triunfo. Por otro lado, Frasca (2001), los videojuegos constituyen un modelo de programa computarizado que tiene como finalidad generar entretenimiento, a través de una plataforma electrónica.

Por otra parte, Estallo (1995 citado por Moscardi, 2018) justifica que estos juegos son ayuda para ejercicio mental comparados a los juegos de mesa, mejorando en el jugador las necesidades intrínsecas, así mismo siendo utilizadas para actividades libres en las cuales el conseguir la meta deseada en el juego llevara a tener un buen estado de ánimo.

Los conceptos básicos de la teoría de adicción a los videojuegos son:

El DSM-5 considera la adicción a los videojuegos como un trastorno de los juegos en Internet. Además, el comportamiento del uso frecuente de videojuegos es similar al abuso de sustancias y produce síntomas similares a los de la adicción, pero la diferencia es que la droga es una consecuencia bioquímica a las sustancias del sistema nervioso, si bien el videojuego es más un hábito o un descontrol durante el juego, también crea una intolerancia que provoca exacerbaciones o molestias clínicamente significativas cuando no se está cerca de dicha actividad. (Javier, 2014).

El condicionamiento operante brindado por Skinner (1938, citado por Gaxiola et al 2021), En su libro "The behavior of organisms", formula el condicionamiento operante influenciado por uno de los mecanismos centrales del aprendizaje. Estimulo – Respuesta (E-R) de Ivan Pavlov. Skinner refiere que cuando sucede determinado actuar de una manera que hace que ese comportamiento sea más probable un reforzador. El comportamiento individual puede repetirse (si es positivo) o evitarse (si es negativo) siguiendo los

reforzadores apropiados. En ambos casos, el control del comportamiento proviene del exterior. Por lo tanto, se puede decir que cualquier consecuencia reforzante dada de la conducta aumenta la probabilidad de una nueva respuesta. Debido a que es difícil de observar, el condicionamiento operante no se refiere a causas conductuales o sistemas explicativos internos; por lo tanto, no pueden ser confirmados o negados. Por esta razón, Skinner se negó a discutir las causas del comportamiento y trató de probar los determinantes del comportamiento directamente experimentalmente, desde un punto de vista objetivo, basado en el comportamiento de los individuos en acción y las consecuencias de las consecuencias. A partir de estas actividades, los individuos adquieren conocimientos, experiencia y aprenden.

Otra perspectiva teórica para explicar la adicción es el modelo teórico de Marlatt mencionado por Remigio (2017), quien indica que es un patrón de comportamiento con disposiciones biológicas, psicológicas y sociales, aquello indica que aquel sujeto con mínimas habilidades emocionales y cognitivas tendrán tendencia a perder el control y perseverar jugar videojuegos, aun sabiendo las consecuencias personales de hacerlo.

Choliz y Marco (2017) dividieron en 4 dimensiones la adicción a los videojuegos:

Abstinencia: Es el malestar emocional que se produce cuando una persona es interrumpida durante un juego o no tiene contacto con ella.

Abuso y tolerancia: se refiere a la necesidad de una persona de aumentar su tiempo de juego para obtener satisfacción y jugar más de lo esperado originalmente.

Problemas causados por los videojuegos: Se refiere a la necesidad de gastar dinero y tiempo cuando se usan de manera irresponsable, creando excitación y agresividad, lo que conduce a conductas delictivas, manifestadas por jóvenes que roban grandes cantidades de accesorios de videojuegos a sus padres por dinero.

Dificultad de control: Las personas sienten que no pueden controlarse, sabiendo que la acción tendrá consecuencias.

Dependencia y adicciones

Cruzado, Matos y Kendall (2006), nos dicen que las adicciones psicológicas presentan distintas designaciones: adicciones no convencionales, adicciones conductuales y adicciones sin sustancias químicas, quienes referencian a un grupo de conductas que se manifiestan de forma compulsiva y constante, generando en el sujeto percepciones incómodas al no poder ejecutar determinada tarea, debido a la existencia de sensaciones que lo imposibilitan manejar determinada situación en concreto.

Salas (2014), por su parte, menciona que la adicción psicológica tiene diferentes nombres. La gente habla de adicción conductual, adicción no convencional, adicción libre de drogas, adicción libre de químicos o libre de drogas, libre de drogas. Esto lleva a una larga lista de comportamientos que incluyen:

Dependencia a tecnologías

Dependencia a internet

Dependencia a redes sociales

Dependencia a los videojuegos

Dependencia al trabajo

Dependencia a los juegos de azar

Dependencia a las compras

Dependencia a teléfonos celulares}

Dependencia al sexo

Con respecto a la segunda variable de estudio: **Agresión**

Definición:

Buss y Perry (1992) señalan que la agresión es una reacción que se formula como el fin de ocasionar o perjudicar de manera física a una persona. (Como se citó en Gutiérrez 2018).

El ser humano posee una conducta primordial que es la agresividad, lo cual implica causas que integran al individuo de manera física, social, cognitivo y emocional. Huntingford y Turner (como se citó en Tello, 2019).

Estas se enmarcan por las siguientes teorías básicas:

La teoría conductual propuesta por-Keehn (1975) En esta teoría refiere que las conductas agresivas van dependiendo de las condiciones ambientales, asimismo la agresividad desciende del condicionamiento clásico o del operante, esta conducta se mantiene o desaparece mediante los diferentes reactores ya sea extinción o reforzamiento. (como se citó en Bermúdez y Quinteros 2019).

Dollard et al. (1939) brinda la teoría de la frustración y agresión en la cual indica que la agresión se puede ver manifestada en una persona que tiene un

objetivo, meta frustrada o también conocido como la agresión instrumental, asimismo los autores plantean que cuando el usuario no logra la meta planteada se manifiesta lo que es la frustración y esto ayuda a que aparezca la conducta agresiva. (como se citó en Mustaca 2018).

Catalogada como una de las primeras teorías de la agresión, denominada la teoría de la frustración - agresión, que establece que la frustración puede conducir a la agresión. La decepción es la fuente de la ira y la hostilidad. La ira promueve la agresión en presencia de estímulos agresivos. La decepción no es el resultado de una falta de necesidad, sino de una brecha entre las expectativas y el desempeño.

Buss y Perry (como se citó en Tintaya, 2017) refieren que hay cuatro dimensiones de agresividad las cuales son:

Agresión física: En esta dimensión la persona puede manifestarse a través de golpes, empujones hacia otro, con el objetivo de causar daño en situaciones críticas realizando la fuerza física.

Agresión verbal: El individuo causa daño a una persona de manera verbal incluyendo insultos, amenazas, burlas.

Hostilidad: Se refiere cuando la persona tiene pensamientos negativos hacia otra, esto involucra reflejar desprecio, disgusto, asimismo la hostilidad es una actitud de resentimiento hacia los demás.

Ira: Se ve reflejado cuando el individuo tiene un conjunto de reacciones emocionales y psicológicas, lo cual parte de una situación desagradable, expresa furia, irritación o cólera cuando no logra un objetivo, meta o necesidad.

Sánchez (2017) refiere que la agresión se puede evidenciar en diferentes formas como:

- Nivel cognitivo: Se puede manifestar mediante la planeación con el objetivo de dañar a una persona, teniendo pensamientos destructivos hacia su entorno social o a sí mismo.
- Nivel social: se realizan conductas agresivas a diferentes personas como en sí mismo.
- Nivel emocional: se puede manifestar conductas agresivas cuando haya cambios de humor, como enojo, cólera, rabia y en su rostro muestra expresiones de desagrado.
- Nivel físico: acción de hacer daño a la persona.

Es importante señalar que muchos de los indicadores que pueden predominar en el incremento de conductas agresivas en jóvenes donde estas son:

Factores personales: relacionados con un elemento de personalidad violento, como un carácter violento, vivencias infantiles violentas o sumisas, maltrato infantil, manifestado en las relaciones sociales donde convive. Factores fisiológicos: Este indicador se enlaza con la edad, el sexo y la cantidad de hormonas de la pubertad que determinarán su efecto.

Factores cognitivos: Hacen referencia a la experiencia cuando se restan los factores sociales, guarda relación entre las emociones y la agresión, puede incluir factores sociales, ambientales y mediáticos relacionados con la comunicación. Las escenas violentas afectarían en la vida de aquella que persona que lo observe afectando su día a día en los escolares. (Quijano Signori y Ríos, 2015).

Estos factores se enlazan con el comportamiento violento con la conducta violenta porque la agresión es congénita, pero el ambiente moldea esta formación, complementando esta integración social en la familia en los distintos ciclos de vida, influenciados por el ambiente, la sociedad y el comportamiento de los miembros de la familia, el grupo primario el eje inicial de socialización y crianza, donde un menor tantea por primera vez los sentimientos de los progenitores, hermanos o la familia en su conjunto, y esta experiencia es parte fundamental del desarrollo afectivo de toda la familia. En el desarrollo de un individuo aprender la hostilidad o la paz de la misma manera que una persona puede aprender a confiar o desconfiar, la agresión o el amor de la misma manera que la gente puede aprender.

3. HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis General

Existe relación significativa y directa entre adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

3.1.1. Hipótesis específicas

HE1: Existe relación significativa y directa entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

HE 2: Existe relación significativa de tipo directa entre agresión y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

HE 3: Existe relación significativa de tipo directa entre agresión y dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

3.2. Operacionalización de la variable

V1 – Adicción a los videojuegos

La definición conceptual de la variable adicción a los videojuegos desde el punto de vista epistemológica, Álvarez (2011), señalan que una variable es importante para establecer las singularidades del objeto de estudio y los modelos de enfoque: cualitativo o cuantitativo, según los atributos que se describen.

Adicción a los videojuegos

Abstinencia: De acuerdo con Fernández (2013) Aparecen síntomas físicos y psicológicos inmediatamente después que el individuo deja de realizar la actividad en particular a la que es dependiente.

Abuso y tolerancia: Esta dimensión abarcó el aumento de la privación de horas para sentirse gratificado y estar conectado, generando una paralela tolerancia como los consumos hacia las bebidas alcohólicas, donde el individuo satisface sus propias necesidades con gran esfuerzo por querer seguir obteniendo sensaciones placenteras Young (1998, citado por Cueto et.al., 2020)

Problemas ocasionados por los videojuegos: Choliz y Marco (2011, citado por Corrales, 2019) Indica que se refiere a las consecuencias negativas ocasionadas por el uso excesivo de los videojuegos.

Dificultad de control: Ecurra y Salas (2014) indica que este factor se caracteriza por la preocupación ante la falta de control o interrupción cuando se da uso a las redes sociales, lo cual conlleva a un descuido de los estudios, actividades del hogar o amistades personales.

En tanto la **definición operacional** se considera como los resultados obtenidos de la aplicación del Test de Dependencia a los Videojuegos de Choliz y Marco (2011).

Dejarlo para la descripción del instrumento:

- Baja: 0 a 31
- Moderada: 32 a 66
- Alta: 67 a 100

V2 – Agresión

Dimensiones: Buss y Perry (1992, citado por Tintaya, 2017) clasifican la agresividad en cuatro dimensiones:

Agresión física: Indica que es aquella que se manifiesta como el ataque directo hacia una persona mediante el uso de partes del cuerpo como golpes de puños, golpes con los pies, etc. Llegando a causar daños de manera visible como moretones. A su vez es todo aquello que ocasione daños a los demás mediante el uso de artículos como objetos.

Agresividad verbal: Aquella que se considera una manifestación de una descarga emocional a través de amenazas, insultos, chantajes, etc. Estas pudiendo ocasionar daños emocionales en la víctima como, como ansiedad, depresión o algún otro trastorno.

Ira: Lo define como una emoción que se da ante un estímulo amenazante o ante diversas circunstancias y que pueden con llevar a actos de violencia.

Hostilidad: Hace referencia a cuando la persona tiene pensamientos negativos hacia otra, esto involucra reflejar desprecio, disgusto, asimismo la hostilidad es una actitud de resentimiento hacia los demás.

En tanto a la definición operacional son los resultados obtenidos del cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992).

Dejarlo para la descripción del instrumento conformado por 29 ítems. Este mismo adaptado al contexto peruano por Tintaya en el (2017). Está conformado por 4 dimensiones que son: agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira. La variable general como sus dimensiones tienen una validez de constructo y confiabilidad por consistencia interna. En tanto a sus baremos para la obtención de la interpretación de los puntajes totales se basa en la siguiente categoría de niveles.

- Muy bajo: Menos de cero a 51
- Bajo: 52 a 67
- Medio: 68 a 82
- Alto: 83 a 98
- Muy alto: 99 a mas

4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. TIPO, NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio se clasifica por tener:

La investigación se ajusta a un nivel correlacional, por su finalidad es aplicada y de un diseño no experimental, dado que no se manipulan variables.

El diseño es no experimental porque se analizan y describen las variables en su medio natural para ser caracterizado posteriormente, y es transversal porque la recogida de datos se hace en un momento dado, en un tiempo único. (Hernández y Mendoza, 2018).

El estudio es de tipo básico y de nivel correlacional que tiene como objetivo determinar estadísticamente la relación entre dos o más variables en una muestra poblacional (Maletta, 2015).

4.2. POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO

Población:

Según Hernández y Mendoza (2018) una población es el conjunto de todas las instancias que cumplen una especificación dada. Teniéndose en cuenta que puede ser población infinita o finita, para este estudio se utilizara una población de tipo finita porque la cifra de sus componentes constitutivos está limitada.

Según la plataforma de Estadística de calidad educativa (2023) la población estará constituida por 72473 escolares de primaria y secundaria en San Juan de Miraflores y en la jurisdicción de Villa María del Triunfo con 84627 alumnos de diferentes instituciones educativas en Lima Sur matriculados en el 2023.

Muestra:

Según Hernández y Mendoza (2018), la muestra es una parte representativa de la población. Por lo que el tamaño de la muestra estará conformado por 364 estudiantes del nivel secundaria de diferentes instituciones educativas en Lima Sur.

Esto se obtuvo mediante el muestreo aleatorio simple por lo que se utilizó la fórmula de población finita

$$n = \frac{Z_{1-\alpha/2}^2 NPQ}{(N-1)E^2 + Z_{1-\alpha/2}^2 PQ}$$

n: Tamaño de la muestra.

P: Proporción de una categoría de la variable

E: Error máximo

N: Tamaño de la población

S²: Varianza de la muestra.

Muestreo:

El tipo de muestreo utilizado es no probabilístico, ya que para la participación de la investigación se necesitaron solo estudiantes de secundaria que estén matriculados y activos en el 2023.

A. Criterios inclusión

1. Estudiantes solo pertenecientes al grado de secundaria.
2. Estudiantes de secundaria de ambos sexos.

3. Estudiantes pertenecientes a las instituciones educativas escogidas para el estudio.

B. Criterios de exclusión

1. Estudiantes no pertenecientes al grado de secundaria.

2. Estudiantes no pertenecientes a las instituciones educativas escogidas para el estudio.

Tabla 1

FRECUENCIA Y PORCENTAJES DE LA MUESTRA SEGUN SEXO

	F	%
Sexo		
Hombre	190	52.2
Mujer	174	47.8
Total	364	100

En la tabla 1, se muestra la frecuencia de la muestra poblacional según sexo en la cual indica que esta estuvo compuesta en su mayoría por varones con un 190 de participantes y seguido de ello con 174 participantes compuestas por el sexo femenino.

Tabla 2

FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LA MUESTRA SEGÚN EDAD

	F	%
Edad		
11 a 12 años	8	2.2
13 a 16 años	338	92.9
17 a 18 años	18	4.9
Total	364	100

En la tabla 2, se evidencia que en su mayoría la muestra poblacional estuvo compuesta por participantes entre rango de edades de 13 a 16 años con un 92.9 %, así mismo en su minoría se conformó entre rangos de 17 a 18 años con un porcentaje de 4.9 %.

4.3. MEDIOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Técnicas:

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), las habilidades de estudio son estrategias, procedimientos o métodos que, utilizados en las prácticas de aprendizaje, ayudan a facilitar la memoria y el proceso de aprendizaje, mejorando así el rendimiento académico.

Una de nuestra técnica principal para este tipo de investigación es encuesta que estará constituida por un cuestionario de alternativa múltiple esto por tratarse de estudiantes de la institución educativa, dichas encuestas fueron elaboradas teniendo en cuenta las dimensiones de las variables, validez y confiabilidad por los autores que las adaptaron, así mismo se tomó en cuenta del tema de investigación y con la intención de medir adecuadamente el nivel de la adicción a los videojuegos y agresión.

La información se obtendrá a través del instrumento Test de Dependencia a los Videojuegos de Chòliz y Marco (2011) conformado por un cuestionario de 25 ítems y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992) conformado por 29 ítems.

Ficha técnica del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos de Chòliz y Marco (2011).

Titulo Original: Test de Dependencia a los Videojuegos ISSN:1657-9267

Autor: Mariano Choliz y Clara Marco

Año de Creación: 2011

Adaptación al español autor/ país: Edwin Salas, Cesar Merino, Choliz Mariano y Clara Marco (2017), Madrid, España.

Adaptación en Perú: 2017

Tiempo de aplicación: 15 a 20 minutos (no existe un tiempo definido o delimitado para su aplicación)

Consigna de aplicación: individual o colectiva

Confiabilidad original: Choliz & Marco, 2011 la cual tiene una confiabilidad de 0.86 en alfa de Cronbach. En tanto a la validez de contenido

Validez y Confiabilidad adaptación: En tanto a la validez de contenido obtuvieron una validez de .78, en tanto a la confiabilidad indican un puntaje entre .82 en el alpha de Cronbach.

Ficha técnica del instrumento: Cuestionario de agresión de Buss y Perry

Título Original: Cuestionario de Agresión de Buss y Perry

Autor: Arnold H. Buss y Mark Perry en Estados Unidos.

Año de Creación: 1992

Adaptación al español autor/ país: Yessenia Tintaya (2018)

Adaptación en Perú: Andreu, Peña y Graña (2002) realizaron la estandarización en adolescentes españoles, así mismo fue adaptado para la población peruana por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012).

Tiempo de aplicación: 10 a 15 minutos

Consigna de aplicación: individual y colectiva

Validez y Confiabilidad original: Para la validez de contenido se pudo confirmar el modelo tetrafactorial propuesto originalmente por Buss y Perry en la versión americana (1992).

Validez y Confiabilidad adaptación: Se encontró la confiabilidad por consistencia interna y corroboró la validez de contenido donde indicaron un puntaje .80 y 1 en el V de Aiken en todos los ítems mediante un análisis factorial así mismo género una confiabilidad de .88 en el coeficiente de alpha de Cronbach.

4.4. Procedimiento

Inicialmente se realizó la comunicación con las instituciones las cuales estuvieron dispuestas a brindar su apoyo para el estudio, esta comunicación fue tanto de manera virtual como por de manera presencial, a su vez brindaron la disponibilidad horaria para poder aplicar ambos cuestionarios bajo la condición de que esta sea anónima y también pueda ser compartida con las instituciones, en tanto a ello se realizó un cronograma con fechas y estos cuestionarios se apliquen de manera presencial y virtual bajo supervisión de un docente a cargo y personal psicológico de cada institución. Así mismo para el inicio del proceso se recopiló los datos de manera presencial y virtual según coordinación con los directivos de cada institución.

4.5. Procesamiento de datos

Según Pulido (2015). Los métodos de estudio son una totalidad de artilugios utilizados para obtener conocimiento e indagación. En pocas palabras, los métodos de estudio son los implementos y el proceder disponible para cualquier examinador para conseguir datos relevantes.

Para el procesamiento de datos, se realizó un análisis cuantitativo porque se analiza la información recopilada en forma de datos digitales. Posterior a la

recopilación de datos se procedió a trasladar estos a un Excel para la limpieza de base de datos, siguiente a ello se exporta al programa estadístico SPSS, en tanto para hallar los resultados descriptivos se inició con el procedimiento de establecer los rangos y encontrarse así los niveles de cada variable con sus respectivas frecuencias y porcentajes. Para el análisis de datos inferenciales se encontró que la prueba de Kolmogorov Smirnov determinaba que la distribución de la muestra era no normal, por lo que decidimos utilizar la prueba estadística no paramétrica de Spearman.

4.6. Aspectos éticos

Tomando en cuenta los aspectos éticos de las investigaciones sociales y teniendo en cuenta las de haber podido plasmar en un trabajo escrito, la presente se realizó respetando los autores como las bases científicas que se mencionan en el contenido del presente trabajo y sin mella el prestigio de los autores a los que menciono.

Para ello antes de realizar el estudio el comité de ética de la UPSJB realizó la revisión de todos los criterios correspondientes del proyecto, con el fin de se cumplan los lineamientos en base a los reglamentos y esta pueda ser aprobada para dar inicio a desarrollar la investigación. La información obtenida es resguardada por la investigadora a cargo del estudio todo manteniendo la información obtenida de manera confidencial de los participantes involucrados estos siendo manejadas solo por la autora a cargo del estudio. Por lo cual éstos fundamenta ante el Código Ético de Nuremberg (1946, citado por López, 2021) que indica que los ensayos en humanos son aportes a la ciencia y son beneficiosos para la sociedad cumpliendo los principios básicos de la ética, derechos y moral. Así mismo estos principios éticos se aplicaron mediante la

recaudación y anonimato de todos los participantes, registros virtuales y físicos serán guardados con extrema seguridad, así como cualquier dato personal suministrado.

En tanto a ello se resalta que la presente investigación se presentó ante un comité de ética para que pueda ser aprobada.

5. ANALISIS DE RESULTADOS

5.1. Resultados

Tabla 3

Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Lima sur, 2023.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	238	65.4%
Moderado	113	31.0%
Alto	13	3.6%
Total	364	100%

En la tabla 3 se evidencian los niveles adicción a los videojuegos en los cuales indican que el mayor porcentaje se concentra en el nivel bajo con 238 participantes y con un porcentaje de 65.4%, en tanto el porcentaje más bajo se encuentra en el nivel alto con un 3.6 % con un total de 13 participantes.

Tabla 4

Niveles de agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Lima sur, 2023.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	83	22.8%
Bajo	130	35.7%
Medio	96	26.4%
Alto	44	12.1%

Muy alto	11	3.0%
Total	364	100%

En la tabla 4 se observan los niveles de agresión en los cuales indican que el mayor porcentaje se encuentra en el nivel bajo con un porcentaje total de 35.7 %, así mismo el porcentaje más bajo se encuentra en el nivel muy alto con un porcentaje de 3.0 % compuesto por 11 participantes.

Análisis de normalidad

Tabla 5

Prueba de Kolmogorov - Smirnov para la agresión

Dimensiones y total	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	<i>Estadístico</i>	<i>gl</i>	<i>p</i>
Hostilidad	.056	364	.000
Ira	.081	364	.000
Agresión verbal	.097	364	.000
Agresión física	.119	364	.000

En la tabla 5, se presentan los resultados de la prueba de normalidad de la variable agresión y sus dimensiones a través de la prueba kolmogorov Smirnov, donde se observa que $p < .05$ tanto en dimensiones como variable total, lo cual indica que los datos de la muestra no se adecuan a una distribución normal y se utiliza los estadísticos no paramétricos.

Tabla 6*Prueba de kolmogorov – Smirnov para la variable adicción a los videojuegos*

Variable/Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	<i>Estadístico</i>	<i>gl</i>	<i>p</i>
Abstinencia	.104	364	.000
Abuso y tolerancia	.108	364	.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	.145	364	.000
Dificultad de control	.085	364	.000
Adicción a los videojuegos	.086	364	.000

En la tabla 6, se presentan los resultados de la prueba de normalidad de la variable adicción a los videojuegos y sus dimensiones a través de la prueba kolmogorov Smirnov, donde se observa que $p < .05$ tanto en dimensiones como variables totales, lo cual indica que los datos de la muestra no se adecuan a una distribución normal y se utiliza los estadísticos no paramétricos.

Resultados inferenciales

Tabla 7*Correlación entre las variables adicción a los videojuegos y agresión*

		Agresión	
		<i>Rho de Spearman</i>	.398
Adicción a los videojuegos	<i>p</i>		.00
	<i>n</i>		364

En la tabla 7, se observa la correlación entre la variable adicción a los videojuegos y agresión en la cual se observa en el análisis inferencial que existe una correlación estadísticamente significativa ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = .398$) entre ambas variables. Por lo cual se acepta la hipótesis general: “Existe relación entre adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas de Lima sur, 2023”.

Tabla 8

Correlación entre la variable agresión y la variable adicción a los videojuegos

Dimensiones de la variable agresión	Adicción a los videojuegos		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	n
Agresión física	.346	.000	364
Agresión verbal	.336	.000	364
Ira	.308	.000	364
Hostilidad	.348	.000	364

En la tabla 8, se observa la correlación entre la dimensión agresión física y la variable adicción a los videojuegos en la existe una correlación estadísticamente significativa ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = .346$), a su vez entre la dimensión agresión verbal y adicción a los videojuegos existe una correlación significativa ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = .336$), en tanto a la dimensión ira y la adicción a los videojuegos existe una correlación significativa ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = .308$), finalmente en la dimensión hostilidad y la variable adicción a los videojuegos existe una correlación significativa ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = .348$). Lo cual indicaría que la hipótesis 1 se respetaría indicando que: “Existe una relación significativa y directa entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023”.

Tabla 9*Correlación entre la variable agresión y la variable dificultad de control*

	Agresión		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	n
Dificultad de control	.347	.000	364

En la tabla 9 muestra la correlación entre la variable agresión y la dimensión dificultad de control la cual indica que existe una correlación estadísticamente significativa ($p < .05$) de tipo directa ($Rho = .347$). Esto indicaría que la hipótesis 2 se respetaría dando así que: “Existe una relación significativa de tipo directa entre agresión y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023”.

Tabla 10*Correlación entre la variable agresión y la variable abstinencia*

	Agresión		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	n
Abstinencia	.417	.000	364

En la tabla 10 muestra la correlación entre la variable agresión y dimensión abstinencia la cual indica que existe una correlación estadísticamente significativa ($p < .05$) de tipo directa ($Rho = .417$). Está indicando que se cumpliría la hipótesis 3 la cual indica que: “Existe una relación significativa de tipo directa entre agresión y dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023”.

6. DISCUSIÓN

Cuando se refiere a adicción automáticamente el ser humano lo asocia a sustancias consumidas por un individuo, sin embargo, la adicción a los videojuegos no se caracteriza por ser una droga consumida, sino por la utilización desadaptada que se le da a un aparato tecnológico, sin tener el control de impulsos y dejar de lado necesidades primarias como comer o dormir por continuar realizando el uso persistente de los videojuegos, esto llegando a tener consecuencias en la persona, como ansiedad, aislamientos, agresión y otras conductas disfuncionales. Está siendo mencionado por Viñas, (2009) quien refiere que el uso desmedido de los videojuegos ocasiona la falta de autocontrol en el individuo y genera inestabilidad emocional, ansiedad, ira, descontrol, agresión en los que lo usan de manera continua sin un tiempo límite.

Mediante el análisis inferencial, se comprende que la dependencia a los juegos de video tienen una relación con la agresividad, predominando el sexo masculino, siendo el aprendizaje por imitación o condicionamiento, ya que los adolescentes tienden a tener procesos mentales en base a su ambiente, viven en constante modelaje, expuesto a tener una gran demanda de distintos juegos y este a su vez a conducta violenta, los niños emocionalmente están inmaduros, lo cual, implica no tener una conducta apropiada, llegamos a conducta violenta porque tiene factores de riesgo, familias disfuncionales, familias violentas, ámbito social (tienen pares agresivos), lo cual normalizamos, dirigiéndose a un proceso de adaptabilidad social.

Muestra la correlación entre la variable agresión y la dimensión dificultad de control la cual indica que existe una correlación estadísticamente significativa ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = .347$). Esto indicaría que la hipótesis 2 se respetaría dando así que: “Existe una relación significativa de tipo directa entre agresión y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023”.

Muestra la correlación entre la variable agresión y dimensión abstinencia la cual indica que existe una correlación estadísticamente significativa ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = .417$). Está indicando que se cumpliría la hipótesis 3 la cual indica que: “Existe una relación significativa de tipo directa entre agresión y dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023”.

ANALISIS TEORICO

Con respecto al objetivo general los resultados muestran que existe una correlación significativa entre adicción a los videojuegos y agresión ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = .398$) que indica que a medida que se incremente la agresión tendrá tendencia a elevarse. Estos resultados coinciden con lo obtenido por Chingay, C. y Herrera, R. (2021) quienes en su estudio identificaron que en su muestra poblacional la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo tenían una correlación ($p. <.05$) de tipo directa ($Rho = ,275^{**}$), en la cual esta incidencia manifestaba que a medida que los estudiantes tuvieran mayor adicción a los videojuegos la agresión tiende a elevarse. Así mismo estos resultados son coincidentes con los hallazgos de Ramírez, R. (2021) quien encontró una relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión

($Rho = .402^{**}$, $p < 0.01$), lo cual indica que a medida que la dependencia a los videojuegos aumente la agresión también lo hará en esta muestra poblacional. Por lo tanto, estos resultados obtenidos concuerdan con Ramos, V. (2019), Vara, R. (2018), los cuales realizaron similares estudios en diferentes muestras poblacionales, interpretándose así que a medida que la adicción a los videojuegos tenga una tendencia a elevarse la agresión también se elevara de manera lineal, mientras que, si la adicción a los videojuegos disminuye en los individuos, la agresión también tendrá esta tendencia a disminuir.

El manual estadístico de enfermedades mentales DSM-5 revela que los usos frecuentes de videojuegos hacen manifestar comportamientos similares a las adicciones entre ellos la intolerancia al no estar realizando la actividad. Así mismo coincide con los manifestado por Marlatt, (citado por Remigio, 2017) quien en su modelo teórico mencionado indica que la adicción está compuesta por un patrón de comportamientos entre ellos la pérdida de control ocasionando así la agresión. Al igual en la óptica de Dollard et al. (1939) quien en su teoría de la frustración y agresión señalan que cuando una persona tiene un objetivo frustrado empieza a manifestar una conducta agresiva, que cuando pierden alguna partida en los videojuegos manifiestan así la frustración y seguida de agresión hacia alguna persona u objeto.

Con respecto al primer objetivo específico describir los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023, se encontró que el mayor porcentaje en la muestra poblacional se encuentra en el nivel bajo, con un 65.4% y el porcentaje más bajo con 3.6 %. Estos resultados coinciden con los de Ramírez, R. (2021) quien en su estudio mostró que el porcentaje de adicción se encuentra en el nivel leve con 25 %, en tanto el

nivel alto se encuentra con un porcentaje de 26 %. Estos resultados se contrastan con lo manifestado por Aragón, (2011) quien indica que los usos de los videojuegos pueden traer consecuencias tanto negativas como positivas según la personalidad de cada individuo, así como también según el uso prolongado que se de en la persona o el abuso que se de en el juego.

Respecto al segundo objetivo específico de describir los niveles de agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023. Se advierte que el mayor porcentaje se ubica en el nivel bajo con un 35 %, en tanto al menor porcentaje se ubica en el nivel muy alto con 3.0 %. Estos resultados coincidentes con lo evidenciado por Chingay, C. y Herrera, R. (2021) quienes en su estudio señalaron que el mayor porcentaje se encontraba en el nivel leve con 51 % y el nivel alto con 1 %. Estos resultados también se contrastan por lo manifestado del autor Buss y Perry (1992) quien señalo que la agresión es la reacción que se da con el fin de perjudicar o dañar a una persona, evidenciándose así en los niveles que existen dentro de la muestra población de agresión.

Con lo que respecta el tercer objetivo, determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023. Se encontró que la variable adicción a los videojuegos se correlaciona de manera significativa y directa con la dimensión agresión física ($p < .05$, $Rho = .346$) acorde con la hipótesis planteada, a mayor adicción a los videojuegos la agresión física se eleva, estos resultados se asemejan con lo encontrado por Remigio, J. (2017) quien encontró que la agresión física y la adicción a los videojuegos se

correlacionaban de manera directa ($p < .05$, $Rho = .73$), además los resultados son coincidentes con la perspectiva teórica de Keehn (1975) quien en su opinión las conductas agresivas manifestadas se deben a situaciones ambientales y estas son ocasionadas por factores como la frustración. Así mismo se encontró entre la adicción a los videojuegos y la dimensión agresión verbal se encontró una correlación significativa y de tipo directa ($p < .05$, $r_s = .336$) que se interpreta que a medida que la adicción a los videojuegos se eleve la agresión verbal también se elevara, estos resultados también coinciden con el estudio de Remigio, J. (2017) quien en su estudio encontró que agresión verbal y la adicción a los videojuegos se correlacionaban de manera directa ($p < .05$, $Rho = .87$) lo cual interpreto en su muestra poblacional que si la adicción aumentaba la agresión verbal también se elevaría. De igual modo, estos hallazgos coinciden por lo sugerido por Buss y Perry (citado en Tintaya, 2017) que dentro de la dimensión de agresión verbal esta empezara a ser manifestada mediante insultos hacia otro individuo de personalidad del tipo de la intolerancia a la frustración.

Con respecto a la hipótesis formulada la variable adicción a los videojuegos y la dimensión ira se correlacionan significativamente de manera directa ($p < .05$, $Rho = .308$) interpretándose así que a en cuanto la adicción a los videojuegos tenga la tendencia a elevarse la ira aumentara en el individuo, estos resultados coincidiendo con lo manifestado por el estudio del autor Remigio, J. (2017) quien en su estudio encontró que ira y la adicción a los videojuegos se correlacionaban de manera directa ($p < .05$, $Rho = .80$), estos resultados también coinciden por la investigación de González et al. (2017) quien en su estudio de adicción a los videojuegos y las dificultades emocionales se correlacionaron de manera directa ($p < .05$, $Rho = .24$) que una las manifestaciones del uso desmedido de videojuegos

tiende a provocar cambios en el estado de ánimo hallazgos coincidentes por lo manifestado por Dollard et al. (1939) quien su teoría de la frustración y agresión indica que cuando la persona no logra la meta planteada por él sea subjetiva u objetiva esta manifestara la conducta agresiva en las cuales dentro de sus dimensiones se encuentra la ira. Finalmente, el planteamiento hipotético adicción a los videojuegos y la dimensión hostilidad se encontró una correlación significativa de tipo directa ($p < .05$, $Rho = .348$) en cuanto la adicción a los videojuegos se incrementa la hostilidad también tendrá una expresión similar, estos resultados coinciden con el estudio de Remigio, J. (2017) quien en su estudio encontró que la hostilidad y la adicción a los videojuegos se correlacionaban de manera directa ($p < .05$, $Rho = .44$), en tanto la adicción a los videojuegos se eleve la hostilidad en el individuo también tendrá la misma expresión, también se contrastan con lo expresado por Quijano S, y Rios, P. (2015) la hostilidad es patrón aprendido si la persona crece en un ambiente familiar o social hostil este será la base para su desarrollo y se manifestarán en el futuro.

Con respecto al cuarto objetivo determinar la relación entre agresión y la dimensión dificultad de control, existe una correlación estadísticamente significativa entre agresión y la dimensión dificultad de control ($p < .05$, $Rho = .347$) la cual se ejecuta de manera directa o positiva, lo que se interpreta que a medida que la agresión aparezca en el individuo la dificultad de control será evidente, el planteamiento hipotético lleva a contrastar con los resultados obtenidos por Vara, R. (2018) quien encontró una correlación estadísticamente significativa y directa entre agresión verbal y dificultad de control ($p < .05$, $Rho = .347$) a medida que la agresión se exprese, la dificultad para tener control de sus respuestas verbales o físicas también se afectará, estos resultados también

coinciden con el DSM-5 quien indica que la adicción a los videojuegos tiene similitudes con otro tipo de adicciones entre ellos el descontrol que esta por consumirla y la cual tiende a provocar molestias clínicas cuando no se está cerca de la actividad.

Con respecto al quinto objetivo determinar la relación entre agresión y dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria, se advierte una relación estadísticamente significativa entre ambas la cual se da de manera directa ($p < .05$, $Rho = .417$) esto quiere decir que la agresión manifestada la abstinencia también tendrá esta expresividad de aumentar o disminuir ambas de manera lineal, tal como lo indica Choliz y Marco (2017) la abstinencia se produce cuando la persona no tiene contacto con el juego, está provocándole malestares emocionales, afirmación contrastada con lo hallado por Sánchez (2017) los factores cognitivos de la agresión se manifiestan de diferentes formas en los problemas emocionales vienen ligados a la agresión influidos también por los factores sociales, ambientales y de comunicación en opinión de Quijano S. y Rios. P. (2015) quien indica que las escenas violentas en los medios de comunicación afectan en la vida de la persona que lo observen.

7. CONCLUSIONES

PRIMERA

Los resultados muestran una correlación estadísticamente significativa y positiva entre adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

SEGUNDA

Los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria, se encuentran en el nivel bajo (65.4%), mientras que 3.6 % se ubica en el nivel alto.

TERCERA

Los niveles de agresión figuran en el nivel bajo, con un 35%, en tanto el menor porcentaje está en un nivel alto con 3.0 %.

CUARTA

La variable adicción a los videojuegos se correlaciona de manera significativa y positiva con la dimensión agresión física ($p < .05$, $Rho = .346$), así como la adicción a los videojuegos y la dimensión agresión verbal ($p < .05$, $Rho = .336$), la adicción a los videojuegos y la dimensión ira ($p < .05$, $Rho = .308$) y finalmente la adicción a los videojuegos y la dimensión hostilidad ($p < .05$, $Rho = .348$).

QUINTA

La agresión y la dimensión dificultad de control se correlacionan significativamente y positivamente.

SEXTA

Existe una relación estadísticamente significativa entre ambas la cual se da de manera directa ($p < .05$, $Rho = .417$), entre agresión y dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria.

8. RECOMENDACIONES

PRIMERO

Diseñar y validar un Programa preventivo de protección dirigido a la formación de menores, acompañado de una formación de padres, que promueva y asegure salud psicológica.

SEGUNDO

Realizar un programa de intervención contra el afrontamiento hacia la agresión, el cual tenga como principal objetivo reducir los niveles de agresión que se encuentran visibles en la muestra poblacional, como a su vez las sesiones tengan implementadas el manejo de ira, reconocimiento de la hostilidad y la diferenciación entre agresión verbal y física.

TERCERO

Incrementar el apoyo psicológico en las instituciones y que estas estén a disposición de los estudiantes con un staff de psicólogos preparados para abordar a la muestra poblacional sea en estas variables estudiadas o en otras que puedan surgir a causa de estas.

CUARTO

Impulsar investigaciones utilizando otras variables que permitan identificar los posibles factores de riesgo.

9. REFERENCIAS

Aragón, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(2), 97-102.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4619775>

Asghar & Noor. (2016). Relationship Between Temperament and Video Game Addiction among Youth. *Peshawar Journal of Psychology and Behavioral Sciences*.2(2), 285-298
<https://pdfs.semanticscholar.org/302f/80a3a45a2f8ce22695a856b1ef2617eabc41.pdf>

Autónoma del Perú] Repositorio de la UAP
https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RA_QUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Azakura, H. (2016). Articulando la violencia y las emociones: las experiencias de las mujeres migrantes centroamericanas residentes en Houston, Texas. *Scielo*, 31(89), 52-55
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732016000300197

Begum, Uddin, Parmita, Sultana. (2019). Game Addiction Predicting Anger and Disruptive Behavior among Adolescents in Dhaka City. *researchgate*. 41, 71-79
https://www.researchgate.net/publication/339413277_Game_Addiction_Pre

[dicting Anger and Disruptive Behavior among Adolescents in Dhaka City](#)

Bermúdez, M. Quinteros, T y Garcés, D. (2019). *Agresividad ubicua: Análisis psicométrico del cuestionario de agresividad reducido (AQ-R) en el departamento del Meta* [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomas] Repositorio de la USTA

<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/16587?show=full>

Carbonel, X. (2014) La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Revista Adicciones*, 26(2), 91-95

<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>

Chacón, Espejo, Martínez, Zurita, Castro & Ruiz (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*. 29(4), 1011-1024 <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/54455>

Chingay, C. y Herrera, R. (2021). *Uso de video juegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N° 10385 Santa Rafaela María - Chota* [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. Repositorio institucional de la UPAGU.

<http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/2015>

Chóliz (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>

Choliz y Marco. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

Corrales, Y. (2019). Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019. [Tesis de licenciatura no publicada] Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Cruzado, Matos y Kendall. (2006). Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Clinical and epidemiological profile of inpatients at a national mental health institute*, 17(4), 126-205

<http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v17n4/v17n4ao2.pdf>

Cueto, L. Anibal, J y Atencia, T. (2020). Adicción al internet y dependencia al móvil en universitarios de Psicología. *Dialnet*.
file:///C:/Users/kevin%20guardia/Downloads/Dialnet-AdiccionAlInternetYDependenciaAlMovilEnUniversitar-7621426.pdf

Escurra, M. y Salas, E. (2014). Construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales. *Liberabit*, 20(1), 73-91

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68631260007>

Fernández, N. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en Internet. *Salud Mental*, 36(6), 521–527. <http://www.inprf->

[cd.gob.mx/pdf/sm3606/sm3606521.pdf](http://www.inprf-cd.gob.mx/pdf/sm3606/sm3606521.pdf)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *Perú sin violencia, una tarea conjunta*. UNICEF <https://www.unicef.org/peru/articulos/peru-sin-violencia-una-tarea-conjunta-el-peruano>

Gaxiola et al. (2021). *Evolución de constructos en psicología* (1ª ed.). Qartuppi. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2022/05/Evolucion-de-constructos-en-Psicologia.-Ejemplos-y-aportes-conceptuales.pdf>

González et al. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Revista Adicciones*. 29(3), 180-185 <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

Gutiérrez, J. y Rojas, K. (2022). *Adicción a las redes sociales y agresividad en adolescentes de una institución pública de la ciudad de Cajamarca, 2021 [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]*. Repositorio institucional de la UPAGU. <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2266/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gutiérrez, N y Gonzales, J. (2018). *Inteligencia emocional y agresión en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Industrial "Simón Bolívar", San Miguel 2017 [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Unión]* Repositorio de la UPU <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/1500>

Guerra, S., y Peña , B. (2021). *Psicología de la educación* (1ra Edición). Editorial Abya-Yala.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20369/4/PSICOLOGI%cc%81A%20DE%20LA%20EDUCACIO%cc%81N%2018-8.pdf>

Hernández, R y Mendoza, P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ª Edición). Mc Graw Hill.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Instituto Igarapé. (2018). *Estudio: Latinoamérica es la región más violenta del mundo*. Instituto Igarapé <https://igarape.org.br/estudio-latinoamerica-es-la-region-mas-violenta-del-mundo/>

Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Hideyo Noguchi. (2017). *Mayor control y supervisión de padres a sus hijos en el uso de computadoras e internet*. INSM
<http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2017/010.html>

Kim, E., Yim, H., Jeong, H., Jo, S., Lee, H., Son, H. & Han, H. (2018). The association between aggression and risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents: the mediation effect of father-adolescent communication style. *Epidemiology and health*, 40 <https://doi.org/10.4178/epih.e201803>

López, J., Etkin, P., Ortet, J., Mezquita, L. e Ibáñez M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Repositorio UJI*. 7(15), 147-153
<https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/186996>

- López, Y. (2021). Los juicios de Núremberg Análisis de su enfoque a la culpabilidad. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(2), 517-527
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000200517
- Matalinares, M., Arenas, C., Sotelo, L., Díaz, G., Dioses, A., Yaringaño, J., Muratta, R., Pareja, C. y Tipacti, R. (2012). Clima familiar y agresividad en estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana. *Revista de Investigación en Psicología*, 13(1), 109- 128
- Maletta, H. (2015). *Hacer ciencia*. Universidad del Pacífico.
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2022). Casos de violencia familiar, sexual, y otros de alto riesgo. MIMP
<https://www.mimp.gob.pe/omep/estadisticas-atencion-a-la-violencia.php>
- Moncada, J y Chacón, Y. (2012), El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Dialnet*, 1(21), 43-49
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3827415>
- Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa, *Universidad Surcolombiana* <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Mustaca, A. (2018). Frustración y conductas sociales. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 36(1), 65-81
<https://revistas.urosario.edu.co/xml/799/79954963005/html/index.html>

Olmedo, D. (2016). *Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección "A" de la institución educativa "Latinoamericano" del distrito de Paucarpata - Arequipa 2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín Arequipa]. Repositorio de la UNSA <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/cfa30344-6ce8-45b6-81b7-8759670a7a05>

Organización BBC News Mundo. (2019). *Por qué América Latina es la región más violenta del mundo (y qué lecciones puede tomar de la historia de Europa)*. BBC <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-48960255>

Organización Mundial de la salud. (2022). *La OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental*. OMS <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737>

Otoya, L y Ramírez, Y. (2016) *Uso de videojuegos de Internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. institución educativa san juan - Trujillo 2014* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio de la UPAO <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/1944>

Pulido, M. (2015). Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica. *Serbiluz*, 31(1), 1137-1156 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005061>

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2023) *Objetivos del desarrollo sostenible*. <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals/salud-bienestar>

Quijano, S y Ríos, M. (2015). *Agresividad en adolescentes de educación secundaria de una Institución Educativa Nacional La Victoria, Chiclayo 2014* [Tesis de licenciatura,

Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo] Repositorio de la USAT <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/350>

Ramírez, R. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63311>

Ramos, V. (2019). *Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38071>

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la UCV https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Salas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Psychological Addictions and new health problems*, 28, 111-146
http://www.revistacultura.com.pe/imagenes/pdf/28_3.pdf
- Sánchez, K. (2017). *Estilos de crianza y agresividad en adolescente de las instituciones Educativas estatales de los distritos Bernal y Rinconada Llicuar* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la UCV
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/10716/sanchez_nk.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Statista. (2020). *Los países con los usuarios más adictos a las redes sociales*. Statista <https://es.statista.com/grafico/20744/tiempo-de-uso-de-redes-sociales-por-pais/>
- Tello, G. (2019). Niveles de conducta agresiva en alumnos de cuarto año de secundaria de una institución educativa pública - Iquitos. 2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad Científica del Perú] Repositorio de la UCP
<http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/1526/GISELA%20TELLO%20DEL%20CASTILLO%20-%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vara, P. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Moscardi, R. (2018) *Videojuegos y habilidades cognitivas*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Argentina] Repositorio de la UCA
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/498/1/doc.pdf>

Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados en Villa Maria del Triunfo. *Revista autónoma*. 2(2), 193 -216

<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>

Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122

<https://www.ijpsy.com/volumen9/num1/225/usoautoinformado-de-internet-en-adolescentes-ES.pdf>

We Are Social y Hootsuite. (2022). *Digital Report 2022: El informe sobre las tendencias digitales, redes sociales y mobile*. We are Social

<https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>

Wisner et al. (2016). *At Risk: natural hazards, people's vulnerability and disasters* (Second edition). Ben Wisner.

https://www.researchgate.net/publication/270588923_At_Risk_Natural_Hazards_People_Vulnerability_and_Disasters_1st_edition

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

ALUMNA: Katherine Enriquez Garcia

ASESOR: Dr. Barboza Zelada Luis Alberto

LOCAL: San Borja

TEMA: Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de diferentes instituciones educativas en Lima Sur, 2023.

Matriz de consistencia						
Título: Adicción a los videojuegos y Agresión en estudiantes de secundaria de diferentes instituciones educativas en Lima Sur, 2023						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores			
¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresión en	Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y	Existe relación significativa y directa	Variable 1: Adicción a los videojuegos			
			Dimensiones	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25		Se trata de un cuestionario de autorregistro, califica

estudiantes de secundaria diferentes instituciones educativas en Lima Sur, 2023?	de agresión en estudiantes de secundaria de diferentes instituciones educativas en Lima Sur, 2023	entre estudiantes de secundaria de diferentes instituciones educativas en Lima Sur, 2023.	Abuso y Tolerancia	1,5,8,9,12	Ordinal	cero (0) por responder “totalmente en desacuerdo”, uno (1) por “Un poco en desacuerdo”, dos (2) por una respuesta “neutral”, tres (3) por “un poco de acuerdo” y cuatro (4) por “totalmente de acuerdo”			
			Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,19,23					
			Dificultad de control	2,15,18,20,22,24					
			Variable 2: Agresión						
			Dimensiones	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos			
			Agresión física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Ordinal	Escala tipo Likert de cinco puntos, Completamente falso (1). Bastante falso (2). Ni verdadero, ni falso (3). Bastante verdadero (4) Completamente verdadero (5)			
			Agresión verbal	2, 6, 10, 14,18					
			Ira	3, 7, 11, 15, 19, 22, 25.					
			Hostilidad	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28					

Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Método de análisis estadístico
<p>Nivel: Correlacional-datos/estadísticos - numéricos. Diseño: No experimental. Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo.</p>	<p>POBLACIÓN: Según la plataforma de Estadística de calidad educativa (2023) la población estará conformada por 72473 estudiantes del nivel primaria y</p>	<p>La información se obtendrá a través del instrumento Test de Dependencia a los Videojuegos de Chòliz y Marco (2011) conformado por un cuestionario de 25 ítems y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992) conformado por 29 ítems. Ficha Técnica del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos de Chòliz y Marco (2011).</p>	<p>ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO Para la variable la adicción a los videojuegos se empleará el siguiente cuestionario de autor registro que utiliza una escala ordinal, con los siguientes baremos:</p> <p>Totalmente en desacuerdo (0). Un poco en desacuerdo (1). neutral (2). Un poco de acuerdo (3). Totalmente de acuerdo (4)</p> <p>Para la variable agresión se empleará el siguiente baremo:</p> <p>Completamente falso (1). Bastante falso (2). Ni verdadero, ni falso (3). Bastante verdadero (4) Completamente verdadero (5)</p> <p>ANÁLISIS ESTADÍSTICO INFERENCIAL Para determinar cómo se distribuyen los puntajes obtenidos en la muestra de estudio a través de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se utilizará la prueba de normalidad de Kolmogorof Smirnov por ser la muestra mayor a 50 para luego determinar qué tipo de prueba de hipótesis seleccionar, si es la no paramétrica de Rho de Spearman o la paramétrica de Pearson.</p>

	<p>secundaria en San Juan de Miraflores y en el distrito de Villa María del Triunfo con 84627 alumnos de diferentes instituciones educativas en Lima Sur matriculados en el 2023. Así mismo la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Título original: Test de Dependencia a los Videojuegos ISSN: 1657-9267 • Autor: Mariano Choliz y Clara Marco • Año de creación: 2011 • Adaptación al español: Edwin Salas, Cesar Merino, Choliz Mariano Y Clara Marco (2017). • Consigna de aplicación: individual y colectiva <p>Ficha Técnica del instrumento: Cuestionario de Agresión de Buss y Perry</p>	<p>HERRAMIENTAS:</p> <p>Los datos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección serán organizados, resumidos y presentados haciendo uso de tablas y gráficos estadísticos con ayuda del software IBM SPSS STATISTIC versión 23 y Excel.</p>
--	--	---	--

	<p>institución educativa 6045 Dolores Cavero de Grau en San Juan de Miraflores en el nivel secundaria cuenta con 363 alumnos matriculados y el Colegio Nuestro Salvador Carmelitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Título original: Cuestionario de Agresión de Buss y Perry • Autor : Arnold H. Buss y Mark Perry • Año de creación: 1992 • Adaptación al español: Yessenia Tintaya (2018) • Consigna de aplicación: individual y colectiva 	
--	--	---	--

	<p>en Villa María del triunfo cuenta con 1396 alumnos matriculados , en Lima – Perú.</p> <p>MUESTR A: La muestra de estudio estará conformada por 364 estudiantes</p>		
--	--	--	--

del nivel secundaria de las Instituciones educativas N° 6045 Dolores Cavero de Grau de San Juan de Miraflores y Nuestro Salvador Carmelitas en Villa María del		
---	--	--

	triunfo en Lima – Perú.		
--	----------------------------	--	--

ANEXO 2: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos por dimensión
Adicción a los videojuegos	Participación recurrente y persistente durante varias horas en videojuegos, normalmente grupales, implicando un deterioro o malestar clínicamente significativo (Carbonell, 2014).	Puntajes del Test de Dependencia a los Videojuegos de Chòliz y Marco (2011) conformado por un cuestionario de 25 ítems.	<ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia • Abuso y tolerancia • Problemas ocasionados por los videojuegos • Dificultad de control 	<p style="text-align: center;">3,4,6,7,10,11,13,14,21,25</p> <p style="text-align: center;">1,5,8,9,12</p> <p style="text-align: center;">16,17,19,23</p> <p style="text-align: center;">2,15,18,20,22,24</p>	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> - Irritación por no jugar. - Malestar por no jugar. - Aumento de forma progresiva del uso de los videojuegos. - Uso de los videojuegos para sentirse bien. - Uso de los videojuegos para aliviar los problemas. - Presenta problemas en las relaciones interpersonales (familiares y sociales) - Perturbación de hábitos saludables - Perdida de sueño - Patrones de comida inadecuados - Uso de forma excesiva de los videojuegos - Tiene dificultad para dejar de jugar

Variable 2: Agresión

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos por dimensión
Agresión	Consiste en la manifestación de cualquier conducta que tiene como objetivo el dañar o generar malestar a otro (Buss y Perry, 1992).	Puntaje del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992) conformado por 29 ítems.	<ul style="list-style-type: none"> • Agresión física • Agresión verbal • Ira • Hostilidad 	<p>1,5,9,13,17,21,24,27,29</p> <p>2, 6, 10, 14,1</p> <p>3, 7, 11, 15, 19, 22, 25.</p> <p>4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28</p>	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> - Parear a otros - Golpes - Empujar - Insultos - Gritos - Amenazas y burlas. - Enojo - Sentimiento de injusticia - Percepción negativa. - Emoción adversa (disgusto).

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACION 1

PROTOCOLO

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) DE BUSS Y PERRY

NOMBRE: _____
EDAD: _____ **SEXO:** _____

A continuación, encontrará una serie de frases sobre formas de pensar o actuar. Lea atentamente cada una de las preguntas y responda rodeando con un círculo alrededor del número que usted crea conveniente:

5 Completamente VERDADERO para mí. (CV)

4 Bastante VERDADERO para mí. (BV)

3 Completamente VERDADERO para mí. (CV)

2 NI VERDADERO, ni FALSO para mí. (VF)

1 Completamente FALSO para mí (CF)

N°	Ítems	CF	VF	CV	BV	CV
		1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
3	Me enfado 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 enfado que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal					

14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ello					
15	Soy una persona apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón					

23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27	He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

ANEXO 4 : INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 2

Test de dependencia a videojuegos

Instrucciones

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

TD	ED	N	DA	TA
Totalmente en Desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

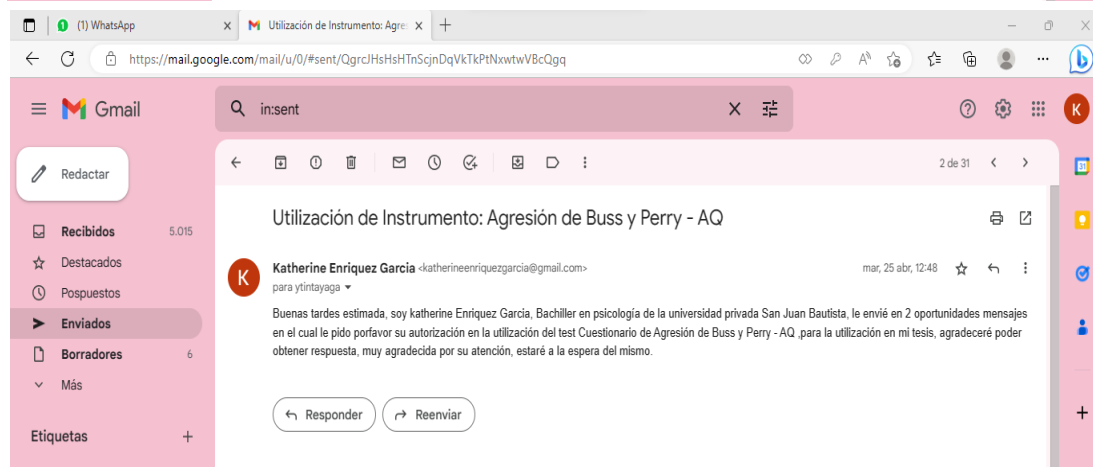
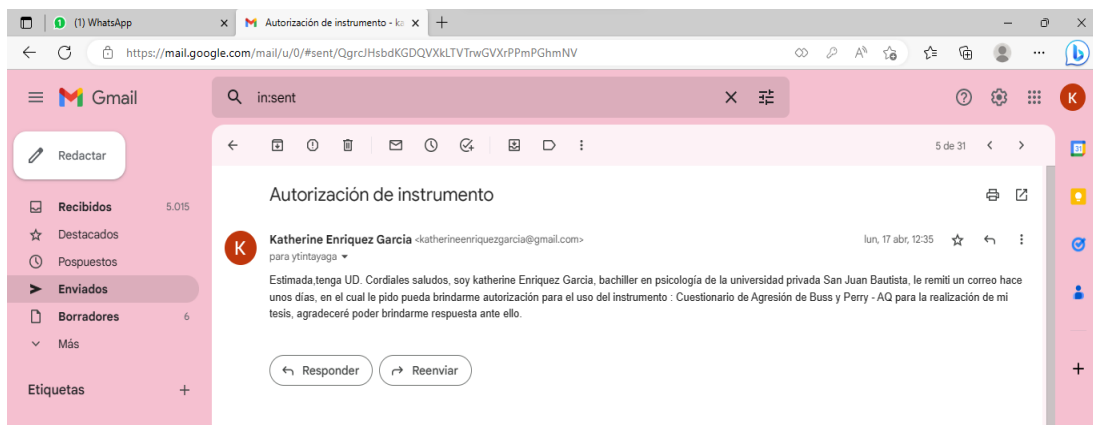
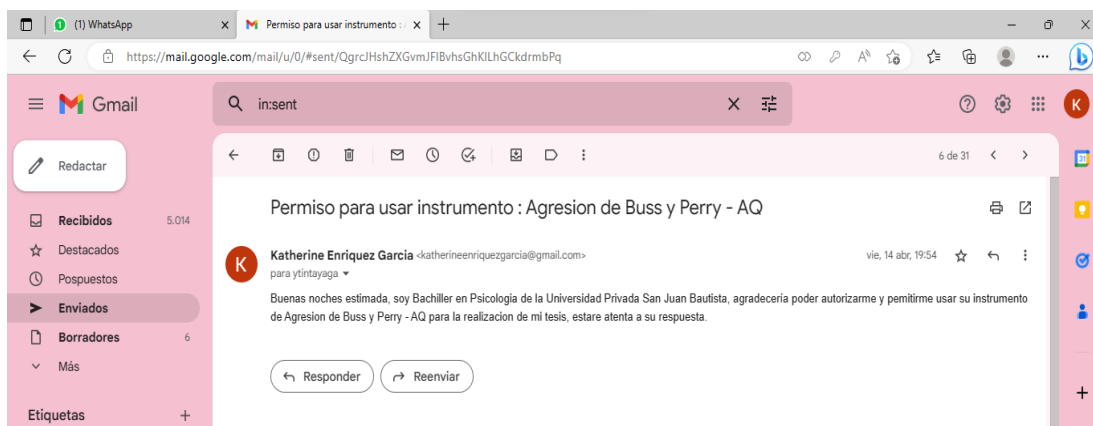
N	Nunca =	Raras vez	A veces =	Con	Muchas veces
	= RV		AV	frecuencia = CF	= MV

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego,					

	aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

ANEXO 5: AUTORIZACIÓN DE USO DE LOS INSTRUMENTOS

Se envía en 3 oportunidades correo a la autora que realizó la adaptación (Yessenia Tintaya) del instrumento de Agresión de Buss y Perry – AQ, para utilización de ello, pero no se obtuvo respuesta, se muestra evidencia de ello.



ANEXO 6: CARTA SOLICITANDO AUTORIZACION DE EVALUACIÓN DE LA MUESTRA



UNIVERSIDAD PRIVADA SAN JUAN BAUTISTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"
"Preparando el Camino para la Acreditación"

CARTA N° 017-2023-PEPSI- UPSJB

San Borja, 13 de julio del 2023

Magister
JOSE ANTONIO TORRES SUCRE
DIRECTOR

COLEGIO PARROQUIAL
NUESTRO SALVADOR CARMELITAS
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 la joven ENRIQUEZ GARCIA KATHERINE estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, quien necesita realizar un trabajo de investigación en la institución a su cargo y poder cumplir con los requisitos y proseguir con su formación profesional.

El proceso de desarrollo de la investigación titulada "ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESION EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LIMA SUR, 2023" 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.



Mg. José Antonio Torres Sucre
DIRECTOR
SECTOR I.EI
EXTRA CALIFICADO

25/07/2023

Atentamente


Luis Alberto Barboza Zúñiga
Docente en Psicología
C. N. P. 3516

COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE
PSICOLOGÍA - UPSJB

Cargo



UNIVERSIDAD PRIVADA SAN JUAN BAUTISTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"
"Preparando el Camino para la Acreditación"

CARTA N° 018-2023-PEPSI- UPSJB

San Borja, 13 de julio del 2023

Magister
ROSA VILCHEZ GUTARRA
DIRECTORA

COLEGIO 6045
DOLORES CAVERO DE GRAU
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 la joven ENRIQUEZ GARCIA KATHERINE estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, quien necesita realizar un trabajo de investigación en la institución a su cargo y poder cumplir con los requisitos y proseguir con su formación profesional.

El proceso de desarrollo de la investigación titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESION EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LIMA SUR, 2023" 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 Barrios Zúñiga
Docente en Psicología
C. Pe. P. 2016

COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE
PSICOLOGÍA - UPSJB

AUTORIZADO



Lic. Rosa Vilchez Gutarra
DIRECTORA
DM 1029015595

I.E. 6045 "DCG"
MESA DE PARTES
Fecha: 19/07/23 Hora: 15:34
Exp: 637 Folio: 02 Firma:

ANEXO 7: RESPUESTA DE CARTA AUTORIZANDO LA EVALUACIÓN DE LA MUESTRA

>ZCOLEGIO PARROQUIAL
NUESTRO SALVADOR CARMELITAS
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CARTA DE RESPUESTA

Villa María del Triunfo, 25 de Julio del 2023

Doctor
Luis Alberto Barboza Zelada
Coordinador de investigación
Escuela profesional de Psicología
Presente. –

Tengo el agrado de dirigirme a ud. y al Director de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Privada San Juan Bautista para expresarles nuestro cordial saludo y se autorice a ENRIQUEZ GARCIA KATHERINE, estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, al desarrollo de la investigación titulada: "ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESION EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LIMA SUR, 2023" realizando 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



MG. JOSÉ ANTONIO TORRES SUCRE
DIRECTOR
COLEGIO PARROQUIAL
NUESTRO SALVADOR CARMELITAS

COLEGIO 6045
DOLORES CAVERO DE GRAU
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CARTA DE RESPUESTA

San Juan de Miraflores, 19 de Julio del 2023

Doctor
Luis Alberto Barboza Zelada
Coordinador de investigación
Escuela profesional de Psicología
Presente. –

Tengo el agrado de dirigirme a ud. y al Director de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Privada San Juan Bautista para expresarles nuestro cordial saludo y se autorice a ENRIQUEZ GARCIA KATHERINE, estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, al desarrollo de la investigación titulada: "ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESION EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN LIMA SUR, 2023" realizando 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



AUTORIZADO
MG. ROSA VILCHEZ GUTARRA
DIRECTORA
COLEGIO 6045
DOLORES CAVERO DE GRAU

MG. ROSA VILCHEZ GUTARRA
DIRECTORA
COLEGIO 6045
DOLORES CAVERO DE GRAU



COLEGIO 6045
Fecha: 19/07/2023 Hora: 15:34
App: [illegible]

ANEXO 8: CONSENTIMIENTO INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SER PARTICIPANTE EN EL ESTUDIO

El propósito de este estudio es que con los resultados obtenidos contribuirán a los directivos de las instituciones educativas para que obtengan el conocimiento de cómo estas variables están influyendo en los estudiantes y así poder intervenir mediante programas aplicativos o preventivos. Todos los participantes completarán un cuestionario demográfico y se les realizarán preguntas de 2 instrumentos relacionados a la salud mental. Para este caso los participantes son menores de edad y por ello se requiere el Consentimiento del adulto responsable de la tutela del menor de edad. La participación en el estudio se dará en un solo momento y es VOLUNTARIA, nadie podrá obligarlo a participar si el menor no lo desea. Él también debe de saber que toda la información que nos brinde será guardada CONFIDENCIALMENTE, es decir, solo será conocida por las personas autorizadas que trabajan en este estudio y por nadie más.

Si usted acepta permitir la participación del menor en el estudio y registra su código en este consentimiento sucederá lo siguiente:

Para el propósito de esta investigación, todas las preguntas se le están realizando de manera virtual para que sea autoadministrada, es decir, el menor responderá las preguntas con solo leerlas. La encuesta tiene una duración aproximada de 20 minutos. Se tienen preguntas con datos demográficos sobre el menor, además de las preguntas del instrumento Cuestionario de Dependencia de Videojuegos y Cuestionario de Agresión. Sus respuestas serán registradas en una base electrónica provista por la plataforma Formulario Google, la que nos asegura la confidencialidad de sus datos.

Participar en una investigación puede involucrar pérdida de la privacidad. Si bien sus respuestas van a estar en la internet, estamos usando una plataforma segura para almacenar sus datos, los cuales son encriptados y solo los investigadores serán quienes conozcan la información y serán usado con fines de investigación científica. Le aseguramos que la información que proporcione se guardará con la mayor confidencialidad posible. Su nombre no va a ser utilizado en ningún reporte o publicación que resulte de este estudio. Le solicitaremos pueda Ud. crear un código de participante. Su nombre y dirección, así como su número de teléfono o dirección de correo electrónico, en caso los proporcione, serían asegurados mediante uso de contraseñas para su acceso.

Algunas preguntas podrían causar incomodidad, pero puede no contestarlas y puede también interrumpir la encuesta en cualquier momento.

Si permite al menor participar del estudio, ayudaría a la comunidad científica a conocer el estado de algunos aspectos de la salud mental en los estudiantes de nivel secundaria de la institución educativa donde estudia, especialmente relacionados a la adicción a los videojuegos y agresión. La información que usted proporcione podría ayudarle a usted o a otras personas en la comunidad para conocer la adicción a los videojuegos y agresión, así como otros aspectos de la salud mental conociendo tempranamente su estado. Además Ud. puede solicitar los resultados de algunos "test" que haya completado en la encuesta. Finalmente Ud. podrá acceder a información sobre recomendaciones para una adecuada salud mental, disponibles en el link: <https://forms.gle/HFKu7c1dJqPV2nhf9>

Este estudio podría ayudar en el futuro a diseñar mejores programas de diagnóstico, o mejorar el manejo temprano de la adicción a los videojuegos y agresión y otros aspectos de la salud mental en los estudiantes de nivel secundaria de la institución educativa donde estudia. Usted puede decidir no permitir la participación del menor en este estudio.

No habrá una compensación económica por la participación en el estudio. La participación en este estudio en cualquiera de los test realizados no implica algún costo para Ud. ni para el menor.

Para este estudio, no realizaremos alguna colección de muestras biológicas. Sin embargo, le consultaremos si Ud. desea ser contactado para futuros estudios que si incluyan muestras biológicas para evaluar marcadores predisponentes relacionados a la salud mental.

Obtener información de un estudio como este puede demorar años, ya que investigar es un proceso largo y complejo. Al final de este consentimiento se le preguntara si desea recibir información de los resultados del estudio (publicaciones y/o exposición global de resultados en eventos científicos).

Las únicas personas que sabrán de la participación son los integrantes del equipo de investigación. Su código de participante será guardado en un archivo electrónico con contraseña u encriptado. No se compartirá la información provista durante el estudio a nadie, sin su permiso por escrito, a menos que fuera necesario por motivos legales y bajo su conocimiento.

En el caso de cualquier consulta relacionada al estudio y su participación, puede contactar al investigador principal del estudio que pertenece a la UPSJB, el estudiante **Katherine Enriquez Garcia** al teléfono 993678274 en Lima, o por correo electrónico a katherine.enriquez@upsjb.edu.pe

Al permitir la participación del menor en este estudio, no estarán renunciando a ninguno de sus derechos. Si tienen preguntas sobre sus derechos como participantes en la investigación; puede contactarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación (CIEI) de la UPSJB que se encarga de la protección de las

personas en los estudios de investigación. Allí puede contactarse con el Mg. Antonio Flores, Presidente del Comité Institucional de Ética de la Universidad Privada San Juan Bautista al teléfono (01) 2142500 anexo 147 o al correo ciei@upsjb.edu.pe, o acudir a la siguiente dirección: Vicerrectorado de Investigación de la UPSJB, Campus UPSJB, Av. Juan Antonio Lavalle S/N (Ex hacienda Villa), Chorrillos, Lima.

Por favor, indique marcando y escribiendo sus iniciales abajo si desea recibir información general sobre el estudio. Es su responsabilidad hacer saber a los investigadores si su dirección y/o teléfono han sido cambiados. La forma de contactar a los investigadores está bajo el rubro "Contacto con los investigadores"

_____ Si quiero recibir información general sobre lo que se averiguo con el estudio.

_____ No quiero recibir ninguna información.

Nos gustaría invitarlo a participar de futuros estudios sobre la Salud Mental. Si está de acuerdo en que pueda ser contactado en el futuro, los investigadores de la Universidad Privada San Juan Bautista de Lima mantendrán un registro con su nombre, número de teléfono o dirección con la finalidad de contactarlo estudios futuros que podrían ser de su interés y para el cual sea elegible.

Al aceptar ser contactado por un estudio futuro, no estará obligado a participar en el mismo y puede solicitar que su nombre sea retirado de la lista en cualquier momento, sin que sus derechos a recibir cualquier servicio se vean afectados.

Por favor, escriba sus iniciales al lado de "Si" o "No"

_____ SI. Deseo ser contactado para futuros estudios de investigación en salud mental, aunque entiendo que este consentimiento no significa que participe en los mismos.

_____ NO. Por favor, no me contacten para futuros estudios de investigación.

Como evidencia de aceptar participar de la investigación se requiere que elabore un código personal que nos permitirá además mantener la confidencialidad. El código se elaborará considerando su fecha de nacimiento y sus iniciales.

Código del Participante

Fecha

ASENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento, mi nombre es **Katherine Enriquez Garcia**, estudiante/egresado de la carrera de Psicología de la Universidad Privada San Juan Bautista. Actualmente, me encuentro realizando una investigación sobre adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de diferentes instituciones educativas en Lima sur 2023. El propósito de este estudio es determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de diferentes instituciones educativas en Lima Sur, 2023, para ello se requiere su colaboración. El proceso consiste en la aplicación del cuestionario de dependencia de videojuegos y el cuestionario de agresión, el cual, cuenta con 25 y 29 preguntas con una duración aproximada de 10 minutos cada una.

Su participación en el estudio es totalmente VOLUNTARIA, es así que, 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 al investigador principal del estudio que pertenece a la UPSJB, la estudiante Katherine Enriquez Garcia al teléfono 993678274 en Lima, o por correo electrónico a katherine.enriquez@upsjb.edu.pe

Si tiene preguntas sobre sus derechos como participante en la investigación, puede contactarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación (CIEI) de la UPSJB que se encarga de la protección de las personas en los estudios de investigación. Allí puede contactarse con el Mg. Antonio Flores, presidente del Comité Institucional de Ética de la Universidad Privada San Juan Bautista al teléfono (01) 2142500, anexo 147 o al correo ciei@upsjb.edu.pe, o acudir a la siguiente dirección: Vicerrectorado de Investigación de la UPSJB, Av. Juan Antonio Lavalle S/N (Ex hacienda Villa), Chorrillos, Lima.

Habiendo leído la información provista líneas arriba. Y, como evidencia de aceptar participar de la investigación se requiere que elabore un código personal que nos permitirá además mantener la confidencialidad. El código se elaborará considerando su fecha de nacimiento y sus iniciales.

Código del Participante

Fecha