



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de  
secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

**AUTORA:**

Ramírez Rojas, Raysa Isabel (ORCID: 0000-0003-4714-4266)

**ASESORA:**

Mg. Mendoza Chávez, Guissela Vanessa (ORCID: 0000-001-5883-9712)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

LIMA – PERÚ

2021

## **Dedicatoria**

*Con el esfuerzo y perseverancia que mantuve en el desarrollo de este estudio, se lo dedico a:*

*Mis padres Magali y Enrique por sus deseos de verme prosperar y apoyarme a lo largo de esta carrera universitaria.*

## **Agradecimientos**

*A mis padres por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, por apoyarme en cada uno de mis pasos y enseñarme valores, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Es un orgullo y privilegio ser su hija.*

*A mis abuelos (Manuel y Marina y Enrique e Isabel) por su inquebrantable apoyo y paciencia, soy la persona más afortunada del mundo por tenerlos como abuelos.*

*En especial a mi abuela Isabel, por el amor que me ha dado, por su apoyo incondicional y sus sabios consejos.*

*A mis hermanos Loana y Luis por ser mi motivo de superación constante.*

*A mi padrino Félix, por su infinito apoyo, no solo en este trabajo, sino por ser parte de vida, por estar en todo momento a mi lado y ser un segundo padre para mí.*

*A Julieta por ser parte de este proceso y estar en cada paso del camino, por su amistad, hospitalidad, conocimiento y asesoría me han sido de una más que considerable ayuda, por motivarme cada día, por ser mi familia.*

*A las instituciones educativas, por confiar en mí, abrimme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo en su centro educativo.*

*A la Universidad César Vallejo, que permitió culminar mi formación profesional.*

*A la Mg. Mendoza Chávez, Guissela por su asesoría quien, con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación permitió el desarrollo de este trabajo.*

*Al Dr. Miguel Vallejos quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento por su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración en este trabajo.*

*A mis familiares y amigos quienes me han acompañado en todo el proceso de mis estudios y continúan a mi lado.*

*A todas aquellas personas que sin ser mi familia me brindaron su apoyo y confianza.*

## Índice de Contenidos

	Pág.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos .....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas .....	v
Resumen.....	vi
Abstract .....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	8
II. MARCO TEÓRICO.....	12
III. METODOLOGÍA.....	20
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	20
3.2. Variables y operacionalización.....	20
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	22
3.5. Procedimientos.....	26
3.6. Método de análisis de datos.....	26
3.7. Aspectos éticos .....	26
IV. RESULTADOS.....	28
V. DISCUSION.....	32
VI. CONCLUSIONES.....	35
VII. RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS .....	44

## ÍNDICE DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1	Características sociodemográficas de la muestra de estudiantes de secundaria	21
Tabla 2	Prueba de normalidad Shapiro-Wilk para las variables Adicción a Videojuegos, Agresión y sus dimensiones	28
Tabla 3	Correlación entre Adicción a Videojuegos y Agresión en estudiantes de secundaria	29
Tabla 4	Análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Física de la Agresión en estudiantes de secundaria	29
Tabla 5	Análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Verbal de la Agresión en estudiantes de secundaria	29
Tabla 6	Análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Ira de la Agresión en estudiantes de secundaria	30
Tabla 7	Análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Hostilidad de la Agresión en estudiantes de secundaria	30
Tabla 8	Niveles de Adicción a Videojuegos en estudiantes de secundaria	31
Tabla 9	Niveles de Agresión en estudiantes de secundaria	32

## RESUMEN

El objetivo de la investigación fue relacionar la adicción a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria. El diseño fue no experimental y de tipo descriptivo-correlacional. La muestra estuvo conformada por 270 estudiantes de secundaria, de ambos sexos, entre edades de 12 a 17 años de edades. Los instrumentos usados en esta investigación fueron la Escala de adicción a Videojuegos-GASA y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados señalan que existen relación positiva moderada y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y agresión ( $r = -0.461$ ,  $p < 0.01$ ) en estudiantes de secundaria. El 26,3% presentan un nivel grave adicción a los videojuegos y aproximadamente 20.7% de los estudiantes presentan niveles de alto a muy alto de agresión. Así mismo, se hallaron correlaciones positivas y altamente significativas entre la adicción a videojuegos y las dimensiones de agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad en los estudiantes de secundaria.

**Palabras clave:** adicción a videojuegos, agresión, estudiantes de secundaria

## ABSTRACT

The objective of the research was to link video game addiction and aggression in high school students. The design was non-experimental and descriptive-correlational. The sample consisted of 270 high school students, of both sexes, between the ages of 12 to 17 years old. The instruments used in this research were the GASA-Video Game Addiction Scale and the Buss and Perry aggressiveness questionnaire. The results indicate that there is a moderate and highly significant positive relationship between addiction to video games and aggression ( $r = -0.461$ ,  $p < 0.01$ ) in high school students. 26.3% present a serious level of addiction to video games and approximately 20.7% of the students present high to very high levels of aggression. Likewise, positive and highly significant correlations were found between video game addiction and the dimensions of physical aggression, verbal aggression, anger and hostility in high school students.

**Keywords:** video game addiction, aggression, high school students

## I. INTRODUCCIÓN

La industria de los videojuegos viene creciendo de forma realmente notable, se estima que una tercera parte de la población en el mundo son usuarios de videojuegos, sobrepasando en cifras los 3000 millones de personas que acceden a estos medios de entretenimiento (Entertainment Software Association [ESA], 2020).

En Europa, los datos aportados por el Interactive Software Federation of Europe (ISFE, 2020) señalaron que un 54% de personas en dicho contexto, se han convertido en usuarios activos de videojuegos. Al respecto, América Latina, alberga a más de 300 millones de usuarios.

En tal sentido, el acceso a herramientas tecnológicas e interactivas como los videojuegos, se ha implantado en el estilo de vida de muchas personas, siendo empleado por niños, adolescentes y adultos. El problema surge cuando el acceso a estas plataformas se convierte una prioridad para el individuo, alterando su funcionamiento en diversas áreas del desarrollo, quebrantando sus relaciones sociales y dando lugar a respuestas desadaptativas ante la ausencia de estos medios (Lemmens et al., 2011).

Respecto a ello, investigaciones como las de González et al. (2017) reportan que uno de los sectores con mayor vulnerabilidad frente a la pérdida de control en el uso de videojuegos, son los adolescentes, pues en este periodo suelen producirse los principales desajustes emocionales, así como la elevada exposición a un contexto influyente que priorice el uso de videojuegos como actividad básica de interacción.

Lo expuesto, es respaldado por Carbonell (2014) quien indica que los adolescentes, pueden permanecer prolongados periodos de tiempo en estas plataformas, pues en ellas encuentran un medio lúdico que les genera gratificación, la cual incrementa la probabilidad de mantener dicho comportamiento, siendo los más expuestos a desarrollar un comportamiento dependiente o adictivo.

Es así que, en la actualidad hablar de uso videojuegos, no solo se remonta a establecer los beneficios que estos medios proveen, sino también a invitar a conocer las consecuencias que trae consigo una inadecuada gestión de estas herramientas, sobre todo en adolescentes, quienes son los más proclives a desarrollar un comportamiento problemático a videojuegos (Gómez et al., 2016; Griffiths, 2005).

En ese contexto, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) ha reconocido que el uso adictivo a estas herramientas es un problema realmente, grave para la salud mental y física, incluyéndolo en la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE 11).

Lo señalado, no es un problema que únicamente trascienda a espacios, internacionales, por el contrario, datos reportados informan que existe un incremento del 40% en el consumo de videojuegos en Perú (Cossio, 2014). Asimismo, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018) indicó que en nuestro país más del 70% de adolescentes con edad entre los 12 a 17 años accede a internet, con la finalidad principal de pasar tiempo en juegos en línea, dónde algunos datos informan que casi el 40% de usuarios adolescentes emplean juegos agresivos, que incluyan disparos o lucha (Rodríguez, 2004).

Complementando lo indicado, Vallejos y Capa (2010) señalan que existen variables como la agresividad que se sitúan como elementos de riesgo frente al desarrollo de conductas adictivas hacia los videojuegos, en ese sentido, hablar de agresividad resulta fundamental ante problemáticas como la expuesta anteriormente. En concordancia Sánchez et al. (2000) sostienen que muchos adolescentes se encuentran desensibilizados de la agresividad, producto de su elevado involucramiento en dichas conductas, de esta manera concluyen que muchos de ellos, ponen en manifiesto respuestas agresivas, producto de la frustración acontecida tras una situación de pérdida en contexto de juego.

En ese sentido, la expresión de conductas agresivas se ha convertido en una dinámica habitual para el sector adolescente, el Ministerio de Educación (Minedu, 2018) señaló que, en nuestro país, aproximadamente el 70% de dicho sector en contextos escolares se ha involucrado en agresiones, sobre todo en el rol de

víctima, mientras que, un 30% aproximadamente efectuaba las conductas agresivas.

En síntesis a los datos presentados, se recalca la idea por un lado, de que el acceso a videojuegos involucra un espacio de entretenimiento e interacción, no obstante, una inadecuada gestión de esta herramienta lúdica, puede traer consigo consecuencias negativas como la dependencia o adicción a dichos medios, siendo los adolescentes, el grupo etario de mayor vulnerabilidad, sector, que a su vez, viene involucrándose en otras conductas desadaptativas, como es el caso de la agresividad, en ese sentido, este trabajo busca conocer si estos elementos se encuentran vinculados, pues la exploración teórica sobre el tema, enlazan fundamentos necesarios para evaluar su relación en el sector escolar adolescente (Carbonell, 2014; González et al., 2017; Vallejos & Capa, 2010). En función a lo reportado, se elaboró la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de tres instituciones educativas de Nazca, 2020?

Complementando la información se dan a conocer los fundamentos que justifican este trabajo, reconociendo en primer lugar su relevancia teórica, puesto que, con estas contribuciones se genera un aporte directo a temas vinculados con la violencia y las adicciones del comportamiento, ambos ejes temáticos ligados a favorecer la investigación en salud mental, asimismo, aporta en el refuerzo de hallazgos previos vinculados al tema, o en generar cimientos teóricos para la construcción de investigaciones futuras relacionadas con el problema expuesto en este trabajo.

A su vez, con este trabajo se generarán contribuciones prácticas, pues permitirá describir el estado actual de ambas variables investigadas y su relación (uso de videojuegos y agresividad) logrando con ello, identificar niveles de riesgo para cada constructo como también conocer la forma en la cual se encuentran interactuando, hallazgos que pueden ser tomados en cuenta por otros investigadores para la elaboración de pautas correctivas y aplicativas (talleres, programas y más), con la finalidad de contribuir en la salud emocional de los implicados en la temática abordada.

Finalmente, este trabajo es conveniente y de relevancia social pues atiende a un tema de contribución directa a la salud pública y en un sector vulnerable, pues los adolescentes se posicionan como un grupo de riesgo frente a problemáticas como la agresividad y el uso dependiente o problemático a videojuegos, por ende es de suma necesidad el desarrollo de investigaciones enfocadas en estos temas, permitiendo visibilizar la realidad nacional y contribuir a soluciones desde diferentes puntos de vista.

Por último, se señalan los objetivos de la investigación, donde el objetivo general fue; determinar la relación entre la adicción a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020. Adicionalmente, se formularon los objetivos específicos; a) establecer la relación entre la adicción a videojuegos y dimensión física de la agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020 b) establecer la relación entre la adicción a videojuegos y dimensión verbal de la agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020 c) establecer la relación entre la adicción a videojuegos y dimensión ira de la agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020 d) establecer la relación entre la adicción a videojuegos y dimensión hostilidad de la agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020 e) identificar los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020 e f) identificar los niveles de agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020

En tanto, se estableció como hipótesis general que; existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de nazca, 2020, igualmente se formuló la hipótesis específica; a) existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión física de la agresión, b) existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión verbal de la agresión, c) existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y dimensión ira de la agresión y d) existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y dimensión hostilidad de la agresión.

## II. MARCO TEÓRICO

Se logró revisar estudios vinculados al tema de investigación, recopilando información del ámbito internacional y nacional. De Medeiros et al. (2020) en Brasil, investigaron sobre la relación entre videojuegos violentos y agresividad. Fue un estudio correlacional explicativo, de diseño no experimental. Participaron 249 adolescentes y jóvenes de ambos géneros, con edades entre 13 a 20 años, quienes fueron evaluados con el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y la Escala de Violencia en los Videojuegos. El análisis de datos reportó que el uso de videojuegos violentos guarda relación significativa ( $p < .05$ ) con la agresión física ( $r = 0.23$ ), además, el análisis de regresión señaló que el hacer uso de juegos violentos predice la agresión física, concluyendo que dicho elemento es un factor de riesgo.

Así también, en España, López et al. (2020) realizaron un estudio destinado a conocer la relación entre uso patológico de videojuegos y problemas conductuales, participaron un total de 270 adolescentes, quienes fueron evaluados con la escala de Gentile para uso patológico y la escala SENA para niños y adolescentes, diseñada por Fernández-Pinto y colaboradores. Se trató de un trabajo correlacional explicativo, el cual tuvo por resultados que el juego patológico presenta correlación ( $p < .05$ ) significativa con la conducta antisocial y la ansiedad social. Los investigadores llegan a concluir que la ansiedad social predice una utilidad patológica hacia los videojuegos, y que dicho tipo de uso es factor de riesgo en comportamientos antisociales en varones.

En un mismo contexto, Chacón et al. (2018) indagaron respecto a la relación entre conductas agresivas, victimización y el uso problemático de los videojuegos. La muestra de dicho trabajo la constituyeron un total de 519 adolescentes en edad escolar, quienes fueron evaluados con la escala de conductas agresivas de Little y colaboradores, la escala de victimización en la escuela diseñada por Mynard y Joseph y el cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos de Chamarro y colaboradores. El estudio de tipo correlacional, señaló que el uso problemático frente a videojuegos, presenta relación ( $p < .05$ ) significativa con la agresividad, en sus tipos: relacional (0.203), manifiesta (0.286) y con la victimización física (0.150). Los investigadores generaron como conclusión que los

comportamientos agresivos y de victimización se encuentran vinculados a una utilidad problemática en videojuegos en adolescentes.

Por otra parte, Kim et al. (2018) en Korea, realizaron una investigación con el propósito de conocer la relación entre agresividad y el riesgo de trastorno a los juegos de internet. La muestra del estudio la conformaron 402 adolescentes de Seúl, quienes fueron evaluados con el cuestionario ICURE para la medición de los trastornos a juegos de internet y un cuestionario de agresión elaborado por los propios investigadores. Se trató de un estudio correlacional explicativo. Los resultados informaron que la agresividad se relaciona ( $p < .05$ ) de forma significativa con riesgo de trastornos a juegos en internet (0.320). Concluyen que las conductas agresivas incrementan el riesgo a desarrollar trastornos por un uso patológico a juegos en internet.

Igualmente, en Italia, Sideli et al. (2017) efectuaron un trabajo de investigación, cuyo propósito fue determinar la relación entre agresividad y el uso de tipo patológico a internet, la muestra estuvo conformada por 652 estudiantes de género masculino, quienes fueron evaluados con los instrumentos; la escala de comportamiento de estilo tecnológico (PIU) y un cuestionario de agresividad fue un estudio correlacional explicativo, el cual trajo como resultados que las sensaciones de agresión/hostilidad se relacionan de forma significativa ( $p < .05$ ) con el uso patológico a internet y este último elemento se vincula a la edad. Concluyen que la presencia de agresión /hostilidad es un factor de riesgo frente al uso patológico de internet.

En México, los investigadores Dorantes y Molina (2017) plantearon el análisis de la relación entre el uso de videojuegos y la percepción de violencia, para ello convocaron a una muestra compuesta por 202 estudiantes adolescentes de Cuernavaca, de ambos géneros, cuya edad promedio fue de 13 años, los instrumentos fueron escalas validadas y diseñadas por los propios investigadores. El estudio fue de tipo correlacional simple, obteniendo como resultados que las variables señaladas no presentan correlación ( $p > .05$ ). Por tanto, concluyen que, en el grupo evaluado, la percepción de violencia no se encuentra vinculada al uso de videojuegos y viceversa.

Nuevamente en España, González et al. (2017) reportaron un estudio destinado a hallar la relación entre el uso problemático a videojuegos, y la presencia de dificultades emocionales. Participaron un total de 380 adolescentes, quienes fueron evaluados con la versión al español del Problem Video Game Playing (PVP) de Tejeiro y Morán, junto con las escalas de las escalas de Goldberg. Fue un estudio de metodología correlacional. Los resultados informaron que el uso problemático a videojuegos se relaciona de forma significativa ( $p < .05$ ) con la ansiedad (0.240), y para las mujeres con el bajo estado de ánimo (0.19). A nivel descriptivo indicaron presencia de uso problemático a videojuegos en el 30% de varones, mientras que, en mujeres dicha conducta tan solo se reportó en el 7.4%. Los investigadores generaron por conclusión que la presencia de dificultades emocionales (ansiedad y bajo estado de ánimo), se vinculan a un uso problemático de videojuegos.

Así también, Dorantes (2017) en el país de México, realizó un estudio en jóvenes, el cual tenía por objetivo analizar la relación entre percepción de la violencia y el uso de videojuegos violentos. Participaron un total de 549 adultos jóvenes, quienes fueron evaluados por escalas elaboradas por la propia investigadora. Fue un trabajo correlacional, que trajo por resultado que existe relación significativa ( $p < .05$ ) entre la frecuencia de utilidad frente a videojuegos con la percepción de la violencia. Como conclusión reporta que un uso elevado en la frecuencia de acceso a videojuegos indicará una mayor percepción de violencia en jóvenes.

Por otro lado, en el contexto nacional, se hallaron trabajos vinculados al tema, como es el caso del estudio de Yarlequé et al. (2019) en el cual tuvo por objetivo identificar el uso adictivo a internet, de acuerdo a la manifestación de agresividad. La muestra de la investigación la conformaron 2225 adolescentes, de diferentes zonas del Perú, cuyas edades se encontraban entre los 13 a 18 años, la evaluación de las variables la realizaron a través del Test de adicción al Internet de Young y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Fue un trabajo descriptivo y comparativo, que trajo por resultados que la agresividad mantiene diferencias significativas ( $p < .05$ ) en adolescentes, de acuerdo al nivel de adicción a internet que manifiestan. Por otro lado, hallaron un nivel muy alto de agresividad en el 6.9%. Como conclusión señalaron que aquellos adolescentes con un alto nivel de

comportamiento adictivo hacia el internet, mantienen mayores puntajes de agresividad.

Finalmente, en Lima, Vara (2018) efectuó un trabajo de investigación, con la finalidad de reportar la relación entre agresividad y adicción a videojuegos. Participaron un total de 306 adolescentes con edad entre los 13 a 17 años, procedentes del distrito de Villa María del Triunfo, quienes fueron evaluados con el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz. Fue un trabajo correlacional, que trajo por resultados que la agresividad guarda relación significativa ( $p < .05$ ) con la adicción a videojuegos (0.268), con dicho hallazgo, el investigador concluye que un nivel elevado de agresividad indicará un comportamiento adictivo hacia videojuegos.

La explicación de la agresividad desde una teoría macro tenemos a la teoría del aprendizaje social, que nos dice que de la misma manera que se aprenden otros comportamientos sociales, las conductas agresivas se pueden aprender a partir de la propia experiencia, de la observación de la conducta de otras personas y a través del aprendizaje simbólico que se aprende interactuando con la televisión, cuentos, videojuegos, películas y entre otros medios de comunicación e interacción. Las personas imitamos conductas agresivas de otras personas que fueron reforzadas y lograron algo al practicar esta conducta. También es importante el comportamiento de los progenitores, su rol es significativo desde edades muy tempranas, modelos paternos que son agresivos incrementa la probabilidad de que los hijos expresen conductas agresivas en sus relaciones sociales (Bandura, 1990).

En ese sentido, se revisaron también los aspectos teóricos sobre los constructos investigados, Provenzo (1991) informa que se habla del uso de videojuegos desde inicios de la Segunda Guerra Mundial, cuando muchos países potencia en ese entonces realizaron distintos ordenadores programables que en su mayoría presentaban un carácter lúdico. Así, a finales de los años sesenta comenzaron a crearse los primeros videojuegos, los cuales en la actualidad continúan creciendo dentro del mundo tecnológico. Aunque resulta difícil detallar cual fue el primer videojuego creado, diversas investigaciones atribuyen y consideran que el popular juego "tres en raya" fue uno de los primeros creado por Douglas. Años después

Higginbotham en base a un programa creó el simulador “tenis de mesa” un sitio de entretenimiento ofrecido a distintas personas (Rabasca, 2000).

Por otro lado, después de cuatro años, Russell, estudiante en la Universidad de Massachussets elaboró un juego para computadora a través del uso de gráficos vectoriales, si bien, éste videojuego tuvo éxito no alcanzó bastante fama o notoriedad como se esperaba (Gros, 2004). Del mismo modo, en los años setenta se comercializó una versión mejorada de distintos videojuegos que permitía una mayor recreación (Ivory, 2006). Los videojuegos alcanzaron popularidad con la creación de una máquina similar al “tenis para dos”, siendo la piedra angular para la industria, desarrollándose de esta manera otros numerosos videojuegos como Space o Atari (Laurel, 1998). No obstante, años más tarde se observó una crisis sobre esta área siendo Estados Unidos y Canadá los países más afectados y no fue hasta los noventa que las consolas fueron populares dentro de la industria (Rabasca, 2000).

En tanto, diversas compañías comenzaron a crear distintos videojuegos tridimensionales. En la actualidad son considerados una forma de expresión artística que la sociedad ha empezado a interiorizar, no obstante, resulta importante señalar el adecuado uso que se debe tener a los mismos a fin de evitar el uso excesivo que interfiera en sus relaciones interpersonales (Rodríguez, 2004).

Bajo estas consideraciones, el término “uso de videojuegos” se conceptualiza como toda conducta que realiza el individuo a través de una plataforma virtual, en el que se pasa de un nivel a otro al superar distintos obstáculos del juego (Gil & Vallovera, 2006).

Para Diez et al. (2005) es aquel comportamiento que presenta el sujeto frente a una plataforma interactiva y a través de controles se permite experimentar distintas experiencias, si no se hace un uso adecuado puede generar dificultades en las relaciones interpersonales.

Sherry (2003) señala es una conducta frecuente, el usuario navega por varias horas a través de una plataforma virtual que se caracteriza por presentar distintos niveles de complejidad, en donde el sujeto va adoptando distintas habilidades a fin de alcanzar una meta.

En tanto, el término “abuso” se comprende como conducta desadaptativa frente a los videojuegos que ocasiona en el usuario cambios en su estado anímico, alteraciones acerca de la realidad, dificultad para relacionarse asertivamente con terceras personas (Nadelman, 2011).

Para Levy (2019) es un patrón sobre el uso de videojuegos que ocasiona problemas hacia la persona que lo padece así también a quienes se encuentran a su alrededor, pues desplaza sus actividades por priorizar la conducta de juego.

En relación al término “adicción” Liu et al. (2013) explican que es aquel comportamiento dependiente hacia los videojuegos, haciendo de ésta actividad su única responsabilidad durante el día, desplazando cualquier otra obligación.

Karim y Chaudhri (2012) sostienen que es una conducta nociva, pues altera el buen funcionamiento del ser humano, sus capacidades cognitivas y conductuales, así como el deterioro en sus relaciones interpersonales.

Desde el enfoque cognitivo – conductual, se explica la conducta adictiva como un comportamiento aprendido, la cual puede mantenerse o reducirse de acuerdo a reforzadores positivos o negativos (Carroll et al., 1991).

Por otro lado, cuando el sujeto aprende a emitir alguna conducta se debe a los estímulos que encuentra dentro del entorno donde se desenvuelve, por lo cual cuando el sujeto recibe resultados positivos por su comportamiento, éste se incrementa, en tanto, si las consecuencias son desagradables, la conducta se reduce. No obstante, la adicción a los videojuegos parece incrementarse pues el entorno en ocasiones, carece de la autoridad suficiente para establecer un control (Llorente del Pozo e Iraurgi, 2008).

De acuerdo a lo expuesto por Lemmens et al. (2009) la conducta adictiva frente a los videojuegos, puede explicarse a través de siete dimensiones: Saliencia, el videojuego domina pensamientos y conducta, convirtiéndose en lo más importante para el sujeto. Tolerancia, hace referencia al incremento en las horas de juego. Emoción, es todo estado de ánimo que experimenta el usuario frente a la conducta adictiva, como la euforia. La abstinencia, emociones desagradables por la reducción en las horas de juego. Recaídas, realizar nuevamente la conducta adictiva. La conflictividad surge dentro de las relaciones interpersonales a causa

del exceso de juego. Finalmente, los problemas son todas aquellas consecuencias puesto que el sujeto ya no puede controlar la conducta adictiva.

En cuanto a la otra variable de estudio “agresión” presenta su concepción histórica explicando que la agresividad es inherente al ser humano, así, siempre ha estado presente desde su nacimiento, manifestándose en los primeros años, aunque con el tiempo esta conducta suele reducirse (Telles, 2015). No obstante, algunas personas aún en la adultez siguen mostrando comportamientos agresivos dentro de distintos ambientes, familiar, social, laboral, entre otros (Lorenz, 1977).

En la antigüedad, la agresión fue considerada una manera de supervivencia frente a enfrentamientos como la guerra, haciendo uso de piedras y otros instrumentos a fin de protegerse y defenderse (Berkowitz, 1996).

Desde el punto de vista psicológico, Freud ha sido considerado uno de los primeros teóricos en hacer referencia acerca de este término, pues señala es una fuerza interna que rechaza el principio de realidad y se ve reforzado por el contexto social. Así mismo, como se señaló en líneas anteriores, es un comportamiento que permite la supervivencia al ser humano (Shaffer, 2000).

En tanto, Buss y Perry (1992) sostienen que la variable de estudio se conceptualiza como un estado emocional, donde el sujeto pretende herir física o psicológicamente a otra persona, animal e incluso objeto.

Dollard et al. (1939) la agresividad es una conducta presente en todo ser humano, involucra distintos factores como físico, emocional, cognitivo y social; tiene como objetivo causar daño a una tercera persona.

Del mismo modo, es toda conducta que pretende hacer daño o herir a una tercera persona a través de insultos, amenazas o golpes., esta conducta se mantiene a través de reforzadores (Sherry, 2001).

Para Patterson (1982) es considerada un comportamiento normal, se manifiesta cuando la persona responde a necesidades vitales y ante determinadas situaciones con objetivo de protegerse.

Price y Dodge (1989) la definen como todo acto que causa dañar y pretende conseguir determinados objetivos, el ser humano presenta déficit en las habilidades sociales siendo su reacción considerada un comportamiento desmesurado.

La teoría de la agresión – frustración Dollard et al. (1938) consideraba antiguamente que la agresión era resultado de una frustración de los instintos, tomando como referencia a las concepciones de Freud, no obstante, esta idea fue rechazada posteriormente y señala que la conducta agresiva se da como resultado ante una frustración porque el sujeto no alcanza a cumplir con los objetivos que plantea.

Así, se plantean dos principios que permiten conocer la relación entre la frustración y agresión, explicando que la frustración ocasiona que el sujeto actúe a través de comportamientos agresivos, en tanto, la agresividad es resultado de esta frustración (Dollard et al., 1939). En contraste, Palomero y Fernández (2012) señalan que esto no siempre ocurre, pues la frustración no necesariamente ocasiona actos agresivos, pues puede observarse también otro tipo de conductas, sin embargo, pone énfasis en que la frustración crea una predisposición a emitir un comportamiento agresivo pero que ésta se ejecute dependerá de otros factores.

Por otro lado, Buss y Perry (1992) señalan a la agresividad como una variable propia de la personalidad, puede explicarse a través de tres tipos: Físico – verbal, conductas que dañan a otra persona como insultos, golpes, empujones. En cuanto, al activo – pasivo aquellos que pueden controlar, manejar sus emociones y no reaccionar con una agresión, en relación al directo – indirecto, la agresión directa se entiende como comportamientos mostrados de forma abierta, mientras que, el indirecto por realizar críticas cuando no se encuentra presente la víctima.

Tomando en cuenta estas consideraciones, el enfoque que mejor explica la relación entre ambas variables de estudio es el cognitivo – conductual pues como ya se ha mencionado en párrafos anteriores, todo comportamiento es aprendido y reforzado, así, la agresividad puede incrementarse cuando el sujeto experimenta sensaciones desagradables al no poder hacer uso de los videojuegos como antes lo hacía (Del Barrio et al., 2003).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Este estudio es de tipo básica, ya que se dirige a un conocimiento más completo de los fenómenos observándolos o relacionándolos (CONCYTEC, 2020).

El diseño del presente trabajo es no experimental, ya que se realizó la investigación sin manipular deliberadamente las variables (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018)

#### 3.2. Variables y operacionalización

En esta investigación, las variables en estudio presentaron las siguientes definiciones conceptuales.

Para Lloret y colaboradores (2017) la adicción a videojuegos se define como uso excesivo y compulsivo de videojuegos que provoca problemas emocionales y/o sociales, y que a pesar de ello el jugador no puede regular su conducta. Esta variable tiene como definición operacional como los puntajes directos obtenidos en la escala GASA (Lloret et al., 2017), la cual mide la variable que es unidimensional y presenta una escala ordinal.

Buss y Perry (1992) señala que la agresión se define como toda actividad a través del cual una persona busca dañar a otra persona que busca evitarlo. La variable es medida por los puntajes directos obtenidos en el cuestionario de agresión (Buss y Perry, 1992), esta variable es multidimensional, presenta cuatro dimensiones: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad, la cuales son medidas mediante una escala ordinal.

#### 3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

**La población** se caracterizó por ser una población conocida de 1666 alumnos de secundaria matriculados y activos en el 2020 de tres colegios, por lo que se evaluaron los tres colegios representativos estatales de nivel secundaria de la ciudad de Nasca, de ambos sexos y que estuvieron matriculados en el año académico del 2020.

Para esta investigación los participantes cumplieron los siguientes criterios:

- Criterios de inclusión: Estudiantes de secundaria de la ciudad de Nasca, matriculados en año académico 2020, de ambos sexos, y que hayan completado los formularios de evaluación.
- Criterios de exclusión: Se excluyeron a los estudiantes que no respondieron de manera completa a los cuestionarios y no aceptaron de manera voluntaria en participar en el estudio

**La muestra** estuvo conformada por 270 estudiantes de secundaria de la ciudad de Nasca, y la muestra se determinó usando fórmula para muestra infinita. El muestreo fue no probabilístico de tipo intencional, ya que la selección de los estudiantes no fue aleatoria. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). La unidad de análisis fueron los estudiantes de secundaria de la ciudad de Nasca.

**Tabla 1**

*Características sociodemográficas de la muestra*

		Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Hombre	166	61.5
	Mujer	104	38.5
	<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100.0</b>
Edad	12 años	3	1.1
	13 años	49	18.1
	14 años	62	23.0
	15 años	75	27.8
	16 años	81	30.0
	<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100.0</b>
Año de Estudio	Primero	4	1.5
	Segundo	34	12.6
	Tercero	73	27.0
	Cuarto	73	27.0
	Quinto	86	31.9
	<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100.0</b>
¿Alguna vez en tu vida has jugado videojuegos?	Si	270	100.0
¿Has jugado videojuegos en el último año?	Si	270	100.0
¿Has jugado videojuegos en los últimos 6 meses?	Si	226	83.7
	No	44	16.3
<b>Total</b>		<b>270</b>	<b>100</b>

En la tabla 1 se observa que el 61,5% de la muestra fueron hombres, a edad de mayor representación fueron los de 16 años con 30%, de la misma manera los más representados según el año de estudio fueron los de quinto año con un 31.9%. Respecto a la situación de uso de videojuegos, se observa que toda la muestra alguna vez en su vida y en el último año los estudiantes declaran haber jugado videojuegos, y el 83,7% ha jugado los últimos 6 meses.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La técnica empleada fue la encuesta, la cual se utiliza para recolectar datos que sumen a un estudio. (Cortada de Kohan, Macbeth y López, 2008)

Los instrumentos a usados en esta investigación son:

#### **Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)**

##### **Ficha Técnica**

Nombre original	: Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)
Aparición	: 2009
Procedencia	: Estados Unidos
Autor	: Lemmens, Valkenburg y Peter
Adaptación Español	: Lloret et al (2017)
Usuario	: De 12 años hacia adelante
Aplicación	: Individual y colectiva
Ámbito	: Educativo, clínica e investigación
Finalidad	: Detección de la adicción a los videojuegos
Duración	: 10 minutos

##### **Reseña histórica:**

Lemmens y colaboradores (2009, citado por Lloret et al, 2017) diseñaron y construyeron la Escala de Adicción al Juego para Adolescentes (Game Addiction Scale for Adolescents [GASA]), usando los siete criterios diagnósticos para el juego de apuestas al uso de videojuegos como Saliencia, Tolerancia, Abstinencia, Emoción, Recaídas, Conflictividad y Problemas.

## **Consigna de aplicación**

A continuación, se le presenta las siguientes frases describe tu uso de los Videojuegos. Por favor marque o señale su manera de usó durante el último año. No olvide responder (X) todas las preguntas teniendo las siguientes alternativas.

## **Calificación del instrumento**

Para la calificación de la escala se toman en cuenta la codificación de las respuestas que están en una escala tipo Likert de cinco puntos: 7 ítems en un escalamiento de Likert con respuesta que van desde Nunca, Casi nunca, algunas veces, casi siempre y Siempre, con puntajes de 0 a 21 puntos.

## **Propiedades psicométricas**

Lloret et al (2017) validó la versión española de GASA demostrado que la escala presenta una buena fiabilidad y respecto a la validez se demostró que la escala presento una estructura factorial igual a la de la escala original. También halló correlaciones significativas con otras escalas confirmándose la validez de criterio.

## **Propiedades psicométricas peruanas**

En nuestro país Cahuaza y Paz (2019) estudiaron las evidencias de validez reportando buena validez de contenido encontrando índices de V de Aiken de en claridad se encontró índices ,72 a ,92, relevancia con índices de ,84 a ,94 y coherencia con índices de ,81 a ,92, encontraron buena confiabilidad mediante coeficiente Omega (,70).

## **Propiedades psicométricas del piloto**

Se realizó los análisis del estudio piloto para hallar la validez y confiabilidad con la muestra piloto, se analizó la validez de la estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio obteniéndose valores de  $\chi^2 = 48.303$ ;  $df = 14$  y valor absoluto de  $\chi^2 / df = 3,45$ , una significancia de  $p < .001$ , siendo indicadores aceptables. También se hallaron índices comparativos, encontrándose un CFI= .932 y RMSEA= .095, siendo también indicadores tolerables para aceptar la validez de constructo. Por otro lado, confiabilidad

del instrumento se halló mediante el coeficiente de alfa de Cronbach  $\alpha = .796$  y Omega de  $\omega = .796$  siendo índices favorables porque superan el mínimo de .70.

### **Cuestionario de Agresión de Buss y Perry:**

#### **Ficha Técnica:**

Nombre original	: Cuestionario de Agresión-Q
Autor	: Buss y Perry
Año	: 1992
Procedencia	: Estados Unidos
Adaptación	: Matalinares et al (2012)
Materiales	: Cuestionario con 29 ítems
Modo de aplicación	: Individual o grupal.
Objetivo	: Evaluar el nivel de agresión.
Calificación	: De 1 a 5 puntos por cada respuesta.

#### **Reseña histórica:**

Este autoreporte denominado Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ) fue construido por Buss y Perry (1992), traducido y adaptado al español por Andreu, Peña y Graña (2006) para población de jóvenes y adolescentes madrileños. La versión original está compuesta por 29 ítems que hacen referencia a conductas y sentimientos agresivos. El cuestionario se estructura en 4 dimensiones: Agresión Física, Agresión Verbal, Hostilidad e Ira.

#### **Consigna de aplicación**

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

#### **Calificación del instrumento**

Para la calificación del cuestionario se toman en cuenta la codificación de las respuestas que están en una escala tipo Likert de cinco puntos: 1: completamente falso para mí, 2: bastante falso para mí, 3: ni verdadero ni

falso para mí, 4: bastante verdadero para mí, 5: completamente verdadero para mí.

### **Propiedades psicométricas**

Buss y Perry (1992) análisis factorial exploratorio determinaron cuatro dimensiones, más adelante reafirmaron la estructura tetradimensional a través del análisis factorial confirmatorio. Respecto a la confiabilidad los índices de alfa de Cronbach reportados fueron aceptables desde ,72 para la escala de agresión verbal, hasta ,85 para la escala de la agresión física.

### **Propiedades psicométricas peruanas**

En nuestro país Matalinares et al., 2012, realizó la validez de constructo a través del análisis factorial exploratorio informando que el instrumento es multidimensional y el constructo es explicado con una varianza acumulada de 60,81%. Respecto a la confiabilidad, encontrando índices Alpha de Cronbach. elevados para escala total ( $\alpha = ,836$ ), un alfa ,683 para agresión física, un ,565 agresión verbal, ,552 para subescala Ira y ,650 para Hostilidad.

### **Propiedades psicométricas del piloto**

Se realizó los análisis del estudio piloto para hallar la validez y confiabilidad con la muestra piloto, se analizó la validez de la estructura interna a través del análisis factorial confirmatorio obteniéndose valores de  $\chi^2 = 805.774$ ;  $df = 371$  y valor absoluto de  $\chi^2 / df = 2,17$ , una significancia de  $p < .001$ , siendo indicadores aceptables. También se hallaron índices comparativos, encontrándose un CFI= .826 y índice comparativo muy bajo para ser aceptable, probablemente al tamaño de la muestra, pero si observamos un RMSEA= .066 aceptable, por lo que se podría señalar que los indicadores son adecuados para aceptar la validez de constructo. Por otro lado, confiabilidad de las dimensiones del cuestionario de agresión, para la dimensión física se halló mediante el coeficiente de alfa de Cronbach  $\alpha = .703$  y Omega de  $\omega = .723$ ; dimensión verbal coeficiente de alfa de Cronbach  $\alpha = .706$  y Omega de  $\omega = .712$ ; dimensión ira un alfa de Cronbach  $\alpha = .743$  y Omega de  $\omega = .759$  y dimensión hostilidad con un alfa de Cronbach  $\alpha = .809$  y Omega de  $\omega = .814$  siendo índices favorables porque superan el mínimo de ,70.

### **3.5. Procedimientos**

En primer lugar, se hizo la revisión bibliográfica para construir el proyecto y tesis de investigación, revisando las bases de datos y repositorios.

Se estableció contacto con las autoridades de los colegios identificados y se solicitaron los permisos correspondientes y se informó el objetivo de la investigación, teniendo la aceptación y apoyo de los mismos.

Posteriormente se diseñó el formulario Google donde se incluyeron los instrumentos de evaluación, se aplicó los cuestionarios a la muestra por medio de Google Forms que se compartió por los grupos en las redes sociales en coordinación con las autoridades de los colegios

Se procesó los datos a través de los paquetes estadísticos de Excel y SPSS-25, para poder responder a los objetivos de la investigación

Finalmente, se analizaron los resultados, se discutieron llegando a las conclusiones respondiendo a los objetivos, reportándolo en el informe de tesis.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Se analizó la base de datos, luego de hacer una limpieza de los casos que no cumplían con los criterios de la investigación, se analizaron la distribución de la normalidad de la muestra haciendo uso del estadístico Shapiro-Wilk para tomar la decisión de responder a los objetivos con los estadísticos descriptivos e inferenciales, de esa manera contrastar las hipótesis de investigación. Se usó el estadístico Rho de Spearman para contrastar las hipótesis de investigación, ya que las variables no presentaron distribución normal. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018)

### **3.7. Aspectos éticos**

Se siguieron los principios éticos recomendados por las entidades internacionales y nacionales.

Se siguieron las recomendaciones dictadas por el Colegio de Psicólogos del Perú (2017) refiere la relevancia de que toda investigación realizada en seres

humanos sea realizada bajo principios y normas éticas brindadas por entidades internacionales y nacionales.

Se presentaron a los evaluados el Consentimiento informado donde se informaron los fines, objetivos, así como, sus derechos y confidencialidad del manejo de la información (APA, 2010).

También se siguió las disposiciones y recomendaciones de la Universidad César Vallejo (2017) que señala que los individuos al ser informados acerca de la finalidad de la investigación, tienen el derecho, bajo el principio bioético de la autonomía, ya sea a consentir o a rechazar el participar de dicha investigación.

#### IV. RESULTADOS

**Tabla 2**

*Prueba de normalidad Shapiro-Wilk para las variables Adicción a Videojuegos, Agresión y sus dimensiones*

	<b>Shapiro-Wilk</b>	<b>p</b>
Adicción Videojuegos	0.953	0.000
Agresión	0.979	0.000
Agresión Física	0.954	0.000
Agresión Verbal	0.958	0.000
Ira	0.978	0.000
Hostilidad	0.985	0.008

En la realización de la prueba de ajuste de normalidad Shapiro-Wilk, se puede apreciar en la tabla 2 que las variables y sus dimensiones son menores al valor  $p < 0,05$  lo cual nos señala que las variables no presentan distribución normal por lo que se decidió usar el estadístico Rho Spearman.

**Tabla 3**

*Correlación entre Adicción a Videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria*

	<b>Agresión</b>		
	<b>Rho</b>	<b>p</b>	<b>TE</b>
<b>Adicción a Videojuegos</b>	.461**	,000	0,21

En el análisis de correlación de Spearman se puede observar que existe una correlación moderada positiva y altamente significativa entre las variables adicción a videojuegos y agresión ( $\rho = .461$ ,  $p < 0.000$ ) y tamaño del efecto bajo, lo cual nos indica que a mayor adicción a videojuegos mayor agresión en los estudiantes de secundaria.

**Tabla 4**

*Análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Física de la Agresión en estudiantes de secundaria*

<b>Dimensión Física</b>			
	<b>Rho</b>	<b>p</b>	<b>TE</b>
<b>Adicción a Videojuegos</b>	.402**	0,000	0,161

En el análisis de correlación a través de la prueba de Spearman, observamos en la Tabla 4 que existe relación positiva moderada y altamente significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión física de la variable agresión ( $r_{ho} = .402^{**}$ ,  $p < 0.01$ ) con un tamaño efecto bajo, lo cual nos indica que a mayor adicción a videojuegos mayor agresión física.

**Tabla 5**

*Análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Verbal de la Agresión en estudiantes de secundaria*

<b>Dimensión Verbal</b>			
	<b>Rho</b>	<b>p</b>	<b>TE</b>
<b>Adicción a Videojuegos</b>	.385**	0,000	0,148

En la Tabla 5, según la prueba de correlación de Spearman, se observa que existen relación positiva baja y altamente significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión verbal de la variable agresión ( $r_{ho} = .385^{**}$ ,  $p < 0.01$ ) con un tamaño efecto bajo, esto nos indica, que a mayor adicción a videojuegos mayor agresión verbal.

**Tabla 6**

*Análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Ira de la Agresión en estudiantes de secundaria*

<b>Dimensión Ira</b>			
	<b>Rho</b>	<b>p</b>	<b>TE</b>
<b>Adicción a Videojuegos</b>	.383**	0,000	0,146

Observamos en la Tabla 6, según la prueba de correlación de Spearman, que existen relación positiva baja y altamente significativas entre adicción a videojuegos y la dimensión ira de la variable agresión ( $r_{ho} = .383^{**}$   $p < 0.01$ ) y un tamaño efecto bajo, esto quiere decir, a mayor adicción a videojuegos mayor ira.

**Tabla 7**

*Análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Hostilidad de la Agresión en estudiantes de secundaria*

<b>Hostilidad</b>			
	<b>Rho</b>	<b>p</b>	<b>TE</b>
<b>Adicción a Videojuegos</b>	.357**	0,000	0,127

En la Tabla 7 según la prueba de correlación de Spearman, observamos que existen una relación positiva baja y altamente significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresión ( $r_{ho} = .357^{**}$ ,  $p < 0.01$ ) con tamaño efecto bajo, esto quiere decir que a mayor adicción a videojuegos mayor agresión hostil.

**Tabla 8***Niveles de Adicción a Videojuegos en estudiantes de secundaria*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Leve	70	25.9
Moderado	129	47.8
Grave	71	26.3
<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100.0</b>

En los niveles de la variable adicción a video juegos, observamos en la tabla 8 que un 47,8% de los estudiantes de secundaria presenta un nivel moderado, seguido de un nivel grave de 26,3% y un nivel leve de 25,9% respectivamente.

**Tabla 9***Niveles de Agresión en estudiantes de secundaria*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy Bajo	63	23.3
Bajo	86	31.9
Medio	65	24.1
Alto	47	17.4
Muy Alto	9	3.3
<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100.0</b>

En los niveles de la variable agresión, observamos en la tabla 9 que el 31,9% de estudiantes de secundaria presentan un nivel bajo de agresión, un 24,1% indica un nivel medio, seguido de un nivel muy bajo con 23,3%. Así mismo un 17,4% presenta un nivel alto y finalmente un 3,3% indica un nivel muy alto.

## V. DISCUSIÓN

Se estima que una tercera parte de la población en el mundo son usuarios de videojuegos, sobrepasando en cifras los 3000 millones de personas que acceden a estos medios de entretenimiento (ESA, 2020). En Europa el 54% de personas se han convertido en usuarios activos de videojuegos (ISFE,2020). En América Latina existen más de 300 millones de usuarios.

González et al. (2017) señalan que los adolescentes son el sector con mayor vulnerabilidad frente a la pérdida de control en el uso de videojuegos, pues en este periodo suelen producirse los principales desajustes emocionales, así como la elevada exposición a un contexto influyente que priorice el uso de videojuegos como actividad básica de interacción.

En ese panorama esta investigación tuvo como objetivo relacionar entre la adicción a los videojuegos y su relación la agresión en estudiantes de secundaria de la ciudad de Nasca de la provincia de Nasca. Los hallazgos de esta investigación encontraron que existe una relación positiva moderada y altamente significativa entre la adicción a videojuegos y la agresión en los estudiantes de secundaria de la ciudad de Nasca. Estos hallazgos confirman nuestra hipótesis de investigación que se planteó que existía correlación entre la adicción a videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria. Estos resultados coinciden con los señalados por Vallejos y Capa (2010) quienes encontraron que existen entre la agresión que se sitúan como elementos de riesgo frente al desarrollo de conductas adictivas hacia los videojuegos. También, Kim et al. (2018) en Korea, encontraron que la agresión se relaciona ( $p < .05$ ) de forma significativa con riesgo de trastornos a juegos en internet (0.320). Concluyen que las conductas agresivas incrementan el riesgo a desarrollar trastornos por un uso patológico a juegos en internet. Así mismo, Dorantes (2017) en el país de México, informó que existe relación significativa ( $p < .05$ ) entre la frecuencia de utilidad frente a videojuegos con la percepción de la violencia. Como conclusión reporta que un uso elevado en la frecuencia de acceso a videojuegos indicará una mayor percepción de violencia en jóvenes. Sánchez et al. (2000) sostuvieron que muchos adolescentes se encuentran desensibilizados de la agresión, producto de su elevado involucramiento en dichas conductas, de

esta manera concluyen que muchos de ellos, ponen en manifiesto respuestas agresivas, producto de la frustración acontecida tras una situación de pérdida en contexto de juego.

También se buscó relacionar entre la adicción a videojuegos y las dimensiones del comportamiento agresivo y encontramos relación entre las dimensiones física, verbal, ira y hostilidad, confirmando nuestra hipótesis que existe relación entre la adicción a videojuegos y las dimensiones de la agresión. Estos resultados coinciden con lo informado por De Medeiros et al. (2020) reportaron que el uso de videojuegos violentos guarda relación significativa con la agresión física y además al hacer análisis de regresión señaló que el hacer uso de juegos violentos predice la agresión física, concluyendo que dicho elemento es un factor de riesgo. También Chacón et al. (2018) señalaron que el uso problemático frente a videojuegos, presenta relación significativa con la agresión, en sus tipos relacional, manifiesta y con la victimización física. Los investigadores generaron como conclusión que los comportamientos agresivos y de victimización se encuentran vinculados a una utilidad problemática en videojuegos en adolescentes. Igualmente, Sideli et al. (2017) encontraron que las sensaciones de agresión/hostilidad se relacionan de forma significativa con el uso patológico a internet y este último elemento se vincula a la edad. Concluyen que la presencia de agresión /hostilidad es un factor de riesgo frente al uso patológico de internet.

Con respecto a los resultados descriptivos sobre la adicción a los videojuegos se encontró que el 47,8% de los estudiantes de secundaria presenta un nivel moderado, seguido de un nivel grave de 26,3% y un nivel leve de 25,9% respectivamente. Hay escasos reporte sobre adicción a los videojuegos, pero es importante lo que señaló Cossio (2014) el uso de los videojuegos no es un problema que únicamente trascienda a espacios, internacionales, por el contrario, datos reportados informan que existe un incremento del 40% en el consumo de videojuegos en Perú. Asimismo, el INEI (2018) indicó que en nuestro país más del 70% de adolescentes con edad entre los 12 a 17 años accede a internet, con la finalidad principal de pasar tiempo en juegos en línea, dónde algunos datos informan que casi el 40% de usuarios adolescentes emplean juegos agresivos, que incluyan disparos o lucha. En España, González et al. (2017) reportaron la

presencia de uso problemático a videojuegos en el 30% de varones, mientras que, en mujeres dicha conducta tan solo se reportó en el 7.4%.

En relación con la agresión encontramos que el 31,9% de estudiantes de secundaria presentan un nivel bajo de agresión, un 24,1% indica un nivel medio, seguido de un nivel muy bajo con 23,3%. Así mismo un 17,4% presenta un nivel alto y finalmente un 3,3% indica un nivel muy alto. Si vemos los resultados casi aproximadamente el 50% presenta nivel moderado a muy alto de comportamiento agresivo. Estos hallazgos se acercan a los reportados por el Ministerio de Educación (Minedu, 2018) quienes señalan que las conductas agresivas, se ha convertido en una dinámica habitual para el sector adolescente, informando que, en nuestro país, aproximadamente el 70% de dicho sector en contextos escolares se ha involucrado en agresiones, sobre todo en el rol de víctima, mientras que, un 30% aproximadamente efectuaba las conductas agresivas.

Parte de las limitaciones que se puede observar en esta investigación podemos señalar que no podemos generalizar los resultados más allá de las muestras por el tipo de muestreo que fue no probabilístico, ya que los estudiantes no fueron sorteados para participar en la investigación.

Es preocupante ver los resultados donde se puede interpretar que la adicción a los videojuegos se relacione con comportamiento agresivo, sería recomendable seguir estudiando estas variables o con otras que puedan seguir explicando un comportamiento de gran preocupación como es la agresión en los estudiantes de secundaria.

## **VI. CONCLUSIONES**

**PRIMERA:** Se encontró relación positiva moderada y altamente significativa entre la adicción a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria.

**SEGUNDA:** Se encontró que existe relación positiva moderada y altamente significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión física de la variable agresión.

**TERCERA:** Se encontró que existen relación positiva baja y altamente significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión verbal de la variable agresión.

**CUARTA:** Se encontró que existen relación positiva baja y altamente significativas entre adicción a videojuegos y la dimensión ira de la variable agresión.

**QUINTA:** Se encontró que existen una relación positiva baja y altamente significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresión.

**SEXTA:** El 47,8% de los estudiantes de secundaria presenta un nivel moderado, seguido de un nivel grave de 26,3% y un nivel leve de 25,9% respectivamente.

**SEPTIMA:** El 31,9% de estudiantes de secundaria presentan un nivel bajo de agresión, un 24,1% indica un nivel medio, seguido de un nivel muy bajo con 23,3%. Así mismo un 17,4% presenta un nivel alto y finalmente un 3,3% indica un nivel muy alto.

## **VI. RECOMENDACIONES**

**PRIMERA:** Se recomienda a las autoridades educativas de los colegios de prestar atención a los comportamientos agresivos que muchas veces están siendo influenciados por la práctica de los videojuegos agresivos y desarrollar programas de sensibilización hacia los estudiantes sobre el uso problemático y adictivo de los videojuegos y las tecnologías.

**SEGUNDA;** Fortalecer los programas de tutoría para el desarrollo de programas de habilidades sociales, autoestima y autocontrol emocional que vaya dirigido a los estudiantes de secundaria para que puedan tener mayor manejo de las conductas agresivas de carácter físico.

**TERCERA:** Reforzar las actividades relacionadas a las escuelas de padres para que reciban la orientación y herramientas de comunicación, socialización, resolución de conflicto y negociación con sus hijos para poder ponerse de acuerdo sobre los tiempos de uso de los videojuegos y de las tecnologías.

**CUARTA:** Fortalecer los programas de prevención del acoso escolar desarrolladas por el ministerio de educación para la reducción de los comportamientos agresivos, tanto, las agresiones físicas como las verbales.

**QUINTA:** Desarrollar programas que mejoren la inteligencia emocional como métodos para el control de la ira y la hostilidad que presentan los alumnos de secundaria.

**SEXTA:** Enseñarle métodos de autocontrol y autoregulación a los alumnos para que puedan regular y tener control del tiempo en la práctica de los videojuegos y no abusar de ellos.

**SEPTIMA:** Seguir investigando con las mismas variables de este estudio en estudiantes de primaria y relacionar con otras variables que den nos den más explicación.

## REFERENCIAS

- Bandura, A (1990) *Aprendizaje Social*. Madrid. Editorial Fontanella
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Desclée de Brouwer
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3). <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Cahuaza, Y. y Paz, A. (2019). Evidencia de Validez y Confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo [Tesis de licenciatura; Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37744?locale-attribute=en>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289131590001>
- Carroll, K., Rounsaville, B. y Keller, D. (1991). Relapse prevention strategies for the treatment of cocaine abuse. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 17(3). <https://doi.org/10.3109/00952999109027550>
- Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (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://doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (2020). Guía práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo (I+D). Recuperado: <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1423550/GU%C3%8DA%20P%C3%81CTICA%20PARA%20LA%20FORMULACI%C3%93N%20Y%20EJECUCI%C3%93N%20DE%20PROYECTOS%20DE%20INVESTIGACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO-04-11-2020.pdf>

- Cortada de Kohan, N., Macbeth, G. y López, A (2008) *Técnicas de Investigación científica*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Cossio, F. (18 de marzo de 2014). En 40% aumenta anualmente el consumo de videojuegos en el Perú. *Gestión*. Sitio web: <https://gestion.pe/economia/empresas/40-aumenta-anualmente-consumo-videojuegos-peru-6932-noticia/>
- Del Barrio, C., Martín, E., Almeida, A. y Barrios, A. (2003). *Agresión y otros conceptos*. España
- De Medeiros, G., Pimentel, C., Sarmet, M. & Mariano, T. (2020). "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. <https://www.scielo.br/pdf/pusf/v25n2/2175-3563-pusf-25-02-261.pdf>
- Diez, E., Fontal, O., Blanco, D. (2005). *Los videojuegos desde la perspectiva de género, roles y estereotipos*. <http://www.tecnoneet.org/docs/2004/172004.pdf>.
- Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O. y Sears, R. (1939). *Frustration and aggression*. Yale Univ. Press
- Dollard, J. Miller, N. y Col, L. (1938). *Teoría de la Frustración*. Press.
- Dorantes, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2), 1-16. Doi: 10.5872/psiencia/9.2.22
- Dorantes, G. y Molina, L. (2017). Independencia entre uso de videojuegos y percepción de violencia en adolescentes de Cuernavaca. *Revista de psicología y ciencias del comportamiento*, 8(2), 69-81. <http://www.revistapcc.uat.edu.mx/index.php/RPC/article/view/182/215>
- Entertainment Software Association. (2020). *2020 Essential Facts About the Video Game Industry*. Theesa sitio web: <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Gil, A. y Vallllovera, M. (2006). *Jóvenes en cibercafés. La dimensión física del futuro virtual*. Editorial UOC.

- Gómez, M., Contreras, L. y Gutiérrez, D. (2016). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales: un estudio comparativo de dos universidades públicas. *Innovación Educativa*, 16(71), 61-80. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179446997004>
- González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/817>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. <https://www.researchgate.net/publication/273951321>
- Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación*. Bilbao: DBB
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). *Aumentó significativamente acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017*. Inei sitio web: <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/aumento-significativamente-acceso-a-internet-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-mediante-telefoniamovil-durante-el-cuarto-trimestre-de-2017-10619/>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Interactive Software Federation of Europe. (2020). *Essential videogames new 2019*. Isfe sitio web: [https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/03/France-essential\\_video\\_game\\_news\\_-\\_february\\_2020.pdf](https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/03/France-essential_video_game_news_-_february_2020.pdf)
- Ivory, J. (2006). Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication and Society*, 9(1). [https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901\\_6](https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901_6)
- Karim, R. y Chaudhri, P. (2012). Behavioral addictions: An overview. *Journal of Psychoactive Drugs*, 44(1). Doi: 10.1080/02791072.2012.662859

- 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, Doi: <https://doi.org/10.4178/epih.e2018039>
- Laurel, B. (1998). *An interview with Brenda Laurel*. MIT Press,.
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. 12(1). <https://doi:10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *J Youth Adolesc*, 40(1). Doi: 10.1007/s10964-010-9558-x
- Levy, S. (13 de febrero de 2019). Uso y abuso de sustancias en adolescentes. *Manual MSD*. <https://www.msmanuals.com/es-pe/hogar/salud-infantil/problemas-en-los-adolescentes/uso-y-abuso-de-sustancias-en-adolescentes>
- Liu, G., Yen, J., Chen, C., Yen, C., Chen, C., Lin, W. y Ko, C. (2013). Brain activation for response inhibition under gaming cue distraction in internet gaming disorder. *The Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 30(1). doi: 10.1016/j.kjms.2013.08.005
- López, J., Etkin, P., Ortet, J., Mezquita, L. e Ibáñez M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Agora de salud*, 7(15), 147-153. <http://dx.doi.org/10.6035/agorasalut.2020.7.15> - pp. 147-153
- Lorenz, K. (1977). *Sobre la agresión: El pretendido mal*. Mit Press.
- Llorente del Pozo, J. e Iraurgi, I. (2008). Tratamiento cognitivo conductual aplicado en la deshabitación de cocaína. *Elsevier*, 10(4). <https://www.elsevier.es/es-revista-trastornos-adictivos-182-articulo-tratamiento-cognitivo-conductual-aplicado-deshabitacion-13131181>

- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes. *Revista de Atención Primaria*. 50 (6), 350-358. doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda J., Fernández E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012) *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry*. *Revista IIPSI Facultad de Psicología UNMSM, Lima, Perú* Vol. 15 - N.º 1 – 2012 pp. 147 – 161. Recuperado en [http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/Investigacion\\_Psicologia/v15\\_n1/pd/a9v15n1.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/Investigacion_Psicologia/v15_n1/pd/a9v15n1.pdf)
- Ministerio de Educación. (2018). *Estadística sobre violencia escolar en el Perú*. Siseve sitio web: <http://www.siseve.pe/Seccion/Estadisticas>
- Nadelman, E. (2011). *Buenas y malas noticias en el debate sobre drogas*. Compiladores.
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Oms sitio web: <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Palomero, J. y Fernández, M. (19 de mayo de 2012). La explicación de la agresividad: Diferentes puntos de vista. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. <https://aufop.blogspot.com/2012/05/la-explicacion-de-la-agresividad.html>
- Patterson, G. (1982). *A social learning approach. III Coercive Family Process*. Eugene, OR: Castalia
- Price, J. y Dodge, K. (1989). Reactive and proactive aggression in childhood: Relations to peer status and social context dimensions. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 17(4). Doi: 10.1007/BF00915038
- Provenzo, E. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Harvard University Press.

- Rabasca, L. (2000) The Internet and computer games reinforce the gender gap. *Monitor on Psychology*, 31(9). <https://doi.org/10.2190/EC.43.3.b>
- Rodríguez, E. (2004). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflicto*. Fadinjuve.
- Sánchez, N., Reyes, U. y Hernández, M. (2000). Videojuegos, reporte preliminar. *Revista mexicana de puericultura y pediatría*, 7(41), 150-156.
- Shaffer, D. (2000). *Desarrollo social y de la personalidad*. Tomson
- Sherry, J. (2001). The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis. *Human communication Research*, 27(2). <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x>.
- Sherry, J. (2003). The effects of violent video game on aggression: A metaanalysis. *Human Communication Research*, 27(3). Doi: 10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x
- Sideli, L., La Casca, C., Sartorio, C., Tripoli, G., Mulé, A., Taffaro, L., Ruggirello, L., Mangiapane, D., Piro, E., Inguglia, M. y La Barbera, D. (2017). Internet out of control: The role of self-esteem and personality traits in pathological internet use. *Clinical Neuropsychiatry*, 14(1), 88-93. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2>
- Telles, L. (2015). El origen de la conducta agresiva. *Milenio*. <https://www.milenio.com/opinion/laura-telles/columna-laura-telles/el-origen-de-la-conducta-agresiva>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*, 18(1), 103-110. <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924>
- Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en Estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193 – 216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>

Yarlequé, L., Alva, L., Nuñez, E., Navarro, L. y Matalinares, M. (2019). Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Horizonte de la ciencia*, 3(4), 103-110.  
<http://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/186>

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN TRES INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NASCA, 2020						
Formulación del problema: ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de tres instituciones educativas de Nazca, 2020?						
Objetivos	Hipótesis	Método	Variables	Instrumento	Dimensiones	Escala
<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>OE1: Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y dimensión física de la agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020.</p> <p>OE2: Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y dimensión verbal de la agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020.</p> <p>OE3: Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y dimensión ira de la agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020.</p> <p>OE4: Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y dimensión hostilidad de la agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020.</p> <p>OE5: Identificar los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020.</p> <p>OE6: Identificar los niveles de agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nazca, 2020</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de nazca, 2020</p>	<p>Tipo Básica (CONCYTEC, 2020).</p>	Adicción a videojuegos	Adicción a videojuegos (GASA) Lloret et al (2017)	Unidimensional	Intervalo
	<p>Hipótesis específicas</p> <p>H1: Existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión física de la agresión.</p> <p>H2: Existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión verbal de la agresión.</p> <p>H3: Existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y dimensión ira de la agresión.</p> <p>H4: Existe correlación significativa directa entre la adicción a los videojuegos y dimensión hostilidad de la agresión.</p>	<p>Diseño no experimental (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019)</p>				
		<p>Población Alumnos 1666 de secundaria de colegios de la ciudad de Nasca</p>	Agresión	Cuestionario de agresión AQ (Buss y Perry ,1992) Adaptado	<p>Agresión física</p> <p>Agresión verbal</p> <p>Ira</p> <p>Hostilidad</p>	Intervalo
		<p>Muestra 270 estudiantes de secundaria de la ciudad de Nasca</p>				
		<p>Muestreo no probabilístico de tipo intencional (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019).</p>				

## Anexo 2. Matriz de operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Adicción a Videojuegos	Se define como uso excesivo y compulsivo de videojuegos que provoca problemas emocionales y/o sociales, y que a pesar de ello el jugador no puede regular su conducta (Lloret et al., 2017).	Puntajes obtenidos en la escala GASA.	Unidimensional	1,2,3,4,5,6,7	Escala de ordinal.
Conducta Agresiva	Toda actividad a través del cual una persona busca dañar a otra persona que busca evitarlo (Matalinares et al., 2012)	Puntajes obtenidos en el cuestionario de agresión de Buss y Perry	Física	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29	Escala ordinal
			Verbal	2, 6, 10, 14, 18	
			Ira	3,7, 11,15,19, 22, 25	
			Hostilidad	4, 8, 12,16, 20, 23, 26, 28	

### Anexo 3. Instrumentos aplicados

#### Variable 1. Adicción a Videojuegos

#### **Escala de Adicción a Videojuegos (GASA)**

*Game Addiction Scale for Adolescents Lemmens (GASA) Lemmens, Valkenburg y Peter; adaptado al español por Lloret, Morell, Marzo, Tirado, 2018).*

No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones y costumbres. Trate de responder todas las preguntas. Toda su información será manejada con carácter anónimo y confidencial.

Sexo: Mujer  Hombre  Edad: \_\_\_\_ Año de estudio: \_\_

Cada una de las siguientes frases describe tu uso de los VideoJuegos. Por favor marque o señale su manera de usó durante el último año. No olvide responder (X) todas las preguntas teniendo las siguientes alternativas.

<b>Nunca</b>	<b>0</b>
<b>Casi Nunca</b>	<b>1</b>
<b>Algunas veces</b>	<b>2</b>
<b>Casi siempre</b>	<b>3</b>
<b>Siempre</b>	<b>4</b>

		0	1	2	3	4
1	¿Piensas en jugar durante el día?					
2	¿Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar?					
3	¿Juegas para olvidarte de la vida real?					
4	¿Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego?					
5	¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar?					
6	¿Te has peleado con otros (amigos, padres,...) por el tiempo que dedicas al juego?					
7	Has dejado de hacer alguna actividad (ir al cines, salir con los amigos, hacer deportes, etc) por estar jugando videojuegos?					

## Variable 2. Cuestionario de Agresión-Q

### Cuestionario de agresión

*Aggression Questionnaire - AQ (Cuestionario de agresión AQ)  
Buss y Perry (1992); adaptado al español por Andreu, Peña y Graña (2002);  
Adaptado al Perú por: Matalinares y otros autores (2012)*

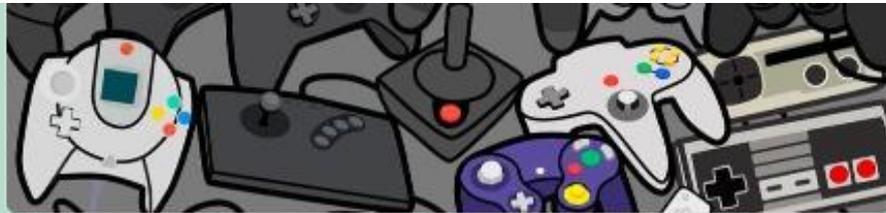
A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión:

- 1: completamente falso para mí**
- 2: bastante falso para mí**
- 3: ni verdadero ni falso para mí**
- 4: bastante verdadero para mí**
- 5: completamente verdadero para mí.**

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlarme y golpeo a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, peleo con ellos					
3	Me molesto rápidamente, pero se me pasa enseguida.					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si se me molestan mucho, puedo golpear a la otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando me equivoco, muestro el enfado que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado mal					
9	Si alguien me golpea, también lo respondo golpeando.					
10	Cuando la gente me molesta, peleo con ellos					
11	Algunas veces me siento como un volcán a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen lo que quieren.					
13	Me suelo implicar en más peleas que los demás					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona tranquila					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan molesto por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a pelear para proteger mis derechos, lo hago					
18	Mis amigos dicen que peleo mucho					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona agresiva.					
20	Sé que mis «amigos» hablan a mis espaldas					
21	Hay gente que me provoca hasta al punto de llegar a golpearnos					
22	Algunas veces pierdo la calma sin controlarme.					
23	Desconfío de personas desconocidas demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25	Tengo dificultades para calmarme.					
26	Algunas veces siento que la gente se ríe de mí a mis espaldas					
27	He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra amigable conmigo, me pregunto qué querrán					
29	He llegado a estar tan molesto que rompía cosas					

Captura de la portada del formulario virtual.

Enlace del formulario; <https://forms.gle/CbW2BGJDyCoFQ7T4A>



## Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020

\*Obligatorio

CONSENTIMIENTO INFORMADO \*

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr:

.....

Con el debido respeto, me presento a usted, mi nombre es **Raysa Isabel Ramírez Rojas** bachiller de la carrera de psicología de la Universidad César Vallejo. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN 3 INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NASCA, 2020"** y para ello quisiera contar con su importante colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas: **Escala de Adicción a Videojuegos (GASA)** y **Cuestionario de Agresión de Buss y Perry**. De aceptar participar en la investigación, se informará todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas, se explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

#### Anexo 4. Ficha sociodemográfica

Edad

Sexo

Hombre / mujer

Colegio

Nacional / privado

Año de Estudio

Primero / Segundo / Tercero / Cuarto / Quinto

¿Alguna vez en tu vida has jugado videojuegos?

Sí / No

¿Has jugado videojuegos en el último año?

Sí / No

¿Has jugado videojuegos en los últimos 6 meses?

Sí / No

## Anexo 5. Cartas de presentación



“Año de la universalización de la salud”

Los Olivos, 13 de enero de 2021

### CARTA INV.N°1867 -2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.  
**JULIA BERNALES COTAQUISPE**  
DIRECTORA  
I.E. ROBERTO PISCONTI RAMOS. N° 22406  
San Carlos - Nazca  
Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **RAMÍREZ ROJAS, RAYSA ISABEL** con DNI N° **71343117** estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° **7002551566** quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **“ADICCIÓN A VIDEO JUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA”** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



---

**Dra. Roxana Cárdenas Vila**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

Los Olivos, 13 de enero de 2021

**CARTA INV. N° 1866 -2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN**

Sr.  
**CARLOS ALARCON ESPINOZA**  
DIRECTOR  
I.E. CAP FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES N-22419  
Av. Manuel Elías Valle s/n - Nazca  
Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **RAMÍREZ ROJAS, RAYSA ISABEL** con DNI N° 71343117 estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° 7002551566 quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"ADICCIÓN A VIDEO JUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



---

**Dra. Roxana Cárdenas Vila**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

Los Olivos, 13 de enero de 2021

**CARTA INV.N°1869-2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN**

Sra.  
**LOURDES EDITH MELGAR CÁCERES**  
DIRECTORA  
**I.E. JOSEFINA MEJÍA DE BOCANEGRA**  
Circunvalación - Nazca  
Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **RAMÍREZ ROJAS, RAYSA ISABEL** con DNI N° **71343117** estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° **7002551566** quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **“ADICCIÓN A VIDEO JUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA”** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

-----  
**Dra. Roxana Cárdenas Vila**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

## Anexo 6. Cartas de autorización para aplicar los instrumentos en las instituciones educativas

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"



### INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 22419 CAP. FAP “JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES”

Av. Manuel Elías Valle s/n, Nasca – Teléfono: 521145

#### AUTORIZACIÓN

Se autoriza a la Srta. Ramírez Rojas Raysa Isabel, identificada con el DNI:713743117, alumna de la Universidad César Vallejo (Lima Norte) para realizar su trabajo de investigación “Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020” en los estudiantes de la I. E. CAP. FAP José Abelardo Quiñones Gonzales N°22419

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Nasca, enero de 2021

  
Prof. Carlos A. Alarcón Espinoza  
DIRECTOR  
Prof. Carlos A. Alarcón Espinoza  
Director I.E. “JAQG”

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSEFINA MEJÍA DE BOCANEGRA

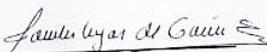
Circunvalación, Nasca – Teléfono: 522136

### AUTORIZACIÓN

Se autoriza a la Srta. Ramírez Rojas Raysa Isabel, identificada con el DNI:713743117, alumna de la Universidad César Vallejo para realizar su trabajo de investigación en los estudiantes de la I. E. Josefina Mejía De Bocanegra

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Nasca, enero de 2021

  
Lic. Lourdes E. Melgar Cáceres  
DIRECTORA (e)  
I.E.E. Josefina Mejía de Bocanegra

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
I.E. ROBERTO PISCONTI  
RAMOS. N°22406**

San Carlos / Nasca - Teléfono: 551733

**AUTORIZACIÓN**

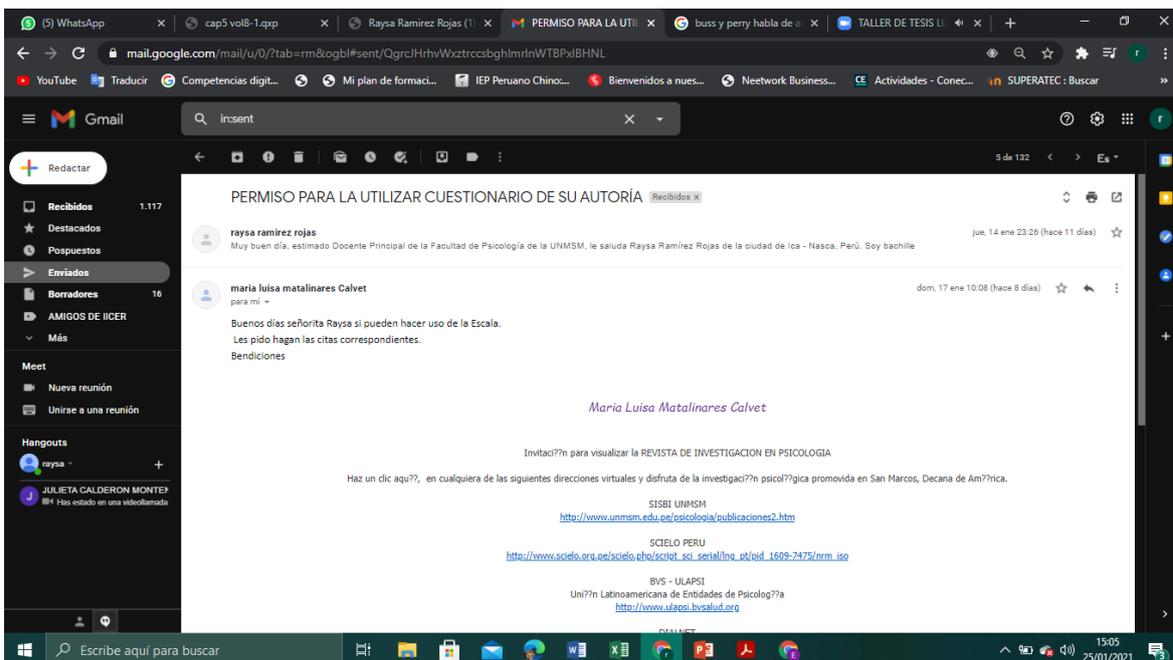
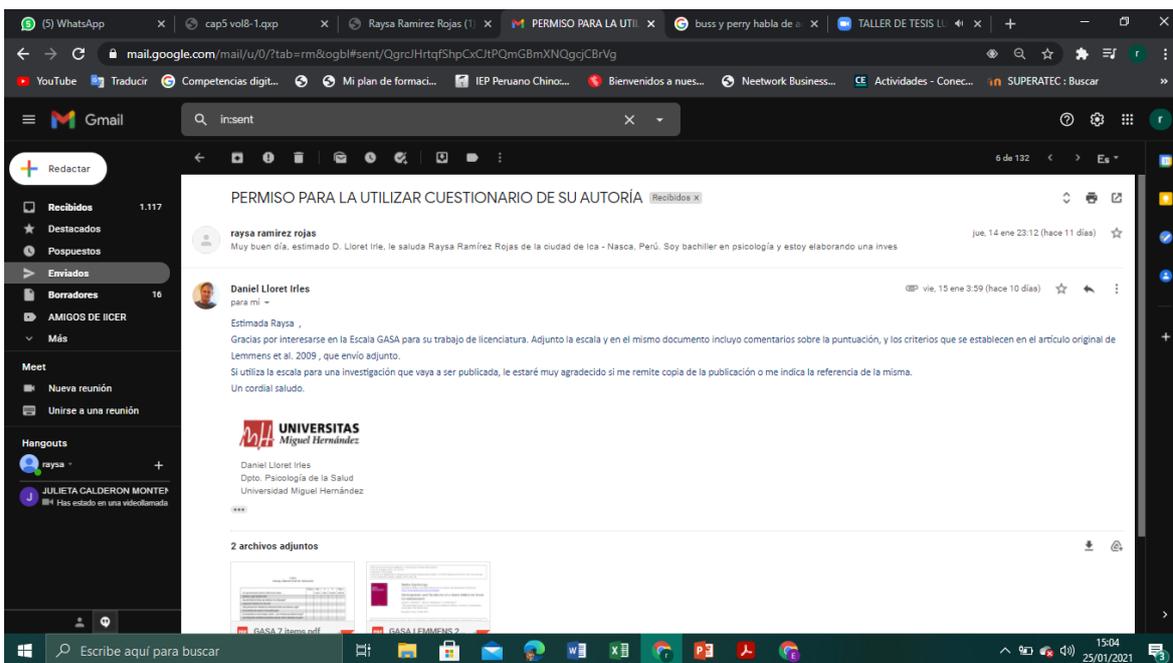
Se autoriza a la Srta. Ramírez Rojas Raysa Isabel, identificada con el DNI:718743117, alumna de la Universidad César Vallejo (Lima Norte) para realizar su trabajo de investigación "Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020" en los estudiantes de la I. E. Roberto Pisconti Ramos. N°22406.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Nasca, enero de 2021



## Anexo 7. Autorización de uso del instrumento por parte del autor original



Anexo 8. Consentimiento y/o asentimiento informado

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sr: .....

Con el debido respeto, me presento a usted, mi nombre es **Raysa Isabel Ramírez Rojas** bachiller de la carrera de psicología de la Universidad César Vallejo. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN TRES INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NASCA, 2020”** y para ello quisiera contar con su importante colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas: **Escala de Adicción a Videojuegos (GASA) y Cuestionario de Agresión de Buss y Perry**. De aceptar participar en la investigación, se informará todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas, se explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Raysa Isabel Ramírez Rojas  
ESTUDIANTE DE LA EAP DE PSICOLOGÍA  
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

---

De haber sido informado y estar de acuerdo, por favor rellene la siguiente parte.

Yo, acepto aportar en la investigación sobre **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN tres INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NASCA, 2020”** de la señorita **Raysa Isabel Ramírez Rojas**, habiendo informado mi participación de forma voluntaria.

Día: ..... /...../.....

---

Firma

## **ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES EN INVESTIGACIÓN DEL PILOTO**

Estimado/a estudiante:

En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: “ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN TRES INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NASCA, 2020”; por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 30 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación.

En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación.

Lugar: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

## Anexo 9. Resultados Psicométricos del piloto para los instrumentos

### Escala de Adicción a los videojuegos para Adolescentes - GASA

#### Índices de Ajustes del Análisis Factorial Confirmatorio del GASA

Model fit				
<b>Chi-square test</b>				
Model	X <sup>2</sup>	df	p	
Baseline model	522.217	21		
Factor model	48.303	14	< .001	
<b>Additional fit measures</b>				
<b>Fit indices</b>				
Index	Value			
Comparative Fit Index (CFI)	0.932			
Tucker-Lewis Index (TLI)	0.897			
Bentler-Bonett Non-normed Fit Index (NNFI)	0.897			
Bentler-Bonett Normed Fit Index (NFI)	0.908			
Parsimony Normed Fit Index (PNFI)	0.605			
Bollen's Relative Fit Index (RFI)	0.861			
Bollen's Incremental Fit Index (IFI)	0.933			
Relative Noncentrality Index (RNI)	0.932			
<b>Other fit measures</b>				
Metric	Value			
Root mean square error of approximation (RMSEA)	0.095			
RMSEA 90% CI lower bound	0.067			
RMSEA 90% CI upper bound	0.125			
RMSEA p-value	0.006			
Standardized root mean square residual (SRMR)	0.049			
Hoelter's critical N ( $\alpha = .05$ )	133.392			
Hoelter's critical N ( $\alpha = .01$ )	163.892			
Goodness of fit index (GFI)	0.951			
McDonald fit index (MFI)	0.938			
Expected cross validation index (ECVI)	0.283			

#### Confiabilidad de la Escala GASA

Estimate	McDonald's $\omega$	Cronbach $\alpha$
Point estimate	<b>0.796</b>	<b>0.796</b>
95% CI lower bound	0.758	0.755
95% CI upper bound	0.833	0.831

## Cuestionario de Agresión de Buss-Perry :

### Índices de Ajustes del Análisis Factorial Confirmatorio del Cuestionario Agresión

Model fit				
Chi-square test				
Model	X <sup>2</sup>	df	p	
Baseline model	2909.801	406		
Factor model	805.774	371	< .001	
Additional fit measures				
Fit indices				
Index	Value			
Comparative Fit Index (CFI)	0.826			
Tucker-Lewis Index (TLI)	0.81			
Bentler-Bonett Non-normed Fit Index (NNFI)	0.81			
Bentler-Bonett Normed Fit Index (NFI)	0.723			
Parsimony Normed Fit Index (PNFI)	0.661			
Bollen's Relative Fit Index (RFI)	0.697			
Bollen's Incremental Fit Index (IFI)	0.829			
Relative Noncentrality Index (RNI)	0.826			
Other fit measures				
Metric	Value			
Root mean square error of approximation (RMSEA)	0.066			
RMSEA 90% CI lower bound	0.06			
RMSEA 90% CI upper bound	0.072			
RMSEA p-value	2.156e -5			
Standardized root mean square residual (SRMR)	0.063			
Hoelter's critical N ( $\alpha = .05$ )	140.7			
Hoelter's critical N ( $\alpha = .01$ )	147.529			
Goodness of fit index (GFI)	0.931			
McDonald fit index (MFI)	0.447			
Expected cross validation index (ECVI)	3.673			

## FISICA

**Confiabilidad de la Dimensión Física**

Estimate	McDonald's $\omega$	Cronbach $\alpha$
Point estimate	0.723	0.703
95% CI lower bound	0.674	0.646
95% CI upper bound	0.772	0.753

## VERBAL

**Confiabilidad de la Dimensión Verbal**

Estimate	McDonald's $\omega$	Cronbach $\alpha$
Point estimate	0.712	0.706
95% CI lower bound	0.658	0.646
95% CI upper bound	0.766	0.757

## IRA

**Confiabilidad de la Dimensión Ira**

Estimate	McDonald's $\omega$	Cronbach $\alpha$
Point estimate	0.759	0.743
95% CI lower bound	0.715	0.694
95% CI upper bound	0.803	0.786

## HOSTILIDAD

**Confiabilidad de la Dimensión Hostilidad**

Estimate	McDonald's $\omega$	Cronbach $\alpha$
Point estimate	0.814	0.809
95% CI lower bound	0.781	0.772
95% CI upper bound	0.848	0.841

## Anexo 10. Criterio de jueces de los instrumentos



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO

Observaciones: \_\_\_\_\_  
 Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [  ]   Aplicable después de corregir [  ]   No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: .....

DNI .....

#### Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01			
02			

#### Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01					
02					
03					

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

## Anexo 11. Resultados adicionales con la muestra final

