

“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y  
AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL  
SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
PÚBLICA DE LA CIUDAD DE CAJAMARCA, 2022”

Tesis para optar al título profesional de:

**Licenciada en Psicología**

**Autora:**

Kimberly Janely Santa Cruz Terrones

**Asesora:**

Mg. Kelly Magdalena Santa Cruz Cáceres

<https://orcid.org/0000-0003-3341-1722>

Cajamarca - Perú

2023

**JURADO EVALUADOR**

Jurado 1 Presidente(a)	<b>OSCAR IVAN ALFARO BUSTAMANTE</b>	<b>45628715</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	<b>EDUARDO ALONSO FARFAN CEDRON</b>	<b>40988807</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	<b>JONATHAN ALEXANDER ORBESO VILLALBA</b>	<b>47658123</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

## INFORME DE SIMILITUD

### TESIS

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru

Trabajo del estudiante

6%

2

repositorio.autonoma.edu.pe

Fuente de Internet

4%

3

Submitted to Universidad Autonoma del Peru

Trabajo del estudiante

3%

4

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

2%

5

repositorio.unfv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.upla.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1%

9

repositorio.uigv.edu.pe

Fuente de Internet

## DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada:

A Dios por su amor y misericordia hacia mi persona durante toda mi vida, especialmente durante los  
cinco años de mi vida universitaria.

A mis padres Rosa y Gerónimo, por su apoyo incondicional y por su confianza puesta en mí, por cada  
esfuerzo para brindarme lo que necesitaba.

A mi hermana Sadith, por preocuparse por mí, y por su apoyo constante.

A mi asesora de tesis, la Mg. Kelly Santa Cruz, por los conocimientos brindados y por su paciencia.

## AGRADECIMIENTO

A Dios, por su compañía, protección, cuidado y amor brindado; gracias a él por darme fuerzas cuando sentía que “ya no podía más”, gracias a él porque cada oración fue contestada y por su grande misericordia y ayuda en los momentos de tensión cuando hacía una oración de petición y de alegría cuando hacía una oración de agradecimiento. Sé que Dios tiene planes lindos para mi vida y que me usará a través de mi bella Carrera Profesional de Psicología, ¡ir por diversos lugares y apoyar en la salud mental de las personas!

A mis padres; mi mamá Rosa Terrones y mi papá Gerónimo Saldaña, por su compañía, apoyo constante tanto económico como emocional, ya que a pesar de la distancia me animaban a seguir, diciéndome “tienes que seguir estudiando, sé que es difícil, pero tienes que llegar a ser una gran Psicóloga, vamos hija, si ya llegaste hasta acá, vas a lograr todo lo que te propongas”; gracias a ellos, soy lo que soy.

A mi hermana Sadith, por su apoyo emocional a pesar de la distancia; por su linda actitud y sacarme una sonrisa cuando más lo necesitaba.

A mis tías, tíos, primas y primos, por la confianza que tienen en mí, por su apoyo moral en momentos buenos y difíciles, por cada sonrisa suya, por cada momento compartido durante mi estadía universitaria.

A mis docentes, por el conocimiento brindado, paciencia y apoyo durante el trascurso de mi vida universitaria.

## Tabla de contenido

Jurado calificador .....	2
Informe de similitud .....	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento .....	5
Tabla de contenido .....	6
Índice de tablas .....	7
Índice de figuras .....	8
Resumen .....	9
Capítulo I: Introducción .....	10
Capítulo II: Metodología .....	18
Capítulo III: Resultados .....	24
Capítulo IV: Discusión y Conclusiones .....	28
Referencias .....	32
Anexos .....	37

## Índice de tablas

Tabla 1. Prueba de distribución de normalidad .....	24
Tabla 2. Relación de las dimensiones de adicción a los videojuegos y agresividad .....	25
Tabla 3. Relación entre medida de adicción a los videojuegos y agresividad.....	27

## Índice de figuras

Figura 1. Diagrama de correlación.....	18
--	----

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la Ciudad de Cajamarca, en la muestra determinada por 111 alumnos tanto del sexo femenino como masculino, de las edades de 12 a 17 años, cursando el grado de 1° a 5° del nivel secundario. Este tuvo por metodología el enfoque cuantitativo, diseño no experimental, corte transversal y alcance correlacional. Por consiguiente, los instrumentos para la medición fueron Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados denotaron la existencia de una relación directa y de fuerza moderada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ( $r=,557^{**}$ ), asimismo, se encontró de igual manera relaciones significativas directas y moderadas con las dimensiones de la adicción a los videojuegos con la agresividad, siendo la primera abstinencia ( $r=,521^{**}$ ), luego abuso y tolerancia ( $r=,441^{**}$ ), además, problemas ocasionados por videojuegos ( $r=,526^{**}$ ), y dificultad de control ( $r=,528^{**}$ ). Se concluyó finalmente que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes del nivel secundario.

**PALABRAS CLAVES:** Dependencia a los videojuegos, conductas agresivas, alumnos, secundaria

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

Una de las características principales que ha cambiado el modo de vida de las personas en todo el mundo adaptándolo a un entorno virtual y manejo de tecnologías, se dio a partir del uso del internet para fines académicos, laborales, sociales y de entretenimiento (Flores-Cueto et al., 2020). Es en base a ello que, los diferentes usos que se le da a estas herramientas pueden generar cambios de conducta y la manera en que se percibe la realidad, generando una condición patológica poco controlable denominada por la Organización Mundial de las Salud (OMS, 2021) como una condición adictiva, que interfiere en las acciones cotidianas de las personas.

Un factor importante, para considerar el uso excesivo de los videojuegos como adicción, es el tiempo dedicado a estos, hasta las 6.2 horas a la semana de media, este número tiende a aumentar con la edad (Paoli, 2020). De hecho, entre los países con mayor presencia de adicción a los videojuegos, España se sitúa con un 75% de uso adictivo de los videojuegos en su población, con una facturación de 1.359 millones de euros en tan solo un año. De los cuales son los adolescentes de entre 13 y 17 años los que tiene una mayor prevalencia de adicción (Breuer et al., 2015; Calvo, 2018).

En América Latina, esta conducta es aún más grave, en México debido a que, la adicción a los videojuegos se traduce en consecuencias psicológicas de hasta un 62.4% que modifican el comportamiento de los adolescentes, volviéndolos más agresivos, no solo por imitar los eventos virtuales, sino también por el sentimiento de abstinencia que se genera cuando no se cubre la necesidad de jugar de manera virtual, de igual modo, en América del sur, Argentina presenta un 48.7% de adicción a los videojuegos, teniendo como su población consumidora un mayor porcentaje a los adolescentes hombres en un 18.3% a diferencia de las mujeres con un 9.14%, de los cuales, el género con mayor demanda son los juegos que

involucran conductas violentas y de asesinatos (Carbonell, 2014). Ante esto, autores como Moncada y Chacón (2012), señalan que el consumo del género violento de videojuegos promueve en hasta un 85% el comportamiento agresivo, ya que los adolescentes inmersos en la realidad virtual no diferencian, ni se desligan de esta realidad, llevando las conductas agresivas a su entorno más inmediato (amigos, familia, escuela, etc.).

En el Perú, no se ha dado tanta importancia a los estudios sobre estas variables, siendo esta una problemática social, que afecta a la mitad de la población adolescente con acceso continuo a estos medios virtuales. No obstante, el grupo que si tiene acceso a los videojuegos tendrían problemas de abstinencia parecido a la adicción al consumo de alcohol u otras sustancias, así lo afirma el Centro de Información y Educación para la Prevención de Abuso de Drogas (CEDRO, 2018), señalando que estos jóvenes, en casos extremos de adicción suelen realizar actos como: el robo de dinero, la venta de pertenencias, la prostitución consentida, etc.

A nivel local, en el contexto cajamarquino, esta realidad adictiva también interfiere en las actividades de los adolescentes y en el desarrollo de su conducta agresiva, así lo menciona Ochoa (2014) el cual identificó que, en la provincia de Chota, el 29,8% de los adolescentes tienen predisposición a la ludopatía.

Como se aprecia, aunque la mayor parte de los adolescentes suelen hacer uso positivo y saludable de estos recursos tecnológicos, en la actualidad producto a la pandemia por COVID-19, los estudiantes han estado utilizando las plataformas virtuales con más frecuencia para acceder a sus clases virtuales, no teniendo la mayoría de ellos un control parental lo que les ha permitido a los jóvenes tener mayor acceso y mayor tiempo en estas plataformas, tendiendo muchos de ellos a entrar tanto a redes sociales como también a jugar con sus pares y otras personas pudiendo conllevar a presentarse un uso adictivo y a la larga como síntoma de

abstinencia, un comportamiento problemático y agresivo ante la supresión del uso de los videojuegos.

Es así que, existen investigaciones previas que se han realizado respecto a las variables de investigación y que a continuación se presentan, considerando primero las investigaciones internacionales, luego nacionales y finalmente locales.

A nivel internacional, estudios como los de Akcay y Akcay (2019) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la adicción al uso de los videojuegos y los hábitos agresivos en 499 adolescentes de edades que fluctúan los 12 y 19 años de edad. Los resultados revelaron que el juego temprano con violencia en los videojuegos se asoció en niveles más altos entre los juegos en el celular y agresividad ( $r=0.600$ ;  $p<0.00$ ).

Por su parte, Millan (2022) identificó la relación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en una muestra de 22 adolescentes de una institución educativa de Ecuador. Encontrando, así como resultados que la adicción a los videojuegos se relaciona de forma directa y media con la agresividad ( $p=0.000$ ;  $r=.299$ ).

A nivel nacional, Aguirre y Verdi (2022) realizaron su estudio con el objetivo de determinar la relación entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad en una muestra de 832 adolescentes de una institución educativa de Lima. Se obtuvo como resultado que existe una relación media entre la adicción a los videojuegos y agresividad ( $r=0.380$ ;  $p<0.01$ ).

Asimismo, Faya y González (2020) realizaron una investigación cuyo objetivo fue delimitar la correspondencia asociativa entre adicción a los videojuegos y agresividad en una muestra de 347 adolescentes de la ciudad de Trujillo. Como resultado se obtuvo que existe una relación moderada entre la adicción a los videojuegos y agresividad ( $r=0.428$ ;  $p<0.01$ ).

También, Guevara (2020) identificó la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en una muestra de 49 alumnos entre los 11 y 12 años de Chiclayo mediante la metodología no experimental correlacional. Los resultados revelaron que existe una relación directa y significativa entre las variables de estudio ( $r=0.777$ ;  $p<0.01$ ).

Por su parte, Vara-Salas (2018) en su estudio de metodología de diseño no experimental descriptiva – correlacional, analizó sobre la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en 306 estudiantes de segundo a quinto de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. Los resultados indican que existe una correlación positiva, baja y altamente significativa ( $r=0.268$ ;  $p<0.001$ ) entre la adicción a los videojuegos y agresividad.

A nivel local, Chingay y Herrera (2021) en su estudio realizado con el objetivo de identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en una muestra de 133 estudiantes de la provincia de Chota, mediante la metodología no experimental y correlacional. Los resultados indicaron que existe una relación directa y media entre las variables ( $r=0.275$ ;  $p<0.001$ ).

Por otro lado, respecto a las bases teóricas de la adicción a los videojuegos y la agresividad, para esta investigación se toma en cuenta la definición de Cholíz y Marco (2011) los cuales definen la adicción a los videojuegos como un “patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control” (p. 78).

De igual modo, los autores identifican 4 dimensiones que componen la adicción a los videojuegos, tales como: La abstinencia, definida como “la prevención voluntaria de sí mismo de la complacencia en las actividades corporales que ofrecen placer” (Cholíz & Marco, 2011, p. 43). El Abuso y tolerancia, la cual se define como “la capacidad de resistencia ante

situaciones que demanda el uso o consumo de objetos que genera placer” (Cholíz & Marco, 2011, p. 43). Asimismo, los problemas ocasionados por los videojuegos, la cual se define como “problemas de índole personal, social y familiar, afectando las relaciones interpersonales” (Cholíz & Marco, 2011, p. 44). Y finalmente, la dificultad de control, la cual se define como “la incapacidad de mantenerse en un estado consiente e inhibido ante un estímulo que genera excesivo placer” (Cholíz & Marco, 2011, p. 44).

Otro aspecto importante a tener en cuenta, son las adicciones psicológicas, la cuales tienen varias denominaciones según Salas–Blas (2014) definiendo sus síntomas como “adicciones comportamentales o conductuales, que no surgen de sustancias químicas, tales como la adicción a tecnologías, adicción a móviles o videojuegos” (p.46). En acotación, Gómez Del Castillo (2007) sugiere que los usos excesivos de estas herramientas podrían causar daño psicológico o imitación de conductas desadaptativas a un entorno real, como la violencia y la agresividad.

Por otro lado, según Turiel (1984) se define a la agresividad como “la habilidad del ser humano de poder expresar conductas mediante el uso de la violencia” (p.78). Además, los aportes de los autores utilizados en esta investigación, como Buss y Perry (1992), definen a la agresividad como “una conducta que busca generar dolor o daño físico o emocional a otro con o sin intencionalidad de por medio” (p.23).

Los autores, también identifican dimensiones en la conducta agresiva como la agresión física, definida como “una manifestación del comportamiento agresivo del ser humano expresada por medio de elementos corporales, conductas motoras y acciones” (Buss & Perry, 1992, p. 48). Por otro lado, la agresión verbal definida como “caracteriza porque pretende hacer daño a otra persona con un mensaje o un discurso muchas veces denigrante” (Buss & Perry, 1992, p. 48). La hostilidad, vista como “una actitud provocativa y contraria, generalmente sin

motivo alguno, hacia otra persona” (Buss & Perry, 1992, p. 49). Y finalmente, la dimensión de ira, definida como “una reacción emocional que se produce cuando una persona considera que existe o se va a producir un resultado negativo para sus intereses” (Buss & Perry, 1992, p. 49).

Como se aprecia, la conducta agresiva se encuentra aligada a la adicción de videojuegos enfocado mayormente en una etapa de abstinencia, mientras que estos referentes pueden ser considerados como modelos a seguir, según la teoría de modelación de Bandura (1997), este suceso suele darse mayormente en la adolescencia, debido a que en esta etapa es muy frecuente la búsqueda de una identidad, y se caracteriza por ser temporal, siendo así que se producen cambios de tipo emocional, psíquico, físico y sexual.

En algunos casos, cuando el adolescente no está preparado para enfrentar estos cambios, como consecuencia puede desencadenar rebeldía, inestabilidad, angustia; y si estas conductas no nos controladas se pueden llegar a intensificar y convertirse en conductas agresivas que podrían alcanzar consecuencias fatales (Aldana & Lozano, 2013). Dichos cambios no justifican que se actué de manera agresiva, pues no todos en esta etapa responden con este tipo de conductas, en la gran mayoría se debe a una inadecuada orientación en su formación.

Finalmente, es así que, debido a la actual crisis de salud o aislamiento, sumado a una cultura de violencia por la que atraviesan los adolescentes del contexto cajamarquino, es que la presente investigación se justifica desde un aspecto teórico sirviendo como fuente teórica, actual y fiable sobre esta problemática en las diferentes culturas internacionales, nacionales y locales, ya que a nivel local se ha encontrado una sola investigación acerca de niveles de agresividad, sin embargo no de la relación que existen entre estas dos variables, por lo que el presente estudio va a servir de fuente sustanciosa para que se siga investigando en jóvenes de Cajamarca, sirviendo así como lineamiento para futuras investigaciones. De igual forma a nivel metodológico tanto los resultados, como los instrumentos utilizados al contexto servirán para

promover el interés por nuevos estudios con las mismas variables y en contextos igual de vulnerables como los adolescentes cajamarquinos. A nivel práctico, podrá evidenciarse la realidad actual de los adolescentes, pudiendo así la institución servirse de la información para implementar un programa de prevención, y psicoeducando tanto a padres, docentes y alumnos en la importancia de contar con un control en el uso de las plataformas virtuales, que son de gran fuente de información, pero solo si son bien utilizadas. Además, a nivel social, con los resultados se puede originar el interés para generar estrategias desde el punto de vista de salud mental para ayudar a los adolescentes a tener conductas más saludables frente al uso excesivo de videojuegos, lo que podría desencadenar en una grave adicción.

En tal sentido, frente a esta realidad descrita se plantea la formulación del problema a través de la pregunta de investigación general ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022? De igual forma, se plantea como pregunta específica ¿Cuál es la relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022?

Es así que, para responder a estos planteamientos, como objetivo general se plantea: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022. Por otro lado, se formula como objetivo específico: Determinar la relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.

Dada la naturaleza cuantitativa en el enfoque utilizado en la investigación; es que, la bibliografía estadística sugiere plantear hipótesis o supuestos tentativos del fenómeno

investigado, los cuales deberán ser comprobados o rechazados mediante el análisis estadístico (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Por lo tanto, para la presente investigación, como hipótesis general alterna se plantea que: existe una relación directa entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022. Por lo que; en consecuencia, como hipótesis general nula se plantea que: no existe una relación directa entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022. Y como hipótesis específica alterna se plantea que: existe una relación directa entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022. Mientras que, como hipótesis específica nula se plantea que: no existe una relación directa entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.

## CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

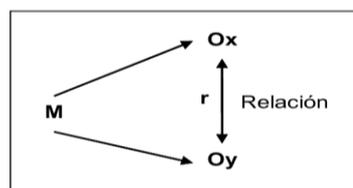
La presente investigación fue de tipo básica; ya que según Ato y Vallejo (2015), en estas investigaciones buscan generar un nuevo conocimiento con evidencia científica, que sirva de base para ser tomado en cuenta en nuevos estudios empíricos con metodologías similares. Además, fueron contrastados mediante la utilización del método numérico y estadístico, por ello, el presente estudio es de enfoque cuantitativo (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

De igual forma, referente al diseño utilizado es no experimental, debido a que como lo manifiesta Kerlinger (1979) en este diseño no se manipula, ni altera intencionalmente analizándolas únicamente en su ambiente natural.

Y respecto al diseño de investigación, se utilizó un diseño trasversal o también denominado “seccional o de prevalencia, el cual tiene como finalidad de medir o calcular las características y comportamientos de un fenómeno de interés en un solo momento dado” (Anguita & Labrador, 2018, p. 45). Finalmente, es de alcance correlacional, ya que según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) lo que se pretende con estos estudios es “identificar el nivel de asociación que tiene una variable en la otra, sin consecuencias causales que las alteren” (p. 154).

A continuación, se presenta el esquema correlacional

**Figura 1**  
*Diagrama de Correlación*



**Donde:**

**M** = Muestra

**Oy** = Agresividad

**Ox** = Adicción a los videojuegos

**r** = relación de variables

Por otro lado, la población estuvo conformada por 326 estudiantes de entre los 12 a 17 años, de ambos sexos y que actualmente estén registrados en la nómina de matrícula del 1° a 5° grado académico del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca durante el periodo marzo - diciembre del 2022. Por consiguiente, se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia; ya que, según mencionan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) este muestreo tiene el fin de seleccionar a participantes con características similares a la de la población, en función al criterio del investigador.

Por ello, se seleccionaron a 111 estudiantes del 1° al 5° grado del nivel secundario de la Institución Educativa Pública del año 2022. Esta selección, se realizó basado en los siguientes criterios de inclusión: Estudiantes de ambos sexos entre los 12 a 17 años de edad, cursando el grado de 1° a 5° del nivel secundario y actualmente estén registrados en la nómina de matrícula del periodo académico marzo-diciembre del año 2022, que declaren haber tenido o tengan acceso al uso de videojuegos por 5 horas a más al día y finalmente que tengan acceso a la virtualidad y redes sociales para la socialización. Asimismo, los criterios que excluyen la participación se basaron en: Que no deseen participar voluntariamente o desistan de completar todo el proceso de investigación, que aun cumpliendo con la edad requerida no se encuentren matriculados en los grados académicos preestablecidos y no jugar de 5 horas a más virtualmente.

Respecto a la técnica de investigación utilizada, se optó por la encuesta. Esta técnica según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) es ideal para estudios con enfoques cuantitativos, ya que dota de una presión más adecuada de medición al fenómeno que se desea estudiar.

Por ende, para medir a la adicción a los videojuegos se utilizó como instrumento al Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) construido por Chóliz y Marco (2011) tomando los criterios del DSM-4. Teniendo a las dimensiones: Abstinencia (10 ítems), Abuso y tolerancia

(5 ítems), Problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y Dificultad en el control (6 ítems). El sistema de calificación de los instrumentos utilizados es de tipo Likert: totalmente en desacuerdo (0), un poco en desacuerdo (1), neutral (2), un poco de acuerdo (3), totalmente de acuerdo (4), siendo la calificación a través de un puntaje directo, por dimensiones y totales.

Referente a sus propiedades psicométricas, la validez de constructo del cuestionario quedó determinado por medio del método de extracción de los factores a través del método de Componentes Principales. Y para realizar la rotación se empleó el método de Normalización de Promax con un valor de Kappa = 4 (Chóliz & Marco, 2011). Respecto a la confiabilidad, se utilizó el coeficiente de alfa de Cronbach del conjunto de los 32 ítems fue de 0,93 (Chóliz & Marco, 2011). A nivel nacional, se realizó su adaptación por Vara-Salas (2018) mediante una prueba piloto en 45 adolescentes. Respecto a la validez la prueba fue sometida al proceso de validez de contenido. Los valores de “V” de Aiken para el Test de Dependencia de Videojuegos, así como su nivel de significancia siendo  $p < .001$ . Por lo tanto, existe una validez de contenido adecuada. Después, se procedió a ejecutar el método de consistencia interna mediante el cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach para el test total obteniendo 0.79, siendo adecuada.

A nivel local no se registran valores de confiabilidad, por lo que en la presente investigación se realizó una prueba piloto con 30 estudiantes del nivel secundario de una I.E.P. de la ciudad de Cajamarca obteniendo una fiabilidad mediante Alfa de Cronbach un valor de (.898) para la adicción a los videojuegos, asimismo, se realizó también la confiabilidad de las dimensiones, dando como resultado, abstinencia (.779), abuso y tolerancia (.678), problemas ocasionados por los videojuegos (.711) y dificultad de control (.563), siendo valores adecuados (Ver Anexo 5).

Por otro lado, para medir la variable de agresividad; se utilizó el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992) y adaptado en el Perú por Matalinares et al. (2012). La prueba

está compuesta por Agresividad Física (9 ítems); Agresividad Verbal (5 ítems), Hostilidad (8 ítems) e Ira (7 ítems). Edad de aplicación de 11 a 25 años y opciones de respuesta, completamente falso para mí (1), bastante falso para mí (2), ni verdadero, ni falso para mí (3), bastante verdadero para mí (4), completamente verdadero para mí (5). Obteniendo el puntaje con la sumatoria de los ítems y totales.

Respecto a sus propiedades psicométricas, la validez de constructo se realizó mediante el Análisis Factorial Exploratorio arrojando resultados donde los 4 componentes explican el 46,37% del total de la varianza, obteniendo los pesos factoriales mayores de 0,35 (Buss & Perry, 1992). En tanto que referente a su confiabilidad, se la estimó a través del método de consistencia interna, donde se reportó un alfa de Cronbach de 0,88 para la escala total. (Buss & Perry, 1992). En el contexto peruano, el instrumento fue adaptado y estandarizado en el Perú por Matalinares et al. (2012) obteniendo una confiabilidad para escala total ( $\alpha= 0,836$ ). La validez fue mediante constructo, siendo el análisis factorial exploratorio, que confirmó la estructura de los factores empleando el método de los componentes dando como resultado la extracción de un componente principal (agresión) que llegó a explicar el 60,819% de la varianza total acumulada (Matalinares et al., 2012).

A nivel local, se realizó una prueba piloto en 30 adolescentes de una Institución educativa Pública del sexo femenino y masculino con la finalidad de adaptar al entorno virtual y validar el instrumento obteniendo una fiabilidad mediante Alfa de Cronbach de un valor de .885 para la variable agresividad, asimismo, se realizó también la confiabilidad de las dimensiones, agresión verbal (.766), agresión física (.707), ira (.739) y para la hostilidad (.784), puntajes adecuados para su utilización (Ver Anexo 6).

Por otro lado, el procedimiento se inició realizando las gestiones correspondientes con el director de la institución educativa a fin de que realizar la investigación (Ver Anexo 11); este proceso se hizo mediante entrevistas presenciales. Una vez realizado los acuerdos para la

aplicación de los instrumentos, estos fueron enviados por los tutores a los apoderados y posteriormente a los hijos si se tenía el consentimiento por ambas partes, siendo esta comunicación por WhatsApp debido que ellos cuentan con un grupo de comunicación directa. Cabe mencionar que las pruebas utilizadas tuvieron que ser adaptadas previamente a formularios virtuales en Google Forms (Ver Anexo 10), también se incluyó un asentimiento informado dirigido a los estudiantes (Ver Anexo 8). El tiempo de aplicación tuvo una duración de 2 semanas aproximadamente debido a la espera por el consentimiento y asentimiento, y posterior llenado de las pruebas.

Terminado el proceso de recolección, se procedió a revisar las encuestas para ver si cumplieron con los criterios de inclusión y si su llenado estaba finalizado. Posteriormente, se realizó una base de datos en Excel (Ver Anexo 12) para ordenar los datos y convertirlos a valores numéricos, en cuanto al análisis de datos, los resultados fueron trasladados al programa estadístico SPSS, al cual se exportaron los puntajes totales y de las dimensiones. Luego se realizó una prueba de normalidad mediante el estadístico de Kolmogorov-Smirnov, que sirve para muestras mayores a 50, con ello se determinó que el tipo de estudio según la distribución de sus datos es paramétrico, por lo cual para hallar las correlaciones de las variables se procedió a usar el coeficiente de correlación Pearson.

Finalmente, se tomó en cuenta seguir los lineamientos de los criterios éticos sugeridos por la American Psychological Association (APA, 2020). De la cual, según su Artículo N°8, se consideró: El permiso institucional, solicitando de manera educada los permisos necesarios para acceder a la población seleccionada. Asimismo, se consideró el principio ético del consentimiento informado de los apoderados para la participación de los menores. De igual forma para los estudiantes se brindó un asentimiento informado solicitando su participación voluntaria. Además, se consideró la no divulgación de los resultados con terceros, limitando se

usó únicamente a los padres de familia y estudiantes evaluados. Finalmente, estos criterios se basaron en los criterios de redacción Apa 7ma edición para evitar el plagio.

### CAPÍTULO III: RESULTADOS

En la presente investigación se explican los resultados según los objetivos de investigación planteados. Inicialmente se presentó la tabla de prueba de normalidad exponiendo la distribución de la muestra, luego los análisis inferenciales de variables generales y las dimensiones de la adicción a los videojuegos con la agresividad.

**Tabla 1**

*Prueba de distribución de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl.	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,081	111	,069
Agresividad	,069	111	,200*

*Nota.* Obtenido del análisis estadístico en el programa estadístico SPSS.

En la tabla 1 se muestra la prueba de normalidad de las variables adicción a los videojuegos y la agresividad, asimismo, se hizo uso de la prueba Kolmogorov-Sminorv debido que es para muestras mayores a 50, teniendo en el presente estudio a 111 participantes, asimismo, se obtuvo valores mayores a 0.05, lo que indica que existe una distribución normal, por lo que se utiliza la prueba paramétrica Pearson para obtener las correlaciones correspondientes.

Objetivo específico 1: Determinar la relación que existe entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.

**Prueba de hipótesis específica 1:**

**H1:** Existe relación directa entre la medida de las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.

**Ho:** No existe relación directa entre la medida de las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.

**Tabla 2**

*Relación de las dimensiones de adicción a los videojuegos y agresividad*

			Abstinencia	Agresividad
Pearson	Abstinencia	Coefficiente de Correlación	1,000	,521**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	111	111
	Agresividad	Coefficiente de Correlación	,521**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	111	111
			Abuso y tolerancia	Agresividad
Pearson	Abuso y tolerancia	Coefficiente de Correlación	1,000	,441**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	111	111
	Agresividad	Coefficiente de Correlación	,441**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	111	111
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Agresividad
Pearson	Problemas	Coefficiente de	1,000	,526**

	ocasionados por los videojuegos	Correlación		
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	111	111
	Agresividad	Coefficiente de Correlación	,526**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	111	111
			Dificultad de control	Agresividad
Pearson	Dificultad de control	Coefficiente de Correlación	1,000	,528**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	111	111
	Agresividad	Coefficiente de Correlación	,528**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	111	111

*Nota:* Obtenido del análisis estadístico en el programa estadístico SPSS.

Se presenta en la tabla 2 la relación de las dimensiones de adicción a los videojuegos y agresividad, siendo los siguientes resultados.

En cuanto a la relación de la dimensión abstinencia y agresividad según el coeficiente de correlación Pearson, existe una correlación directa con una fuerza moderada de ,521\*\*.

Por consiguiente, en relación a la dimensión abuso y tolerancia, según el coeficiente de correlación Pearson, se obtuvo como resultado que existe una correlación directa con una fuerza moderada de ,441\*\*.

Asimismo, en cuanto a la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y su relación con la agresividad, se evidenció en los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson que, existe una correlación directa con una fuerza moderada de ,526\*\*.

También, con respecto a la dimensión dificultad de control y su relación con la agresividad, se mostró en los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson que, existe una correlación directa con una fuerza moderada de ,528\*\*.

Objetivo general: Determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.

**Prueba de hipótesis general:**

**H1:** Existe relación directa entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.

**Ho:** No existe relación directa entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.

**Tabla 3**

*Relación entre medida de adicción a los videojuegos y agresividad*

		Agresividad	
Pearson	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de Correlación	,557**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	111

*Nota:* Obtenido del análisis estadístico en el programa estadístico SPSS

En la tabla 3 se aprecia la relación entre medida de adicción a los videojuegos y agresividad, realizado mediante el coeficiente de correlación Pearson que, existe una correlación directa con una fuerza moderada de ,557\*\*.

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En el presente estudio, en el primer objetivo específico se buscó determinar la relación que existe entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022. Los resultados demuestran que existe una correlación moderada: la primera dimensión abstinencia ( $r = .521$ ), la segunda, abuso y tolerancia ( $r = .441$ ), la tercera, problemas ocasionados por los videojuegos ( $r = .526$ ) y la cuarta, dificultad de control ( $r = .528$ ). Por lo mencionado, datos similares fueron encontrados por Vásquez (2017) quién halló correlaciones directas en la dimensión abstinencia ( $r = .685$ ) con fuerza moderada y la dimensión abuso y tolerancia ( $r = .363$ ) siendo la fuerza débil, ambas relacionadas a la agresividad en los adolescentes de dos instituciones educativas pública.

Complementando ello, Matalinares et al. (2014) evidenció igualmente relaciones directas y de fuerza débil en las dimensiones: problemas ocasionados por los videojuegos ( $r = .283$ ) y dificultad de control ( $r = .351$ ) igualmente con relación a la agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. Ante ello, Cholíz y Marco (2011) mencionan que la adicción a los videojuegos es un patrón desadaptativo que provoca deterioro o malestar debido a la necesidad de estar cada vez más tiempo en las plataformas virtuales, provocando el descuido en otras actividades de su vida, adicional a lo expuesto, Gómez Del Castillo (2007) sugiere que los usos excesivos de estas herramientas podrían causar daño psicológico o imitación de conductas desadaptativas a un entorno real, como la violencia y la agresividad.

Por ello, se considera que los adolescentes pueden generar una pérdida de control paulatino según el tiempo que vayan invirtiendo al estar jugando virtualmente hasta volverse en un uso excesivo, empezando a generarse así problemas en las diversas áreas de su vida, esto como consecuencia de la adicción, sin embargo, si decidiera dejar el juego o disminuir el

tiempo conectado, se evidenciarían signos y síntomas de malestar físico y psicológico, tendiendo el adolescente a manifestar conductas agresivas para conseguir satisfacer su necesidad. Asimismo, se debe de tomar en cuenta que los menores, debido a la pandemia por COVID-19, han tenido una mayor accesibilidad a la tecnología, debido que se impartieron las clases por el medio virtual, por lo que, si la familia no tuvo y no tiene un adecuado control parental es probable que estas conductas de riesgo vayan en aumento.

Es así que, luego de lo presentado en los antecedentes de estudio y teoría, se acepta la hipótesis de investigación que menciona que existe una relación directa entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad.

Luego, en el objetivo general se determinó la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022. Teniendo como resultado la existencia de una correlación entre ambas variables siendo directa y con una fuerza de correlación moderada ( $r=.557$ ). Obteniendo datos similares, Faya y González (2020) indicaron en su estudio la existencia de una relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad ( $r=.428$ ) directa y moderada en adolescentes de Trujillo. Por tal razón, Salas-Blas (2014) menciona que las adicciones comportamentales o conductuales, no surgen por la necesidad de ingerir alguna sustancia química sino de estar conectado a alguna red tecnológica, además, Buss y Perry (1992), indican que se manifiestan conductas agresivas cuando la persona considera que se va a producir resultados desfavorables a los que desea.

Por tal motivo, mediante los hallazgos obtenidos en los adolescentes de Cajamarca, se tiende a considerar que el tener un control no solo del propio adolescente, sino también de su núcleo familiar, va a beneficiar en no generarse alguna adicción hacia estos videojuegos, por ende, se evidenciarían un menor número las conductas agresivas, debido que, puede haber un

deseo de querer jugar, más no, una necesidad patológica, debido que, la adolescencia es una etapa en donde el joven se encuentra en una búsqueda de sí mismo, pudiendo así caer ante una diversidad de problemas, por lo que la familia debe funcionar como un factor protector.

Respecto a las implicancias teóricas del estudio, se menciona que la presente investigación puede ser usada de antecedente para futuras investigaciones que se requieran realizar, debido que se siguió un procedimiento meticuloso para la obtención de resultados. Asimismo, según las implicancias metodológicas, este servirá para diversos estudios que deseen evaluar a las variables con los mismos instrumentos; puesto que, se realizó una adaptación al entorno virtual en los adolescentes de la ciudad de Cajamarca. Finalmente, según las implicancias prácticas, se evidencia la existencia de una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, por lo que es necesario establecer programas de prevención y promoción psicoeducando no solo a los adolescentes sino también a los propios padres en la importancia de controlar las páginas consultadas y el tiempo que pasa el menor en estas plataformas virtuales.

La limitación que se dio dentro del proceso de la realización de la investigación es la escasa información de las variables y sus dimensiones en la población de Cajamarca, por ende, no se pudo establecer una discusión extensa comparando diversos antecedentes, asimismo, los instrumentos no fueron adaptados a la población Cajamarquina, por lo que se tuvo que realizar una prueba piloto para su adaptación, además, debido a la pandemia por COVID-19, no se pudo realizar la aplicación presencialmente, no teniendo un contacto directo por si surgiese alguna duda en el momento, por último, por haber usado el muestreo no probabilístico, los resultados no pueden generalizarse a otras poblaciones.

Se recomienda investigar a las variables en el contexto familiar debido que, no hay muchos estudios, siendo temas tan fundamentales y aún más en la población adolescente al

igual que se ha evidenciado que la familia es un factor protector para los adolescentes , igualmente, seguir adaptando los instrumentos de medición para conocer la validez y confiabilidad en el contexto Cajamarquino, por último, se sugiere a la institución educativa, y aún más al área psicológica del colegio, realizar talleres, charlas informativas, así como también hacer una detección de los estudiantes que están en camino a desarrollar alguna adicción hacia estas tecnologías y los que están presentando conductas agresivas y tomar las medidas del caso.

Se concluye que la adicción a los videojuegos está estrechamente ligada con la agresividad ello indica que, si los adolescentes tienden a pasar muchas horas en estas plataformas virtuales sin control parental alguno es muy probable que desarrollen una adicción, hasta presentar conductas agresivas si no cumplen su necesidad, es allí donde la intervención familiar es importante y necesaria para el guiamiento adecuado de los menores.

## REFERENCIAS

- Akçay, D., & Akçay, B. (2019). Effect of media content and media use habits on aggressive behaviors in the adolescents. *Research Journal*, 5(3), 433-439.
- Aguirre, L. & Verdi, K. (2022). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022 [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional de la Universidad Privada del Norte. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/32720/Aguirre%20Linares%2c%20Pamela%20Sue%20-%20Verdi%20Matto%2c%20Katuska.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Aldana, A., & Lozano, L. (2013). *Factores que generan agresividad durante el desarrollo de las prácticas de enseñanza* [Tesis de pregrado, Universidad de Tolima]. Repositorio institucional de la Universidad de Tolima. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/992/1/RIUT-BHA-spa-2014-Factores%20que%20generan%20agresividad%20durante%20el%20desarrollo%20de%20las%20pr%C3%A1cticas%20de%20ense%C3%B1anza.pdf>
- American Psychological Association. (2020). Publication manual of the American Psychological Association (7th ed.). <https://normas-apa.org/wp-content/uploads/Guia-Normas-APA-7ma-edicion.pdf>
- Anguita, P., & Labrador, M. (2019). Pluralismo y libre Competencia en el mercado de la televisión y radiodifusión: el caso chileno. *Revista De Comunicación*, 18(1), 9–30. <https://doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A1>
- Ato, M., & Vallejo, G. (2015). *Diseños de investigación en Psicología*. Pirámide.

- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T. & Festl, R. (2015). Videojuegos violentos y agresión física: evidencia de un efecto de selección entre los adolescentes. *Psicología de la cultura de los medios populares*, 4 (4), 305–328. <https://doi.org/10.1037/ppm0000035>
- Buss A., & Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Calvo, J., R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9(1), 191-226. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/10/0>
- Centro de Información y Educación para la Prevención de Abuso de Drogas. (2018). *El Problema de las drogas en el Perú*. <http://repositorio.cedro.org.pe/bitstream/CEDRO/378/1/CEDRO.Problema%20de%20las%20drogas.2018.pdf>
- Chingay, C. & Herrera, R. (2021). *Uso de video juegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N° 10385 Santa Rafaela María – Chota* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. Repositorio institucional de la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2015/Tesis%202021%20Uso%20de%20Video%20juegos%20y%20comportamiento%20agresivo%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cholíz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.  
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Faya, J., & González, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya\\_DLCJAZ-Gonz%c3%a1lez\\_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Flores-Cueto, J., Hernández, R., & Garay-Arangoña, R. (2020). Tecnologías de información: Acceso a internet y brecha digital en Perú. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 504-527. <https://www.redalyc.org/journal/290/29063559007/html/>
- Guevara, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara\\_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gómez Del Castillo, M. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 1-10.  
[https://www.researchgate.net/publication/28174791\\_Videojuegos\\_y\\_transmision\\_de\\_valores](https://www.researchgate.net/publication/28174791_Videojuegos_y_transmision_de_valores)
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw—Hill
- Kerlinger, E. (1979). *Enfoque conceptual de la investigación del comportamiento*. McGraw—Hill Interamericana.

- Matalinares, M., Yaringaño J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista De Investigación En Psicología*, 15(1), 147–161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Matalinares, M., Raymundo, O., & Baca, D. (2014). Propiedades psicométricas del Test de Adicción al Internet (TAI). *Revista Peruana de Psicología y Trabajo Social* 2014, 3(2), 45-66.
- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2c%20Marco%20Eduardo.pdf>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. *Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Ochoa, U. (2014). *Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E Sagrado Corazón de Jesús Chota- 2014* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/65/T%20371.264%20O16%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Organización Mundial de la Salud (2021). *La OMS publica un nuevo compendio de tecnologías sanitarias innovadoras para la COVID-19 y otras enfermedades prioritarias.*

<https://www.who.int/es/news/item/31-08-2021-who-releases-new-compendium-of-innovative-health-technologies-for-covid-19-and-other-priority-diseases>

Paoli (2020). *La adicción a los videojuegos: datos a nivel mundial, estatal y autonómico*.

<https://www.gabrielapaoli.com/la-adiccion-a-los-videojuegos-datos-a-nivel-mundial-estatal-y-autonomico/>

Salas-Blas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura*, 28,

111-146. [http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU\\_28\\_1\\_adicciones-psicologicas-y-los-nuevos-problemas-de-salud.pdf](http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_28_1_adicciones-psicologicas-y-los-nuevos-problemas-de-salud.pdf)

Turiel, E. (1984). *El desarrollo del conocimiento social*. Debate.

Vara-Salas, R., P. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María Del Triunfo, 2017* [Tesis de

pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú.

[https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558#:~:text=Se%20encontr%C3%B3%20que%20existe%20una,%2C4%25%20\(99\).](https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558#:~:text=Se%20encontr%C3%B3%20que%20existe%20una,%2C4%25%20(99).)

Vásquez, R. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de pregrado,

Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio\\_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

### ANEXO n.º 1. Ficha Técnica del Test de Dependencia de Videojuegos

#### *Ficha Técnica del Test de Dependencia de Videojuegos*

Nombre	Test de Dependencia de Videojuegos
Autores	Chóliz y Marco (2011)
Adaptación al Perú	Vara-Salas (2018).
Tiempo estimado	30 – 45 min.
Población dirigida	Adolescentes a más
Mide	El grado de adicción a los videojuegos
Ítems	25
Dimensiones	Abstinencia
	Abuso y tolerancia
	Problemas ocasionados por los videojuegos
	Dificultad de control

- *Nota:* En la ficha técnica se dan a conocer las principales características del Test de Dependencia de Videojuegos

**ANEXO n.º 2. Ficha Técnica del Cuestionario de Agresión (AQ)***Ficha Técnica del Cuestionario de Agresión (AQ)*

Nombre	Cuestionario de Agresión (AQ)
Autores	Buss y Perry (1992)
Adaptación al Perú	Peña y García (2002); Matalinares et al. (2012).
Tiempo estimado	15 a 20 minutos
Población dirigida	Jóvenes y Adolescentes (11 y 25 años)
Mide	Los niveles de agresividad
Ítems	29 ítems
Dimensiones	Agresividad Física
	Agresividad Verbal
	Hostilidad
	Ira

*Nota:* En la ficha técnica se dan a conocer las principales características del Cuestionario de Agresión (AQ)

**Anexo n° 3. Protocolo del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)**

## TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

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

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

N°	ITEMS	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando empecé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil para cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4

14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
-----	--	---	---	---	---	---

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

	0	1	2	3	4
	Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces
N°	ITEMS				RESPUESTAS
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.				0 1 2 3 4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.				0 1 2 3 4
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.				0 1 2 3 4
18.	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego.				0 1 2 3 4
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.				0 1 2 3 4
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento.				0 1 2 3 4
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.				0 1 2 3 4
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.				0 1 2 3 4
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.				0 1 2 3 4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)				0 1 2 3 4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.				0 1 2 3 4

Del 0 al 100. ¿En qué medida consideras que estás enganchado a los videojuegos?

0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%

- ANEXO n.º 4. Protocolo del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992)

## CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Buss y Perry (1992)

### INSTRUCCIONES

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

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

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

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

**ANEXO n°5: Matriz de Consistencia**

Formulación de problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones y/o Factores	Instrumento de recolección de datos	Metodología
<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.</p> <p><b>Objetivo Específicos:</b> Determinar la relación que existe entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> - <b>Alterna:</b> Existe una relación directa entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.</p> <p><b>-Nula:</b> No existe una relación directa entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de</p>	<p><b>Definición conceptual:</b> - <b>Adicción a los videojuegos</b> “Patrón des adaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control” (Chóliz &amp; Marco, 2011, p. 78).</p> <p>- <b>Agresividad</b> “La conducta agresiva es la descarga de un estímulo nocivo que se ejerce hacia</p>	<p>- <b>Adicción a los videojuegos</b>  Abstinencia: 3,4,6,7,10,11,13,14,21,25  Abuso y tolerancia: 1,5,8,9,12  Problemas ocasionados por los videojuegos: 16,17,19,23  Dificultad de control: 2,15,18,20,22,24</p> <p>- <b>Agresividad</b>  Agresión verbal: 1,5,9,13,17,21,24,27,29</p>	<p>Test de Dependencia de Videojuegos (Chóliz &amp; Marco, 2011)</p> <p>Cuestionario de Agresión (AQ) (Buss &amp;</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Básica <b>Enfoque:</b> Cuantitativo. <b>Diseño:</b> No experimental – Correlacional <b>Población:</b> Todos los estudiantes de entre los 12 a 17 años de edad, de ambos sexos y que estén matriculados del 1° al 5° grado académico del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022. <b>Muestra:</b> <b>Tipo de Muestreo:</b> No probabilístico por conveniencia. Conformado por 111 estudiantes del 1° al 5° grado del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.</p>

<p>Cajamarca, 2022?</p>	<p>ciudad de Cajamarca, 2022.</p>	<p>Cajamarca, 2022.</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b></p> <p><b>-Alterna:</b></p> <p>Exist e una relación directa entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.</p> <p><b>-Nula:</b></p> <p>No existe una relación directa entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca, 2022.</p>	<p>otro organismo que se expresa entre factores influyentes como son el conductual o instrumental manifestado en la agresión física y verbal, el emocional, plasmada en la ira y el cognitivo representado en la hostilidad” (Buss &amp; Perry, 1992, p. 56).</p>	<p>Agresión física: 2,6,10,14,18</p> <p>Ira: 4,8,12,16,20,23,26,28</p> <p>Hostilidad: 3,7,11,15,19,22,25</p>	<p>Perry, 1992)</p>	
-------------------------	-----------------------------------	---	---	--	---------------------	--

**ANEXO n°5: Análisis de fiabilidad**

Variable: Adicción a los videojuegos

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,898	25

Dimensión: Abstinencia

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,779	10

Dimensión: Abuso y tolerancia

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,678	5

Dimensión: Problemas ocasionados por los videojuegos

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,711	4

Dimensión: Dificultad de control

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,563	6

**ANEXO n°6: Análisis de fiabilidad**

Variable: Agresividad

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,885	29

Dimensión: Agresividad verbal

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,766	9

Dimensión: Agresión física

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,707	5

Dimensión: Ira

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,739	8

Dimensión: hostilidad

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,784	7

**ANEXO n.º 7. Consentimiento informado****CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Estimado Señor(a):

Mi nombre es Kimberly Janely Santa Cruz Terrones estudiante del último Ciclo de la Carrera Universitaria de Psicología de la Universidad Privada del Norte, actualmente me encuentro en la realización de mi investigación científica titulada “Adicción a los Videojuegos y Agresividad en Estudiantes del Nivel Secundario de una Institución Educativa Pública de la Ciudad de Cajamarca, 2022”, por lo que su menor hijo(a) ha sido invitado a participar del estudio debido que cumple los requisitos predeterminados.

Esta investigación tiene como objetivo principal de recabar información necesaria para conocer el estado actual de los estudiantes en cuanto a la adicción a los videojuegos y agresividad que están presentando los jóvenes, como también, conocer si existe una relación entre estas variables de estudio.

Asimismo, la participación de su menor hijo(a) resulta de ser totalmente voluntaria además de poder renunciar en el momento que crea sea necesario u oportuno sin existir algún tipo de perjuicio hacia su persona, debido que el estudio no resulta de tener ningún tipo de riesgo.

El estudio constará del llenado del formulario el que contiene datos personales y posteriormente la respuesta a cada una de las afirmaciones, no demorando más de aproximadamente 30 minutos.

Además, la investigación no tiene ningún tipo de costo, como tampoco usted recibirá algún tipo de pagar por el estudio, tampoco beneficiará directamente a su hijo ya que no se harán entrega de informes personales, sin embargo, si servirán para fines académicos e investigativos.

Finalmente, si tuviera algún tipo de duda o consulta, puede comunicarse directamente con mi persona al correo institucional N00038952@upn.pe.

**ANEXO n.º 8. Asentimiento informado****ASENTIMIENTO INFORMADO**

Querido joven/señorita:

El día de hoy has sido invitado a participar del estudio “Adicción a los Videojuegos y Agresividad en Estudiantes del Nivel Secundario de una Institución Educativa Pública de la Ciudad de Cajamarca, 2022”, mi nombre es Kimberly Janely Santa Cruz Terrones estudiante del X Ciclo de la Carrera Universitaria de Psicología de la Universidad Privada del Norte.

Esta investigación tiene como objetivo principal de recabar información necesaria para conocer el estado actual de los estudiantes en cuanto a la adicción a los videojuegos y agresividad que están presentando los adolescentes, como también, conocer si existe una relación entre estas variables de estudio.

La participación resulta de ser totalmente voluntaria además de poder renunciar en el momento que crea sea necesario u oportuno sin existir algún tipo de perjuicio hacia su persona, debido que el estudio no resulta de tener ningún tipo de riesgo.

Asimismo, los datos obtenidos no serán compartidos por personas externas a la investigación, debido que solo servirán para fines de investigación.

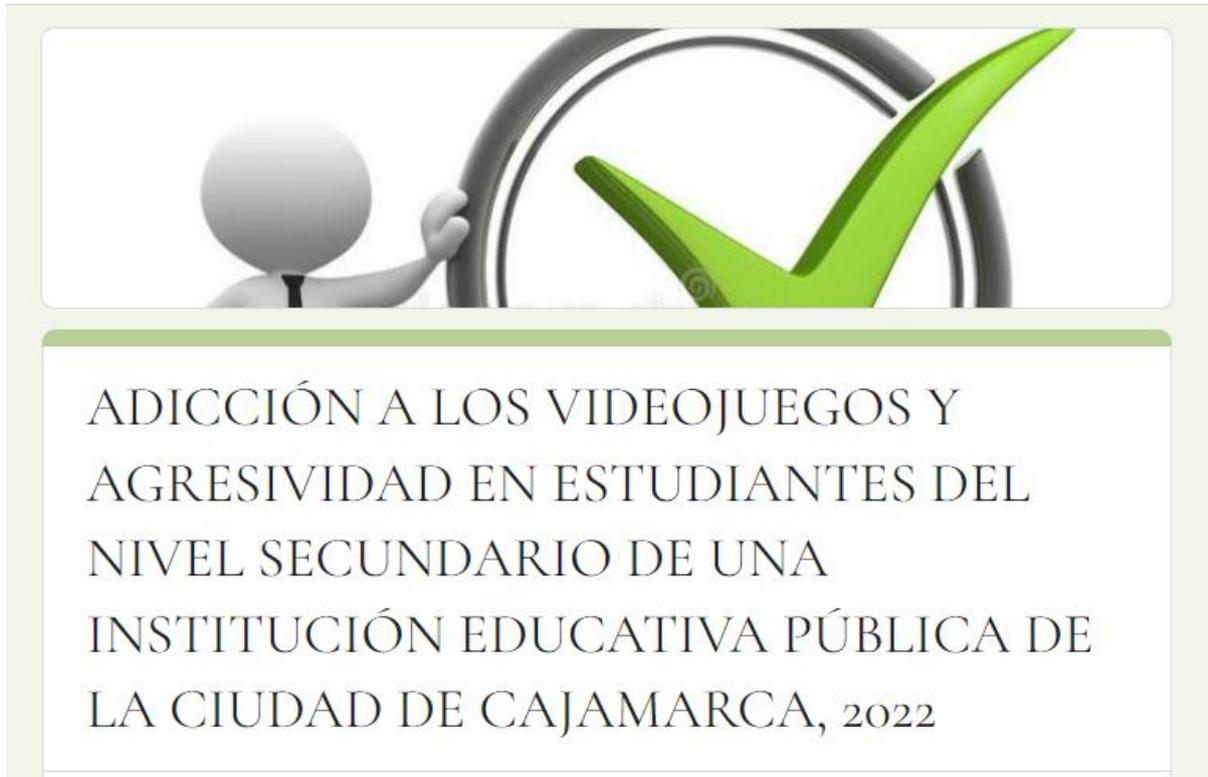
Finalmente, si tuviera algún tipo de duda o consulta, puede comunicarse directamente con mi persona al correo institucional N00038952@upn.pe.

**ANEXO n.º 9. Ficha sociodemográfica**

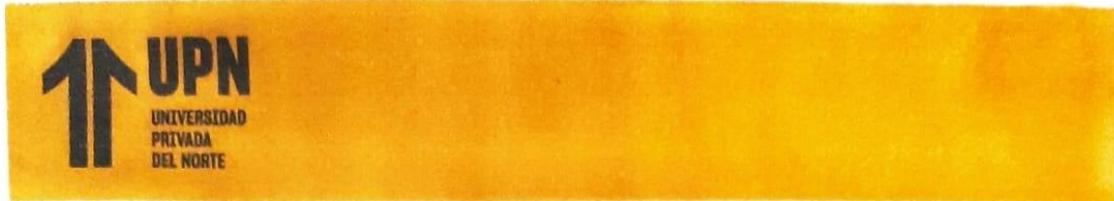
Edad	Sexo	Grado
<input type="radio"/> 12 <input type="radio"/> 13 <input type="radio"/> 14 <input type="radio"/> 15 <input type="radio"/> 16 <input type="radio"/> 17	<input type="radio"/> Femenino <input type="radio"/> Masculino	<input type="radio"/> 1ºero <input type="radio"/> 2ºdo <input type="radio"/> 3ºero <input type="radio"/> 4ºto <input type="radio"/> 5ºto

¿Cuenta con algún dispositivo electrónico tales como laptop, computadora y/o celular?	Rspta:
¿Cuenta con alguna consola de videojuegos disponible para su utilización?	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
¿Ha accedido a algún videojuego en alguna de las plataformas anteriormente mencionadas?	<input type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
Si respondió SI a la preguntar anterior, responda cuanto tiempo al día tiende a acceder a estos videojuegos	<input type="radio"/> 1 – 2 h <input type="radio"/> 3 – 4 h <input type="radio"/> 5 – 7 h <input type="radio"/> 8h a más
Generalmente, ¿Juega con compañeros que conoce personalmente o con personas conectadas virtualmente?	Rspta:
Si cuenta con consola y computadora, ¿Cuál de ambos tiende a utilizar más?	Rspta:

**ANEXO n.º 10. Formulario**



ANEXO n.º 11. Documentos de la institución



DA/II-0050-2022

Cajamarca, 02 de mayo del 2022

Sr. -  
**José Rosario Calderón Bacón**  
**Director**  
**I.E. EXPERIMENTAL "ANTONIO GUILLERMO URRELO"**

Presente. -

Es grato dirigirme a usted en nombre de la Universidad Privada del Norte sede Cajamarca, para saludarle cordialmente y al mismo tiempo presentarle a nuestros estudiantes de la Carrera de Psicología, del décimo ciclo, curso Taller de tesis II, quien solicita permiso para ingresar a las aulas para la aplicación de 2 instrumentos de Psicología, los cuales durarán 30 minutos, con fines académicos, que servirán de apoyo para nuestro proyecto de investigación (Tesis). dicha información ayudará mucho para el desarrollo de su tesis. Toda información que se brinde a nuestros estudiantes tiene fines estrictamente académicos.

Las estudiantes que tiene a cargo el trabajo en mención son:

Apellidos y Nombres	Código
Santa Cruz Terrones Kimberly Janely	N00038952



Edén Arturo Castañeda Valdivia  
Director Carrera de Psicología  
UPN - Cajamarca





AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL
IT1	IT2	IT3	IT4	IT5	IT6	IT7	IT8	IT9	IT10	IT11	IT12	IT13	IT14	IT15	IT16	IT17	IT18	IT19	IT20	IT21	IT22	IT23	IT24	IT25		DV1	DV2	DV3	DV4	DV5
2	0	0	0	1	3	1	4	0	2	0	0	2	0	0	1	0	3	2	3	2	0	0	0	3	13	7	3	6	29	
2	0	0	1	1	0	0	0	1	0	2	2	0	0	0	4	0	2	3	2	3	0	1	0	0	6	6	8	4	24	
2	0	4	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	0	3	2	4	3	0	2	0	2	24	10	9	10	53	
2	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	4	0	1	1	3	1	2	0	0	3	8	3	5	6	22	
3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	0	2	6	
2	0	0	0	2	0	1	0	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	1	2	0	0	0	3	10	4	2	3	19	
2	0	1	0	1	0	1	2	0	3	0	3	1	2	0	4	3	3	2	0	3	0	1	0	3	14	8	10	3	35	
2	1	2	2	0	1	0	3	0	1	1	0	1	0	2	0	0	1	0	3	1	0	1	0	3	12	5	1	7	25	
1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	5	3	4	2	14
2	0	0	3	2	0	3	2	0	2	2	0	3	0	0	4	3	2	3	2	4	0	4	1	0	17	6	14	5	42	
1	0	2	1	1	3	3	1	1	0	1	3	2	2	1	4	3	2	1	3	2	2	0	0	3	19	7	8	8	42	
0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	4	3	0	0	0	1	7	0	3	5	15	
0	0	1	1	2	2	1	0	0	1	1	1	2	3	0	3	3	1	3	4	1	0	1	1	3	16	3	10	6	35	
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	