

FACULTAD DE HUMANIDADES

Escuela Académico Profesional de Psicología

Tesis

**Adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e
impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria
de una institución educativa estatal de Cusco, 2023**

Erika Pedraza Huamani
Alexandra Huayllas Santa Cruz

Para optar el Título Profesional de
Licenciado en Psicología

Cusco, 2025

Repositorio Institucional Continental
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

INFORME DE CONFORMIDAD DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

A : Decana de la Facultad de Humanidades
DE : Verónica Luna Ccoa

Asesor de trabajo de investigación

ASUNTO : Remito resultado de evaluación de originalidad de trabajo de investigación

FECHA : 18 de marzo del 2025

Con sumo agrado me dirijo a vuestro despacho para informar que, en mi condición de asesor del trabajo de investigación:

Título:

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCERO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE CUSCO, 2023

AUTORAS :

1. Alexandra Huayllas Santa Cruz – EAP. Psicología
2. Erika Pedraza Huamani – EAP. Psicología

Se procedió con la carga del documento a la plataforma "Turnitin" y se realizó la verificación completa de las coincidencias resaltadas por el software dando por resultado 20% de similitud sin encontrarse hallazgos relacionados a plagio. Se utilizaron los siguientes filtros:

- | | | |
|---|--|--|
| • Filtro de exclusión de bibliografía | SI ☒ | NO ☐ |
| • Filtro de exclusión de grupos de palabras menores
Nº de palabras excluidas (en caso de elegir "SI"): 18 | SI ☒ | NO ☐ |
| • Exclusión de fuente por trabajo anterior del mismo estudiante | SI ☐ | NO ☒ |

En consecuencia, se determina que el trabajo de investigación constituye un documento original al presentar similitud de otros autores (citas) por debajo del porcentaje establecido por la Universidad Continental.

Recae toda responsabilidad del contenido del trabajo de investigación sobre el autor y asesor, en concordancia a los principios expresados en el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos conducentes a Grados y Títulos – RENATI y en la normativa de la Universidad Continental.

Atentamente,



Dra. Verónica Luna Ccoa
PSICÓLOGA
C.Ps.P. 19570

Asesor de trabajo de investigación

DEDICATORIA

Dedicamos el presente trabajo a Dios, por guiarnos a alcanzar este logro en nuestra carrera de psicología, con el propósito de contribuir al bienestar a las personas.

A nuestros padres Samuel Huayllas, Julia Santa Cruz y Dina Huamani por darnos la existencia y con ella la capacidad de superarnos, brindarnos su apoyo incondicional, consejos y perseverancia para hacer realidad este logro.

A nuestros docentes de la Universidad Continental, cuyas enseñanzas y experiencias forjaron nuestra formación.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestra asesora Verónica Luna Ccoa que con sus enseñanzas, conocimientos, experiencias y paciencia hicieron posible esta investigación.

A nuestros padres y hermanos Marco Anthony y Aaron, por su apoyo emocional sin importar nuestras diferencias a lo largo de todos estos años en nuestra formación profesional.

A los directivos de la institución educativa donde se realizó la investigación, por darnos la oportunidad de llegar a los estudiantes y realizar el presente estudio.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I	1
1.1. Planteamiento del Problema.....	1
1.2 Formulación del Problema	8
1.2.1 Problema General	8
1.2.2 Problemas Específicos	8
1.3 Objetivos	9
1.3.1 Objetivo General.....	9
1.3.2 Objetivos Específicos	9
1.4 Justificación	10
1.4.1 Justificación Teórica	10
1.4.2 Justificación Práctica	11
1.4.3 Justificación Metodológica	11
CAPÍTULO II	13
2.1 Antecedentes	13
2.1.1. Antecedentes internacionales	13
2.1.2. Antecedentes nacionales	14
2.1.3. Antecedentes locales	18
2.2.1 Adicción a los Videojuegos	19
Teorías de uso y dependencia a los videojuegos	21
Dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos.....	24
2.2.2 Agresividad.....	26
2.3 Definición de Términos Básicos	34
CAPÍTULO III	37
3.1 Hipótesis y Variables.....	37
Hipótesis General	37
Hipótesis Específicas.....	37
3.1.2 Operacionalización de Variables.....	38
CAPÍTULO IV	40
4.1. Metodología de la Investigación.....	40
4.1.1 Enfoque del Estudio	40

4.1.2	Tipo de Estudio.....	40
4.1.3	Nivel de Estudio	40
4.1.4	Diseño de Estudio	40
4.2	Método del Estudio	41
4.2.1	Método General.....	41
4.2.2	Método Particular	42
4.3	Población y Muestra	42
4.3.1	Población	42
4.3.2	Muestra	43
4.4	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	43
4.4.1	Técnicas	43
4.4.2	Instrumentos.....	43
4.5	Proceso de Recolección de Datos	47
4.6	Análisis de Datos	48
4.7	Aspectos Éticos.....	48
CAPÍTULO V		50
5.1.	Resultados.....	50
CAPITULO VI		61
6.1	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	61
CONCLUSIONES		67
RECOMENDACIONES		68
REFERENCIAS		69
ANEXOS		83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	38
Tabla 2. Población de estudio	42
Tabla 3. Prueba de normalidad	50
Tabla 4. Correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva	51
Tabla 5. Categorías de adicción a los videojuegos	52
Tabla 6. Niveles de agresividad premeditada e impulsiva	53
Tabla 7. Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva según género	55
Tabla 8. Relación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva	56
Tabla 9. Relación entre la dimensión “abuso y tolerancia” y la agresividad premeditada e impulsiva	57
Tabla 10. Relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y la agresividad premeditada e impulsiva	58
Tabla 11. Relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diseño de Investigación.....	41
Figura 2. Categorías de adicción a los videojuegos	52
Figura 3. Niveles de agresividad premeditada e impulsiva	54

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la existencia de una correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, durante el año 2023. Para ello, se desarrolló un estudio de tipo descriptivo y correlacional, con un diseño no experimental y transaccional. La muestra estuvo conformada por 120 estudiantes, tanto mujeres como varones, de segundo y tercer grado de secundaria. A los participantes se les aplicaron dos instrumentos de recolección de datos: el Test de adicción a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas y Merino (2017), y el Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes de José Manuel Andreu, adaptado por Pariona (2018).

Con respecto a los hallazgos, se evidencia una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva, con un nivel de significancia de 0.015, inferior al umbral de 0.05. Asimismo, se encontró un puntaje de 0.221, lo que indica una correlación positiva baja entre ambas variables. Estos resultados permiten aceptar la hipótesis alterna, confirmando la existencia de una correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en los estudiantes evaluados.

Palabras clave: Adicción, dependencia, videojuegos, agresividad premeditada e impulsiva, estudiantes.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the existence of a correlation between video game addiction and premeditated and impulsive aggressiveness in second and third year high school students of a state educational institution in Cusco, during the year 2023. For this purpose, a descriptive and correlational study was developed, with a non-experimental and transactional design. The sample consisted of 120 students, both female and male, in the second and third grades of secondary school. Two data collection instruments were applied to the participants: the Video Game Addiction Test by Chóliz and Marco (2011), adapted by Salas and Merino (2017), and the Premeditated and Impulsive Aggressiveness Questionnaire in Adolescents by José Manuel Andreu, adapted by Pariona (2018).

Regarding the findings, a significant relationship between video game addiction and premeditated and impulsive aggressiveness is evident, with a significance level of 0.015, below the threshold of 0.05. Likewise, a score of 0.221 was found, indicating a low positive correlation between both variables. These results allow us to accept the alternative hypothesis, confirming the existence of a correlation between video game addiction and premeditated and impulsive aggressiveness in the students evaluated.

Key words: Addiction, dependence, video games, premeditated and impulsive aggression, students.

INTRODUCCIÓN

Cuando se habla de juegos, resulta imposible no rememorar la infancia y, junto con ello, aquellas primeras experiencias lúdicas que solían ser un simple pasatiempo durante la niñez. En efecto, este comportamiento se destaca porque involucra relaciones interpersonales en las que se desarrolla la imaginación y se aprende de manera diferente a lo habitual. Con el transcurso del tiempo y la globalización, se incorporaron nuevos tipos de juegos, desde consolas compactas hasta computadoras y dispositivos de realidad virtual. Estas innovaciones despertaron interés en niños y jóvenes, quienes, por esta en una etapa de mayor vulnerabilidad, son más propensos al uso intensivo de videojuegos.

Sin embargo, ¿qué sucede cuando estos jóvenes acuden con frecuencia a cabinas de internet, *gaming houses* o *cybers* sin control sobre los límites de tiempo y con una escasa o nula supervisión de adultos responsables? Aquí, es donde las consecuencias negativas son visibles, pues pueden quedar atrapados en la actividad lúdica. Existen cientos de videojuegos con elevados niveles de violencia que, en su mayoría, son la razón principal por la que las personas manifiestan comportamientos agresivos. Es comprensible que niños y adolescentes puedan aprender y reproducir relaciones desadaptativas por la exposición prolongada a estos juegos, resaltando la necesidad de una inmediata atención psicológica oportuna.

Dicho esto, nuestra investigación se estructura en seis capítulos. Al interior del primer capítulo se explica y describe la problemática de la investigación, presentando la realidad que la contextualiza con información relevante para cada variable y una explicación general de la situación actual. Además, se incluyen la justificación e importancia del estudio junto con los objetivos generales y específicos, así como las limitaciones del caso.

En el segundo capítulo, se explican los antecedentes del estudio tanto internacionales como nacionales. Sumado a ello, se mencionan las bases científicas, las teorías y dimensiones

de cada una de las variables, así como la definición de los términos básicos. Todo esto fue recopilado de fuentes de información científica, artículos, revistas, libros, entre otros medios de información fidedigna.

En el tercer capítulo, se abordan las posibles hipótesis y variables. A continuación, en el cuarto capítulo se señala el enfoque, el tipo de investigación, nivel y diseño del estudio. Asimismo, se desarrolla el método general y particular empleado, se presenta la población y la muestra, y se explican las técnicas e instrumentos aplicados, en el quinto capítulo se presentan los resultados y finalmente en el sexto capítulo se muestra la discusión de los mismos. Además, se exponen las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

1.1. Planteamiento del Problema

El problema de adicción a los videojuegos se ha incrementado con el ascenso mundial del mercado de videojuegos. Esta industria se ha vuelto cada vez más popular entre la juventud, a pesar de que también se encuentra presente en la comunidad adulta. Desde su inicio hasta la actualidad, este mercado evoluciona y se transforma para adecuarse al usuario.

Sin embargo, su progresión también ha propiciado un uso desenfrenado de aparatos y plataformas, generando adicción (Huamán, 2023). En este sentido, la Organización Mundial de la Salud considera que es un patrón característico la falta de orden y disciplina sobre los videojuegos. Esto supone un impedimento para priorizar actividades importantes por encima del juego, evidenciando una pérdida de control sobre el uso del videojuego. La facilidad para dar primacía al videojuego en relación a otras actividades y otras responsabilidades cotidianas es una señal de esta falta de control (OMS, 2022).

El CIE-11, en el año 2022, publicó información en la que explica que el trastorno por videojuegos —para referirse a la adicción a juegos digitales el línea o fuera de línea—es incluido. A pesar de los efectos negativos, el momento que algunas personas destinan a jugar videojuegos se ha mantenido, pero sobre todo se ha incrementado, representando uno de los mayores problemas que pueden desarrollar los jóvenes y adolescentes en la actualidad (García, 2019).

En este sentido, en la actualidad el consumo de la tecnología se superpone a la demanda de habilidades técnicas, generando que la tecnología se utilice no solo con fines académicos, sino más bien con fines de entretenimiento, llevando a un uso desproporcionado, el deterioro de las relaciones familiares y sociales, e incluso problemas ergonómicos. A esto se le suma que las personas tienden a priorizar estos momentos sobre otros más importantes como el sueño o

los hábitos alimenticios, generando, a su vez, dificultades de comportamiento (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2019).

De manera análoga, se ha confirmado que las personas adictas a los videojuegos desarrollan conductas amenazantes como agresión y ansiedad. Muchas veces, los jóvenes tienen fantasías explosivas basadas en las emociones que experimentan en los videojuegos y buscan materializarlas, a menudo con familiares cercanos o compañeros de clase. En efecto, la necesidad de ganar un juego o continuar jugando puede desencadenar conductas agresivas, las cuales suelen manifestarse en redes sociales o entornos de aula en línea (Mendoza, 2021).

Cabe resaltar que el tiempo de juego frente a dispositivos electrónicos supone una gran demanda de tiempo. Asimismo, esta exposición puede causar una gran cantidad de problemas, poniendo en peligro la salud mental y física. Tal es así que, para Rivera y Torres (2018), los videojuegos se volvieron esenciales en la vida diaria, mientras que los adolescentes de todo el mundo se están volviendo adictos a ellos y olvidan sus actividades o deberes cotidianos.

De esta manera, para referirse al desarrollo y auge de la cultura de los videojuegos, es inevitable no prestar atención a las consecuencias que el uso excesivo de esta herramienta trae consigo. En este sentido, la OMS (2019), desde el 2022 considera esta problemática en el CIE-11, que es el manual de Clasificación Internacional de Enfermedades, donde se hace referencia a la dependencia a los videojuegos como una enfermedad psiquiátrica debido a sus potenciales efectos secundarios.

Por otro lado, Vera (2018) sostiene que, a medida que los niños y jóvenes pasan más tiempo jugando videojuegos, pueden volverse adictivos, inhibiendo el desarrollo y el entretenimiento. Además, los individuos que se sumergen en videojuegos por tiempos extendidos pueden experimentar síntomas como cefaleas, disminución de la paciencia, molestias cervicales, dificultades visuales y fluctuaciones emocionales severas.

En situaciones límite, pueden surgir niveles elevados de agresividad, resultando en daños a terceros y exacerbando el problema (Llobregat, 2021). El abuso de videojuegos es particularmente prevalente entre adolescentes de 10 a 19 años, llegando muchos de ellos a perder el dominio sobre el juego (Rodríguez & García, 2021).

En este sentido, diversas investigaciones señalan que los juegos con contenidos agresivos u hostiles tienen más probabilidades de generar comportamientos agresivos en los jóvenes (Fajardo et al., 2022). Pese a que esta aseveración no es del todo segura, puesto que, estos nuevos análisis demuestran que el juego no solo se asocia con conductas agresivas, sino también con comportamientos positivos (Fajardo et al., 2022; Shoshani et al., 2021).

Los datos acerca del uso de videojuegos en América Latina demuestran que, mucho antes de la coyuntura que propició la pandemia el COVID, la elaboración de videojuegos va en crecimiento (10.3%), siendo la población mexicana y brasileña quienes más gastan en dispositivos para poder jugar. Así, en México, el 44.5% de los jóvenes demuestran un nivel de adicción moderado a alto, y un total del 85% de los jóvenes utiliza videojuegos, siendo los hombres los más adeptos en esta actividad (Sánchez et al., 2021).

Asimismo, una encuesta realizada en Chile encontró que el 52% de la comunidad juega ocasionalmente videojuegos, dedicando de 5 a 10 horas entre semana, mientras que, algunos de los jóvenes entre 12 y 15 años evitan dedicar tiempo a sus necesidades básicas, obligando a algunos, incluso, a usar pañales (Dirección de Servicios Sociales, 2020).

Siguiendo esta línea, un caso de un adolescente en la ciudad de México, que se volvió adicto a un juego llamado Selección Natural, manifiesta como el adolescente imita la conducta aprendida en su entorno virtual. Esta persona asesinó a su docente con dos armas, hirió a un profesor y lesionó a varios de sus compañeros de aula, evidenciando la forma en que se generan actitudes relacionadas a la violencia (Los Ángeles Times, 2020).

En efecto, la agresividad entre adolescentes es un desafío de salud pública a nivel global. La OMS indica que la violencia juvenil, que incluye actos agresivos, es uno de los primeros causantes de deceso y lesiones en jóvenes entre los 10 a 29 años. Según esta organización, más de 176,000 homicidios ocurren anualmente en este grupo de edad, representando el 37% de la mayoría de casos a nivel mundial (World Health Organization, 2023).

La agresividad que internalizan los adolescentes no solo se transmite o desarrolla mediante la violencia física, sino también en comportamientos antisociales y agresiones psicológicas. Estos comportamientos pueden tener consecuencias a largo plazo dentro del entorno psicológico y el ambiente social de los adolescentes, afectando su rendimiento académico y sus relaciones interpersonales (Rodríguez & Imaz, 2020). Un informe de la UNESCO destaca que estos problemas afectan a estudiantes en todo el mundo, impactando negativamente en su bienestar y desarrollo educativo (UNESCO, 2019).

A nivel nacional, una noticia publicada en el diario Perú 21 (2020) informó que se han registrado 3,000 casos de dependientes a los videojuegos entre jóvenes, de acuerdo con información del Ministerio de Salud (MINSA). Así pues, se alertas que las conductas agresivas se generan durante la competición o la frustración, o cuando no se puede continuar con el juego libre. Por tanto, la tecnología, especialmente los videojuegos, domina las actividades de ocio de los jóvenes, mostrando un uso excesivo y descontrolado.

Al respecto, el Ministerio de Educación menciona que solo en el 2020 se registraron 511 casos de agresividad entre adolescentes durante el confinamiento social y la educación virtual. Asimismo, el portal Siseve reportó 341 casos de agresiones en instituciones educativas a consecuencia de ciberbullying. Por este motivo, el MINEDU indica que los videojuegos son una forma de aprendizaje que provoca que los estudiantes se comporten de manera agresiva y

es en el retorno a clases presenciales donde se reflejan los altos niveles de violencia, atentando contra la tranquilidad de los adolescentes y, en consecuencia, a su entorno más cercano (Diario Perú 21, 2020).

En esta misma línea, Martínez (2023) realiza un informe sobre videojuegos publicado por Etemax Perú donde encuentra que los ingresos por videojuegos rondaron los \$19 millones. Asimismo, la autoridad de la Asociación Peruana de Esports y Videojuegos (APDEV) anunció que más del 50% de los peruanos hace uso de redes en línea y que la otra parte hace uso de videojuegos. Es así que, surge el interés de examinar la conducta adictiva a los juegos y su vínculo con la agresión.

La agresión es una conducta cada vez más observada que afecta la convivencia de los jóvenes en contextos escolares, familiares y sociales. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia menciona lo siguiente: más de 150 millones de adolescentes de entre 13 y 15 años han sido víctima de casos violencia en los colegios o espacios cerrados en todo el mundo, y más del 30% de los adolescentes en 39 países han cometido este tipo de actos agresivos en algún momento (UNICEF, 2018).

De forma similar, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura señala que más del 30% de los jóvenes en todo el mundo fueron víctimas de acoso por sus compañeros de clase; el 11,2% fue objeto de burlas, mofas y menciones sexuales. De la misma forma, el 36% estuvieron involucrados en casos de acoso y conflicto físico con otro estudiante, mientras que, el 32,4% de los estudiantes experimentó al menos una forma de violencia física durante el año escolar (UNESCO, 2019).

La conducta agresiva es una problemática social y a su vez familiar. Dada su naturaleza se debe buscar el origen que demuestre la conducta agresiva en el hogar, los ambientes sociales

violentos y la adicción a los videojuegos. En este marco, la violencia doméstica puede contribuir al surgimiento de comportamientos antisociales, agresivos y violentos.

En otras palabras, la agresión dentro de la familia puede producir hijos agresivos (Severino, 2021). Sumado a ello, la adicción a los videojuegos es una de las razones de comportamiento agresivo. Siguiendo a Etxeberria (2011), quien argumenta que la facilidad de acceso, el nivel de inmersión y la gravedad de las imágenes violentas pueden conducir a la adicción y, por tanto, al comportamiento agresivo en niños y jóvenes.

De manera análoga, Rodríguez y García (2021), refieren que más del 80% del alumnado evidencia una elevada adicción a los videojuegos, siendo prevalente en el género masculino a diferencia del género femenino. En esta línea, se determina el comportamiento agresivo que se evalúa en el transcurso de análisis de datos y se caracteriza por conductas irritables, problemas en la comunicación con los compañeros, problemas para gestionar las emociones, falta de autocontrol de los impulsos, empatía nula, falta de tolerancia y, algunas veces, se evidencia en complicaciones para conciliar el sueño, el rechazo, el dolor de cabeza, la deshidratación, los problemas estomacales y alimenticios. Esto evidencia la relación directa entre ambas variables.

Con respecto a la situación actual de la institución educativa estatal de Cusco, lugar donde se desarrolló la investigación, se muestra que existen “quioscos” o cabinas de internet aledaños a dicha institución educativa, teniendo como asistentes frecuentes a los estudiantes adolescentes por largas horas de entretenimiento. Aquí, la prevalencia de actividades virtuales suele dejar de lado las responsabilidades escolares, causando efectos desfavorables en cuanto al rendimiento académico, inasistencias, bajas calificaciones, presentación de trabajos fuera de plazo, tareas inconclusas o incluso repetir de año.

Por otro lado, los padres manifiestan que los estudiantes dejan de lado su aspecto físico y horas de sueño. Esto se debe a que los adolescentes duermen poco tiempo debido a horas prolongadas de juego virtual, consecuentemente, los estudiantes perdían la iniciativa propia de asearse y atender los quehaceres del hogar, así como el alejamiento de su entorno físico amical.

Además, se evidencia que durante los talleres o charlas grupales, los estudiantes tenían dificultad para seguir reglas, reaccionaban de manera exagerada ante sus equivocaciones, con sus pares eran hostiles al responder alguna interrogante y respondían con burlas frente a una respuesta de otro compañero. Asimismo, durante las horas de receso se pudo observar que los estudiantes creaban disturbios entre compañeros haciendo uso de la fuerza, empujones, jalones, gritos e insultos con la finalidad de llamar la atención de los padres, maestros o algún adulto cercano.

Estas dinámicas se expresan dentro y fuera de los salones de clases. Sumado a ello, se resaltan actitudes violentas de tipo físico y verbal hacia sus compañeros de clase e incluso hacia el tutor o profesores de turno. Por otro lado, toda restricción o limitación —como el desabastecimiento de internet o recarga— impuesta por los padres provocaba la manipulación y amenaza con dejar de asistir a clases o no realizar sus tareas escolares. Incluso, estas nuevas medidas de restricción en el uso del celular, generaron que un grupo de estudiantes busque nuevos comportamientos ya sean golpes, empujones, agresiones verbales, enojo y resentimiento con los padres.

Frente a este panorama, los padres de familia y tutores de clase muestran una preocupación colectiva señalando la necesidad de fortalecer estos temas. Por este motivo, se considera relevante y útil realizar este estudio. Esto contribuirá a que los padres, los profesionales de educación y trabajadores de salud mental tengan mayor conocimiento sobre

el vínculo entre la agresividad premeditada e impulsiva de los jóvenes y la adicción a los videojuegos.

En efecto, el estudio supone un gran aporte en el campo de análisis de la conducta humana, sirviendo para plantear estrategias, actividades y acciones concretas para la reducción de los índices de la agresividad y la adicción a los videojuegos. Además de incrementar el conocimiento sobre las variables de teorías psicológicas y sus tipologías, también se busca poner en marcha programas de salud mental para los grupos destinatarios. Finalmente, se señala la oportunidad de abrir nuevos temas de investigación que pueden ser de interés científico.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 *Problema General*

¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?

1.2.2 *Problemas Específicos*

- ¿Cuáles son las categorías de adicción a los videojuegos en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?
- ¿Cuáles son los niveles de agresividad premeditada e impulsiva estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?
- ¿Cuál es la relación, según el género, entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?
- ¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?

- ¿Cuál es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?
- ¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?
- ¿Cuál es la relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?

1.3 Objetivos

1.3.1 *Objetivo General*

Determinar la correlación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

1.3.2 *Objetivos Específicos*

- Identificar las categorías de adicción a los videojuegos en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.
- Identificar los niveles de agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.
- Determinar, según género, la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

- Determinar la relación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.
- Determinar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.
- Determinar la relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.
- Determinar la relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

1.4 Justificación

1.4.1 *Justificación Teórica*

El estudio busca explorar las diferentes teorías e investigaciones acerca del comportamiento adictivo a los videojuegos y la agresividad. Esta indagación sistemática y comprobada abordará las particularidades de dicha dependencia, la cual se ha vuelto más visible en los adolescentes, especialmente debido a que, en determinados contextos, la falta de supervisión llevó a los padres a proporcionarles dispositivos electrónicos para el desarrollo de actividades académicas. Sin embargo, esta situación ha generado un impacto negativo en el aprendizaje y la interacción presencial. Así pues, el estudio permitirá fortalecer las teorías actuales sobre la adicción a los videojuegos, además de contribuir a la formulación de nuevas hipótesis basadas en factores no contemplados inicialmente en el estudio.

1.4.2 *Justificación Práctica*

El análisis contribuirá a la implementación de nuevos programas para la prevención y el tratamiento, con miras a aminorar o eliminar la dependencia a los videojuegos. Asimismo, busca alertar sobre los comportamientos agresivos en todos aquellos alumnos de la institución educativa estatal estudiada.

Con ello, es necesario desarrollar programas educativos que enseñen a los jóvenes sobre el uso apropiado de los medios sociales y las consecuencias de la agresividad en línea. Es importante que se pueda incluir talleres, charlas y actividades interactivas; además de desarrollar intervenciones psicológicas específicas para adolescentes que muestran signos de adicción a socializar en línea y agresividad. Estas intervenciones pueden incluir terapia cognitivo conductual, asesoramiento y apoyo emocional.

De manera análoga, se podrán implementar campañas de concienciación pública que den a conocer los riesgos asociados con el uso desmedido de los recursos digitales y la agresividad en línea. Estas campañas pueden utilizar medios tradicionales y digitales para llegar a un público amplio. También, señala la necesidad de facilitar recursos y formación a padres y educadores para que puedan identificar y abordar conductas agresivas relacionadas en vínculo al uso de redes sociales en adolescentes. Esto puede incluir guías, talleres y materiales educativos.

1.4.3 *Justificación Metodológica*

El estudio realizado servirá como base fundamental para otros investigadores que tengan interés en desarrollar temas similares. Es por ello que, este trabajo supone una guía en cuanto a la estructura, técnicas y procedimientos utilizados, así como también el uso de diferentes herramientas de recopilación de datos. Su propósito es contribuir a investigaciones futuras en relación a variables similares.

En términos metodológico, este estudio utiliza métodos de investigación cuantitativos, el método científico, así como una investigación de tipo correlacional, no experimental y de corte transversal. Además, se resalta el uso de métodos estadísticos para determinar el alcance de las variables. Para lograr este objetivo, se emplearon dos instrumentos psicológicos con validez y confiabilidad documentadas: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva (CAPI-A).

CAPÍTULO II

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Dentro de los antecedentes internacionales se presenta a Coca (2023), quien realizó un estudio en Ecuador titulado *Adicción a los videojuegos y comportamiento agresivo entre jóvenes durante edad escolar*. El tipo de estudio tuvo una orientación cuantitativa, no experimental, un alcance descriptivo y correlacional. Aquí, participaron más de 100 estudiantes de entre 14 y 17 años en una unidad estudiantil de Atenas, lugar en el que empleó test como (TDV) y (AQ).

Los resultados señalan una correlación directa débil entre la primera variable y la segunda variable ($Rho = 0,110$). Es decir, es una correlación positiva muy débil ($Rho = .094$), en factores TDV e IR es una correlación negativa muy débil ($Rho = -.016$), y entre TDV y HO ($Rho = 003$). Se concluye que solo existe una correlación positiva entre la dimensión de la agresión física con las dimensiones de la adicción en los videojuegos, y mientras más relevante sea el efecto de los juegos en línea, la agresividad física del estudiante es más visible.

Por su parte, Velasquez (2022) realizó una investigación para determinar el nexo entre el grado de adicción a los videojuegos y el grado de agresividad entre los jóvenes ecuatorianos. En cuanto al método, el método es cuantitativo-correlacional y la muestra es de tipo transversal. El estudio está conformado por 222 jóvenes de la Unidad de Estudio Villa Florida, Trastorno del Juego en Internet en español (IGDS9-SF) y Encuesta de Agresión de Buss y Perry. Los datos obtenidos fundamentales corroboraron la existencia de una relación significativa estadísticamente entre el nivel de agresión y el nivel de dependencia a los videojuegos con un valor de $Rho=0,299$; $p<0,01$. En consecuencia, se evidenció que los

jóvenes con cierto nivel de adicción a los juegos en línea tenían mayor probabilidad en acrecentar los niveles de agresión.

Millán (2022) en su estudio La agresión en adolescentes y el vínculo con la adicción a los videojuegos, analiza esta problemática en jóvenes ecuatorianos con el fin de dar a conocer la existencia de la correlación entre los grados de agresión y la adicción a los videojuegos en una muestra de 222 participantes. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y de corte transversal. Aquí, los resultados muestran una correlación significativa. Los datos se recogieron a través del test Cuestionario de Agresión (AQ) y la Escala Española de Trastornos de los Juegos en Internet, instrumento Short Form 2020. Los índices señalan un $Rho=.299$ y un $p<.01$, mostrando que son directamente positivos y débiles. Finalmente, se menciona que el 33% de los jóvenes muestra un grado moderado de agresión y dependencia, es decir, lo consideran en algún grado. Algunos juegos de normalización de comportamiento específicos de vídeo.

Finalmente, Jun y Rabbani (2020) realizaron un análisis para comprender el nexo entre la adicción al juego, la conducta agresiva y las características de personalidad narcisista entre los participantes malasio. Metodológicamente, se adopta un diseño cuantitativo, no experimental en donde participaron 100 personas (tanto hombres como mujeres). La investigación muestra que existe una correlación positiva baja entre la adicción a los juegos y la conducta agresiva ($r=0,39$; $p<0,01$), lo que sugiere que el uso continuo de videojuegos conduciría a un comportamiento agresivo.

2.1.2. Antecedentes nacionales

En el contexto nacional, Roque (2023) realizó un estudio cuyo objetivo fue determinar el vínculo entre las variantes de adicción a videojuegos y la conducta agresiva entre participantes de secundaria de un centro educativo de Chimbote. El estudio involucró a 268

estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria de 11 a 17 años utilizando dos encuestas: adicción a los videojuegos (VGA) y Cuestionario de agresión (AQ). Aquí, se demuestra que existe una correlación significativa entre ambas variables ($r=.21^{**}$) $<.05$), donde los varones obtuvieron puntuaciones más altas en comparación con el grupo de mujeres, lo que llevó a que los hombres fueran identificados con mejores resultados en estas variables.

Balvin y Burga (2022) realizaron una investigación sobre las siguientes variables adicción a los videojuegos y conducta agresiva entre adolescentes de secundaria en una escuela privada de la ciudad de Chimbote durante el 2022. El modelo de la investigación fue fundamental y tipo no experimental, utilizando métodos cuantitativos, transversales y correlacionales. La población fue de 85 estudiantes los cuales fueron evaluados con el cuestionario TDV (Dependencia de Videojuegos) de Cholí y Marcos (2011) y el Test de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992).

Los hallazgos muestran existe una correlación significativa y directa en las dos variables analizadas, lo que implica que a paso que aumente la conducta adictiva de los estudiantes a los juegos en línea, la agresividad de los estudiantes será alta. Además, se encontró la adicción a los videojuegos con puntajes bajos y la agresión con puntajes moderados. Por último, los resultados determinaron la existencia importante y directa de una correlación entre los niveles de la adicción a los videojuegos (abstinencia, dificultades de control, abuso y tolerancia, y problemas con los videojuegos) y la variable agresión.

En esta misma línea, Faya y Gonzales (2020) realizaron un análisis denominado Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes del sexo masculino de la ciudad de Trujillo, teniendo como finalidad reconocer el nexo de las variables que se propusieron. La población del estudio abarcó a más de 3000 hombres de todo el nivel secundario en varios colegios estatales en la provincia de Trujillo, mientras que, su muestra estuvo conformada por

347 participantes. Aquí, se utilizaron los siguientes cuestionarios: el Test de dependencia a los videojuegos y el Cuestionario de Buss y Perry de agresividad.

Los resultados obtenidos del estudio realizado indican una relación entre ambas variables ($Rho = 0.42$; $p < 0.01$), señalando una interrelación directa y positiva. En conclusión, se encontró que el 50% se ubica en el tipo medio con respecto al nivel de agresividad en la población.

Por su parte, Flores (2024) realizó un estudio cuyo objetivo general fue dar a conocer la relación que existe entre las variables de adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de I.E. del Callao-Cercado. La investigación realizada fue de tipo correlacional básico y utilizó un diseño transversal no experimental. Se recopiló información de 388 estudiantes de nivel secundario entre 12 y 17 años. Para medir las variables se utilizó la Escala de Adicción al Juego para Adolescentes (GASA) y la Encuesta de Agresión de Buss y Perry; ambos instrumentos presentaron altos valores de confiabilidad y fueron validados en población peruana.

Los resultados mostraron una correlación significativa entre las dos variables ($p < .001$) y una correlación positiva, pero el efecto fue débil ($r = .36$). De igual forma, en el año 2024, entre los jóvenes de la IE Callao Cercado, se encontró que su adicción a los videojuegos era baja, mientras que la conducta agresiva era mayoritariamente severa y alta. Por tanto, se concluye que la adicción a los videojuegos no solo afecta a la conducta agresiva, sino que es un factor protector para cada individuo que regula dicha conducta.

Calla y Mango (2022) realizaron un estudio con la finalidad de dar a conocer el nexo existente entre la adicción a los videojuegos y la agresión entre los jóvenes de nivel secundaria de una I.E. de Juliaca, provincia de Puno. La investigación realizada fue descriptiva, correlacional, basal y transversal, y los cuestionarios utilizados fueron el cuestionario de

Adicción a los Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011) y la Escala de Agresión (Buss y Perry, 1992). La muestra estuvo constituida por 202 jóvenes de un colegio de secundaria de Juliaca, dando como resultado que la adicción a los videojuegos estaba significativamente correlacionada con la agresión, $p = 0,000$, $\rho = 0,674$. Es decir, cuanto más adictos eran los jóvenes a los videojuegos, mayor era su nivel de agresión. Por lo tanto, indica que existe una relación positiva, directa y significativa. Para mitigar los problemas estudiados, se recomienda la aplicación de la política estatal en las instituciones educativas.

Además, Chiclayo (2021) realizó un estudio sobre la adicción a los videojuegos y sus efectos en la agresión. El objetivo fue analizar las relaciones entre las variables antes mencionadas, dirigido a un grupo de estudiantes secundarios de la provincia de Chiclayo. Se utilizaron métodos de tipo básico y correlacional y se optó por un diseño no experimental. Aplicación y adaptación de herramientas GASA y AQ al contexto peruano. Los resultados mostraron correlaciones significativas positivas y bajas entre las variables ($\rho=0,33$; $p<0,001$), siendo la prevalencia de adicción a los videojuegos moderada (45,8%) y la agresividad también moderada (53,3%).

Huaman (2023), en una investigación sobre la dependencia a videojuegos y agresividad en jóvenes de una I.E.P. de Piura busca demostrar la existencia de una relación entre ambas variables, presentando un diseño descriptivo, correlacional, no experimental, de corte transversal. Asimismo, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se dispuso de 248 participantes como muestra de ambos géneros del nivel secundario, a quienes se les administró la prueba de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco (2001); se realizó la adaptación por Salas y Merino (2017) para la población peruana. Con respecto a la variante agresividad, se aplicó la prueba de agresión de Buss y Perry (1992). A partir de la data obtenida

en la aplicación, se evidenció que entre la dependencia a videojuegos y la agresividad ($r=,267$; $p<,05$) existe relación positiva débil.

Para cerrar, Vidal (2020) realizó un estudio titulado Adicción y agresión a juegos en línea entre jóvenes de un colegio del estado del distrito del Callao de la Legua durante el año 2020. Su finalidad fue “definir la correlación de la conducta dependiente a los juegos de video entre la conducta agresiva”. La investigación fue descriptiva correlacional con diseño no experimental y de corte transversal. La muestra estuvo constituida por 215 estudiantes de sexo masculino y femenino del 4to y 5to grado de secundaria con edades entre los 14 y 18 años. Los instrumentos que se utilizaron fueron el Test de dependencia a videojuegos (TDV) creado por Chóliz y Marco en el año 2011; y el Cuestionario de Agresividad (AQ) creado por Buss y Perry en el año 1992.

Los hallazgos indican una correlación directa y significativa entre la variable agresividad y las dimensiones abstinencia ($\rho=0,256$); abuso y tolerancia ($\rho=0,281$); problemas ocasionados por los videojuegos ($\rho=0,232$) y dificultad de control ($\rho=0,270$). En conclusión, se evidenció correlación directa y significativa entre ambas variables demostrando que ante mayor dependencia a videojuegos mayor agresividad.

2.1.3. Antecedentes locales

En los antecedentes locales se resalta el trabajo de Vega (2021), quien realizó un estudio para demostrar si existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta violenta en adolescentes de un colegio de la provincia del Cusco. Los participantes fueron adolescentes de 4º y 5º de secundaria en el contexto de pandemia con modalidades remotas. El diseño fue no experimental, transversal y correlacional. La muestra estuvo constituida por 182 estudiantes. Los instrumentos que se usaron fueron encuestas, el cuestionario de agresión BUSS y PERRY y el Test de Adicción a los Videojuegos (VAT). El análisis concluye con la

existencia de una relación directa moderada entre el abuso de videojuegos y la conducta agresiva ($\rho = 0,605$, $p < 0,01$). También, se encontró que el abuso de videojuegos tenía una relación directa baja con la agresión verbal, física y la ira, que son dimensiones de la conducta agresiva, sin embargo, la hostilidad tenía una relación directa moderada con el abuso de videojuegos.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Adicción a los Videojuegos

La OMS (2022) define la adicción a los videojuegos según la CIE 11 como un trastorno mental caracterizado por patrones persistentes y repetitivos del comportamiento en relación al juego, incluidos los juegos en línea, fuera de línea y de otro tipo. Por otra parte, Carbonell (2020) menciona que la conducta dependiente a los videojuegos es definida como un desafío en el ambiente clínico debido a la gravedad de los signos y el incremento de la enfermedad, el tipo de adicto y/o jugador, comorbilidades, antecedentes a los videojuegos, y también muestra que las presiones sociales y de la industria no facilitan el diagnóstico y un tratamiento adecuado.

Según los autores Chóliz y Marco (2011), la adicción comportamental se entiende como un proceso de dependencia psicológica de una conducta o actividad caracterizada por la relación patológica (con una sustancia o con una conducta) y por el deterioro orgánico (síntomas físicos de abstinencia). Para la aparición de una adicción no es imprescindible que su causa sea una sustancia tóxica, sino que las propias actividades como los videojuegos pueden llegar a provocar un proceso de dependencia. Además, la dependencia a los videojuegos es caracterizada por los mismos criterios del DSM IV como la tolerancia; abstinencia; jugar más del tiempo planteado inicialmente; deseo de dejar de jugar, pero no

lograrlo; emplear excesivo tiempo en el juego; dejar de lado hacer otras actividades por el juego; y, seguir jugando pese a saber que es perjudicial.

Los antojos e impulsos constantes, también conocidos como impulsos irresistibles, pensamientos concentrados, cambios de humor e impotencia ante la pérdida de control o un comportamiento incontrolable son signos de dependencia psicológica. Esto puede tener efectos perjudiciales en cada aspecto de nuestra vida (Carbonell, 2020). Por otro lado, Hernández y Bujardón (2020) mencionan que la conducta adictiva está anexada directamente con la ludopatía la que conlleva la adicción psicológica, ya que antes de lograr estar en una situación de adicción, el sujeto se encuentra en estado tolerante. De esta manera, desencadenada por la conducta impulsiva, su acrecentamiento deriva a la dependencia estable y duradera, lo que quiere decir a una situación patológica.

A pesar de sus inconvenientes, el uso de los videojuegos ha alterado significativamente la vida en los últimos años. Todas las herramientas virtuales se han convertido muy útiles en el día a día. Según numerosos estudios, su popularidad ha aumentado significativamente, especialmente entre los hombres, y ahora es una forma de entretenimiento y recreación muy conocida y aceptada en nuestra sociedad. Gracias a estas inversiones, se logró demostrar de forma empírica, clínica y científica que la conducta en exceso, particularmente el juego en línea, puede provocar problemas y adicción. Como consecuencia del consumo excesivo y disfuncional, especialmente entre los adolescentes, el uso de la tecnología y la adicción son los ejemplos más recientes de conductas adictivas (Rodríguez & García, 2021).

Asimismo, algunos autores han sugerido que el contenido de videojuegos que muestran un comportamiento agresivo puede generar aversión y mayor flexibilidad y resistencia al comportamiento agresivo. A esto se le suma que el uso desmesurado de videojuegos puede llevar a la falta de costumbres saludables como asearse, utilizar ropa limpia, ingerir alimentos

a tiempo, y en ciertos casos, alterar o hasta arruinar el vínculo con la familia y amigos (Marengo et al., 2015, como se citó en Flores, 2019). Por otro lado, se demostró que el juego descontrolado puede hacer que los sujetos dejen a un lado las disposiciones diarias, ignoren los vínculos sociales prioritarios, realicen movimientos solos y pierdan interés al entorno social (Estrada et al. 2022).

En este sentido, se presentan un panorama en el que el juego subyuga hasta la forma de pensar, por lo cual el juego se convierte en lo más interesante de la vida del sujeto o adicto, modificando la conducta ya que, el sujeto tiene la necesidad de anhelar pasar mayor tiempo jugando sin prestar atención a otros momentos (Jiménez et al., 2016).

En conformidad, García et al. (2020) determinan que la conducta adictiva logra ocasionar retraimiento social, ausencia de familiaridad con la verdad y desgaste en otras áreas de la vida, afligiendo construir la identidad social, la misma que conduce al incremento de la adicción, proporcionando a los videojuegos un lugar de salida. Finalmente, los investigadores Chóliz y Marco (2011) asumen que la conducta adictiva a los juegos en línea implica el juego excesivo y obsesivo de videojuegos en el que una persona hace un esfuerzo mayor para dejar de realizar la actividad, pero no puede hacerlo.

Teorías de uso y dependencia a los videojuegos

Teoría del Refuerzo

En la opinión de Carbonell (2019) señala que hay muchas maneras en que una persona puede volverse adicta. El refuerzo positivo, aunque se ha sugerido que los estimulantes se utilizan para producir placer, este efecto eventualmente desaparece y le siguen los efectos secundarios más graves de la adicción. Por su parte, el refuerzo negativo se caracteriza por los estimulantes que se utilizan para controlar los síntomas típicos de abstinencia, lo que quiere decir, algunas percepciones poco agradables como la agitación en el cuerpo, cuadros ansiosos,

cuadros depresivos, impresión del ritmo respiratorio y/o circulatorio, entre otros. Estas son las razones por las que las personas continúan usando estimulantes (a pesar de las consecuencias que pueden empeorar algunos aspectos de la abstinencia) y las condiciones bajo las cuales se repiten (Carbonell, 2019).

La Teoría de la Alostasis y Estrés

Se refiere a la dependencia como resultado de alteraciones en la codificación del comportamiento, incluido el uso de reforzadores tanto positivos como negativos para aumentar el placer y disminuir el malestar, estabilizando a la persona en un desalineamiento. Estas alteraciones pueden ser el resultado del uso continuado de la sustancia adictiva, como un umbral creciente para lograr la homeostasis, que resulta en la experiencia de placer o el cese del malestar, y un aumento de la presión de actividad. El malestar individual resulta de modificaciones en el funcionamiento dinámico del sistema (Carbonell, 2019).

Cuando los sistemas fisiológicos de una persona experimentan un aumento significativo de actividad como resultado de ciertos factores estresantes, se dice que esa persona está en alostasis. Debido a este desequilibrio, resulta más difícil lograr un equilibrio dinámico, que requiere una estimulación más intensa para producir placer o disminuir el estrés (Beatriz, 2020).

Teoría del Juego Protagonizado

Hace referencia al juego protagonista como un manual para el progreso y mejora de los niños, ya que constituye momentos imaginarios donde se refiere al juego como método de apoyo psicológico (Vygotsky, 1933, como se citó en Poemape, 2023).

La Teoría de la Desensibilización

Menciona que toda aquella persona que es expuesta repetitivamente a actos de violencia en los juegos en línea puede desarrollar insensibilidad, agresividad y ausencia de

empatía en su entorno. Aquellos individuos que están en excesiva exposición a los videojuegos violentos puede tener como consecuencia una mayor tolerancia a la violencia y una reducción de las reacciones emocionales negativas típicamente asociadas con el comportamiento agresivo, lo que puede conducir a una mayor tendencia a involucrarse en un comportamiento agresivo, debido a que, la persona es menos consciente de lo negativo y las consecuencias de sus acciones (Cañellas, 2014).

Según Flores (2019), existen diversas razones para ser adicto a los videojuegos, entre ellas:

- Personalidad adictiva: Sujeto que tiene inclinación a desarrollar una adicción u otra.
- Inconvenientes familiares: Puede ser disfunción familiar, falta de comunicación o nula, desunión de los progenitores, disminución de la atención hacia los hijos por condiciones de trabajo, etc.
- Inconvenientes escolares y del vínculo social: Interés o desinterés por las tareas escolares, desinterés por interactuar con amistades o el entorno.

En este sentido, Corrales (2019) sugiere que las personas que juegan videojuegos en exceso pueden sufrir efectos adversos, incluida la adicción. También existen otros efectos que incluyen daños o heridas en las manos como adormecimiento, ampollas, dolor en las muñecas y tendones, problemas en la piel, dolor en el cuello y espalda, además de otros inconvenientes como la pérdida de audición.

Este problema provoca alucinaciones e impide la socialización con sus pares "de carne y hueso" que son incapaces de relacionarse con sujetos con aficiones distintas en los juegos en línea. Otras dificultades que causa la dependencia a los videojuegos abarcan los temas familiares, discusiones y disputas dentro de la familia, las cuales pueden provocar inestabilidad emocional.

Dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos

Según los investigadores Chóliz y Marco (2011) consideraron lo subsiguiente:

Abstinencia

Es una cuestión de salud mental que afecta al grupo humano, con cambios de orientación y percepción, atención y memoria, repercutiendo en el estado de ánimo. La incomodidad que se siente cuando una persona no puede jugar videojuegos o utilizarlos para tratar problemas psicológicos se conoce como síndrome de abstinencia. La abstinencia se conceptualiza como síntoma común de adicción y donde una persona puede volver al juego para aliviar estos síntomas. Más adelante, pueden ocurrir cambios de humor como irritabilidad, tristeza o enojo (Chóliz & Marco, 2011).

Cuando el adicto deja de jugar por un período de tiempo o reduce su tiempo de juego, los síntomas de abstinencia pueden ser psicológicos (como cambios extremos de humor e irritabilidad), físicos, sociales y familiares (Griffiths, 2019).

Abuso y Tolerancia

Se define como un incremento en el tiempo empleado que una persona experimenta jugando videojuegos, con el fin de examinar una sensación de placer similar que experimentaba al inicio. Manifiesta el aumento progresivo del tiempo que se le dedica a jugar en línea. Pasando el tiempo, el individuo tiene la necesidad de jugar y pasar más horas para sentir sentirse satisfecho. Es similar a un fenómeno de tolerancia, muy parecido a la adicción a los estupefacientes, en la cual se necesitan mayores dosis para obtener el efecto deseado (Chóliz & Marco, 2011).

Desde el punto de vista de Levy (2019), el abuso a los videojuegos crea dificultades tanto para el individuo que lo experimenta como para quienes están cerca del mismo, porque los obliga a priorizar el comportamiento de juego.

Todo esto se refiere al proceso de aumentar los movimientos precisos necesarios para lograr los efectos anteriores. El individuo normaliza las excesivas horas de juego, el cual ya no causa el mismo impacto y placer que antes, por lo que, aumenta las horas de juego para sentir el mismo placer inicial (Griffiths, 2019).

Dificultades Asociados a los Videojuegos

Todo esto resulta a causa de la adicción a los juegos en línea que pueden traer consecuencias negativas a las personas, las familias, el mundo académico, el trabajo y la sociedad. Este rasgo es similar a los problemas o dificultades interpersonales que se desarrollan al no tener control del tiempo jugando en línea. Esto implica descuidar las responsabilidades domésticas asignadas a cada individuo, el área académica, profesional y las relaciones interpersonales. A pesar de las consecuencias negativas del juego, el individuo puede perder el control si continúa jugando. Esto se manifiesta en ansiedad, irritabilidad, ausencia del apetito o malestar generalizado (Chóliz & Marco, 2011).

Asimismo, García et al. (2020) mencionaron que las dificultades que puede causar la adicción son el alejamiento social, la pérdida de la noción y contacto de la realidad y el deterioro en otras áreas de la vida, las cuales afectan la construcción de la identidad social en línea, tomando así la adicción y el uso de videojuegos como un escape. Todos aquellos conflictos que se desencadenan a lo largo de la vida pueden amenazar las relaciones tanto personales (pareja, hijos, familia, amigos) como las laborales y educativas (de por vida). Asimismo, las actividades sociales y recreativas en las que el sujeto tiene desacuerdos con sus pares controlan su comportamiento (Griffiths, 2019).

Problemas para el Control

Es un trastorno que ocurre cuando alguien está incapacitado para controlar su comportamiento excesivo, en este caso, debido a los videojuegos. Este comportamiento surge

de la presencia de emociones asociadas a deseos fuertes e intensos. Hace referencia a aquella falta de autocontrol sobre una conducta compulsiva que está relacionada con los juegos en línea. Esto se ve reflejado cuando el individuo no tiene la capacidad de control sobre los videojuegos y se siente la necesidad permanentemente por ellos, inclusive en momentos inadecuados o cuando debería estar haciendo otras cosas (Chóliz & Marco, 2011).

En esta línea, Buitrago et al. (2018) considera que las personas adictas a los videojuegos presentan características como pérdida de autocontrol sobre el uso, frecuencia y tiempo, y preferencia por otras actividades. El adicto sabe que el abuso de los videojuegos afecta a distintos ámbitos, pero continúa con su uso. Aquí, una de las consecuencias de intentar detener el uso excesivo de videojuegos es un período de tiempo en el que una persona pasa más tiempo de lo habitual, la postergación de otras actividades e, incluso, la inestabilidad financiera relacionada con el gasto de dinero en juegos.

La recaída, por otro lado, se entiende como la tendencia a regresar reiteradamente a patrones específicos de comportamiento pasado, incluidos patrones de adicción más extremos que regresan rápidamente al pasar el periodo de control o abstinencia (Griffiths, 2019).

2.2.2 Agresividad

Según Andreu (2010), la agresión es un proceso psicológico complejo que tiene como objetivo directo o indirecto causar daño verbal o físico y que amenaza activa o pasivamente a otros. Para Buss y Perry (1992), esta implica una tendencia cognitivo-afectiva hacia acciones que causan daño o dolor. Buss (2018), por otro lado, sostiene que la agresión tiene raíces adaptativas en la evolución humana, relacionadas con la competencia por recursos, protección y defensa, así como con la reproducción y selección sexual.

Siguiendo esta línea, Bushman y Anderson (2023) definen agresividad como cualquier comportamiento que intencionalmente trae como consecuencia lastimar a la otra persona ya

sea de forma física o psicológica. Se refieren a acciones o conductas que tienen como objetivo dañar o herir a otra persona, o que pueden hacerlo física o verbalmente. Se afirma que es un acto intencional con un motivo específico que implica dañar a otra persona. En conclusión, el perpetrador debe tener la convicción de lastimar a los demás y estar totalmente consciente de sus actos (Restrepo & Tobón, 2023).

Asimismo, Rojas y Santa Cruz (2021) mencionan que la agresión incontrolable es uno de los problemas más frecuentes de los jóvenes en las escuelas. Los docentes manifiestan sentirse alarmados y afligidos frente a todo lo que conlleva la agresividad en el entorno escolar, ya que son responsables de prevenir o reducir las conductas agresivas. Por lo tanto, el comportamiento agresivo es un tema importante por lo que, se proporcionan herramientas críticas y útiles para apoyar su identificación.

A su vez, la OMS (2019), atribuye a las agresiones más de 200,000 asesinatos en todo el mundo entre ciudadanos de entre 10 y 29 años. Esta situación es bastante común entre los jóvenes de hoy en día, ya que sucede frecuentemente en edades tempranas como la adolescencia (Pinazo et al., 2020).

Desde un punto de vista psicológico, la agresión se considera parte integral del comportamiento humano, diseñada para satisfacer importantes necesidades humanas. Se señala que tiene una finalidad de adaptación, es decir, la defensa y el cuidado del ser humano, pero que se encuentra regulada y controlada por el comportamiento. Según los humanos, la agresión es una acción o reacción emocional que ocurre cuando nuestro cuerpo experimenta una situación desagradable que afecta nuestro pensamiento o comportamiento (Rodríguez & Roncero, 2020).

Tal como lo mencionan Anderson y Dill (2000), el modelo general de agresión que sostiene que la agresión se compone de tres elementos (estados emocionales, estados

cognitivos y cambios fisiológicos) puede utilizarse como herramienta para comprender las causas del comportamiento agresivo. La primera es la percepción de sentimientos y emociones desagradables, la segunda ocurre cuando la estimulación vuelve más sensibles a las personas, y la tercera tiene que ver con los signos fisiológicos de estados activos y tendencias agresivas (Bouquet et al., 2019).

Por su parte, Romero y Vallejos (2019) consideran que la mayoría de situaciones hostiles van acompañadas de reacciones emotivas que casi siempre son poco positivas como la aspereza, la ira y el temor. Estas son consecuencia de mecanismos expresivos. La expresión violenta está estrechamente relacionada con el manejo inteligente de las emociones y las habilidades sociales y, cuando esta se desarrolla, obstaculiza las buenas conexiones.

Así pues, Socastro y Jiménez (2019) afirman que una personalidad impulsiva, que malinterpreta las situaciones sociales en términos de relajación y resignación, contribuye directa o indirectamente a un ambiente estresante al reaccionar de manera confrontativa y desenfrenada. Este tipo de personas ven el mundo como una amenaza y entablan relaciones con adolescentes que perciben el mundo de manera similar, luego, forman agrupaciones de castigo cuando deciden alejarse de la sociedad. Eligen un comportamiento agresivo por el deseo de reintegrarse a la sociedad, lo que en última instancia los lleva a aislarse.

Según Buss y Perry (1992) la agresión es un acto intencional que daña a otra persona física o psicológicamente. Estos autores sostienen que la agresión puede adoptar muchas formas diferentes, incluidas las físicas, verbales y psicológicas. Esta, puede dirigirse contra uno mismo, contra otros o contra el entorno en su conjunto. Las amenazas o la frustración pueden incitar a un comportamiento agresivo que también puede ser impulsivo o intencionado.

Tipos

- **Agresividad física y psicológica**

La agresión física “se da a través de una respuesta motora la que involucra movimientos corporales. La agresión psicológica, por el contrario, utiliza un lenguaje verbal como gritos o insultos” (Andreu, 2010, p.10). No obstante, los dos tipos de agresividad tienen la misma finalidad que es la de causar daño a otra persona o dañar el bien material.

- **Agresividad activa y pasiva**

“La diferencia en esta forma de agresión es el compromiso activo y/o pasivo expresado por el agresor de causar daño a través de su comportamiento” (Andreu, 2010, p.10). En resumen, durante el acto de agresión proactiva, se inflige algún tipo de daño al individuo afectado, en cambio en la agresión pasiva, el daño se hace distrayendo o mostrando indiferencia para eliminar el estímulo que causa el dolor.

- **Agresividad directa e indirecta**

“La agresividad directa se lleva a cabo cuando existe la interrelación frente a frente con el individuo que transgrede el maltrato o daño” (Andreu, 2010, p.10). Por otro lado, en un ataque indirecto, el agresor no se muestra se mantiene en incógnito o en el anonimato y evita el enfrentamiento directo con la víctima. Por tanto, la diferencia entre ambos es la capacidad que tiene la víctima de reconocer al atacante.

Aquí se presentan algunos ejemplos de cómo las formas de agresión pueden expresarse socialmente: La agresión expresada directamente puede ser física (incluidos golpes, disparos, etc.) o psicológica (incluidos insultos, gritos, chillidos, amenazas, intimidación). Al mismo tiempo, la agresión se manifiesta indirectamente incluido el robo, la destrucción de propiedad, etc. Puede ser expresada psicológicamente, se manifiesta difundiendo rumores falsos y menospreciando la opinión de los demás. Por

otro lado, la agresión pasiva se manifiesta de forma psicológica (no reaccionar ante la mirada de alguien y/o someterse al trato silencioso, evitar la confrontación directa).

Asimismo, Andreu (2010) menciona que existen tres niveles en los cuales se manifiestan conductas agresivas tales como:

- **La emoción:** La cual se refleja a través de la ira y es expresado mediante gestos, volumen y la entonación de la voz. En otras palabras, en la agresión proactiva, se causa algún perjuicio a la persona afectada.
- **Aspecto cognitivo:** Se da a conocer en presencia de fantasías destructivas que implican planes agresivos y la idea de causar daño.
- **La conducta:** Abarca tanto expresiones verbales como físicas que surgen de un comportamiento agresivo.

En ese mismo sentido, en la Clasificación Internacional de Enfermedades de la Salud CIE10, la Organización Mundial de la Salud (2020, citado por Ramirez et al., 2022) dividió la agresión en dos categorías: agresión socializada y agresión no socializada. La agresión socializada se manifiesta en diferentes formas, como consumir estupefacientes (alcohol y/o drogas), el fraude, el robo, entre otros. La segunda, se refiere a peleas, amenazas, explosiones, y otras situaciones similares.

En ese sentido tenemos las siguientes teorías sobre la variable agresividad:

Teoría Psicoanalítica: Un individuo que es objeto de agresión por liberación de tensión o ira entrará en un estado de relajación, lo que significa que estará más tranquilo y el nivel de agresión no se incrementará, según la hipótesis de la catarsis que ofrece el psicoanálisis. Sin embargo, algunas investigaciones desarrolladas indican que este comportamiento de desahogo puede tener el efecto contrario, es decir, este comportamiento puede aumentar la agresividad (Baron y Byrne, 2005).

Teoría Biológica: Lorenz (2002), con el enfoque Termo hidráulico, define al individuo como una reserva de energía que tiene un límite, y por tanto esta represión de energía se convierte en un detonante que provoca una conducta agresiva. La liberación de energía mediante la descarga lleva a que la persona se sienta liberada y relajada por un tiempo, hasta que agote estas reservas. Cuanto más tiempo haya pasado desde el último shock, más probable será que la acción se repita y no necesariamente esté relacionada con el estímulo que se estaba observando en ese momento.

Además, Lorenz y Leyhausen (1985), mencionan que nacemos con tendencias agresivas porque nuestros antepasados tenían que ser agresivos para sobrevivir, y el comportamiento animal constituye una parte importante de nuestro comportamiento o actitud. Estos autores sugieren que, dado que no compartimos el mismo entorno, estos comportamientos deberían verse como instintos cuando se presentan con estímulos particulares en situaciones biológicas.

Aprendizaje Socio-Cognitivo de Bandura: Manifiesta que la conducta agresiva dependerá del entorno social en que se haya criado, el cual incluye normas, valores de la sociedad y contextos familiares. Por lo tanto, se adquiere bajo condiciones de modelamiento y por experiencias directas, que al ser reforzada por premios o castigos harán que la conducta se repita o extinga (Bandura, 1986).

Teoría Bioquímica / Neuroquímica: Según la teoría bioquímica, los procesos bioquímicos que ocurren dentro del individuo explican el comportamiento agresivo. Los autores sugirieron que las hormonas sexuales y agresivas existen en su teoría bioquímica junto con otras hormonas. La cuestión principal, en opinión del autor, es cómo vincular una necesidad que parece puramente fenomenológica con otro mecanismo fisiológico. Simplemente tenemos que aceptar el hecho de que las hormonas agresivas coexisten con las

hormonas sexuales y, más concretamente, con los genes agresivos (Mackal & Ballesteros, 1983).

Teoría de la Frustración-Agresión: Propuesta por Dollard et al. (1939, como se citó en Mustaca, 2018) afirma que la agresión se relaciona con la frustración, la cual surge cuando alguien se enfrenta a obstáculos en la realización de sus metas o en la satisfacción de sus necesidades. Los escritores mencionan que la decepción puede llevar a un impulso agresivo, el cual puede ser dar como resultado la frustración hacia otras metas. En otras expresiones, la teoría sostiene que la agresión es una reacción a la frustración y su objetivo primordial ayuda a liberar toda tensión acumulada.

La Teoría de Giancola: Con esta teoría, Giancola (2003) afirma que existen dos formas de agresión que se pueden identificar: la agresión impulsiva y la agresión premeditada. La agresión impulsiva se define por dar respuestas instantáneas sin una planificación anterior o consciente. La respuesta agresiva en esta forma de agresión ocurre de manera impulsiva, sin ningún tipo de pensamiento o consideración previa. La agresión deliberada, por otra parte, implica la consideración consciente y deliberada de un acto de agresión. En esta situación, los individuos toman decisiones proactivas por adelantado, planeando y examinando de forma consciente las consecuencias de sus acciones antes de cometer equivocaciones.

Teoría de Whiteside y Lynam: Whiteside y Lynam (2001), señalan que la relación entre la impulsividad y la agresión impulsiva es estrecha, debido a que la impulsividad se caracteriza por la inclinación a tomar decisiones sin meditar, la falta de visión a futuro y la carencia de control sobre los impulsos. Es por ello que la agresión impulsiva está vinculada al concepto de reacción agresiva que sucede de manera instantánea sin una preparación consciente. En resumen, la falta de atención y la pronta actuación de comportamientos

agresivos son consideradas como expresiones de la misma predisposición impulsiva, poniéndose en evidencia la relación intrínseca entre ambos términos.

La Teoría del Control de la Amenaza: De Baumeister et al. (1996) sugiere la posibilidad de que toda agresión premeditada pueda ser utilizada como táctica para restablecer el dominio que se percibe en circunstancias intimidantes. Según este punto de vista, cuando la autonomía, el estatus o los recursos de los individuos se ven amenazados, utilizan la agresión premeditada para restaurar una sensación de control sobre la situación.

De la misma forma tenemos las dimensiones de la variable agresividad:

Agresividad Premeditada: Según Andreu (2009), estos actos de agresión son cuidadosamente planificados, ocurren durante la guerra y, por tanto, son tolerados por la sociedad. Es cronometrado, deliberado, ya que hay poca o ninguna reacción emocional y el atacante tiene tiempo suficiente para planificarlo. Como resultado, atacar se convierte en una herramienta cruel y una tarea difícil.

Para los autores Silva et al. (2021), la agresión premeditada se refiere al comportamiento que daña a otros con el fin de coaccionar, dominar y lograr sus objetivos, mientras que la agresión impulsiva señala el comportamiento que daña involuntariamente a otros debido a la incapacidad de controlar los propios impulsos.

Agresividad Impulsiva: Andreu (2009) menciona que la agresión impulsiva se desencadena por la provocación percibida, que sirve como motivación tanto para la ira como para el deseo de dañar a los demás. Así es como se produce la percepción del dolor, es un impulso automático del comportamiento correspondiente, porque el individuo percibe una amenaza potencial de agresión, que no siempre es percibida como una amenaza real, ya que en algunos casos la supervivencia está realmente amenazada y en peligro. Ocurre sin análisis previo del contexto, surgiendo una manera deliberada frente a estímulos percibidos como

aversivos, impulsada por la ira y sin regulación efectiva de las emociones para gestionarlas oportunamente.

La agresión impulsiva es un comportamiento agresivo que sucede como consecuencia de una situación que provoca emociones como la rabia o el temor. Andreu (2010) señala que la modalidad de agresión se presenta de manera sorpresiva, hostil y a veces excesiva. La agresión deliberada es un comportamiento agresivo que implica planificación y generalmente no es una respuesta patológica a una amenaza. No obstante, las agresiones impulsivas, en las agresiones premeditadas dicha violencia es premeditada y no experimenta una tensión elevada (Andreu, 2010).

2.3 Definición de Términos Básicos

Abstinencia: Según Pariona (2017), la abstinencia se define como la interrupción voluntaria y sostenida del consumo de sustancias psicoactivas o de la realización de comportamientos adictivos, con el objetivo de recuperar la salud física y mental, y mejorar la calidad de vida

Abuso y Tolerancia: Según Choliz (2010), el abuso se refiere al consumo excesivo y perjudicial de una sustancia o comportamiento, que puede llevar al deterioro de la salud física y mental, las relaciones interpersonales y el funcionamiento social. Asimismo, la tolerancia hace referencia a aquella necesidad de incrementar la cantidad o la frecuencia de consumo de una sustancia o comportamiento para obtener el mismo efecto que se obtenía inicialmente. Esto puede llevar a un aumento en la dependencia física y psicológica de la sustancia o comportamiento.

Adicción: Según Choliz (2010), la adicción es aquel proceso en el que una persona se ve involucrada en un patrón de comportamiento que es compulsivo, persistente y difícil de

controlar, a pesar de las consecuencias negativas que puede tener para su salud, relaciones y calidad de vida.

Adolescencia: Según Pariona (2012), la adolescencia es una etapa crítica del desarrollo humano que se caracteriza por cambios físicos, emocionales y sociales significativos, que se producen entre los 10 y los 19 años de edad, y que preparan al individuo para la vida adulta.

Agresividad: Tal y como señala Andreu (2010), la agresividad se denomina a un conglomerado de modelos de acción que se pueden manifestar por intensidad variable de la agresión física hasta los movimientos verbales y las manifestaciones que se muestran durante la marca de agresión verbal. La tendencia humana se entiende como falta de respeto, insulto, provocativo y poniendo en peligro a los demás

Agresividad Impulsiva: Chóliz (2010) define que la agresividad impulsiva es una forma de comportamiento agresivo que se caracteriza por una respuesta rápida y automática a una situación percibida como amenazante o frustrante, sin que medie una reflexión o evaluación racional de la situación

Agresividad Premeditada: Según Pariona (2017), la agresividad premeditada es la forma de comportamiento agresivo que se caracteriza por una planificación y deliberación previa, con el objetivo de afectar o perjudicar a otro individuo o grupo, y que se lleva a cabo de manera intencional y consciente

Dependencia: Según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales [DSMV] (American Psychiatric Association, 2013), la adicción está relacionada con los síntomas cognitivos, conductuales y físicos que, en muchos casos, son un intento de estimular a un individuo a continuar jugando, incluso si sucede, causa inconvenientes en el entorno y su personalidad. Los individuos adictos logran tener una sensación de agrado que los

anunciará para repetir sus acciones. Este hecho sucede con la presencia de tres o más síntomas en dos meses.

Dificultad en el control: Según Pariona (2015), se refiere a la incapacidad de gestionar y regular sus pensamientos, emociones y comportamientos, especialmente en situaciones de estrés o ansiedad.

Problemas ocasionados por el uso excesivo: Según Pariona (2015), el uso excesivo de sustancias o comportamientos puede ocasionar una variedad de problemas tales como físicos, psicológicos, sociales y conductuales.

Videojuegos: Los videojuegos pueden encontrarse en las plataformas tecnológicas avanzadas e interactivas. Estos equipos son llamativos ya que se interactúa de forma virtual y no discriminan edad y, es por ello, su alta demanda publicitaria. Entonces se entiende que es una de las formas más importantes de interacción (Núñez et al., 2020).

CAPÍTULO III

3.1 Hipótesis y Variables

3.1.1 *Hipótesis*

Hipótesis General

H1: Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

Ho: No existe correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

Hipótesis Específicas

He1: Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023, según género.

He0: No existe correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 según género.

He2: Existe correlación entre la dimensión abstinencia y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

He0: No existe correlación entre la dimensión abstinencia y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

He3: Existe correlación entre la dimensión abuso y tolerancia y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

He0: No existe correlación entre la dimensión abuso y tolerancia y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

He4: Existe correlación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa pública de Cusco, 2023.

He0: No existe correlación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa pública de Cusco, 2023.

He5: Existe correlación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa pública de Cusco, 2023.

He0: No es existente la correlación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa pública de Cusco, 2023.

3.1.2 *Operacionalización de Variables*

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Agresividad	La agresividad se refiere a la descarga resultante de la aplicación de estímulos nocivos a otro organismo, manifestada como factores afectivos instrumentales o conductuales, manifestados como agresión física y verbal, factores emocionales, manifestados como ira, y factores cognitivos, manifestados como rivalidad. (Buss y Perry, 1992).	La medición se realizará con el Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva, el cual contiene 20 ítems ordenados y divididos en 2 aspectos. Las calificaciones se subdividen en 2 categorías: 20 a 30: bajo, 31 a 70: medio, 71 a 100: alto,	Agresividad premeditada y Agresividad Impulsiva	1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20	Ordinal
Adicción a los videojuegos	Se trata de la pericia excesiva y obsesiva de jugar videojuegos, en la que la persona hace esfuerzos excesivos para dejar de realizar la actividad, pero no puede hacerlo. Cholíiz y Marco (2011)	La medición se realizará con la Prueba de Dependencia a los Videojuegos (TDV) (Cholíiz y Marco, 2011), que contiene de 25 apartados pertenecientes a 4 factores. El resultado se divide en: leve, moderado y severo.	-Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Dificultades ocasionados por los videojuegos, Problemas en el control:	3,4,6,7,10,11,13,14, 21, 25 1,5,8,9,12 16,17,19,23 2,15,18,20,22,24	Ordinal

Nota. Elaboración propia.

CAPÍTULO IV

4.1. Metodología de la Investigación

4.1.1 *Enfoque del Estudio*

La investigación presenta una perspectiva de enfoque cuantitativo porque tiene como destino la adquisición de datos cuantificables de las variables a tratar, asimismo, se busca predecir e interpretar la relación existente entre las variables por medio de lo propuesto. Para el recojo de información se utilizan herramientas estandarizados que cuenten con la validez y confiabilidad, basadas en un problema general bien definido (Hernández et al., 2014).

4.1.2 *Tipo de Estudio*

Es básica porque busca generar los conocimientos necesarios para servir como cimiento a futuras investigaciones aplicadas o teóricas mediante la formulación de leyes generales, a través de teorías (Ñaupas, 2014, p. 94). Además, los resultados obtenidos no tienen como fin inmediato realizar una aplicación práctica de los resultados (Baena, 2017, p. 32).

4.1.3 *Nivel de Estudio*

Es correlacional puesto que, pretende medir la correlación existente entre distintas variables durante el contexto definido. El principal propósito en este modelo de investigación es examinar cómo una determinada variable de análisis se comporta, a través del comportamiento de la otra variable, por lo que persigue un propósito predictivo (Cazau, 2006; como se citó en Abreu, 2012).

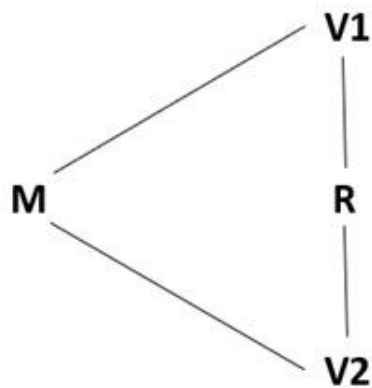
4.1.4 *Diseño de Estudio*

El diseño del análisis es transversal porque la información fue recopilada en un momento único. Asimismo, el estudio es no experimental, en vista de que no se busca cambiar ambas variables, en su defecto, solo se realiza un análisis y observación de las

anormalidades en su ambiente natural, para posteriormente explicarlas (Hernández et al., 2014).

Figura 1

Diseño de Investigación



Nota. Elaboración propia.

El grafico representa el diseño de investigación descrito de la siguiente forma:

M = Estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una Institución Educativa Estatal de Cusco

V1 = Adicción a los videojuegos

V2 = Agresividad premeditada e impulsiva

R = Relación que existe entre ambas variables

4.2 Método del Estudio

4.2.1 Método General

El método general empleado en esta investigación es un procedimiento científico utilizado para analizar diferentes partes de un régimen de manera organizada, con la finalidad de brindar soluciones a problemas de investigación y probar hipótesis de investigación (Sánchez & Reyes, 2015). El sistema se constituye de cuatro básicos pasos: (a) formulación de

problemas, (b) hipótesis, (c) prueba comparativa de la presunción y (d) conclusiones del estudio (Sánchez et al., 2018).

4.2.2 Método Particular

Este estudio utiliza el método deductivo, es decir, emplea el método del razonamiento lógico para derivar diversas hipótesis, es decir, basándose en la verdad de principios generales establecidos de antemano, y luego aplicarlos a casos individuales para probar su validez (Reyes, 2022).

4.3 Población y Muestra

4.3.1 Población

Esta investigación estuvo constituida por una población de 120 estudiantes tanto mujeres como varones en edades de 12 hasta 16 años de una institución educativa estatal de la ciudad del Cusco.

Según Hernández et al., (2014) la población es una suma de aquellos sucesos que coinciden con ciertas particularidades por lo que, la presente investigación está constituida por los estudiantes del colegio estatal de la ciudad del Cusco.

Tabla 2

Población de estudio

Grado	Estudiantes
2do “A”	26
2do “B”	23
2do “C”	20
3ro “A”	26
3ro “B”	25
Total	120

Nota. Elaboración propia.

4.3.2 Muestra

Según Hernández et al., (2014) la muestra es un agregado de sujetos o componentes que corresponde a una característica o grupo en específico, dependiente a sus tipos de población seleccionadas para colaborar en un análisis de investigación. En nuestra investigación se utiliza a toda la población, lo cual se refiere al tipo de muestreo censal, ya que el 100% pasó a formar parte de la muestra y con un total de 120 adolescentes. Así, según señala Hayes:

El muestreo del censo es cuando el tamaño de una muestra es equivalente a una población. La organización se emplea en medio de la demografía siendo ésta comparativamente pequeña y toda la demografía necesita ser escuchada. Por lo general, es más costosa (Hayes, 1999, p.s.n).

4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

4.4.1 Técnicas

Se ejecutará el método denominado encuesta, conceptuada por Hernández et al., (2014) como el instrumento de recopilación de información más usado que consta de un conglomerado de preguntas que miden las variables deseadas. Aquí, sobre el comportamiento adictivo a los juegos en línea y agresividad en los estudiantes de segundo y tercer grado de secundaria de un colegio estatal de Cusco.

4.4.2 Instrumentos

Ñaupas (2014) menciona que se trata de instrumentos conceptuales o herramientas que sirven a los instrumentos de recopilación de datos. Baena (2017) afirma que son apoyos que sirven para que las técnicas cumplan su propósito. Los instrumentos se aplicaron de forma presencial.

El Test de Adicción a los Videojuegos (TDV) se considera una herramienta para desarrollar la primera variable basada en el DSM IV TR (American Psychiatric Association, 2007) desarrollado por los autores españoles Mariano Chóliz y Clara Marco, quienes crearon y validaron su propio instrumento, apoyándose en el prototipo psicopatológico para dependencia a sustancias y juego patológico. El instrumento está dirigido a jóvenes de la población latinoamericana, teniendo como único fin medir el nivel de adicción a los videojuegos.

Según los autores, se desarrollaron 55 ítems en la primera fase de la Prueba de Trastornos Adictivos, con 7 ítems para cada criterio. Luego, se realizó una validación entre evaluadores para eliminar ítems, reduciéndose a 32 ítems. Después de un análisis factorial apropiado, finalmente se compuso de 25 ítems. Se identificaron cuatro dimensiones: abstinencia (10 elementos), abuso y tolerancia (5 elementos), dificultades con videojuegos (4 elementos) y falta de control (6 elementos). Esta prueba fue validada en la Ciudad de Valencia, ubicada en España, y se evaluaron 621 jóvenes, logrando una validez de 0.94 (Marco y Chóliz, 2017).

Ficha técnica de Instrumento 1

Cuestionario de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco, 2011 (TDV)

Denominación: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Año: 2011

Autores: Mariano Chóliz y Marco

Adecuación: Por Salas y Merino en el año 2017 en Perú

Finalidad: Evaluar la adicción de videojuego en adolescentes

Administración: En adolescentes

Tiempo: Entre 10 a 15 minutos

Empleo: Individual y colectivo

Medidas:

- I. Abstinencia (10 ítems: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25).
- II. Abuso y tolerancia (5 ítems: 1, 5, 8, 9 y 12).

- III. Problemas ocasionados por el uso excesivo (4 ítems: 16, 17, 19 y 23).
- IV. Dificultad en el control (6 ítems: 2, 15, 18, 20, 22 y 24).

Confiabilidad: Utilizando un método consistente, el estudio se realizó considerando un estudio piloto con 20 escolares del nivel secundario de un colegio estatal de Huancavelica. Los datos se probaron el alfa de Cronbach obteniendo y los resultados mostraron un índice confiable de 0.94., dando a entender un alto grado de confianza (Salas, et, al. 2017).

Validez: Se utilizaron métodos de verificación de contenido y revisión por pares, respectivamente, y para el análisis de datos se utilizó el método de cinco puntos de Aiken. Para ello, el instrumento fue distribuido a 3 expertos con experiencia en el tema en estudio, quienes evaluaron que la prueba aportó el mejor valor de contenido. Con base en el procesamiento de la estadística descriptiva, se utilizó el análisis factorial exploratorio. La prueba fue validada en la ciudad española de Valencia, donde fue evaluada en 621 jóvenes y obtuvo una validez de 0.94 (Marco y Chóliz, 2017).

En lo que respecta a la segunda variable se empleó el Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes CAPI-A, escrito por José Manuel Andreu, consta de 32 ítems y está indicado para jóvenes de entre 12 y 17 años. Dura aproximada de 10 a 15 minutos y el diseño está hecho para evaluar tanto la agresión premeditada como la impulsiva. Esta es una versión adaptada específicamente de Francia (2019) con 24 ítems, incluyendo agresión impulsiva (13 ítems) y agresión premeditada (11 ítems), con 6 ítems de autenticidad. El test fue una escala Likert de cinco puntos (1 = totalmente en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = indeciso; 4 = de acuerdo; 5 = totalmente de acuerdo). Con respecto a sus propiedades psicométricas.

La versión original se fundamenta en un diseño de dos dimensiones que hace una distinción entre agresión impulsiva (13 ítems) y agresión premeditada (11 ítems). Por consiguiente, la versión modificada comprobó su validez de contenido a través de la evaluación

de expertos empleando un coeficiente de Aiken entre 0.8 y 1.0 ($V > 0,8$). De manera similar, la evidencia de validez de constructo indicó que el modelo bidimensional fue el de mejor ajuste, explicando el 33,27% de la varianza de las variables, con un coeficiente alfa de confiabilidad de 0,85.

Ficha técnica de Instrumento 2

CAPI-A Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes

Denominación: CAPI-A Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes

Autores: José Manuel Andreu

Adecuación: Por Pariona en el año 2018

Finalidad: Evaluación de agresión deliberada e impulsiva y grado de falsedad controlada.

Administración: En adolescentes

Tiempo: Entre 10 a 15 minutos

Aplicación: Individual y colectivo

Validez: Las propiedades psicométricas del cuestionario se obtuvieron en Perú (sur de Perú). Se demostró una adecuada validez de contenido con una puntuación V de Aiken ≥ 0.80 y un valor de $p < 0,05$ en la prueba binomial. Los coeficientes de correlación de las pruebas de ítems oscilaron entre 0.20 y 0.60, lo que indica una homogeneidad adecuada. El análisis factorial reveló la presencia de dos factores independientes que explican el 33,266% de la varianza total, confirmando la validez de constructo. En términos de validez de criterio, hubo una relación moderada entre el CAPI-A y el AQ de Buss y Perry con un coeficiente de correlación de 0.635 (Pariona, 2017).

Confiabilidad: El coeficiente alfa de Cronbach fue de 0,847, lo que indica una buena consistencia interna. El método de división por la mitad mostró una correlación de 0.796 entre las dos partes de la prueba, lo que demuestra un nivel suficiente de fiabilidad. El método test-retest arrojó una correlación de 0.602 para la agresión previa, 0.634 para la agresión impulsiva y una correlación de 0.684 para la puntuación total, lo que demuestra su fiabilidad a lo largo

del tiempo. Se realizó una prueba piloto para verificar la confiabilidad del CAPI-A. Para probar la confiabilidad del instrumento se empleó una muestra de 49 estudiantes de quinto grado de secundaria, de 16 años de edad, y se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach. Los resultados mostraron que la escala presentó buena confiabilidad y consistencia interna ($\alpha=0,901$) (Pariona, 2017).

4.5 Proceso de Recolección de Datos

En la fase de recopilación de información, en primer lugar, se pidió consentimiento por medio de un documento de presentación y, del mismo modo, el consentimiento informado a la directora del colegio estatal del Cusco. Se realizaron las coordinaciones y autorizaciones necesarias con el subdirector del nivel secundario, la directora y tutores de cada salón; y, se procedió a organizar aquellas fechas donde se realizará el empleo de las herramientas, solicitando el consentimiento informado a cada docente de aula como también a los padres de familia.

Asimismo, se proporcionó un asentimiento informado a los adolescentes durante la recolección de datos sobre la aplicación del instrumento. Todo ello para que de esta forma se obtenga su autorización y disponibilidad como participantes de la investigación. Para aplicar los instrumentos, el día de la ejecución se ingresó a la institución educativa de manera presencial registrando nuestros datos en la puerta de ingreso para luego acudir a la oficina de la subdirección del nivel secundario siendo el subdirector quién nos acompañó a las aulas respectivas durante el horario de tutoría en distintos días y horarios para el acceso a las aulas correspondientes, la misma que fue concedida por los tutores de los estudiantes.

Posteriormente, se explicó a todos los alumnos en forma detallada el objetivo del estudio. Además, se les indicó cómo deben llenar los instrumentos de evaluación y que la participación es voluntaria y anónima, seguidamente, se procedió a la toma de datos de manera colectiva. Una vez que se completó la prueba, se revisó cada formato para garantizar que estén

completas todas las respuestas y se filtró de la siguiente manera: formularios con respuestas duplicadas, cuestionarios sin respuesta o incompletos y cuestionarios sin respuestas y aquellos exámenes que no cumplan los términos de inclusión de la muestra. La duración del empleo de las herramientas abarcó un periodo de 2 días.

4.6 Análisis de Datos

Se tabularon y codificaron los datos recolectados mediante el software Microsoft Excel, luego empleamos el software SPSS para un mayor manejo de información. En un primer paso se realizó el análisis de los estadísticos descriptivos, seguidamente se determinó la normalidad de los datos mediante la prueba Kolmogórov-Smirnov. Basándonos en los resultados se calculó las pruebas a emplear para elaborar los datos de forma comparativa y correlacional, además se llevó a cabo el análisis de las relaciones tomando en cuenta el grado y la prueba de correlación de Spearman.

4.7 Aspectos Éticos

Las consideraciones éticas tomadas en el estudio fueron, en primer lugar, la evaluación por el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Continental para luego ser aprobado. Una vez obtenida la aprobación se solicitó el permiso correspondiente a la directora del colegio estatal del Cusco para acceder a las aulas y hacer uso del test. Antes de comenzar con la administración del cuestionario, se proporcionó el consentimiento informado a los padres. Una vez que el padre haya dado su aprobación, se procedió con la realización de la encuesta.

La recolección de datos se llevó a cabo después de dar a conocer a los participantes sobre las particularidades de la investigación realizada. Ellos tuvieron la opción de firmar un documento de asentimiento informado para aceptar ser evaluados. Esta acción subraya nuestra responsabilidad como investigadores de asegurar la dignidad y bienestar de todos los participantes. Asimismo, se respetó la libertad y la decisión de ser partícipe. Finalmente, todos

los resultados tienen un carácter confidencial lo que significa que toda la información obtenida durante la encuesta fue tratada de forma anónima. Esto, debido a la posibilidad de que terceras personas puedan acceder a esa información, es necesario informar a los participantes que esta situación forma parte del procedimiento de consentimiento.

CAPÍTULO V

5.1. Resultados

Tabla 3

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	,098	120	,006	,931	120	,000
Agresividad premeditada e impulsiva	,060	120	,200*	,988	120	,347

Nota. Elaboración propia. La tabla muestra la prueba de normalidad de las variables adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva.

En base a la Tabla 3, se presentan los valores de Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov, con las variables de adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva. Por este motivo, se decide trabajar con pruebas no paramétricas y con ello se opta por emplear el coeficiente de correlación de Spearman.

Tabla 4

Correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva

		Adicción a los videojuegos	Agresividad Premeditada e Impulsiva
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación de 1,000	,221*
		Sig., (bilateral)	,015
		N	120
	Agresividad Premeditada e Impulsiva	Coeficiente de correlación de ,221*	1.000
		Sig. (bilateral)	,015
		N	120

Nota. Elaboración propia. La tabla muestra la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva.

En la Tabla 4 se presenta la correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva, esta, se encuentra un nivel de significancia de ,015 siendo menor a 0,05, por lo que, se concluye que es significativa. Asimismo, se encontró un puntaje de ,221 lo que indica que la correlación existente es positiva baja entre ambas variables.

Con ello, se acepta la hipótesis alterna ya que existe correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de

secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023. Por ende, se asume que, a mayor prevalencia del desarrollo de la adicción a los videojuegos, se presenta un incremento del desarrollo de la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria.

Tabla 5

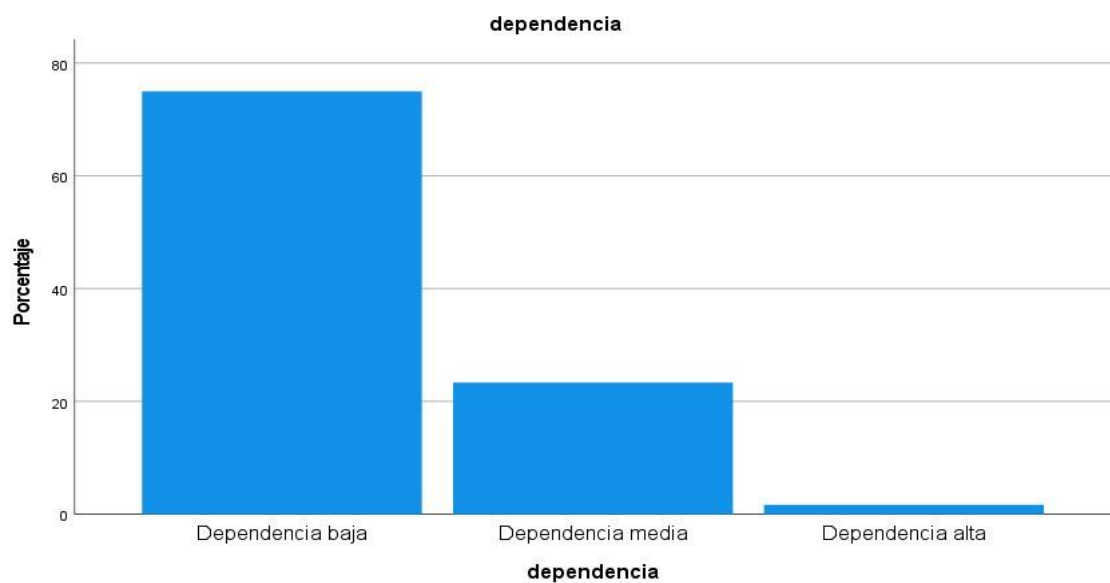
Categorías de adicción a los videojuegos

	N	%
Dependencia baja	90	75,0%
Dependencia media	28	23,3%
Dependencia alta	2	1,7%

Nota. Elaboración propia. La tabla muestra las categorías de adicción a los videojuegos.

Figura 2

Categorías de adicción a los videojuegos



Nota. Elaboración propia. La figura muestra las categorías de adicción a los videojuegos.

En la Tabla 5 y Figura 2, se muestra que las categorías de adicción a los videojuegos en estudiantes se encuentran en un nivel bajo. El porcentaje de estudiantes con niveles altos solo representa 1,7%; en nivel moderado se encuentra el 23.3%; y, los que presentan niveles bajos de adicción a los videojuegos son el 75% de estudiantes.

En conclusión, se entiende que la mayoría de los estudiantes de segundo y tercero de secundaria presentan niveles bajos de adicción a los videojuegos y se observa que existe una minoría de estudiantes que presentan niveles altos de adicción a los videojuegos.

Tabla 6

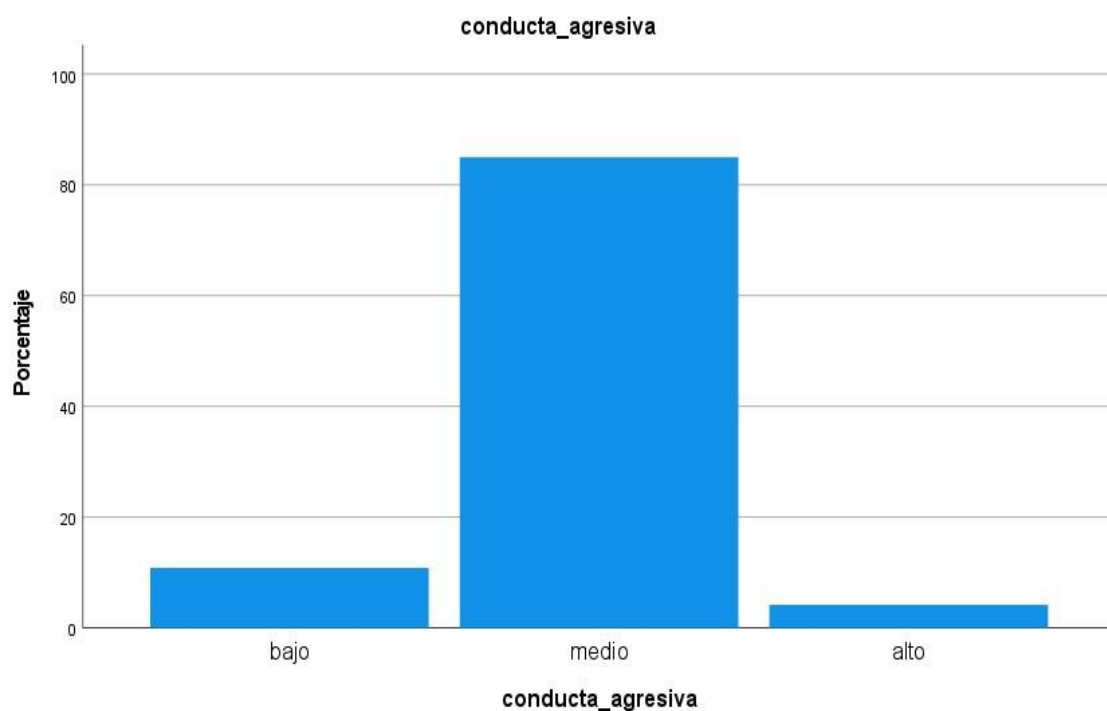
Niveles de agresividad premeditada e impulsiva

	N	%
Bajo	13	10,8%
Medio	102	85,0%
Alto	5	4,2%

Nota. Elaboración propia. La tabla muestra los niveles de agresividad premeditada e impulsiva.

Figura 3

Niveles de agresividad premeditada e impulsiva



Nota. Elaboración propia. La figura muestra los niveles de agresividad premeditada e impulsiva.

En la Tabla 6 y la Figura 3, se observan los niveles de agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco. Aquí, se muestra que, de un total de 120 estudiantes, 13 estudiantes (10,8%) presentan un nivel bajo en cuanto a agresividad premeditada e impulsiva, mientras que 102 estudiantes (80%) presentan un nivel medio y solo 5 estudiantes (4,2%) presentan un nivel alto para esta variable.

Por lo tanto, se asume que la mayoría de los estudiantes evaluados se encuentran en desarrollo de la agresividad premeditada e impulsiva a nivel medio y la población que representa el nivel alto en agresividad premeditada e impulsiva es minoritaria.

Tabla 7

Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva según género

		FEMENINO		MASCULINO	
		Adicción a los video juegos	Agresividad premeditada e impulsiva	Adicción a los videojuegos	Agresividad premeditada e impulsiva
Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,059	1,000	,303**
	Sig (bilateral)	.	,704	.	,008
	N	44	44	76	76
Agresividad premeditada e impulsiva	Coefficiente de correlación	,059	1,000	,303**	1,000
	Sig (bilateral)	,704	.	,008	
	N	44	44	76	76

Nota. Elaboración propia. La tabla muestra la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva según género.

En base a la Tabla 7, sobre la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria la institución estudiada, según el género femenino, se encuentra un nivel de significancia de ,704, siendo mayor a 0,05. Asimismo, se encontró un puntaje de ,059 lo que indica que la correlación existente es nula entre ambas variables. Por este motivo, se concluye que no es significativa y con ello se acepta la hipótesis nula que no existe correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023, según el género femenino.

Según el género masculino, se encuentra un nivel de significancia de ,008, siendo menor a 0,05. Asimismo, se encontró un puntaje de ,303 lo que indica que la correlación

existente es positiva baja entre ambas variables, por lo que se concluye que es significativa y con ello se acepta la hipótesis alterna que señala que existe una correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023, según el género masculino.

Por tanto, los estudiantes del género femenino no presentan adicción a los videojuegos en relación con la agresividad premeditada e impulsiva. En cuanto a la población del género masculino, se muestra adicción a los videojuegos relacionado a la agresividad premeditada e impulsiva.

Tabla 8

Relación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva

		Abstinencia	Agresividad premeditada e impulsiva
Rho de Spearman	Abstinencia	Coeficiente de correlación de 1,000	,239**
		Sig.(bilateral)	,008
		N	120
	Agresividad premeditada e impulsiva	Coeficiente de correlación de ,239**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008
		N	120

Nota. Elaboración propia. Esta tabla muestra la relación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva.

En base a la Tabla 8 que relaciona la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva, se encuentra un nivel de significancia de ,008, siendo menor a 0,05. Asimismo, se encontró un puntaje de ,239 lo que indica que la correlación existente es positiva baja entre ambas variables, por lo que se concluye que es significativa y con ello se acepta la hipótesis alterna, ya que existe correlación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva.

Por ende, se asume que la abstención a los videojuegos produce un incremento de la agresividad premeditada e impulsiva en la población de estudiantes.

Tabla 9

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva

				Abuso y Agresividad tolerancia premeditada e impulsiva	
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	1,000	,251**	
		Sig (bilateral)		,006	
		N	120	120	
	Agresividad premeditada e impulsiva	Coefficiente de correlación	,251**	1,000	
		Sig (bilateral)	,006		
		N	120	120	

Nota. Elaboración propia. La tabla muestra la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y agresividad premeditada e impulsiva.

En base a la Tabla 9, sobre la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y agresividad premeditada e impulsiva, se encuentra un nivel de significancia de ,006, siendo menor a 0,05. Asimismo, se encontró un puntaje de ,251 lo que indica que la correlación

existente es positiva baja entre ambas variables, por lo que se concluye que es significativa y con ello se acepta la hipótesis alterna ya que existe correlación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad premeditada e impulsiva.

En conclusión, se admite que los estudiantes que abusan y toleran de forma excesiva y progresiva del tiempo que ocupan en los videojuegos manifiestan agresividad premeditada e impulsiva.

Tabla 10

Relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y la agresividad premeditada e impulsiva.

		Agresividad premeditada e impulsiva	
		Problemas ocasionados por el uso excesivo	
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1,000	,185*
	Sig. (bilateral)	.	,043
	N	120	120
	Coefficiente de correlación	,185*	1,000
	Sig. (bilateral)	,043	.
	N	120	120

Nota. Elaboración propia. La tabla muestra la relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad premeditada e impulsiva.

En base a la Tabla 10, sobre la relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad premeditada e impulsiva, se encuentra un nivel de significancia de ,043, inferior a 0,05. Asimismo, se encontró un puntaje de ,185 lo que indica que la correlación existente es positiva muy baja entre ambas variables, por lo que se concluye que es significativa y con ello se acepta la hipótesis alterna, ya que existe correlación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y la variable agresividad premeditada e impulsiva.

En resumen, se sostiene que los estudiantes con problemas ocasionados por el uso excesivo de videojuegos presentan mayor agresividad premeditada e impulsiva.

Tabla 11

Relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva

		Dificultad en el control	Agresividad premeditada e impulsiva
Rho de Spearman	Dificultad en el control	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,066
		N	120
Agresividad premeditada e impulsiva		Coeficiente de correlación	,066
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,475

Nota. Elaboración propia. Esta tabla muestra la relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva.

En base a la Tabla 11, que relaciona la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva, se encuentra un nivel de significancia de ,475 siendo mayor a 0,05. Asimismo, se encontró un puntaje de ,066 lo que indica que la correlación existente es nula entre ambas variables, por lo que se concluye que no es significativa y con ello se acepta la hipótesis nula, ya que, no existe correlación entre la dimensión dificultad en el control y la variable agresividad premeditada e impulsiva.

En conclusión, se afirma que los estudiantes con dificultad en el control del uso de videojuegos no muestran signos de agresividad premeditada e impulsiva.

CAPITULO VI

6.1 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este apartado se contrastan los resultados de la investigación con las teorías y estudios previos considerados en el estudio. Para responder a la hipótesis y al objetivo general, se busca determinar la correlación entre la adicción los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco durante el año 2023.

En este sentido, los hallazgos señalan la existencia de una correlación positiva baja, similar a la encontrada por Jun y Rabbani (2020), quienes obtuvieron una correlación de 0.39 y una significancia superior al 0.01, lo que representa una correlación proporcional del 39% y estadísticamente significativa. De manera similar, en 2023, Coca encontró una correlación directa débil de $Rho=0.110$. Asimismo, Velásquez (2022) refuerza esta postura teórica al evidenciar una correlación estadísticamente significativa entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a los videojuegos ($Rho=0.299$; $p < 0.01$).

Por otro lado, los resultados también se contrastan con los hallazgos de Faya y Gonzales (2020), quienes determinaron la existencia de una correlación entre ambas variables ($Rho = 0.42$; $p < 0.01$), estableciendo un nivel correlación directa y positiva, o que les permitió aceptar la hipótesis alterna. En esta misma línea, Vega (2021) concluyó en su análisis que existe una relación directa significativa entre el abuso de los videojuegos y las conductas agresivas, es decir, que mientras la adicción a los videojuegos aumenta, se observa un incremento en la expresión de comportamientos agresivos, falta de empatía y carencias en el ámbito de las habilidades sociales.

De acuerdo al primer objetivo específico que busca establecer las categorías de adicción a los videojuegos en estudiantes, se encuentra que el nivel predominante fue el nivel bajo con un 75% de estudiantes, 23.3%. un nivel moderado y un 1.7% se encontrarían en un

nivel alto. En esta misma línea, Millán (2022) en su estudio sobre agresividad y su vínculo con la adicción a videojuegos en adolescentes ecuatorianos, plantea dar a conocer los niveles de adicción a los videojuegos, encontrando que el 95.5% de la población de adolescentes presenta un nivel bajo.

A su vez, Flores (2024) indican la existencia de niveles predominantemente bajos con respecto a la adicción a los videojuegos (56.7%), seguido de niveles significativos y altos (43.3%). De este modo, se afirma que alrededor 4 de cada 10 adolescentes manifiestan adicción a los videojuegos. Asimismo, Balvin y Burga (2022), en Chimbote, definen los niveles de adicción a los videojuegos encontrando que un solo estudiante obtuvo un nivel alto mientras que, en la mayoría de los estudiantes, predomina el nivel bajo con el 78.8%.

En esta misma línea, Velásquez (2022) señala que, respecto a los niveles de adicción a videojuegos, predominan los niveles bajos con un 95.5% de la población, recalcando que el 0.9% presenta niveles altos de adicción. Estos resultados fueron comprobados con los que presenta Chiclayo (2021) en donde evidencia un nivel moderado de agresividad equivalente al 53.3%. De este modo, se concluye que la mayor parte de estudiantes presentan un uso intermedio de los videojuegos, indicando que existe cierta predisposición a que los estudiantes normalicen algunas conductas que se visualiza en algunos videojuegos, considerando las ventajas y desventajas que conlleva el uso de videojuegos.

Con respecto al segundo objetivo específico que busca identificar los niveles de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes, los hallazgos muestran que, de 120 estudiantes, 13 estudiantes (10.8%) presentan un nivel bajo, mientras que, 102 estudiantes (80%) presentan un nivel medio, siendo éste el nivel predominante. Además, solo 5 estudiantes (4.2%) conforman el nivel alto con respecto a agresividad premeditada e impulsiva.

En el estudio llevado a cabo por Millán (2022) se evidencian niveles similares. Aquí, participaron 222 estudiantes de una I.E. ecuatoriana, revelando que el 33% desarrollan un nivel

de agresividad media, concluyendo que es una problemática latente. Además, Balvin y Burga (2022) exponen que también el 41.2% se ubica en el nivel medio de agresividad, mientras que, el nivel bajo es representado con el 40.0% de los estudiantes. Finalmente, el nivel alto está compuesto por el 18.8% de estudiantes.

En la misma línea, los hallazgos se contrastan con los resultados de Velásquez (2022), quien realizó una investigación llevada a cabo en jóvenes de Santo Domingo de los Tsáchilas– Ecuador, donde se determina que los niveles de agresividad en los adolescentes tienen un predominio en los niveles medios con un 33,3% y con niveles altos con un 27.0% de los estudiantes de bachillerato. Se concluye que la mayoría de los adolescentes desarrollan conductas aprendidas y algunos evidencian conductas desadaptativas.

En relación al tercer objetivo específico que busca delimitar la relación entre adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes según género, se evidencia que existen diferencias estadísticamente significativas, ya que, no existe correlación según el género femenino, mientras que, existe una correlación significativa entre las dos variables en el género masculino.

En esta misma línea, Roque (2023) realizó un estudio sobre uno de sus objetivos específicos busca encontrar la correlación respecto a la agresividad y la adicción a videojuegos según sexo. Este autor encuentra un puntaje superior para los varones con respecto a las mujeres. De la misma forma, Flores (2024) presenta resultados semejantes, evidenciando que en la población de varones predominaron los niveles significativos y altos de adicción a los videojuegos, en contraste con la población de mujeres que presentaron niveles más bajos.

En relación al cuarto objetivo específico el cual busca definir la relación entre la dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva, se evidencia una relación existente positiva baja entre ambas variables. Este resultado se asemeja al de Balbín y Burga (2022), en la cual se encontró que la agresividad está relacionada de forma significativa, directa

y en un nivel bajo. Es decir, que la presencia de agresividad está vinculada con la necesidad de jugar en ciertos casos, pero no en todos.

De manera análoga, guardan relación con la investigación de Faya y Gonzales (2020), quienes postulan una relación significativa y directa entre la dimensión abstinencia y la agresividad. Este análisis, fue llevado a cabo tomando en cuenta el cuestionario de dependencia a los videojuegos (TDV) y el test de Agresividad (AQ) de Buss y Perry. Aquí, se observó que la abstinencia de videojuegos es relevante e importante en la agresividad, pero no en todos los casos.

En relación al quinto objetivo específico que propone delimitar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia, y agresividad en adolescentes, se encuentra que existe una correlación positiva baja entre ambas variables. Este resultado se asemeja al de Balbín y Burga (2022), quienes desarrollan la relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la agresividad, encontrando que la dimensión abuso y tolerancia fue significativa, directa y en menor medida, relacionada con la agresividad, lo que supone que el comportamiento agresivo se observa en algunos estudiantes con situaciones problemáticas con videojuegos, pero no se da en todos los casos.

Estos resultados se contrastan con el análisis de Faya y Gonzales (2020) en el que se evidencia una correlación significativa, directa y baja entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad. Aquí, se tuvo como propósito evaluar a estudiantes peruanos, donde se observó la existencia de agresividad en aquellos que tienen la necesidad de jugar en línea. No obstante, no siempre sucede de esta forma.

Lo mencionado se relaciona con los hallazgos de Calla y Mango (2022), quienes obtuvieron como resultado una relación positiva, significativa y moderada con un valor de $r_s = 0.523$ entre la dimensión abuso y tolerancia, y las dimensiones de la agresividad. Estos resultados señalan que la cantidad de horas invertidas en el juego genera un patrón adictivo

en el estudiante, es así que, cuando las horas de juego son limitadas, se desencadenan respuestas desadaptativas en el estudiante, sin embargo, existen excepciones. Asimismo, se menciona que jugar de manera compulsiva en línea incrementa a desarrollar conductas agresivas en los estudiantes.

En relación al sexto objetivo específico que busca describir la relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y la agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes, se halla que existe una correlación positiva muy baja entre ambas variables. Este resultado se asemeja al de Balbín y Burga (2022), quienes presentaron una investigación de adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundario de una I.E.P. de Chimbote. Aquí, uno de los objetivos específicos busca descubrir la conexión entre las dimensiones de los problemas asociados con los videojuegos y la agresión, señalando que la agresión era significativa, directa y menos relacionada con la agresión. Esto significa que algunos estudiantes que tienen dificultades para administrar el tiempo mientras juegan videojuegos tienen dificultades para controlar su comportamiento agresivo. Sin embargo, no siempre es el caso.

Los descubrimientos señalados concuerdan con la investigación desarrollada por Faya y Gonzales (2020), quienes encontraron una correlación significativa y directa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad. A su vez, Calla y Mango (2022), argumentan que existe un vínculo entre los problemas ocasionados por el uso excesivo de videojuegos y las dimensiones de agresividad.

Asimismo, se corroboró la existencia de una relación positiva entre la agresividad y los problemas ocasionados por los videojuegos, teniendo una valoración de $r_s=0,529$, demostrando que la relación es moderada. Los estudios han dado a conocer que los efectos del uso inadecuado de los videojuegos condicionan que el adolescente interactúe con sus pares de forma más saludable. Este resultado se asemeja a lo encontrado por Vidal (2020), el cual

prueba que las dificultades ocasionadas por los juegos en línea tienen una relación significativa con las dimensiones de la agresividad.

Respecto al séptimo objetivo específico que establecer la relación existente entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes, se encuentra que existe una correlación nula entre ambas variables. Este resultado es diferente al de Huamán (2023), quien presentó un análisis sobre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una I.E.P. de Piura. Aquí, uno de sus objetivos determina la conexión existente entre la dimensión dificultad de control y la variable agresividad en adolescentes de una institución privada dando como un resultado significativo.

Estos hallazgos coinciden con el análisis de Faya y Gonzales (2020), los cuales observaron una relación significativa y directa entre la dimensión dificultad para el control y la agresividad manifestada en participantes peruanos.

CONCLUSIONES

Primera: Se concluye que existe una correlación positiva baja con 0.221 de Rho de Spearman entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.

Segunda: Sobre la adicción a los videojuegos en estudiantes, se concluye que el nivel alto pertenece al 1.7%, el nivel moderado al 23.3% y los que presentan niveles bajos un 75 % de estudiantes.

Tercera: El 10,8% de estudiantes se ubican en el nivel bajo de agresividad premeditada e impulsiva, mientras que, el 80% nivel medio y el 4.2% nivel alto.

Cuarta: La relación entre adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva, según el género femenino, es de 0.059 con un nivel de significancia de 0.704. Esto señala la ausencia de una correlación entre las variables, mientras que, en el género masculino, el valor es de 0.303, evidenciando una correlación baja.

Quinta: La relación entre la dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva, es de ,239 con un nivel de significancia de ,008, demostrando una correlación positiva baja.

Sexta: La relación entre la dimensión abuso y tolerancia, y la agresividad premeditada e impulsiva, es de 0.251, con un nivel de significancia de 0.006 demostrando una correlación positiva baja.

Séptima: La correlación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y la agresividad premeditada e impulsiva es de 0.185, con un nivel de significancia de 0.043, demostrando una correlación positiva baja.

Octava: La relación entre la dimensión dificultad en el control y la agresividad premeditada e impulsiva es de 0.066, con un nivel de significancia de 0.475, demostrando que no existe correlación

RECOMENDACIONES

Primera: Al director del colegio, se recomienda considerar elementos educativos que permitan prevenir la adicción a los videojuegos y la repercusión de las conductas violentas no deseadas, a través de programas que estimulen a los estudiantes a utilizar el tiempo de forma eficiente.

Segunda: A los docentes, se recomienda incentivar la práctica de actividades saludables en los estudiantes como el deporte, el arte y la gestión del tiempo con un uso racionalizado de elementos virtuales.

Tercera: A los docentes se recomienda trabajar de forma transversal la gestión emocional y estrategias para el manejo de la impulsividad.

Cuarta: A los psicólogos de la institución educativa, se aconseja desarrollar programas y talleres con estas temáticas, permitiendo a los estudiantes un análisis y reflexión personal. A su vez, se recomienda identificar a los estudiantes que presenten esta problemática para un abordaje psicológico adecuado.

Quinta: Al plantel educativo, se recomienda promover actividades psicoeducativas en la institución, donde el trinomio educativo se base en los padres, los estudiantes y el personal docente, en el cual, se desarrollen actividades y/o herramientas para el beneficio de los estudiantes.

Sexta: A los padres de familia de los adolescentes, se aconseja mantener el control y negociar el tiempo al acceso de los juegos en línea, permitiendo que esta actividad carezca de un patrón diario.

Séptima: A los padres de familia de los adolescentes, se recomienda practicar la empatía al validar sus sentimientos y ayudarlos a comprender los de los demás. Establecimiento de límites claros, utilizando el refuerzo positivo para elogiar y recompensando el comportamiento adecuado.

REFERENCIAS

- Abreu, J. (2012). Hipótesis, Método & Diseño de Investigación. *International Journal of Good Conscience*. 7(2) 187-197. Julio 2012. ISSN 1870-557X. Recuperado de: <http://www.spentamexico.org/v7-n2/7%282%29187-197.pdf>
- American Psychiatric Association. (2007). *Statement of the American Psychiatric Association on "Video Game Addiction"*. Extraído de http://www.psych.org/MainMenu/Newsroom/NewsReleases/2007NewsReleases/07-47videogameaddiction_2.aspx
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.).
- Anderson, C. y Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 78(4), pp. 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Andreu, J. M. (2009). Propuesta de un modelo integrador de la Agresividad impulsiva y premeditada en función de sus bases motivacionales y socio-cognitivas. *Revista psicopatología Clínica Legal y Forense*, 9(1), pp. 85-98. <https://www.masterforense.com/pdf/2009/2009art5.pdf>
- Andreu, J. M. (2010). *Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes*. TEA Ediciones. <http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/CAPIA-Manual-Extracto.pdf>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. (3a. ed.). Recuperado de: http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

- Balvin, A. y Burga, H. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022* [Tesis de Grado]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96054>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Nueva Jersey: Prentice-Hall. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=HJhqAAAAMAAJ&dq=Social+foundations+of+thought+and+action%3A+A+social+cognitive+theory&focus=searchwithinvolume&q=Social+foundations+of+thought+and+action%3A+A+social+cognitive+theory>
- Baron, R. y Byrne, D. (2005). *Psicología Social*. Madrid: Pearson Education. Recuperado de https://www.academia.edu/17262283/Psicologia_Social_Robert_A._Baron_Donn_Byrne
- Baumeister, R. F., Smart, L., & Boden, J. M. (1996). Relation of threatened egotism to violence and aggression: The dark side of high self-esteem. *Psychological Review*, 103(1), 5–33. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.103.1.5>
- Beatriz, M. (2020). *Estrés como cofactor de enfermedades crónicas no transmisibles* [Presentación en diapositivas]. <https://n9.cl/e4eht>
- Bouquet, G., García, M., Díaz, R. y Rivera, S. (2019). Conceptuación y medición de la agresividad: validación de una escala. *Revista Colombiana de Psicología*, 28, 115-130. DOI: <https://doi.org/10.1544/rcp.v28n1.70184>
- Buitrago, J., Popo, L. y Riascos, E. (2018). *Adicción a los Videojuegos*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Colombia, Santiago de Cali – Valle del Cauca. Recuperado de:

[https://www.researchgate.net/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos en los jovenes](https://www.researchgate.net/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes)

Buss A. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), pp. 452-459.

Bushman, J., y Anderson, A. (2023). Solving the puzzle of null violent media effects.

Psychology of Popular Media, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.1037/ppm0000361>

Calla, B. y Mango, N. (2022). *Dependencia a Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Juliaca, Puno* [Tesis de grado].

Repositorio de la Universidad César Vallejo. Recuperado de:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102164/Calla_RBEMango_RN-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Cañellas, C. (2014). *Videojuegos, Nativos Digitales y Salud Mental: más allá de la ficción*.

[Tesis de posgrado, Universitat de les Illes Balears].

<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/980/TFG.%20Videojuegos%2C%20Nativos%20Digitales%20y%20Salud%20Mental.pdf>

Carbonell, X. (2020). The diagnosis of video game addiction in the DSM-5 and the ICD11:

Challenges and opportunities for clinicians. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), pp. 211-

218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>

Carbonell, J. (2019). *Teorías sobre la adicción: ¿Cuáles son las causas de una adicción?*

Síndrome. Recuperado de: <https://n9.cl/9744w>

Chiclayo, C. (2021). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad César

Vallejo]. Repositorio institucional UCV.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75392/Chiclayo_JC M-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75392/Chiclayo_JC_M-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Chóliz, M y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*. 27(2), pp. 418-426.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y Conductas agresivas en Adolescentes Escolarizados*. Escuela de Psicología. Ecuador. Recuperado de:
<https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/7312>
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis* [Tesis de pregrado, Universidad Inca Garcilaso de la Vega].
Repositorio de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFI>
- Dirección General de Servicios Sociales. (2020). *México, primer consumidor de videojuegos en América Latina*. Boletín UNAM, DGCS.
https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2020_008.html
- Etzeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista universitaria*, 18, pp. 31-39.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430207>
- Estrada Araoz, E. G., Paricahua Peralta, J. N., Paredes Valverde, Y., Latorre, M. F., Gerardo, W., Condori, L., Ángel, M., Sacsi, P., Antonio, N., Ramos, G., Gustavo, E., & Araoz, E. (2022). *Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Fajardo, J., Santana, A. y Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D.C. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>

- Faya, J. y González F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescente varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45815>
- Flores, H. (2019). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de licenciatura].
Repositorio de la Universidad Peruana Unión. Recuperado de:
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores, P. (2024). *Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024* [Tesis de grado].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/154073/Flores_LPN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fondo de las Naciones Unidas para la infancia. (2018). *Violencia en las escuelas una lección diaria*. Recuperado de <https://www.unicef.org/es/comunicadosprensa/lamitad-de-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-en>
- García, J., López, de A. L., & Montes, V. (2020). Características y percepciones sobre el uso de las plataformas de redes sociales y dispositivos tecnológicos por parte de los adolescentes. *ZER - Revista de Estudios de Comunicación*, 25(48), 269–286.
<https://doi.org/10.1387/ZER.21556>
- García, S. (2019). Videojuegos y violencia: Una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(14), 149-165.
- García, E., Martínez, A., Bellido, R., y Rejas, L. (2020). *Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa “ Fortaleciéndome .”* 8(2). Recuperado de:
<http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v8n2/2310-4635-pyr-8-02-e559.pdf>

- Griffiths, M. (2019). *The therapeutic and health benefits of playing videogames*. The Oxford Academic, 12(6), 485-505.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198812746.013.27>
- Guerrero, R. (2022). *Las adicciones según la teoría del apego*. La mente es maravillosa.
Recuperado de: <https://n9.cl/hkwjn>
- Giancola, P. R. (2003). The moderating effects of dispositional empathy on alcohol related aggression in men and women. *Journal of abnormal psychology*, 112(2), 275.
<https://doi.org/10.1037/0021-843X.112.2.275>
- Hayes, B. (1999). *Cómo medir la satisfacción del cliente: desarrollo y utilización de cuestionarios*. 2. ed. España: Gestión
- Hernández Cruz, M. E. y Bujardón Mendoza, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidades Médicas*, 20(3), 606-624.
<http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v20n3/1727-8120-hmc-20-03-606.pdf>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la Investigación*. (6ªed.). México: Mc Graw-Hill.
- Huamán, F. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of neuroscience and public health*. Vol 4(1):27-37,2024. <https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3>
- Jiménez, M., del Milagro., Real, B., A., & Castro, M., E. M. (2016). *Abordaje a la adicción a los videojuegos. Variables Psicológicas y Educativas para la intervención en el ámbito escolar: Volumen II*, 2016, ISBN 978-84-617-5569- 1, pp. 205-208, 205-208.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5859985>
- Jun Heng, C. y Rabbani, M. (2020). The Relationship between Gaming Addiction, Aggressive Behavior and Narcissistic Personality Traits among University Students

- in Malaysia. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, 11(5). 620-624. <https://doi.org/10.37506/ijphrd.v11i5.9401>
- Levy, S. (2019). *Uso y abuso de sustancias en adolescentes*. Manual MSD. <https://www.msdmanuals.com/es-pe/hogar/saludinfantil/problemas-en-losadolescentes/uso-y-abuso-de-sustancias-enadolescentes>
- Llobregat, C. (16 de junio de 2021). Obtenido de Fundación Patología Dual Web site: <https://fundacionpatologiadual.org/de-la-diversion-a-la-adiccion-los-videojuegosdurantela-pandemia/>
- Los Ángeles Times (2020). *El adolescente que atacó una escuela en México mientras se vestía como el asesino de Columbine. Cuando su maestro fue asesinado a tiros, el niño de 11 años se disparó y acabó con su vida.* <https://www.latimes.com/espanol/mexico/articulo/2020-01-12/el-ninoquedisparo-en-escuela-mexicana-vestia-como-asesino-de-columbine>
- Lorenz, K. (2002). *On aggression*. Londres: Routledge. Recuperado de https://monoskop.org/images/d/d0/Lorenz_Konrad_On_Aggression_2002.pdf
- Lorenz, K. y Leyhausen, P. (1985). *Biología del comportamiento: raíces instintivas de la agresión, el miedo y la libertad*. Madrid: Siglo XXI editores. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=xvWVZN5jBeUC&pg=PA129&hl=es&source=gbv_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Mackal, K. y Ballesteros, S. (1983). *Teorías psicológicas de la agresión*. Madrid: Pirámide.
- Marco, C. y Cholí, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, vol. 35, núm. 1, abril, 2017, pp. 57-69 Sociedad Chilena de Psicología Clínica Santiago, Chile. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/785/78550673006.pdf>

- Márquez, C., Quintero, K., Pérez, S. y Rodríguez, E. (2023). Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 133–144.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v2.2492>
- Martínez, J. (2023). *El 58% de la población en Perú es gamer*. Adlatina
<https://www.adlatina.com/publicidad/el-58-de-la-poblacion-en-perues-gamer>
- Mendoza, C. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: Una revisión sistemática*. [Tesis de pre grado, Universidad Señor de Sipán, Chiclayo - Perú].
<https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/8656>
- Millán, M. (2022). *La Agresividad y su relación con la Adicción a videojuegos en adolescentes*. Ambato, Ecuador. Recuperado de:
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b675e879-55d6-4edcaec2-f64726389d8b/content>
- Mustaca, A. E. (2018). *Frustración y conductas sociales. Avances en psicología latinoamericana*, 36(1), 65-81.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S179447242018000100065
- Ñaupas, H. (2014) *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* / Humberto Ñaupas Paitán, Marcelino Raúl Valdivia Dueñas, Jesús Josefa Palacios Vilela, Hugo Eusebio Romero Delgado 5a. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2018. p.562. Recuperado de:
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>

- Núñez, E., Sanz, Y., & Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Educare*. 24(2), 240-257.
<https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269012/html/>
- OMS (2019) *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Boletín de la Organización Mundial de la Salud, 97(6), 382-383.
<https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- OMS (2022). *Trastorno por uso de videojuegos. CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. Recuperado el 8 de abril de 2022, de
<https://icd.who.int/browse11/lm/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Organización de las Naciones Unidas (2019). *El desgaste profesional y la adicción a los videojuegos se suman a la lista de trastornos de salud*.
<https://news.un.org/es/story/2019/05/1456731>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Behin the numbers: Ending school violence and bullying*. Recuperado de
<https://www.unicef.org/media/66496/file/Behind-the-Numbers.pdf>
- Pariona, V. (2017). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de instituciones educativas de Lima Sur. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 165-192.
<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/74>
- Perú 21 (12 de enero del 2020) *Hay más de 3.000 casos de adicción a los videojuegos. La incidencia está aumentando en todo el país, según el Ministerio de Salud*.
<https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-poradiccion-a-videojuegosnoticia/?ref=p21r>
- Perú 21 (09 de octubre del 2020). *Durante el estado de emergencia se denunciaron más de 500 casos de violencia escolar. Minedu solicita que todos los actos de violencia*

contra los estudiantes sean denunciados tanto por estudiantes como por padres de familia a través del Siseve. portal pe.<https://peru21.pe/lima/anoescolar-2020-masde-500-casos-de-violencia-escolar-se-reportarondurante-estado-de-emergenciacoronavirus-peru-covid-19-nndc-noticia/>

Pinazo, D., García, L. y García, R. (2020). Implementación de un programa basado en mindfulness para la reducción de la agresividad en el aula. *Revista de Psicodidáctica*, 25 (1), 30-35. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2019.08.004>

Poemape, E. (2023). *Dependencia de videojuegos en el aprendizaje de matemática en estudiantes del VII ciclo de secundaria de Lima Norte, 2022* [Tesis de grado].

Repositorio de la

Universidad César Vallejo. Recuperado de;
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107049/Poemape_SEL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramirez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torrachi, E. y Carpio, M. (2020). *Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>

Reyes, F. (2022). *Metodología de la investigación científica*. Page Publishing Inc.

Recuperado de
https://books.google.com.pe/books?id=T3zwzgEACAAJ&hl=es&source=gbs_book_other_versions

Restrepo, E., y Tobón, S. A. (2023). Diferencias de género en la agresividad en jóvenes infractores en Medellín, Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 21(2).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8925694>

- Rivera A. y Torres C. (2018) Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro. Educ [online*, vol.8, n.16, pp.267-288. ISSN 2007-7467. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>.
- Rodríguez, M., y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista Enfermería Global*, 1(62), 557-574. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>
- Rodríguez L. e Imaz C. (2020). Agresividad y conducta violenta en la adolescencia. *Adolescere: Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia*, 8(1), 62.e1-62.e9. <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf>
- Rodriguez, L. y Roncero, I. (2020). Agresividad y conducta violenta en la adolescencia. *Adolescere*, 1(7), 1-9. <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCER41E/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf>
- Rojas, E. y Santa Cruz, H. (2021). El rol del docente ante situaciones de agresividad en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. 24(3), 73-86. <https://doi.org/10.6018/reifop.466151>
- Romero Dioses, A. M., & Vallejos Saldarriaga, J. (2019). Exposición a la violencia y la agresividad en los estudiantes de secundaria de instituciones educativas del distrito de Chancay. *PsiqueMag*, 8(1), 49–59. Recuperado a partir de <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/187>

- Roque, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de nivel secundaria de una institución de Chimbote, Perú* [Tesis de grado]. Repositorio de la universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/142018>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1–13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015), *Metodología y Diseños en la Investigación Científica* 5ta. Edición. Business Support Anneth SRL. Lima-Perú. Recuperado de: https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA_Y_DISE%C3%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CIENT%C3%8DFICA
- Sánchez, J., Telumbre, J. y Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. DOI: 10.21134/haaj.v21i1.558
- Severino, E. (2021). *Agresividad y violencia familiar en adolescentes del distrito del Callao*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61744>
- Silva Fernández, C., Barchelot Aceros, L., y Galván, G. (2021). Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana. *Psicogente*, 24(46), 36-57. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4498>
- Shoshani, A., Braverman, S. y Meirow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human Behavior*, 114. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>

- UNESCO. (2019). *La violencia y el acoso escolares son un problema mundial, según un nuevo informe de la UNESCO*. <https://www.unesco.org/es/articles/la-violencia-y-el-acoso-escolares-son-un-problema-mundial-segun-un-nuevo-informe-de-launesco>
- Vega, D. (2021). *Abuso de videojuegos y conducta violenta en adolescentes de un colegio de nivel secundario en una provincia del Cusco 2021* [Tesis de grado]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/146218/Vega_RDJSD.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Vera, C. (2018) *La adicción a los videojuegos es una enfermedad mental, advierte EsSalud*. Lima, Perú. *seguro social de salud*. Recuperado de <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advier-te-queadicc-ion-a-los-videojuegos-esuna-enfermedad-mental/>
- Velasquez, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36876>
- Vidal, S. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020* [Trabajo de Grado]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48166>
- Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2001). The Five Factor Model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30(4), 669–689. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(00\)00064-7](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(00)00064-7)
- World Health Organization. (2023). *Violencia juvenil*. <https://www.who.int/es/newsroom/fact-sheets/detail/youth-violence>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
General ¿Cuál es la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?	General Definir la correlación que existe entre la adicción a los videojuegos y el desarrollo de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.	General HI: Existe correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023. HO: No existe relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.	Variable 1: Adicción a los videojuegos Dimensiones ● Abstinencia ● Abuso y tolerancia ● Problemas asociados a los videojuegos ● Dificultad para el control	Alcance: Correlacional Diseño: No experimental transversal Enfoque: Cuantitativo
Específicos 1. ¿Cuáles son las categorías de adicción a los videojuegos en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de	Específicos 1. Establecer las categorías de adicción a los videojuegos en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de	Específicas He1: Existe relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 según género		

2.	una institución educativa estatal de Cusco, 2023? ¿Cuáles son los niveles de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023? ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 según género?	2.	una institución educativa estatal de Cusco, 2023. Identificar los niveles de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023. Delimitar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 según género.	He0: No existe entre la adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 según género He2: Existe relación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 He0: No existe relación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023	Variable 2: Categorías ● Agresividad Premeditada a ● Agresividad Impulsiva	Población y muestra: 120 adolescentes del sexo femenino y masculino de tercero grado del nivel secundario de una institución educativa estatal de Cusco. Técnica: Encuesta
3.	¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?	3.	Definir la relación entre la dimensión abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023. Delimitar la relación entre la dimensión abuso y	He3: Existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023		
4.	¿Cuál es la relación entre la dimensión abuso y	4.		He0: No existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia y agresividad en adolescentes de segundo y tercero de		
5.		5.				

6.	tolerancia y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023? ¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023? ¿Cuál es la relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023?	6.	tolerancia y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023. Describir la relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023. Establecer la relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023.	secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 He4: Existe relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 He0: No existe relación entre la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 He5: Existe relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023 He0: No existe relación entre la dimensión dificultad en el control y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023		Herramientas: Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco, 2011 (TDV) CAPI-A Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes.
----	---	----	--	--	--	--

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Propósito del estudio:

Lo estamos invitando a participar en un estudio para evaluar la correlación que existe entre la dependencia a los videojuegos y el desarrollo de conductas agresivas en adolescentes de segundo y tercero de secundaria de una institución educativa estatal de Cusco, 2023. Este es un estudio que será desarrollado por la Facultad de Psicología de la Universidad Continental.

La evaluación de la dependencia a los videojuegos y conductas agresivas es aparentemente sencilla, se realizará a través de preguntas que usted responderá con la mayor honestidad, usted podrá tomar el tiempo que sea necesario para responder, también puede parar con la entrevista en el momento que lo necesite. Si decide participar en este estudio, se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará un cuestionario de Dependencia a los videojuegos
2. Se aplicará un cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes

La aplicación de los instrumentos durará en promedio de 30 minutos **Riesgos:**

La aplicación del instrumento no demandará ningún riesgo para su salud.

Beneficios:

Se beneficiará de una evaluación clínica, se informará de manera personal y confidencial los resultados que se obtengan de la prueba realizada. Los costos y el análisis de las mismas serán cubiertos por el estudio y no ocasionarán gasto alguno.

Costos y compensación

No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos su información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron en este estudio.

Derechos del participante:

Si decide participar en el estudio, puede retirarse de este en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin que ello ocasione ningún perjuicio para usted.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo las actividades en las que participaré si decido ingresar al estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

CONTACTO DEL INVESTIGADOR

Para cualquier consulta relacionada con el presente estudio contáctese con:

Nombre del investigador 1: Erika Pedraza Huamani

Número de contacto: 982957614

Email: eripedraza48@gmail.com

Nombre del investigador: Alexandra Huayllas Santa Cruz

Número de contacto: 951150801

Email: huayllasalexandra54@gmail.com

Nombres y Apellidos

Nombres y Apellidos

Participante

Participante

Fecha y Hora

Fecha y Hora

SOLICITO: Permiso para realizar Trabajo de Investigación

SEÑORA GLADYS CRUZ DOMÍNGUEZ
DIRECTORA DE LA I.E.Mx. VIVA EL PERÚ

INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VIVA EL PERÚ"	
TRAMITE DOCUMENTARIO	
Fecha:	26 OCT 2023
Nº Expe:	006615-

Nosotras, **ALEXANDRA HUAYLLAS SANTA CRUZ** Bachiller en Psicología e identificada con DNI N° 76479590, domiciliada en Manco Ccapac C7 T-17 y **ERIKA PEDRAZA HUAMANI**, Bachiller en Psicología e identificada con DNI N° 76027988 domiciliada en Urb. San Benito A-6 Los Angeles.

Ante Ud. respetuosamente nos presentamos y exponemos:

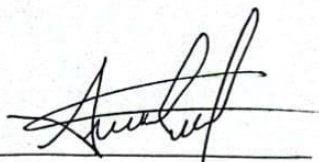
Que, habiendo culminado la carrera profesional de **PSICOLOGÍA** en la Universidad Continental, solicitamos a Ud. permiso para realizar trabajo de Investigación en su Institución Educativa sobre **"Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de segundo y tercero de secundaria en una institución educativa estatal de Cusco, 2023"** para optar el grado de Psicólogo.

Este trabajo de investigación se ejecutará con el acompañamiento y supervisión por la Dra. Verónica Luna Ccoa.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Cusco, 25 de octubre del 2023



Alexandra Huayllas Santa Cruz
Bach. En Psicología



Erika Pedraza Huamani
Bach. En Psicología



Dra. Verónica Luna Ccoa
C.Ps.P. 19570

AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Cusco, 26 de octubre del 2023

GLADYS CRUZ DOMINGUEZ
DIRECTORA DE LA I.E.Mx. VIVA EL PERÚ

De acuerdo con la solicitud presentada por Uds, le informamos que el colegio está presto a colaborar a las estudiantes a realizar trabajo de investigación.

Que por medio de la presente autorizo a las estudiantes egresadas de la carrera profesional de **Psicología**: **ERIKA PEDRAZA HUAMANI** con DNI 76027988 y **ALEXANDRA HUAYLLAS SANTA CRUZ** con DNI 76479590, a realizar trabajo de investigación en la Institución Educativa Mixta **VIVA EL PERÚ** sobre la *“Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de segundo y tercero de secundaria en una institución educativa estatal de Cusco, 2023”* para que logren optar el grado de Psicólogo.

Atentamente,

 **I.E. VIVA EL PERÚ**

Gladys Cruz Dominguez
DIRECTORA

INSTRUMENTO 1

Test de dependencia a videojuegos

Adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017)

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

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

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

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

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

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

INSTRUMENTO 2



Nombres y Apellidos

Edad:

Sexo:

F

M

Fecha:

/

/

Institución Educativa:

INSTRUCCIONES

A continuación encontrarás una serie de frases que tienen que ver con diferentes formas de pensar, sentir y actuar. Lee atentamente cada una de ellas y elige la respuesta que mejor refleje tu grado de acuerdo o desacuerdo con lo que dice la frase. No hay respuestas correctas ni incorrectas por lo que es importante que contestes de forma sincera.

1	2	3	4	5
MUY EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO	MUY DE ACUERDO

RODEA CON UN CIRCULO LA ALTERNATIVA ELEGIDA (1, 2, 3, 4 ó 5)

01	Creo suelo justificar mi agresividad	1	2	3	4	5
02	Cuando me pongo furioso, reacciono sin pensar.	1	2	3	4	5
03	He provocado algunas de las peleas que he tenido para que ocurrieran	1	2	3	4	5
04	Durante una pelea, siento que pierdo el control de mí mismo.	1	2	3	4	5
05	Pienso que la persona con la que me enfurecí realmente se lo merecía.	1	2	3	4	5
06	Me he sentido tan provocado que he llegado a reaccionar de forma agresiva	1	2	3	4	5
07	Ser agresivo es útil para tener el poder y mostrar quien es superior ante los demás.	1	2	3	4	5
08	Siento que puedo lastimar a otros en alguna pelea.	1	2	3	4	5
09	Conocía a muchas de las personas que participaron en la pelea	1	2	3	4	5
10	Me suelo poner irritable o alterado antes de reaccionar furiosamente.	1	2	3	4	5
11	Algunas de las peleas que he tenido han sido por venganza o desafío.	1	2	3	4	5
12	Pienso que últimamente he sido más agresivo de lo normal.	1	2	3	4	5
13	Sé que voy a tener una pelea antes que ocurra	1	2	3	4	5
14	Cuando discuto con alguien, me siento muy confundido	1	2	3	4	5
15	A menudo mis enfados suelen dirigirse a una persona en concreto.	1	2	3	4	5
16	Creo que mi forma de reaccionar ante una mínima provocación o es excesiva y desproporcionada.	1	2	3	4	5
17	Me alegra obtener algún beneficio de las peleas que he tenido.	1	2	3	4	5
18	Creo que discuto con los demás porque no puedo controlar mis impulsos.	1	2	3	4	5
19	Suelo discutir cuando estoy de mal humor.	1	2	3	4	5
20	Cuando me peleo con alguien, cualquier cosa me altera	1	2	3	4	5

A continuación, te planteamos una serie de frases referentes a distintos aspectos de tu vida. Lee atentamente cada una de ellas y **MARCA CON UNA CRUZ (X)** la casilla que mejor se ajuste a lo que tú piensas.

		SI	NO
01	Hago todo lo que me dicen y mandan.		
02	Alguna vez he dicho alguna palabrota.		
03	No siempre me comporto bien en clase.		
04	He sentido alguna vez deseos no ir a clase.		
05	Alguna vez he hecho trampa al jugar.		
06	He probado alcohol o cigarrillos.		