



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA
AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL
SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. VIVIAN GRECIA QUISPE CUTIPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
PSICÓLOGO

JULIACA – PERÚ
2025



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA


**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA
AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL
SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024**

TESIS PRESENTADA POR:


Bach. VIVIAN GRECIA QUISPE CUTIPA

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE:
PSICÓLOGO**

PRESIDENTE : 
Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA

PRIMER MIEMBRO : 
M.Sc. MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE

ASESOR DE TESIS : 
Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA – P13

**RESOLUCIÓN DECANAL N° 990 -2025-D-FCS-UANCV**

Juliaca, 28 de octubre del 2025

VISTOS:

El Expediente N° 2025 – 6769 en el cual solicita fecha y hora para Sustentación de Tesis y el Dictamen de Aprobación, emitido por el Jurado Evaluador del trabajo de investigación titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024**

CONSIDERANDO:

Que, es necesario dar cumplimiento a la Ley 30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Salud, para la fijación de fecha y hora para la sustentación de tesis.

En uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud y, estando al informe de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad.

SE RESUELVE:

PRIMERO: Ratificar a los jurados para la Sustentación de Tesis para optar el Título Profesional de: **PSICÓLOGO** del (la) bachiller: **QUISPE CUTIPA VIVIAN GRECIA** habiéndose designado por sorteo a los siguientes docentes;

- * **Presidente** : Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA
- * **1er. Miembro** : M.Sc. MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ
- * **2do. Miembro** : Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE

- * **Asesor (a)** : Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

SEGUNDO: Fijar la programación de Sustentación de Tesis para el:

DIA : VERNES 31 DE OCTUBRE DEL 2025
HORA : 14:00 HORAS
LOCAL : Salón de Grados de la Facultad de Ciencias de la Salud

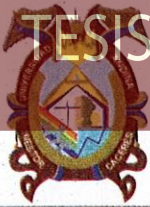
TERCERO: Realizado la Sustentación, el Jurado levantará el Acta en el libro respectivo, donde indicará el resultado obtenido por el Bachiller sustentante.

CUARTO: La Dirección de la Escuela Profesional de psicología Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud y el jurado, quedan encargados de dar cumplimiento a la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Cúmplase.



DISTRIBUCIÓN:
- Jurados (3)
- Interesado (1)
- Asesor de Tesis (1)
- Archivo FCS 2025(1)



RESOLUCIÓN DECANAL N° 452 2025-D-FCS-UANCV

Juliaca, 12 de junio del 2025

VISTOS:

El Informe N° 132-2025-UI-FCS-UANCV-J emitido por la Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, de fecha 09 de junio del egresado (a) **QUISPE CUTIPA VIVIAN GRECIA** quien solicita la aprobación del Informe Final Titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024** para optar el título profesional de: **PSICÓLOGO**

CONSIDERANDO;

Que, la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento a la Resolución N° 102-2023-CF-FCS-UANCV y con la aprobación del informe final por los siguientes miembros de jurado y asesor:

- * **Presidente** : Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA
- * **1er. Miembro** : M.Sc. MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ
- * **2do. Miembro** : Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE

- * **Asesor (a)** : Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

Estando en la opinión técnica favorable de la Unidad de Investigación, en concordancia con el Reglamento interno de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661 y el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR, el INFORME FINAL de INVESTIGACIÓN, presentado por el (la) egresado (a): **QUISPE CUTIPA VIVIAN GRECIA** para optar el Título Profesional de **PSICÓLOGO** Con la tesis titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024** correspondiente a la Línea de investigación **EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA**

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, La Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud y secretaria académica de la facultad de ciencias de la salud, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese, Archívese.


UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

Dra. Gabriela Betty Arias Luque
DECANA (a)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Distribución: Decanato, EP: PS Archivo.



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 1037 -2024-D-FCS-UANCV

Juliaca, 16 de agosto del 2024

VISTOS:

El Informe N° 072-2024-UI-FCS-UANCV-J emitido por la Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, y la copia del acta de Registro de la Propuesta de Investigación de fecha 13 de agosto de la E.P. de Psicología, folio 000047;

CONSIDERANDO:

Que, el (la) egresado (a) **QUISPE CUTIPA VIVIAN GRECIA** presentado y solicitado la aprobación de la propuesta de Investigación titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024** correspondiente a la línea de investigación: **EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA**

Que, la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento a la Resolución N° 102-2023-CF-FCS-UANCV comunico que el Comité de Investigación para la evaluación de la propuesta de Investigación está conformado por los siguientes docentes:

- * Presidente : **Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA**
- * 1er. Miembro : **Dra. INGRID LIZ QUISPE TICONA**
- * 2do. Miembro : **Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ MACEDO**

Que, la Directora de la Unidad de Investigación ha emitido la Opinión Técnica N° 308 2024-UANCV-FCS-UI-CI sobre la evaluación de la propuesta de investigación, emitiendo opinión favorable para que se emita la resolución de aprobación de la propuesta de investigación;

Estando opinión técnica favorable de la Unidad de Investigación, en concordancia con el Reglamento de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria, Resolución de Institucionalización 1287-92-NAR. D.L. N° 739 y el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

SE RESUELVE:

APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, presentado por el (la) egresado (a) **QUISPE CUTIPA VIVIAN GRECIA** para optar el título profesional de: **PSICÓLOGO** titulado **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024**

La propuesta de Investigación deberá ejecutarse de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Unidad de Investigación con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales, y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud.

ARTICULO SEGUNDO - RECONOCER, como **ASESOR(A) DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** al(la) Docente Ordinario(a) de la Facultad de Ciencias de la Salud **Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO**

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que, La Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud y la Directora de la Escuela profesional de Psicología, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese, Archívese.



Distribución: Decanato, EP: Psicología Archivo.



21% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 17% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.


Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Metadatos Complementarios

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	VIVIAN GRECIA QUISPE CUTIPA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73374183
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-9897-9584
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01309221
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-6135-7976
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02401506
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02064784
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29344129



Datos de investigación	
Línea de investigación	EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA – P13
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>País: Perú</p> <p>Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: San Miguel</p>  <p>https://maps.app.goo.gl/N5qQdL4tjHArVsbJ8 Latitud: -15.479069 Longitud: -70.130262</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Junio 2024 - diciembre 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html	Psicología https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.02



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO NESTOR CÁCERES VELASQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Dra. María Concepción Figueroa Vilca
DIRECTORA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FCS



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo VIVIAN GRECIA QUISPE CUTIPA, identificado con DNI Nro. 73374183, en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

PSICOLOGÍA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024
Asesorado por: **Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO**

Es un tema original.

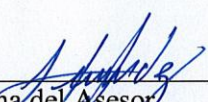
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

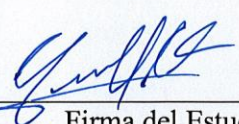
Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 06 de octubre del 2025


Firma del Asesor
(obligatoria)


Firma del Estudiante
(obligatoria)


Huella



DEDICATORIA

A Dios, por guiarme y darme fortaleza en cada etapa de este proceso académico.

A mi madre, por ser el pilar fundamental en mi vida. Su fortaleza, sabiduría y amor incondicional han sido mi mayor fuente de inspiración y apoyo. Su ejemplo de esfuerzo y dedicación me impulsa cada día a seguir adelante. Este logro es tanto suyo como mío.

A mi familia, amigos y docentes, quienes con su compañía, aliento y confianza han contribuido significativamente a mi crecimiento académico y personal.



AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, por brindarme una formación académica sólida y al comité de tesis, en especial a mi asesora, por sus observaciones y sugerencias que enriquecieron significativamente este trabajo.

A la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", por permitirme desarrollar esta investigación en su institución. Agradezco profundamente al



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	1
1.1.1. Nivel Internacional.....	1
1.1.2. Nivel nacional	2
1.1.3. Nivel local	2
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1. Problema General	3
1.2.2. Problema Específicos	3
1.3. JUSTIFICACIÓN DE ESTUDIO	3
1.3.1. Justificación Teórica.....	3
1.3.2. Justificación Práctica.....	4
1.3.3. Justificación Metodológica	5
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	5
1.4.1. Objetivo General	5
1.4.2. Objetivo Específicos.....	6



1.5. *HIPÓTESIS* 6

 1.5.1. Hipótesis General..... 6

 1.5.2. Hipótesis Específicas 7

1.6. *VARIABLES*..... 7

1.7. *OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE* 8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. *ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN* 9

 2.1.1. A nivel internacional 9

 2.1.2. A nivel nacional 13

 2.1.3. A nivel regional..... 16

2.2. *MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN* 19

 2.2.1. Adicción a los videojuegos..... 19

 2.2.2. Dimensiones de la adicción a los videojuegos 20

 2.2.3. Agresividad..... 23

 2.2.4. Características de la agresividad 23

2.3. *MARCO CONCEPTUAL* 25

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. *DISEÑO DE INVESTIGACIÓN* 28

3.2. *TIPO DE INVESTIGACIÓN*..... 28

3.3. *MÉTODO O MÉTODOS APLICADOS A LA INVESTIGACIÓN* 29

3.4. *POBLACIÓN Y MUESTRA* 29

 3.4.1. Población..... 29



3.4.2. Muestra 29

3.5. *TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y FUENTES DE INVESTIGACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.* 30

3.5.1. Técnicas: 31

3.5.2. Instrumentos:..... 31

3.5.3. Fuente: 32

3.6. *PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS*..... 32

3.7. *CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS*..... 33

3.8. *VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO*..... 34

3.8.1. Validez..... 34

3.8.2. Confiabilidad..... 35

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

CONCLUSIONES **48**

RECOMENDACIONES..... **49**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS **51**

ANEXOS **59**

ANEXO 1: MATRIZ SISTEMATIZACION DE DATOS 60

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA 62

ANEXO 3: ASENTIMIENTO INFORMADO 66

ANEXO 4: INSTRUMENTOS 67

ANEXO 5 : VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO 71

ANEXO 6 : AUTORIZACION DONDE SE HACE LA INVESTIGACION 72

ANEXO 7 : EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS 73



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Abstinencia a los videojuegos en relacion a la agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	37
Tabla 2.	Abuso a los videojuegos en relacion a la agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	40
Tabla 3.	Problemas de los videojuegos en relacion a la agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	42
Tabla 4.	Dificultad de control a los videojuegos en relacion a la agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	44
Tabla 5.	Agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	45



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1:	Abstinencia a los videojuegos en relacion a la agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	37
Figura 2:	Abuso a los videojuegos en relacion a la agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	40
Figura 3:	Problemas de los videojuegos en relacion a la agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	42
Figura 4.	Dificultad de control a los videojuegos en relacion a la agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	44
Figura 5.	Agresividad en estudiantes de la institución educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.	46



RESUMEN

El **Objetivo:** Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria. **Material y Método:** Se utilizaron el Test de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Se trató de una investigación de tipo básico, de nivel descriptivo correlacional, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental de corte transversal. Se aplicó el método hipotético-deductivo y se trabajó con una muestra censal conformada por 79 estudiantes. Para el análisis estadístico se utilizó el software SPSS v27 y la prueba de chi cuadrado. **Resultados:** Mostraron que el 32,9 % de los estudiantes presentó un nivel medio de abstinencia a los videojuegos, el 31,6 % evidenció abuso y tolerancia media, el 24,1 % presentó problemas asociados al uso de videojuegos y el 21,5 % mostró dificultad media para controlar su uso. En cuanto a la agresividad, se halló que el 51,9 % de los estudiantes manifestó una agresividad predominante del tipo ira. Se encontró relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($\chi^2=15,067$; $p=0,005$), entre abuso y agresividad ($\chi^2=14,824$; $p=0,005$), entre problemas asociados y agresividad ($\chi^2=9,743$; $p=0,045$) y entre dificultad de control y agresividad ($\chi^2=11,885$; $p=0,018$). **Conclusión:** Se determinó relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, siendo la ira la forma más frecuente de expresión agresiva en los estudiantes con mayor dependencia a los videojuegos.

Palabras clave: Agresividad, abstinencia, ira, tolerancia, videojuegos.



ABSTRACT

To determine the relationship between video game addiction and aggression in secondary school students.

Materials and Methods: The Video Game Dependency Test and the Buss and Perry Aggression Questionnaire were used. This was a basic research study with a descriptive-correlational level, a quantitative approach, and a non-experimental, cross-sectional design. The hypothetical-deductive method was applied, and a census sample of 79 students was used. Statistical analysis was conducted using SPSS v27 software and the chi-square test. **Results:** The findings showed that 32.9% of students had a moderate level of video game withdrawal, 31.6% showed moderate abuse and tolerance, 24.1% had problems associated with video game use, and 21.5% had moderate difficulty controlling their use. Regarding aggression, 51.9% of students predominantly exhibited anger-type aggression. A significant relationship was found between video game addiction and aggression ($\text{Chi}^2=15.067$; $p=0.005$), between abuse and aggression ($\text{Chi}^2=14.824$; $p=0.005$), between associated problems and aggression ($\text{Chi}^2=9.743$; $p=0.045$), and between difficulty in control and aggression ($\text{Chi}^2=11.885$; $p=0.018$). **Conclusion:** A significant relationship was determined between video game addiction and aggression, with anger being the most frequent form of aggressive expression among students with higher video game dependency. **Keywords:** Aggression, withdrawal, anger, tolerance, video games.



INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo examinar la posible relación entre dos variables fundamentales: la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundario. La primera variable se analiza considerando aspectos como la frecuencia y el tiempo de uso, la presencia de conductas asociadas a dependencia, la dificultad para controlar el juego, las repercusiones en el entorno escolar y social, así como las respuestas emocionales negativas, tales como ansiedad e irritabilidad. En cuanto a la agresividad, esta se aborda desde tres componentes: la agresividad física (como empujar o golpear), la hostilidad (expresada en sentimientos de desconfianza o resentimiento) y la ira (respuesta emocional intensa frente a situaciones frustrantes).

La adicción a los videojuegos es entendida como una forma de dependencia de tipo psicológico, caracterizada por la pérdida de control sobre el uso de los juegos digitales, relegando otras responsabilidades importantes como las académicas o sociales. Aunque en la CIE-10 aún no se reconoce como un diagnóstico clínico independiente, se asocia con los trastornos del control de impulsos. Aunque en la CIE-11, se ha incorporado el concepto de "trastorno por uso de videojuegos", destacando los efectos perjudiciales que genera en la funcionalidad cotidiana de la persona afectada.

La agresividad en adolescentes se considera una conducta que puede originarse por diversos factores, entre ellos la frustración, la presión del entorno o la exposición frecuente a estímulos violentos. Esta conducta puede manifestarse de distintas formas: a través de agresión física, hostilidad o



episodios de ira, interfiriendo negativamente en la convivencia escolar y en el desarrollo emocional del estudiante.

El análisis de ambas variables busca establecer si existe una correlación significativa entre el uso excesivo de videojuegos y las expresiones de agresividad en los adolescentes. Este estudio pretende aportar evidencias que ayuden a comprender mejor la influencia del entorno digital en el comportamiento escolar y que sirvan como base para futuras acciones de prevención o intervención en el ámbito educativo y psicológico.

La estructura del presente trabajo está organizada en cuatro capítulos: el **Capítulo I** incluye el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos e hipótesis; el **Capítulo II** presenta los antecedentes, el marco teórico y las bases conceptuales y legales; el **Capítulo III** describe el procedimiento metodológico seguido; y el **Capítulo IV** contiene los resultados obtenidos, así como las conclusiones y recomendaciones finales.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1.1.1. Nivel Internacional

La tecnología en el desarrollo de videojuegos está creciendo exponencialmente y ganando cada vez más influencia. Los desarrolladores cuentan con nuevas herramientas que pueden sorprender al público. A nivel mundial, la industria de los videojuegos genera 3.577 millones de euros. El número de usuarios activos aumentó significativamente de 2014 a 2024, alcanzando un total de 118 millones de suscriptores en todo el mundo. En diciembre de 2023, el servicio de juegos en línea de Microsoft tenía más de 2 mil millones de usuarios activos mensuales, un aumento de alrededor de 80 millones con respecto a diciembre de 2022 (1). Se estima que Japón ocupará constantemente el primer o segundo lugar, con un aumento del 58 % en 2022. Es muy probable que el Reino Unido supere a Japón en el futuro en términos de proporción de población que juega videojuegos. Para 2027, se espera que el 70% de la gente viva en el Reino Unido, ocupando el sexto lugar con unos ingresos estimados de 5.700 millones de dólares. Otros países con altas tasas de jugadores son Suecia con un 47%, Corea del Sur con un



45% y Estados Unidos también con un 45%. Varios países latinoamericanos cuentan con cifras notables de jugadores de videojuegos: México tiene el 53,4% de la población, seguido de Brasil con el 45%, Chile con el 41,3%, Perú con el 38,8%, Colombia con el 38,3% y Argentina. con el 36,3% (2).

1.1.2. Nivel nacional

La industria de los videojuegos en el Perú está en constante crecimiento y ha mostrado un gran potencial en los últimos años. En 2022, el 16% de los peruanos dijo que juega videojuegos, frente al 9% en 2021. El 37% de estos usuarios son estudiantes y el 38% son profesionales. Según KidsCorp, cuando se trata de niños y adolescentes, el 56% de los niños peruanos juegan videojuegos con sus padres. Además, tres de cada cuatro niños en Perú tienen teléfono celular y el 50% tiene teléfono propio. Asimismo, el 35% tiene acceso a una consola de juegos (3).

1.1.3. Nivel local

Se ha observado que los estudiantes actúan de forma agresiva hacia las personas de su entorno a nivel local, lo que ha alarmado incluso a sus propios padres. Dadas estas circunstancias, el objetivo principal del estudio es determinar si existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

PG: ¿Cómo se relaciona la adicción a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School, San Miguel, 2024?

1.2.2. Problema Específicos

PE₁: ¿Cuál es la relación entre la abstinencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School?

PE₂: ¿Cómo se relaciona el abuso y tolerancia a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School?

PE₃: ¿Qué relación existe entre los problemas ocasionados por el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School?

PE₄: ¿De qué manera se relaciona la dificultad de control en el uso de videojuegos con la agresividad en los estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School?

PE₅: ¿Cuál es la frecuencia del tipo de agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE ESTUDIO

1.3.1. Justificación Teórica

Antes de la pandemia, la adicción a los videojuegos ya era una preocupación significativa entre los estudiantes, con el inicio de las clases



virtuales y las restricciones sociales impuestas por la pandemia, el número de jugadores se duplicó, exacerbando estos problemas.

La adicción a los videojuegos ha sido identificada como un factor que contribuye a la violencia y a problemas emocionales y de conducta entre los adolescentes. Además, datos del Ministerio de Educación (Minedu) indican un aumento en los conflictos entre estudiantes. Recientes estadísticas muestran que el 45% de los estudiantes ha presenciado actos de violencia física en la escuela, el 22% ha sido víctima de acoso en situaciones sociales y el 35% no se siente seguro en su entorno escolar.

Estas cifras resaltan la necesidad urgente de abordar la adicción a los videojuegos y su impacto en la salud mental y el comportamiento de los adolescentes. La presente investigación es esencial porque proporcionará datos valiosos que pueden guiar la creación de políticas educativas y de salud, y diseñar estrategias de intervención efectivas para mitigar estos problemas, mejorando así el entorno escolar y el bienestar de los estudiantes.

1.3.2. Justificación Práctica

El presente estudio proporcionará información valiosa que podrá ser aplicada en las sesiones de tutoría escolar, así como en las escuelas de padres, charlas psicoeducativas y talleres dirigidos a los estudiantes, permitiendo a los profesionales de psicología intervenir de manera oportuna. Asimismo, los datos obtenidos contribuirán al desarrollo de futuras investigaciones relacionadas con la dependencia de los videojuegos, considerando que se trata de un fenómeno en constante



crecimiento que requiere ser abordado desde múltiples perspectivas académicas y sociales.

Esta investigación también aportará elementos claves para el diseño y adaptación de marcos de intervención que generen espacios de reflexión, fomentando el desarrollo de estrategias tanto preventivas como correctivas. Dichas estrategias estarán orientadas a mitigar las consecuencias negativas asociadas al uso excesivo de videojuegos, como la adicción y la agresividad. De igual forma, los resultados podrán beneficiar a todos los actores involucrados (familia, autoridades e instituciones educativas), al facilitar la implementación de programas específicos basados en los niveles de adicción y agresividad encontrados en la población estudiada.

1.3.3. Justificación Metodológica

Este estudio también proporciona una fundamentación metodológica, ya que se utilizarán instrumentos como el Test de Adicción a los Videojuegos de Cholis y Marcos y el Cuestionario Moscoso de Expresión Transcultural de Ira y Hostilidad, a partir de los cuales se realizarán análisis psicométricos para evaluar la validez y la confiabilidad de cada prueba en la población que se realizará, de manera que los datos obtenidos nos permitirán conocer la situación actual y así poder realizar nuevos aportes a esta línea de investigación.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.4.1. Objetivo General



OG: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024.

1.4.2. Objetivo Específicos

OE₁: Evaluar la relación entre la abstinencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

OE₂: Analizar la relación entre el abuso y tolerancia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

OE₃: Examinar la relación entre los problemas ocasionados por el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

OE₄: Identificar la relación entre la dificultad de control en el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

OE₅: Identificar el tipo de agresividad frecuente en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

1.5. HIPÓTESIS

1.5.1. Hipótesis General

HG: Existe relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School, San Miguel, 2024



1.5.2. Hipótesis Específicas

HE₁: La abstinencia está relacionada con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

HE₂: El abuso y tolerancia a los videojuegos están positivamente relacionados con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

HE₃: Los problemas ocasionados por los videojuegos se correlacionan con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

HE₄: La dificultad de control en el uso de videojuegos está vinculada con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

HE₅: La frecuencia del tipo de agresividad es frecuente si se encuentra en mayor porcentaje en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.

1.6. VARIABLES

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Variable 2: Agresividad

1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORES
Variable 1	1.1.Abstinencia	1.1.1.Afección al juego. 1.1.2.Gusto por el juego. 1.1.3.Aburrimiento sin juego. 1.1.4.Enojo por mal función. 1.1.5.Obsesión con niveles. 1.1.6.Cambio constante de juegos. 1.1.7.Compulsión a jugar. 1.1.8.Refugio en Videojuego. 1.1.9.Tiempo no percibido. 1.1.10.Jugar para evadirse.	a) Baja = (0-13) b) Media = (14-27) c) Alta = (28-40)
	1.2.Abuso y tolerancia	1.2.1.Incremento en juego. 1.2.2.Dedicación excesiva. 1.2.3.Obsesión por más juego. 1.2.4.Reducción de actividades. 1.2.5.Juego excesivo percibido.	a) Baja = (0-6) b) Media = (7-13) c) Alta = (14-20)
	1.3.Problemas ocasionados por los videojuegos	1.3.1.Exceso de juego diario. 1.3.2.Conflictos por el juego. 1.3.3.Falta de sueño. 1.3.4.Mentir horas de juego.	a) Baja = (0-5) b) Media = (6-11) c) Alta = (12-16)
	1.4.Dificultad de control	1.4.1.Necesidad al juego. 1.4.2.Rutina de juego dominical. 1.4.3.Juego como distracción. 1.4.4.Necesidad constante al juego. 1.4.5.Prioriza el juego. 1.4.6.Pensamiento compulsivo al juego.	a) Baja = (0-8) b) Media = (9-17) c) Alta = (18-24)
Variable 2		Tipos de agresividad	1.Agresividad Física. 2.Hostilidad. 3.Ira



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A nivel internacional

Portillo (4) en su análisis titulada "Adicción a los videojuegos e Internet en estudiantes de secundaria" (2023), realizada en México, tuvo como objetivo evaluar la prevalencia de utilizó una muestra de 280 alumnos de secundaria para examinar los comportamientos adictivos relacionados con el uso de Internet y los videojuegos por parte de los jóvenes. Mediante instrumentos psicométricos para medir el uso problemático de estas tecnologías, los resultados revelaron que el 17,8% presentó síntomas moderados de adicción a los videojuegos, mientras que el 11,4% mostró síntomas severos. Además, el 22% de los participantes manifestó preferir los videojuegos por encima de las actividades sociales o académicas. El análisis permitió establecer que el uso adictivo de los videojuegos está asociada con consecuencias como aislamiento social, bajo rendimiento escolar y conflictos familiares, lo que resalta la importancia de intervenciones en el ámbito educativo y familiar para prevenir estos efectos.



Díaz y Rodríguez (5) en su investigación titulada “Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses” (2022), ejecutada en Argentina, tuvieron como n a los Videojuegos de Chóliz y el escala de Agresividad de Buss y Perry, ambos modificados para el contexto argentino, para evaluar a los 120 adolescentes de la muestra, de rango etario de entre los 14 y los 17 años. Según los evidencias, el 34,2 % de los individuos mostraban una nivel medio de adicción a los videojuegos, mientras que el 28,3 % evidenciaron niveles altos de agresividad, especialmente en la dimensión de ira. Además, se encontró una asociación significativa ($p < 0.05$) entre el nivel de adicción a los videojuegos y los niveles de agresividad, siendo más fuerte entre las dimensiones de abuso, tolerancia e ira. El estudio concluyó que el uso adictivo de los videojuegos tiene un incidencia directa en la manifestación de agresividad en jóvenes, recomendando la implementación de programas preventivos desde el ámbito escolar y familiar.

Millán (6) en su análisis titulada “La agresión y su relación con la dependencia a videojuegos en estudiantes de Ecuador” (2022), buscó determinar un grupo de 420 alumnos de secundaria, el estudio examinó la relación entre la violencia y la adicción a los videojuegos. Se utilizaron el Inventario de Dependencia de los Videojuegos IGDS9-SF y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry en un diseño transversal y correlacional. Se encontró que la agresividad y la abuso a los videojuegos estaban vinculadas de forma positiva y notable ($r = 0,65$). Además, el 55 % de los alumnos con alta dependencia reportaron niveles elevados de



agresión, en comparación con solo el 20% de los que tenían baja dependencia. El estudio concluye a alto nivel de dependencia a los videojuegos, mayores son los niveles de violencia, lo que evidencia la necesidad de intervenciones preventivas en el ámbito educativo y familiar.

Chiluisa (7) en su análisis titulada "Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en escolares de Ecuador" (2022), El objetivo central del estudio era examinar la enlace entre el estrés académico y la adicción a los videojuegos en una muestra de 104 estudiantes de secundaria. Con el fin de evaluar los parámetros establecidos, el estudio se ejecuto mediante una metodología no experimental y una técnica cuantitativa. El instrumento de medición fue el Cuestionario de abuso a los Videojuegos para medir la severidad de la dependencia entre los participantes. Con un 72 % de los alumnos en el nivel bajo dependencia, los evidencias demostraron que la mayoría de los alumnos tenían niveles moderados de dependencia de los videojuegos. Sin embargo, el estudio reveló que, con una diferencia media de $t(102) = 2,85$, $p < 0,01$, los hombres tenían niveles de dependencia considerablemente más altos que las mujeres. Además, se encontró una asociación moderada ($r = 0,45$) entre la tensión escolar y el abuso a los videojuegos, lo que indica que las personas con mayores grados de adicción también tendían a tener niveles más altos de estrés académico. Estos hallazgos resaltan la influencia de la compulsión a los videojuegos en el bienestar académico y sugieren la necesidad de estrategias de



manejo y prevención para equilibrar el tiempo de juego y las responsabilidades escolares.

Ríos Quezada (8) en su análisis titulada "Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa 'La Dolorosa' del cantón Loja, GEcuador" (2022), el objetivo del estudio era examinar la relación entre la conducta agresiva y el uso de videojuegos entre participantes de los últimos ciclos de primaria y secundaria. Los estudiantes constituyeron la muestra de este estudio cuantitativo, que utilizó una metodología no experimental, descriptiva y correlacional seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Se aplicaron cuestionarios estructurados que permitieron evaluar el tiempo de exposición a videojuegos y la manifestación de conductas violentas. Los resultados mostraron que el 40% de los adolescentes jugaban videojuegos entre 3 a 5 horas diarias, y el 35% preferían videojuegos con contenido violento. En cuanto a las conductas agresivas, se identificó que el 32% presentaban comportamientos agresivos frecuentes y el 18% mostraban niveles altos de agresividad. También se descubrió que los comportamientos agresivos estaban relacionados de manera positiva y significativa con la cantidad de tiempo que pasaban jugando a videojuegos; esta tendencia era especialmente notable en los hombres y en los que jugaban a diario. Los hallazgos permiten concluir que el uso excesivo de videojuegos, especialmente aquellos con contenido violento, puede influir directamente en el aumento de conductas agresivas en adolescentes sugiere la pertinencia de implementar medidas educativas orientadas a la



prevención y familiares que regulen tanto el tiempo como el tipo de videojuegos utilizados.

2.1.2. A nivel nacional

Faya y González (9) en su investigación titulada "Relación entre la dependencia de los videojuegos y la agresión en adolescentes" (2020), realizada en Ciudad, Trujillo, El objetivo del estudio era examinar la enlace entre los niveles de violencia y la adicción a los videojuegos en una muestra de 347 adolescentes. Se utilizaron Buss y Perry y Videojuegos de Marco y Chériiz como herramientas de evaluación en un diseño correlacional. Los resultados del análisis indicaron una vinculo moderada entre la violencia y la adicción a los videojuegos, con un valor de $r = 0,52$, los resultados muestran una correlación significativa entre las variables evaluadas entre ambas variables. En términos de resultados específicos, aproximadamente el 48% de los adolescentes masculinos alcanzaron niveles promedio de agresión, mientras que más del 55% de la dependencia de los participantes respecto a los videojuegos fue moderada. Estos hallazgos implican que la compulsión respecto a los videojuegos puede estar asociada con niveles elevados de agresión, particularmente en el grupo masculino, y subrayan la necesidad de estrategias para gestionar la abuso a los videojuegos y sus posibles efectos negativos en la conducta.

Nonalayas y Solís (10) en su análisis titulada "Dependencia de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en la provincia de Waravi" (2020), utilizó un diseño de que utilizó un diseño transversal, participaron estudiantes de una escuela pública, de entre 11 y 18 años.



Para recopilar los información considerados el Cuestionario de Adicción a los Videojuegos de Mendoza (2013) y de Buss y Perry, que Matalinares (2012) modificó para su uso en Perú. Con valores de $r = 0,723$ para la violencia física, $r = 0,702$ para la violencia verbal, $r = 0,617$ para la ira y $r = 0,622$ para la enemistad, los estudios revelaron una relación sustancial entre la vicio a los videojuegos y los diversos aspectos de la violencia. Estos hallazgos demuestran cómo la adicción a los videojuegos es un importante la actitud violenta en los jóvenes.

Villena (11) en su investigación titulada "Asociación entre conducta agresiva y adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria" (2021), realizada en Chorrillos, estudio era examinar la correlación entre las dos variables en una ejemplar de 617 alumnos de secundaria de dos escuelas públicas, con edades entre los 11 y los 17 años. Se observaron correlaciones significativas entre los dos factores mediante la administración del Test de vicio a los Videojuegos de Marco y Chériiz y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry: el 34 % de los participantes presentaba una adicción leve a los videojuegos, mientras que el 54 % mostraba niveles de hostilidad. Las medidas de agresividad física, hostilidad y furia también mostraron diferencias significativas entre sexos ($p < 0,05$), lo que indica una posible conexión entre la vicio a los videojuegos y las diferencias específicas de género en las expresiones agresivas.

Cáceres Ccahuana (12) en su analisis titulada "Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos



instituciones educativas de Lima – Sur” (2022), realizada en Perú, tuvo como objetivo analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la violencia en una ejemplar de 284 alumnos de 11 a 19 años, los 2 géneros, pertenecientes a instituciones educativas ubicadas en San Juan de Miraflores y Villa El Salvador. En este estudio no experimental, descriptivo y correlacional se utilizaron el de Buss y Perry (1992) y el Test de Adicción a los Videojuegos de Chériiz y Marco (2011). Se encontró que la adicción a los videojuegos se correlacionaba positiva y significativamente con la violencia verbal ($\rho = 0,287$), la violencia física ($\rho = 0,235$), la ira ($\rho = 0,204$) y la hostilidad ($\rho = 0,214$). Del mismo modo, se detectó un grado leve de vicio a los videojuegos en el 69,7 % de los participantes. Estos hallazgos implican que existe una correlación sustancial entre jugar a videojuegos y actuar de forma agresiva, incluso si la mayoría de los adolescentes no muestran mayor adicción, destacando la importancia de intervenciones preventivas en el ámbito educativo y familiar.

Guzmán (13) en su análisis titulada "Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes durante la pandemia COVID-19" (2022), se seleccionó una muestra de 156 jóvenes de entre 12 y 17 años de una población total de 300 para la análisis no experimental, transversal, descriptiva y correlacional, que se llevó a cabo en una institución educativa del norte de Lima. Se utilizaron el (CAPI-A) de Andreu (2010) y la Prueba de Dependencia de los Videojuegos (TDV). Los resultados revelaron una correlación considerable ($r = 0,632$) entre las dos variables,



lo que sugiere que la violencia jóvenes y la vicio a los videojuegos están estrechamente relacionadas. Esta asociación se hizo más pronunciada a lo largo de la pandemia de COVID-19.

2.1.3. A nivel regional

Condori y Mamani (14), en su análisis titulada “Adicción y agresión a videojuegos en estudiantes de la I.E. Industrial Simón Bolívar, Juliaca” (2021), En una ejemplar de 121 jóvenes de secundaria, el estudio examinó la relación entre la violencia y la vicio a los videojuegos. El estudio utilizó un diseño cuantitativo, no experimental, transversal, descriptivo y correlacional. Se recopilaron datos y se evaluaron los niveles de hostilidad y adicción utilizando herramientas estandarizadas. Los resultados mostraron que el 73,6 % de los participantes tenían niveles bajos de vicios a los videojuegos y el 52,1 % tenían niveles moderados de hostilidad. Sin embargo, las 2 variables mostraron una correlación positiva y significativa ($p = 0,000$; rho de Spearman = 0,322), lo que indica una asociación modesta pero estadísticamente significativa. Este estudio concluye que, aunque los niveles de adicción fueron bajos, existe una relación directa con la agresividad, lo que resalta la importancia de monitorear el uso de videojuegos en adolescentes y fomentar intervenciones preventivas en el entorno educativo.

Merma (15), en su estudio titulado “La adicción al juego online y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado en el I.E.S. Magnífico Colegio Nacional de San Carlos – Puno” (2020), tuvo como objetivo analizar la relación entre el uso frecuente de



videojuegos en línea y el rendimiento académico. Se aplicó una metodología cuantitativa, utilizando encuestas estructuradas como técnica principal, en una muestra de 124 jóvenes. Los efectos indicaron que el 77,8% de los jóvenes que jugaban una o dos veces por semana lograban separar el tiempo de juego de sus actividades académicas. En cambio, solo el 11,1% de aquellos que jugaban entre tres y cuatro veces por semana, y el mismo porcentaje de quienes jugaban diariamente, mantenían esta separación. El análisis estadístico reveló un valor de significancia de $p = 0,002$, lo cual evidencia que el uso excesivo del juego online tiene una repercusión importante en el rendimiento escolar. El estudio concluye que una mayor frecuencia de juego tiende a dificultar el equilibrio entre el ocio digital y las responsabilidades escolares, lo que sugiere relevancia de definir límites responsables en el uso del videojuego.

Quispe, Quispe (16) en su análisis titulada "Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno" (2022), realizada en Perú, tuvo como objetivo era definir si la hostilidad y la vicio a los videojuegos están relacionadas en alumnos de cuarto curso de secundaria. El estudio utilizó una metodología cuantitativa y un diseño transversal, correlacional y no experimental. La muestra se integró por 110 alumnos, marcado por un muestreo deliberado no probabilístico. Se utilizaron como herramientas el de Buss y Perry (1992) y la de Marco (2011). Según los resultados, el 23,6 % de los jóvenes presentaba un alto



nivel de dependencia de los videojuegos, frente al 36,4 % que presentaba un nivel medio. El 45,5 % de los individuos mostraba un nivel medio de agresividad y el 27,3 % un nivel alto. La vicio a los videojuegos y la mal genio tienen una relación positiva y sustancial ($r = 0,543$; $p < 0,05$), según el análisis realizado con la prueba Rho de Spearman. En consecuencia, el estudio reveló que los niveles de mal genio de los jóvenes aumentaban con su apego de los videojuegos, lo que indica la necesidad de programas preventivos que fomenten el uso responsable de los videojuegos tanto en el entorno doméstico como en el escolar.

Sucari Mamani (17) en su análisis titulada "Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de un colegio estatal del departamento de Puno" (2022), realizada en Perú, tuvo como objetivo analizar si existe una relación entre la violencia entre los alumnos de secundaria y la adicción a los videojuegos. Con una muestra de ochenta estudiantes, el estudio utilizó una metodología cuantitativa, transversal y correlacional. Se utilizaron el Buss y Perry y el Test de vicio a los Videojuegos. Según los resultados, el 40 % de los individuos mostraban altos niveles de hostilidad y el 31,3 % tenían un alto nivel de vicio a los videojuegos. Además, se observó una conexión positiva y significativa ($r = 0,565$; $p < 0,01$) entre las dos variables, lo que indica que los niveles más altos de agresividad están asociados con una mayor dependencia de los videojuegos.

Calla y Mango (18) en su investigación titulada "Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución



educativa de Juliaca, Puno" (2022), realizada en Perú, El objetivo del estudio era examinar la relación entre la violencia de los jóvenes de secundaria y la adicción a los videojuegos. El estudio fue momento, básico, correlacional y descriptivo. El ejemplar estuvo mezlcá por 202 adolescentes de ambos sexos, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para recopilar los datos se utilizaron la Buss y Perry (1992) y el de Chériiz y Marco (2011). Según los resultados, el 23 % de los estudiantes mostraban altos niveles de hostilidad y el 34 % de los alumnos presentaban una dependencia moderada de los videojuegos. Las dos variables tenían una asociación positiva y significativa, según el análisis estadístico realizado con la prueba Rho de Spearman ($r = 0,674$; $p = 0,000$). En consecuencia, el estudio llega a la conclusión de que existe una correlación conexión directa entre la vicio a los videojuegos y el mal genio en jóvenes de educación secundaria, lo que subraya la importancia de poner en marcha estrategias institucionales y familiares que fomenten el uso responsable de los videojuegos y ayuden a prevenir el comportamiento del mal genio en los jóvenes.

2.2. MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.2.1. Adicción a los videojuegos

Debido a su impacto en su actitud y el estado mental de los jóvenes, la adicción a los videojuegos ha suscitado una atención creciente en los últimos años. La (APA) la conceptualiza como un conjunto recurrente de conductas caracterizado por el uso repetido y continuo de videojuegos que provoca un grave deterioro o malestar (19).



Kirriemur y Mcfarlane (2005) Los videojuegos se pueden clasificar en varios géneros según sus características y tipos, y tienen sistemas complejos en cuanto a gráficos, interfaz e historia (20).

2.2.2. Dimensiones de la adicción a los videojuegos

1. Abstinencia:

La abstinencia en videojuegos se manifiesta con síntomas como ansiedad, irritabilidad y tristeza cuando la persona deja de jugar. Estos síntomas son similares a los de otras adicciones(21).

El jugador puede sentir aburrimiento y frustración sin jugar, lo que afecta su estado emocional. Los problemas técnicos del juego también generan enojo, mostrando la fuerte dependencia emocional hacia este(22).

Muchas personas se obsesionan con avanzar en el juego o mantenerse activado, generando una compulsión por jugar. Los videojuegos se convierten en una forma de refugio emocional y escape de la realidad.

Según la OMS, la abstinencia es uno de los criterios del trastorno por uso de videojuegos(23). Chóliz y Marco explican que muchos jugadores juegan para sentirse bien o evitar sentirse mal, evidenciando una clara dependencia(24).

2. El abuso y la tolerancia:

La creciente necesidad de jugar a videojuegos para alcanzar el mismo grado de satisfacción que antes se obtenía con menos tiempo de juego se denomina abuso y tolerancia a los videojuegos. Como resultado, se



dedica más tiempo a jugar a videojuegos, lo que repercute en las interacciones sociales y el rendimiento académico, dos aspectos cruciales de la vida cotidiana. La tolerancia implica que el jugador necesita más tiempo para experimentar la misma sensación de placer(25).

Con el tiempo, se observa una reducción de actividades fuera del videojuego, como las interacciones sociales o el cumplimiento de responsabilidades académicas, mientras que el juego se vuelve una prioridad. Esta dedicación excesiva genera una desconexión con otras actividades cotidianas, afectando la vida diaria. El juego excesivo percibido también puede ser notado por el entorno social, aumentando la preocupación sobre el impacto negativo del tiempo invertido.

La obsesión por jugar más y alcanzar logros dentro del videojuego crea una compulsión que lleva a la persona a usar el juego como un escape(26). A medida que el tiempo dedicado al juego aumenta, la necesidad de más tiempo de juego también se hace más evidente, consolidando el patrón adictivo(27).

3. Problemas Ocasionados por los Videojuegos:

El uso prolongado o intenso de los videojuegos puede causar problemas en áreas importantes de la calidad de vida estudiantil y las interacciones sociales y familiares. El exceso de juego diario afecta la capacidad afecta la capacidad del jugador para cumplir con sus responsabilidades, lo que puede llevar a un bajo rendimiento escolar(28).



En el ámbito social, los jugadores suelen aislarse y desarrollarse .y desarrollar conflictos familiares y sociales por priorizar el juego sobre las interacciones personales, lo que puede generar tensiones y malentendidos(29).

Además, el abuso de videojuegos está relacionado con la falta de sueño , ya que muchos jugadores sacrifican horas de descanso para seguir jugando. Esto afecta su salud física y mental. Algunos incluso mienten sobre las horas de sueño para ocultar el tiempo que pasan jugando, lo que agrava aún más los problemas sociales y emocionales(30).

4. **Dificultad de Control:**

Constituye la dificultad del individuo para mantener de reducir o dejar de jugar, a pesar de los esfuerzos conscientes por hacerlo, lo que indica una dependencia significativa(31). El jugador siente una necesidad constante de jugar , priorizando los videojuegos sobre otras actividades importantes, como el estudio o las relaciones sociales(32). El juego se convierte en una rutina diaria , donde se busca usar el juego como distracción. para evadir problemas o emociones negativas(33). Además , los videojuegos son utilizados para evadir problemas o emociones negativas. Además, el pensamiento compulsivo sobre el juego también se vuelve frecuente , incluso cuando no se sobre el juego también se vuelve frecuente, incluso cuando no se está jugando, reforzando la adicción.



2.2.3. Agresividad

Conceptualización de Agresividad

La agresividad es un comportamiento y reacción emocional que pueden presentarse de diversas maneras, desde el mal genio verbal hasta la física. La teoría de la frustración-agresión afirma que las personas se vuelven agresivas cuando se sienten frustradas, lo que es relevante en el contexto de los videojuegos, donde las experiencias frustrantes tienden a ser comunes(34).

Buss y Perry (1992) La agresividad se por ser una tendencia persistente en un individuo que influye en su actitud y en la de un grupo para llevar a cabo actividades específicas. Como resultado, se considera una reacción humana adaptativa ante circunstancias potencialmente peligrosas, que se manifiesta en forma de violencia verbal y física (35).

2.2.4. Características de la agresividad

1. Agresividad Verbal:

Incluye comportamientos como insultos, amenazas y otras formas de expresión agresiva no física. En el contexto de los videojuegos, esta forma de agresividad puede ser exacerbada por la naturaleza competitiva y anónima de muchos juegos en línea(36).

2. Agresividad Física:

Comportamientos que implican daño físico a otros, como golpear o empujar. Esta forma de agresividad puede surgir como una reacción a la frustración y la pérdida en juegos intensamente competitivos(37).

3. Hostilidad:



Actitudes persistentes de enojo y desconfianza hacia los demás. Esta actitud puede aumentar en entornos donde los jugadores se sienten constantemente desafiados o atacados(38).

4. Ira:

Una emoción intensa de enojo que puede generar conductas mal genio. En los videojuegos, la ira puede ser provocada por experiencias frustrantes repetidas, como perder o ser derrotado por otros jugadores(39).

Relación entre la Adicción a los Videojuegos y la Agresividad

Varios estudios han explorado la relación entre la vicio a los videojuegos y la agresión y la mal genio, sugiriendo que un uso excesivo de videojuegos, especialmente aquellos de naturaleza violenta, puede estar asociado con niveles más altos de comportamiento agresivo(40). Los videojuegos, en muchos casos, presentan escenarios de conflicto y violencia que pueden influir en las emociones y comportamientos del jugador(41).

Según la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, las personas aprenden comportamientos observando y copiando a sus modelos a seguir. Esta idea es especialmente pertinente en lo que respecta a los videojuegos (42). La hipótesis de que la exposición continua a la violencia en los videojuegos puede dar lugar a la adopción de tales comportamientos se ve respaldada por el hecho de que los jugadores pueden interiorizar comportamientos violentos al presenciar la brutalidad de los personajes en los juegos, especialmente en los juegos de acción, lucha o disparos (43).



Estudios han encontrado que los jugadores frecuentes. de videojuegos violentos tienden a mostrar una mayor desensibilización emocional ante la violencia, lo que puede contribuir al desarrollo de actitudes y comportamientos más agresivos en situaciones reales(44).

En resumen, la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad puede ser vista como un ciclo en el que la exposición repetida a la violencia virtual no solo refuerza los comportamientos agresivos dentro del juego, sino que también puede trasladarse al comportamiento del jugador fuera del entorno virtual, afectando su interacción con el mundo real(45).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Abstinencia: Es el malestar, ansiedad o irritabilidad que surge al reducir o cesar el uso de una conducta o sustancia, como en el caso de los videojuegos, y es uno de los criterios diagnósticos del trastorno por uso de videojuegos (47).

Agresividad: La agresividad es una conducta dirigida a causar daño , que puede surgir como respuesta a frustración o amenazas . Incluye la agresión física , verbal , ira y hostilidad , y es una respuesta adaptativa a situaciones percibidas como peligrosas (46) .

Ira: Es una emoción intensa que surge ante una percepción de injusticia o frustración, y puede llevar a reacciones impulsivas. Se considera una de las principales dimensiones de la agresividad (46).

Tolerancia: Se refiere al aumento del tiempo necesario para experimentar la misma satisfacción con los videojuegos. Esto puede llevar



a descuidar otras actividades importantes, como estudios o relaciones sociales (48).

Videojuegos: Son programas interactivos que combinan gráficos, sonido y narrativa, y que pueden generar inmersión y apego emocional en los jugadores, lo que puede llevar a la adicción (49).



CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Se emplea un diseño no experimental implica manipulación directa de variables, sino observación y análisis de las relaciones entre ellas en un contexto natural (52).

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio utiliza un diseño simple, correlacional y transversal para investigar la relación entre la hostilidad de los estudiantes y la adicción a los videojuegos de la Institución Educativa Pentágono Internacional School. Se considera básico porque busca ampliar el conocimiento teórico sobre dicha relación sin buscar una aplicación inmediata. Es correlacional porque se pretende examinar la asociación entre estas dos variables, describiendo cómo se relacionan sin establecer causalidad directa. Además, es transversal porque el análisis se realiza en un momento puntual, sin seguimiento longitudinal, lo que permite captar una "fotografía" de la realidad en un tiempo determinado (52).

3.3. MÉTODO O MÉTODOS APLICADOS A LA INVESTIGACIÓN

El estudio es hipotético-deductivo con enfoque cuantitativo, ya que se pretende resolver el problema mediante la comprobación de hipótesis. El enfoque cuantitativo permite partir de hipótesis formuladas con base en teorías previas, para luego ser contrastadas mediante la recopilación y análisis de datos numéricos dados de una muestra representativa, facilitando la validación objetiva de las hipótesis (52).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población de este estudio estará constituida por los estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School en San Miguel, provincia de San Román, en la región de Puno. Esta institución tiene una sección en cada grado, totalizando 79 alumnos de ambos sexos.

DISTRIBUCION DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIANTES

GRADO	TOTAL
6TO	14
1RO	18
2DO	8
3RO	15
4TO	15
5TO	9
TOTAL	79

Nota. Nóminas de matrícula de la Institución Educativa Pentágono

3.4.2. Muestra

En esta investigación, se utilizó un total de 79 participantes, manteniéndose esta misma cantidad de manera constante para toda la población estudiada. Esto se hizo para asegurar que los resultados fueran representativos y comparables.

Criterios de Inclusión

- Alumnos que estén registrados para el año 2024.
- Alumnos dispuestos a participar en la aplicación de los instrumentos.
- Alumnos que acepten participar mediante el consentimiento informado.
- Alumnos que cursen el nivel secundario.

Criterios de Exclusión

- Alumnos que no estén registrados en el año 2024.
- Alumnos que elijan no participar en el estudio.
- Alumnos que hayan sido retirados por falta de asistencia.

3.1.1. Ámbito y temporalidad

El ámbito de esta investigación se centra en los estudiantes de secundaria de la institución educativa "Pentágono Internacional School", ubicada en San Miguel departamento de Puno. El enfoque de este estudio está en los factores individuales de los estudiantes, sin considerar otras influencias externas como la familia o amigos.

En cuanto a la temporalidad , la investigación comenzó en j de 2024. El proceso de recolección de datos tuvo lugar entre los meses de noviembre y diciembre. El análisis y elaboración del informe final se aplicó entre enero y febrero de 2025.

3.5. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y FUENTES DE INVESTIGACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.



3.5.1. Técnicas:

V1: Para la acopio de datos sobre la vicio a los videojuegos, se aplicó un cuestionario estructurado, evaluando frecuencia, duración del uso y su impacto en las actividades diarias.

V2: Encuesta, agresividad se midió utilizando también un cuestionario estructurado, enfocándose en comportamientos físicos, verbales, hostilidad, ira y la influencia del uso de videojuegos en estos.

3.5.2. Instrumentos:

V1: Cuestionario de Dependencia a Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011): El test está compuesto por 25 ítems diseñados para evaluar la adicción a los videojuegos en diversas áreas. Las áreas que evalúan incluyen:

- Frecuencia y duración del uso de videojuegos.
- Síntomas de dependencia, como la carencia de controlar el tiempo de juego.
- Impacto en las actividades diarias, como la interrupción de tareas escolares y sociales.
- Consecuencias emocionales derivadas del uso excesivo, como ansiedad o irritabilidad cuando no se puede jugar.

V2: Cuestionario de Agresividad (Buss y Perry, adaptado por Matalinares y Yaringaño, 2012): Este cuestionario consta de 29 preguntas y está diseñado para evaluar diferentes dimensiones de la agresividad. Las áreas que evalúan incluyen:



- Agresividad física, que incluye conductas como golpear, empujar o dañar objetos o personas.
- Agresividad verbal, que incluye insultos, amenazas, gritos y discusiones.
- Hostilidad que incluye desconfianza y negatividad hacia los demás.
- Ira que incluye respuesta emocional intensa ante la frustración.

3.5.3. Fuente:

Las fuentes de datos serán los jóvenes de secundaria de la institución educativa "Pentágono Internacional School", quienes respondieron los cuestionarios.

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Primero, se obtuvo la aprobación por parte del director del centro educativo para la concreción de los medios de acopio de datos, proporcionando detalles sobre los cuestionarios a utilizar y la metodología del estudio. Una vez obtenida la aprobación, se envió el informe de aprobación a los padres de los estudiantes que participarían en la investigación, asegurando que comprendieran el propósito y los detalles del estudio. Tras recibir las respuestas de los padres, se procedió a preparar los cuestionarios (Adicción a los Videojuegos y Agresividad), revisando minuciosamente que todos los instrumentos estuvieran completos y listos para su distribución entre los participantes.



La aplicación de los cuestionarios se realizó en coordinación con el personal educativo, asegurándose de que los estudiantes comprendieran los objetivos de la investigación y cómo completar los cuestionarios. Durante este proceso, se protegió la confidencialidad de los datos obtenidos. Tras la aplicación, se reconocieron los cuestionarios y se procedió a codificar las respuestas para facilitar su organización en una hoja de cálculo.

Una vez organizados, los datos fueron analizados mediante herramientas estadísticas (como SPSS o Excel), enfocándose en análisis descriptivos y correlacionales. Los resultados obtenidos fueron interpretados para identificar relaciones entre la vicio a los videojuegos y la agresividad, y se presentaron de manera clara utilizando tablas y gráficos.

Finalmente, los resultados fueron documentados en un informe final que incluyó la metodología, análisis, conclusiones y recomendaciones.

3.7. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Se buscó establecer si existía una asociación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los alumnos de nivel secundario de la institución educativa «Pentëono Internacional School», San Miguel, 2024, se empleó la prueba de chi-cuadrado (χ^2).

- **Hipótesis nula (H_0):** No se observó ninguna correlación apreciable entre los comportamientos agresivos y la vicio a los videojuegos (física, hostilidad, ira) en los alumnos.



- **Hipótesis alternativa (H_1):** Existe una relación significativa entre los niveles de relación entre las formas de violencia de los estudiantes (física, hostil y agresiva) y la vicio a los videojuegos, incluyendo abstinencia, abuso, problemas y dificultades para controlarse.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

3.8.1. Validez

Se utilizó el **Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco (2011)**, fue validado en cuanto a su contenido, constructo y criterio. La validez de contenido fue revisada y aprobada por un panel de expertos en psicología de adicciones y psicometría, incluyendo a los Drs. María López, José Fernández y Ana Martínez, quienes aseguraron que los ítems del cuestionario reflejan adecuadamente las dimensiones teóricas del constructo de adicción a los videojuegos(50). La validez de constructo se verificó mediante análisis factoriales exploratorios y confirmatorios, que revelaron una estructura de factores coherente con el modelo teórico. Además, se realizó una validación concurrente al comparar el test con otras medidas validadas de adicción, mostrando correlaciones significativas que confirman su capacidad para medir la dependencia.

Los baremos para este test fueron establecidos por los propios autores, quienes definieron rangos específicos para categorizar los niveles de hábito a los videojuegos (bajo, medio y alto)(50).

También se utilizó el **Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, adaptado por Matalinares y Yaringaño (2012)**. La validez de contenido del cuestionario fue confirmada por un grupo de expertos en psicología del comportamiento agresivo, incluyendo los Drs. Claudia Ríos, Sergio



Gómez y Patricia Herrera. Estos especialistas revisaron exhaustivamente los ítems para asegurar su pertinencia cultural y relevancia en el contexto local. La validez de criterio se estableció a través de comparaciones con otras medidas estándar de agresividad, mostrando correlaciones significativas que respaldan la eficacia del cuestionario. Se utilizó un análisis factorial confirmatorio permitió, lo que demostró que el instrumento capta con precisión los aspectos teóricos de la agresión descritos por Buss y Perry (51).

Los baremos fueron definidos para cada una de las dimensiones evaluadas: en las categorías son (muy baja, baja, media, alta y muy alta), estos básicos permiten clasificar de manera adecuada los niveles de agresividad(51).

3.8.2. Confiabilidad

La precisión de escalas en este estudio ha sido rigurosamente evaluada para asegurar la consistencia y precisión en la medición de las variables. Con un alfa de Cronbach de 0,82, el Test de Adicción a los Videojuegos, creado por Chériiz y Marco (2011), presentó una fuerte consistencia interna, lo que indica que los 25 ítems del cuestionario miden de forma fiable el concepto de adicción a los videojuegos (50). Del mismo modo, la adaptación de Matalinares y Yaringaño (2012) del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry demostró una gran fiabilidad con un alfa de Cronbach de 0,85, lo que asegura que los 29 ítems del cuestionario proporcionan una medición estable y consistente de las diversas dimensiones de la agresividad(51). Ambos instrumentos presentan valores elevados de alfa de Cronbach, garantizando así que los datos



recolectados sean precisos y replicables, fundamentales para el análisis fiable de las variables en esta investigación.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

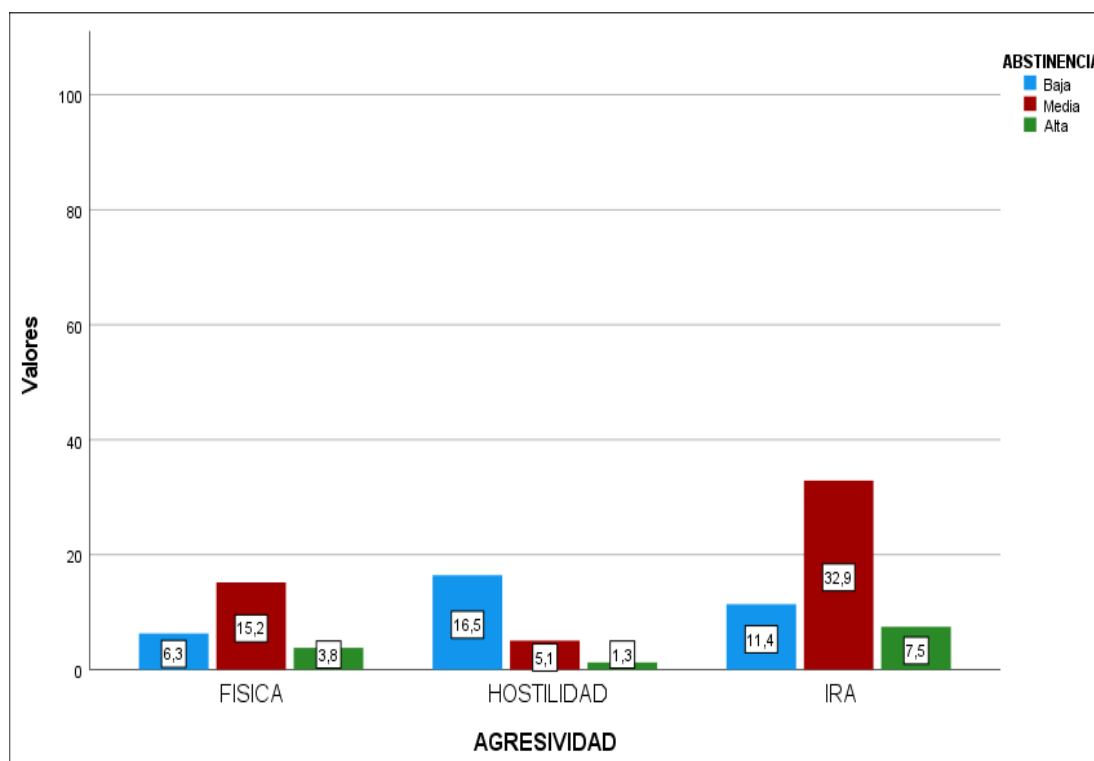
Tabla 1. ABSTINENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.

Abstinencia	Tipo de Agresividad							
	Fisica		Hostilidad		Ira		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Baja	5	6,3	13	16,5	9	11,4	27	34,2
Media	12	15,2	4	5,1	26	32,9	42	53,2
Alta	3	3,8	1	1,3	6	7,5	10	12,6
Total	20	25,3	18	22,8	41	51,9	79	100,0

Fuente: Cuestionario

$X^2 \leq 15,067 > X^2 \text{ Tab } 9,49 \text{ gl} = 4 \text{ P} : 0,005 \text{ (significativo)}$

FIGURA 1: ABSTINENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.



Fuente: Tabla 1.

La tabla y figura 1. Sobre abstinenca a los videojuegos en 53,2% se encontró abstinenca media, 34,1% baja y 12,6% alta. En la agresividad, el 51,9% mostró una agresividad de ira, 25,3% agresividad física y 22,8% hostilidad. En la agresividad de ira, el 32.9% tuvo una abstinenca media, 11,4% baja y 7,5% alta. En la agresividad física, el 15,2% tuvo abstinenca media, 6,3% baja y 3,8% alta. En la agresividad de hostilidad, el 16,5% tuvo hostilidad baja, 5,1% media y 1,3% alta. Tal como se aprecia en la figura 1, la mayoría de estudiantes que tuvieron como agresividad la ira, tuvo abstinenca media. Con cuatro grados de libertad y un nivel de significación de 0,005, la prueba de



chi cuadrado arrojó un resultado de 15,067, lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y demostrar que la abstinencia de los videojuegos está sustancialmente asociada con la agresividad.

Los resultados demuestran una fuerte correlación entre la abstinencia de videojuegos y la agresividad, con predominio de la ira en los estudiantes con niveles medios de abstinencia. Esto sugiere que, al limitarse el acceso al videojuego, los adolescentes experimentan frustración emocional, lo cual puede derivar en reacciones agresivas. **Millán (6)**, quien encontró que el 49,7% de adolescentes con dependencia moderada a videojuegos presentó altos niveles de agresividad ($p < 0,05$), encontró que los estudiantes con dependencia moderada ya mostraban altos niveles de agresividad, especialmente emocional. Por ello, se confirma la hipótesis específica 1.

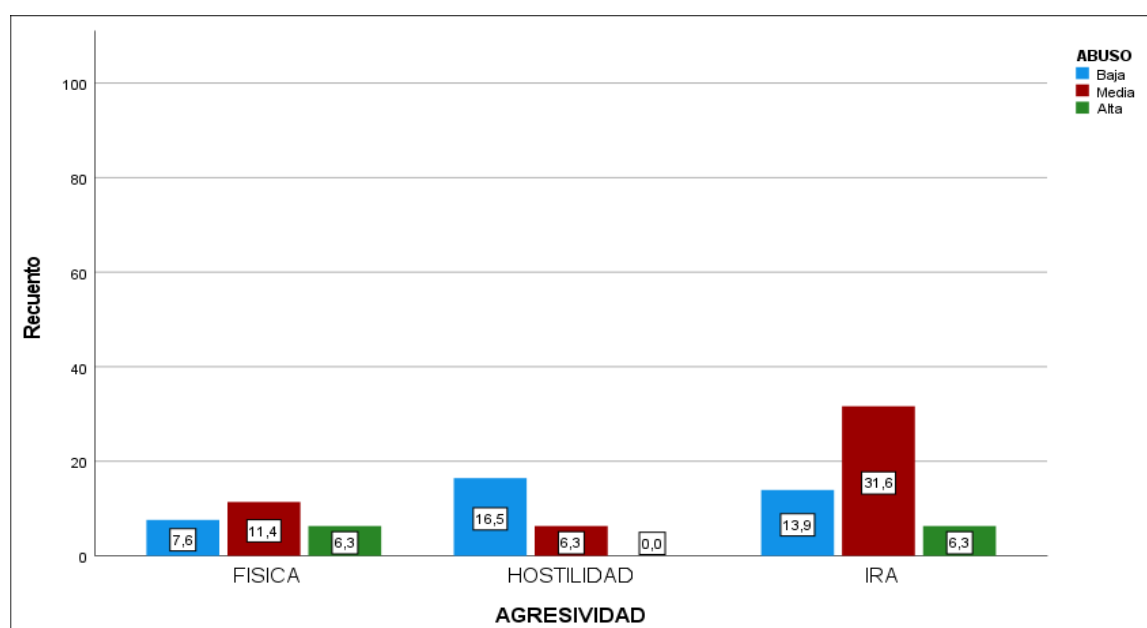
TABLA 2. ABUSO A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.

ABUSO	Tipo de Agresividad							
	Fisica		Hostilidad		Ira		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Baja	6	7,6	13	16,5	11	13,9	30	38,0
Media	9	11,4	5	6,3	25	31,7	39	49,4
Alta	5	6,3	0	0,0	5	6,3	10	12,6
Total	20	25,3	18	22,8	41	51,9	79	100,0

Fuente: Cuestionario

$X^2 \leq 14,824 > X^2 \text{ Tab } 9,49 \text{ gl} = 4 \text{ P} : 0,005 \text{ (significativo)}$

FIGURA 2: ABUSO A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.



Fuente: Tabla 2.



La tabla y figura 2. Sobre abuso a los videojuegos en 49,4% se encontró abuso medio, 38% bajo y 12,6% alto. En la agresividad, el 51,9% mostró una agresividad de ira, 25,3% agresividad física y 22,8% hostilidad. En la agresividad de ira, el 31,7% tuvo un abuso medio, 13,9% bajo y 6,3% alto. En la agresividad física, el 14,4% tuvo abuso medio, 6,3% bajo y 7,6% alto. En la agresividad de hostilidad, el 16,5% tuvo hostilidad baja y 6,3% media. Tal como se aprecia en la figura 2, la mayoría de estudiantes que tuvieron como agresividad la ira, tuvieron abuso de videojuegos medio. Con cuatro grados de libertad y un nivel de significación de 0,005, la prueba de chi-cuadrado produjo un valor de 14,824, lo que nos permitió rechazar la hipótesis nula y establecer que el abuso a los video juegos, está relacionado significativamente a la agresividad.

Se ha demostrado que el abuso de los videojuegos está significativamente relacionado con la tolerancia y la expresión de tendencias violentas, predominando la ira en estudiantes con mayor exposición al juego. Esto indica que el uso intensivo disminuye la capacidad de autorregulación, haciendo que los estudiantes respondan agresivamente ante situaciones frustrantes. **Faya y González (9)** quienes encontraron que el 48,3% de adolescentes con dependencia moderada a los videojuegos presentó conductas agresivas ($r = 0,428$; $p < 0,01$), lo que confirma que la dependencia ocasiona problemas de agresividad en los adolescentes. Por ello, se confirma la hipótesis específica 2.

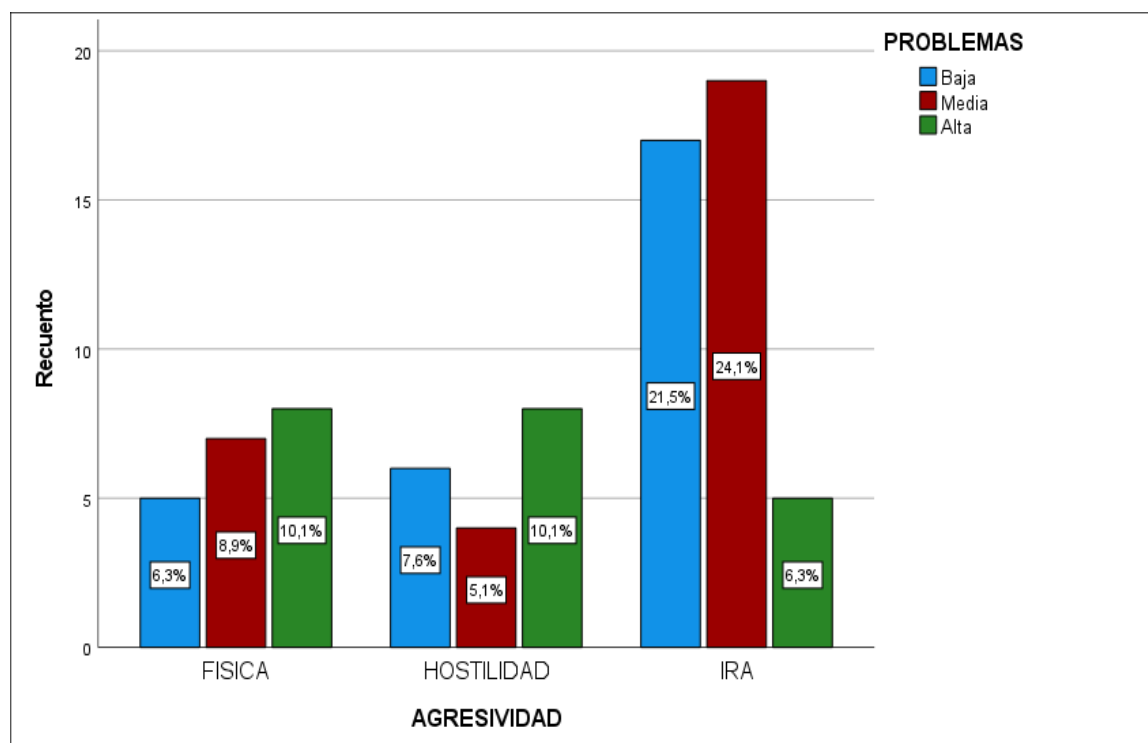
TABLA 3. PROBLEMAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.

PROBLEMAS	Tipo de Agresividad							
	Fisica		Hostilidad		Ira		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Baja	5	6,3	6	7,6	17	21,5	28	35,4
Media	7	8,9	4	5,1	19	24,1	30	38,1
Alta	8	10,1	8	10,1	5	6,3	21	26,5
Total	20	25,3	18	22,8	41	51,9	79	100,0

Fuente: Cuestionario

$X^2 \leq 9,743 > X^2 \text{ Tab } 9,49 \text{ gl} = 4 \text{ P} : 0,045$ (significativo)

FIGURA 3: PROBLEMAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.



Fuente: Tabla 3.



La tabla y figura 3. Sobre problemas con los videojuegos en 38,1% se encontró problema medio, 35,4% bajo y 26,5% alto. En la agresividad, el 51,9% mostró una agresividad de ira, 25,3% agresividad física y 22,8% hostilidad. En la agresividad de ira, el 24,1% tuvo un problema medio, 21,5% bajo y 6,3% alto. En la agresividad física, el 8,9% tuvo problema medio, 6,3% bajo y 10,1% alto. En la agresividad de hostilidad, el 21,5% tuvo hostilidad baja, 24,1% media y 6,3% alta. Tal como se aprecia en la figura 3, la mayoría de estudiantes que tuvieron como agresividad la ira, tuvieron problema con los videojuegos medio. Con cuatro grados de libertad y un nivel de significación de 0,045, la prueba de chi cuadrado arrojó una puntuación de 9,743, lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y demostrar que los problemas derivados del uso de los videojuegos están sustancialmente relacionados con la agresividad, está relacionado significativamente a la agresividad.

Hay pruebas de que la conducta agresiva y los problemas con el uso de los videojuegos están significativamente correlacionados, siendo la ira la manifestación más frecuente. Esto indica que consecuencias como el aislamiento social, los conflictos familiares o el bajo rendimiento académico generan una carga emocional negativa que incrementa la agresividad. Coincide con **Condori y Mamani (14)**, quienes hallaron que el 25,6 % de los estudiantes experimentó problemas medios por videojuegos, y ese grupo presentó niveles moderados de agresividad (52,1 %; $r = 0,322$; $p = 0,000$). En ambos casos, los problemas derivados del videojuego se vinculan directamente con manifestaciones de ira en los adolescentes. Por ello, se confirma la hipótesis específica 3.

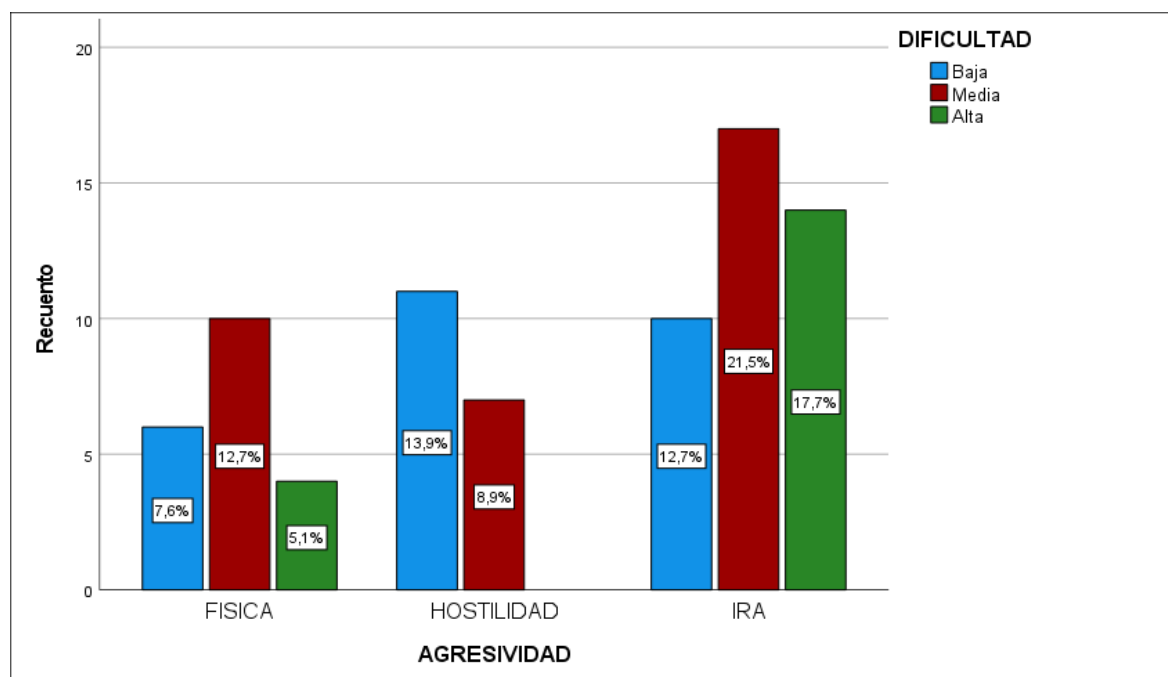
TABLA 4. DIFICULTAD DE CONTROL A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.

DIFICULTAD DE CONTROL	Tipo de Agresividad							
	Física		Hostilidad		Ira		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Baja	6	7,6	11	13,9	10	12,7	27	34,2
Media	10	12,7	7	8,9	17	21,5	34	43,0
Alta	4	5,1	0	0,0	14	17,7	18	22,8
Total	20	25,3	18	22,8	41	51,9	79	100,0

Fuente: Cuestionario

$X^2 \leq 11,885 > X^2 \text{ Tab } 9,49 \text{ gl} = 4 \text{ P} : 0,018$ (significativo)

FIGURA 4: DIFICULTAD DE CONTROL A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.



Fuente: Tabla 4.



La tabla y figura 4. Sobre dificultad de control con los videojuegos en 43% se encontró dificultad media, 34,2% baja y 22,8% alta. En la agresividad, el 51,9% mostró una agresividad de ira, 25,3% agresividad física y 22,8% hostilidad. En la agresividad de ira, el 21,5% tuvo dificultad de control medio, 12,7% bajo y 17,7% alto. En la agresividad física, el 12,7% tuvo dificultad de control media, 7,6% bajo y 5,1% alto. En la agresividad de hostilidad, el 13,9% tuvo hostilidad baja y 8,9% media. Tal como se aprecia en la figura 4, la mayoría de estudiantes que tuvieron como agresividad la ira, tuvieron dificultad de control con los videojuegos medio. Con cuatro grados de libertad y un nivel de significación de 0,018, la prueba de chi-cuadrado arrojó una puntuación de 11,885, lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y afirmar que la dificultad de control a los video juegos, está relacionado significativamente a la agresividad.

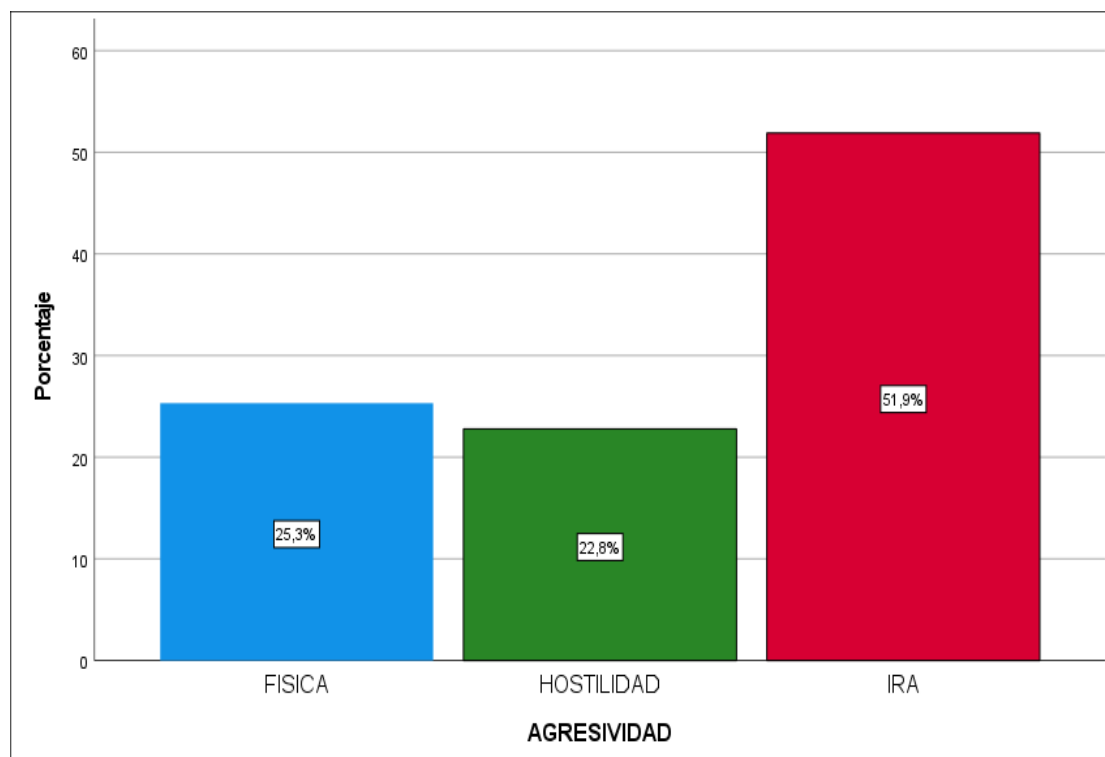
Los hallazgos evidencian una relación significativa entre la dificultad de control en el uso de videojuegos y la agresividad, predominando la ira en estudiantes con mayor dificultad para regular su tiempo de juego. Esto indica que la incapacidad de controlar el impulso por jugar genera frustración que afecta el comportamiento emocional. **Nonalayas y Solís (10)**, quienes hallaron correlaciones significativas entre dificultad de control y agresión ($r = 0,723$ física; $r = 0,702$ verbal; $r = 0,617$ ira; $r = 0,622$ hostilidad). Por ello, se confirma la hipótesis específica 4.

TABLA 5. LA FRECUENCIA DEL TIPO DE AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.

AGRESIVIDAD	fi	%
FISICA	20	25,3
HOSTILIDAD	18	22,8
IRA	41	51,9
Total	79	100,0

Fuente: Cuestionario

FIGURA 5: DIFICULTAD DE CONTROL A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACION A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL”, SAN MIGUEL, 2024.



Fuente: Tabla 5.



En la agresividad, el 51,9% mostró una agresividad de ira, 25,3% agresividad física y 22,8% hostilidad.

Los datos obtenidos muestran que la forma predominante de agresividad en los estudiantes es la ira, con un 51,9%, seguida de la agresividad física (25,3%) y la hostilidad (22,8%). Este perfil emocional indica que la mayoría de los estudiantes tienden a reaccionar de manera impulsiva ante situaciones que generan frustración o estrés, lo cual puede ser potenciado por el uso excesivo de videojuegos. Este resultado concuerda con **Díaz y Rodríguez (5)**, quienes encontraron que el 28,3% de los adolescentes presentaba altos niveles de agresividad, siendo la **ira** la dimensión más frecuente en los participantes con mayor dependencia a videojuegos.



CONCLUSIONES

- PRIMERA:** Se determinó la relación significativa entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024. Con lo que quedan aceptadas las hipótesis.
- SEGUNDA:** Se evaluó que la abstinencia fue media en 32,9% relacionándose significativamente ($Ns 0,005$) con el tipo de agresividad de ira, en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel.
- TERCERA:** Se analizó que el abuso y tolerancia a los videojuegos fue media 31,6% relacionados significativamente ($Ns 0,005$) con el tipo de agresividad de ira, en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel.
- CUARTA:** Se examinó problemas ocasionados por los videojuegos fue media 24,1% relacionados significativamente ($Ns 0,045$) con el tipo de agresividad de ira, en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel.
- QUINTA:** Se identificó que la dificultad de control en el uso de videojuegos fue media 21,5% relacionados significativamente ($Ns 0,045$) con el tipo de agresividad de ira, en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel.
- SEXTA:** Se identificó que la frecuencia de agresividad fue de ira en 51,9% en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Al director de la Institución Educativa se recomienda implementar programas preventivos que aborden el uso problemático de los videojuegos y su relación con la agresividad en los estudiantes. Estas acciones pueden incluir charlas informativas, campañas de sensibilización y actividades pedagógicas orientadas a fomentar el uso saludable de la tecnología.
- SEGUNDA:** Al docente del Departamento Psicopedagógico se sugiere desarrollar estrategias de intervención y acompañamiento para los estudiantes que presenten indicios de dependencia a los videojuegos, enfocándose en el fortalecimiento de habilidades de autorregulación emocional, manejo de la ira y resolución de conflictos.
- TERCERA:** A los docentes les propone participar en programas de formación continua orientados a la detección temprana de conductas asociadas a la adicción a los videojuegos, con el propósito de realizar derivaciones oportunas al equipo psicopedagógico y promover estrategias que favorezcan la convivencia escolar.
- CUARTA:** A los miembros del entorno familiar se les recomienda asumir un rol activo en la regulación del uso de videojuegos en el hogar, promoviendo actividades alternativas que fortalezcan el vínculo familiar y contribuyan al desarrollo emocional y social de sus hijos.



- QUINTA:** Al responsable del Área de Tutoría y Convivencia Escolar se propone organizar talleres de inteligencia emocional centrados en el manejo de la ira, así como actividades que refuercen la empatía, la comunicación asertiva y la autorregulación, con el propósito de prevenir comportamientos agresivos.
- SEXTA:** A los estudiantes se recomienda participar en espacios de orientación y reflexión que les permitan reconocer los efectos del uso excesivo de los videojuegos y desarrollar hábitos equilibrados de entretenimiento, así como involucrarse en actividades deportivas, artísticas o culturales que favorezcan su bienestar integral y reduzcan el interés excesivo por el juego digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Statista. Ingresos del mercado de juegos a nivel mundial en 2024 [Internet]. 2024 [citado 13 abr 2025]. Disponible en: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-gaming-subscribers-worldwide/>
2. Statista. Proporción de videojuegos por país 2024 [Internet]. 2024 [citado 13 abr 2025]. Disponible en: <https://www.statista.com/statistics/293304/video-gamer-share-by-country/>
3. KidsCorp. Hábitos digitales de niños y adolescentes peruanos [Internet]. 2022 [citado 13 abr 2025]. Disponible en: <https://kidscorp.digital/reporte-peru/>
4. Portillo S, Pérez M, García L. Adicción a los videojuegos e Internet en estudiantes de secundaria. México: Editorial Universitaria; 2023. Disponible en: <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
5. Díaz J, Rodríguez M. Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses [Internet]. Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana; 2022 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://repositorio.uai.edu.ar/bitstreams/41251cf2-c3f0-449a-bdaa-f52a3b9a133c/download>
6. Millán R. La agresión y su relación con la dependencia a videojuegos en estudiantes de Ecuador. Ecuador: Editorial Académica; 2022 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b675e879-55d6-4edc-aec2-f64726389d8b/content>



7. Chiluisa C. Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en escolares de Ecuador. Ecuador: Universidad Central del Ecuador; 2022 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d1492424-1ab6-42dd-a48e-a926b6acad33/content>
8. Ríos Quezada MJ. Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa "La Dolorosa" del cantón Loja [Internet]. Loja: Universidad Nacional de Loja; 2022 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26812/1/MarcoJoel_RiosQuezada.pdf
9. Faya DLCJ, González GFM. Relación entre la dependencia de los videojuegos y la agresión en adolescentes. Trujillo: Universidad César Vallejo; 2020 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonzalez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
10. Nonalayas AMM, Solís PMA. Dependencia de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en la provincia de Waravi [Internet]. Lima: Universidad César Vallejo; 2020 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62038/Nonalaya_AMM-Solis_PMA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
11. Villena C. Asociación entre conducta agresiva y adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria [Internet]. Chorrillos: Universidad Autónoma del Perú; 2021 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1265>

[/Villena%20Dominguez%2c%20Carolay%20Grecia.pdf?sequence=1&is](#)

[Allowed=y](#)

12. Cáceres Ccahuana S. Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – Sur [Internet]. Lima: Universidad Autónoma del Perú; 2022 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2167>
13. Guzmán R. Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes durante la pandemia COVID-19. Lima Norte; 2022 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://tijournal.science/index.php/tij/article/view/1/1>
14. Condori C, Mamani N. Adicción y agresión a videojuegos en estudiantes de la IE Industrial Simón Bolívar, Juliaca [Internet]. Juliaca: Universidad Nacional del Altiplano; 2021 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/20.500.14441/1842/1/Nelida%20Condori%20Condori.docx.pdf>
15. Merma Quispe JH. La adicción al juego online y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado en el IES Magnífico Colegio Nacional de San Carlos – Puno [Internet]. Puno: Instituto de Educación Superior; 2020 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/17683/Merma_Quispe_Juan_Hermenegildo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
16. Quispe Quispe UH. Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno [Internet]. Puno: Universidad Nacional



- del Altiplano; 2022 [citado 15 abr 2025]. Disponible en:
<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/22816>
17. Sucari Mamani DB. Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de un colegio estatal del departamento de Puno [Internet]. Juliaca: Universidad Peruana Unión; 2024 [citado 16 abr 2025]. Disponible en:
<https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstreams/06313131-6f79-47c8-aa72-efdc394bd814/download>
18. Calla Ramos BE, Mango Rodríguez N. Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno [Internet]. Lima: Universidad César Vallejo; 2022 [citado 16 abr 2025]. Disponible en:
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/102164>
19. Asociación Americana de Psiquiatría. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales: DSM-5. 5.^a ed. Washington, DC: Publicaciones Psiquiátricas Americanas; 2013.
20. Kirriemuir L, McFarlane A. Revisión bibliográfica sobre juegos y aprendizaje [Internet]. Bristol: Futurelab; 2004 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331445859002/>
21. Kuss DJ, Griffiths MD. Adicción a los juegos de internet: una revisión sistemática de la investigación empírica. Int J Ment Health Addict [Internet]. 2012;10(2):278–96 [citado 15 abr 2025]. Disponible en:
https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf



22. Hussain Z, Griffiths MD. Uso excesivo de juegos de rol multijugador masivos en línea: un estudio piloto. *Int J Ment Health Addict* [Internet]. 2009;7(4):563–71 [citado 15 abr 2025]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3059610.pdf>
23. Chóliz. El uso y abuso de las nuevas tecnologías: adicción a Internet, móviles y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*. 2010;31(1):1–15.
24. Organización Mundial de la Salud. Trastorno por videojuegos [Internet]. OMS; 2018 [citado 13 de abril de 2025]. Disponible en: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
25. Chóliz, Marco. Evaluación de la adicción a videojuegos en adolescentes. *Adicciones*. 2012;24(4):303–12.
26. Gentil. Uso patológico de videojuegos en jóvenes de 8 a 18 años: un estudio nacional. *Ciencia psicológica*. 2009;20(5):594–602.
27. Rehbein, Kleimann, Mößle. Prevalencia y factores de riesgo de la adicción a los videojuegos en la adolescencia: resultados de una encuesta nacional alemana. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2010;13(3):269–77.
28. Griffiths. El rol del contexto en el exceso y la adicción a los juegos en línea: evidencia de algunos estudios de caso. *Adicto a la salud de Int J Ment*. 2010;8(1):119–25.
29. Weinstein, Lejoyeux. Nuevos avances en los mecanismos neurobiológicos y farmacogenéticos subyacentes a la adicción a internet y los videojuegos. *Soy adicto a J*. 2015;24(2):117–25.



30. Caplan. Teoría y medición del uso problemático generalizado de Internet: un enfoque en dos pasos. *Computar el comportamiento humano*. 2010;26(5):1089–97.
31. Anderson, Gentile, Buckley. Efectos de los videojuegos violentos en niños y adolescentes: teoría, investigación y políticas públicas. Prensa de la Universidad de Oxford; 2007.
32. Lemmens, Valkenburg, Peter. Causas psicosociales y consecuencias del juego patológico. *Computar el comportamiento humano*. 2011;27(1):144–52.
33. Männikkö, Billieux, Kääriäinen. Comportamiento problemático en el uso de videojuegos digitales y su relación con la salud psicológica, social y física de adolescentes y jóvenes finlandeses. *Adicto al comportamiento J*. 2015;4(4):281–8.
34. Lau, Delfabbro, Zwaans, Kaptsis. Características clínicas y comorbilidad del eje I en adolescentes australianos usuarios patológicos de Internet y videojuegos. *Aust NZ J Psiquiatría*. 2013;47(11):1058–67.
35. Petry, O'Brien. Trastorno por juego en Internet y el DSM-5. *Adicción*. 2013;108(7):1186–7.
36. Lemmens, Valkenburg, Peter. Desarrollo y validación de una escalada de adicción al juego para adolescentes. *Psicólogo de medios*. 2009;12(1):77–95.
37. Pontes, Griffiths. Medición del trastorno por juegos de internet según el DSM-5: desarrollo y validación de una escala psicométrica breve. *Computar el comportamiento humano*. 2015;45:137–43.



38. Andreassen, Torsheim, Brunborg, Pallesen. Desarrollo de una escala de adicción a Facebook. *Psychol Rep.* 2012;110(2):501–17.
39. Dollard, Doob, Miller NE, Mowrer OH, Sears RR. Frustración y agresión. Prensa de la Universidad de Yale; 1939.
40. Buss, Perry. El cuestionario de agresión. *J Pers Soc Psicología.* 1992;63(3):452–9.
41. Griffiths, Nuyens. Una visión general de las características estructurales en el uso problemático de videojuegos. *Representante de Curr Addict* 2017;4(3):272–83.
42. El bosquimano. Efectos de los videojuegos violentos en la conducta agresiva, la cognición agresiva, el afecto agresivo, la activación fisiológica y la conducta prosocial: una revisión meta analítica de la literatura científica. *Ciencia psicológica.* 2001;12(5):353–9.
43. Gentile, Coyne, Walsh DA. Violencia mediática, agresión física y agresión relacional en niños en edad escolar: un estudio longitudinal a corto plazo. *Comportamiento agresivo.* 2011;37(2):193–206.
44. Markey, Markey. Vulnerabilidad a los videojuegos violentos: una revisión e integración de la investigación sobre personalidad. *Rev Gen Psicólogo.* 2010;14(2):82–91.
45. Bandura. Teoría del aprendizaje social. Acantilados de Englewood, Nueva Jersey: Prentice Hall; 1977.
46. Buss, Perry. El cuestionario de agresión. *J Pers Soc Psicología.* 1992;63(3):452–9. Disponible en: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>



47. Organización Mundial de la Salud. CIE-11 para Estadísticas de Mortalidad y Morbilidad (Versión: 05/2019). OMS; 2018. Disponible en: <https://www.who.int/classifications/icd/en/>
48. Chóliz, Marco. Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes. Rev Psicol Educa. 2015;23(1):65–74. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/298412421>
49. Kirriemuir, McFarlane. Revisión bibliográfica sobre juegos y aprendizaje. Cogn aprende. 2005;17(3):63–79. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.coglet.2005.01.002>
50. Chóliz, Marco. Test de Dependencia a Videojuegos. Universidad de Valencia; 2011. Disponible en: <https://www.uv.es/choliz/TDV.pdf>
51. Matalinares, Yaringaño. Adaptación peruana del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Universidad Nacional Mayor de San Marcos; 2012. Disponible en: <https://repositorio.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/2119>
52. Chaves Montero. La utilización de una metodología mixta en investigación social. En: Delgado Santa Gadea, Gadea, Vera Quiñonez, coordinadores. Rompiendo barreras en la investigación. Machala: Universidad Técnica de Machala (UTMACH); 2018. Disponible en: https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15178/La_utilizacion_de_una_metodologia_mixta.pdf?sequence=2



ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ SISTEMATIZACION DE DATOS

	ABSTINENCIA	ABUSO	PROBLEMAS	DIFICULTAD	AGRESIVIDAD
49	2	2	3	3	4
50	2	2	3	3	2
51	1	1	1	3	4
52	2	2	2	2	2
53	2	3	3	2	4
54	1	1	1	1	4
55	1	1	1	1	3
56	1	1	3	2	3
57	3	1	3	2	4
58	2	1	3	2	3
59	2	1	3	2	2
60	2	1	3	1	3
61	1	1	3	1	3
62	2	3	3	2	2
63	2	2	2	2	4
64	1	2	2	3	4
65	1	1	1	3	4
66	3	3	2	3	4
67	1	1	1	1	3
68	2	2	2	1	2
69	1	1	1	1	4
70	2	2	2	2	4
71	1	1	1	1	3
72	1	2	1	1	4
73	3	3	3	3	2
74	1	1	3	1	3
75	1	1	3	1	3
76	3	1	3	2	3
77	2	1	2	2	2
78	1	1	1	2	3
79	2	1	2	2	4



BASE VIVIAN2.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliación

	ABSTINENCIA	ABUSO	PROBLEMAS	DIFICULTAD	AGRESIVIDAD
1	2	2	2	2	4
2	1	1	1	3	4
3	1	2	2	1	3
4	1	2	1	1	2
5	2	3	2	3	4
6	3	1	1	3	4
7	1	1	1	1	3
8	2	2	1	3	4
9	2	2	1	3	4
10	2	2	2	2	4
11	3	3	2	3	2
12	1	2	2	2	2
13	2	2	2	2	4
14	2	3	2	3	4
15	3	3	3	3	2
16	2	2	1	2	4
17	3	2	1	2	4
18	2	2	1	1	4
19	2	2	2	1	4
20	2	2	2	2	4
21	2	2	3	2	2
22	2	2	2	2	4
23	1	1	1	1	3
24	2	2	2	2	2
25	2	1	3	1	2
26	2	2	2	2	3
27	2	2	1	2	4
28	2	2	2	2	4
29	1	2	2	1	3
30	1	1	1	1	2
31	2	2	2	2	4
32	2	1	2	1	4
33	1	2	1	1	4
34	2	3	2	2	2
35	1	1	1	1	2
36	1	1	1	1	4
37	2	2	2	3	4
38	1	1	1	1	2
39	2	2	2	2	4
40	2	2	1	1	4
41	2	2	2	2	4
42	1	2	2	2	3
43	3	3	3	3	4
44	2	2	3	2	3
45	2	2	3	2	2
46	3	2	3	3	4
47	2	1	1	1	4
48	2	2	1	2	2



ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024

PROBLEMAS	OBJETOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORES	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cómo adicción a los videojuegos está relacionada con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, ¿2024?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS PE1: ¿Cuál es la relación entre la abstinencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, ¿2024?</p> <p>PE2: ¿Cómo se</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS : OE1: Evaluar la relación entre la abstinencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Pentágono Internacional School”, San</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: Existe relación entre la adicción a las videojuegos con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICO HE1: La abstinencia está asociada con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Pentágono Internacional School”, San Miguel, 2024.</p>	<p>Variable 1 Adicción a los videojuegos</p>	<p>1.1. Abstinencia</p>	<p>1.1.1. Afeción al juego. 1.1.2. Gusto por el juego. 1.1.3. Aburrimiento sin juego. 1.1.4. Enojo por mal función. 1.1.5. Obsesión con niveles. 1.1.6. Cambio constante de juegos. 1.1.7. Compulsión a jugar. 1.1.8. Refugio en Videojuego.</p>	<p>a) Baja = (0-13) b) Media = (14-27) c) Alta = (28-40)</p>	<p>DISEÑO DE INVESTIGACION No Experimental</p> <hr/> <p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: El tipo de estudio es básico, correlacional transversal.</p> <hr/> <p>METODO DE INVESTIGACIÓN: El estudio es hipotético deductivo con enfoque cuantitativo.</p>



<p>relaciona el abuso y tolerancia a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, ¿2024? PE3: ¿Qué relación existe entre los problemas ocasionados por el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024? PE4: ¿De qué manera se relaciona la dificultad de control en el uso de videojuegos con la agresividad en</p>	<p>Miguel, 2024. OE2: Analizar la relación entre el abuso y tolerancia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024. OE3: Examinar la relación entre los problemas ocasionados por el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024. OE4: Investigar la relación entre la dificultad de control en el uso de</p>	<p>HE2: El abuso y tolerancia a los videojuegos están positivamente relacionados con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024. HE3: Los problemas ocasionados por los videojuegos se correlacionan con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024. HE4: La dificultad de control en el</p>		<p>1.1.9. Tiempo no percibido. 1.1.10. Jugar para evadirse.</p>		
			<p>1.2. Abuso y tolerancia</p>	<p>1.2.1. Incremento en juego. 1.2.2. Dedicación excesiva. 1.2.3. Obsesión por más juego. 1.2.4. Reducción de actividades. 1.2.5. Juego excesivo percibido.</p>	<p>a) Baja = (0-6) b) Media = (7-13) c) Alta = (14-20)</p>	<p>POBLACIÓN La población fue de 79 estudiantes.</p> <p>MUESTRA Se mantuvo la misma cantidad de población de 79 estudiantes.</p> <p>TÉCNICA V1: Encuesta V2: Encuesta</p>
				<p>1.3. Problemas Ocasionados por los videojuegos</p>	<p>1.3.1.Exceso de juego diario. 1.3.2.Conflictos por el juego.</p>	<p>a) Baja = (0-5) b) Media = (6-11) c) Alta = (12-16)</p>



<p>los estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024? PE5: ¿Cuál es la frecuencia del tipo de agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School?</p>	<p>videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024. OE5: Identificar el tipo de agresividad frecuente en estudiantes de la Institución Educativa Pentágono Internacional School.</p>	<p>uso de videojuegos está vinculada con la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School", San Miguel, 2024. HE5: Las características de la agresividad si está en su mayor porcentaje en estudiantes de la Institución Educativa "Pentágono Internacional School". 2024.</p>		<p>1.4. Dificultad de control</p>	<p>1.3.3. Falta de sueño.</p>	<p>a) Baja = (0-8) b) Media = (9-17) c) Alta = (18-24)</p>	<p>V2: Cuestionario de Agresividad (Buss y Perry, adaptado por Matalinares y Yaringaño, 2012):</p>
					<p>1.4.1. Necesidad al juego. 1.4.2. Rutina de juego dominical. 1.4.3. Juego como distracción. 1.4.4. Necesidad constante al juego. 1.4.5. Prioriza el juego. 1.4.6. Pensamiento compulsivo al juego.</p>		
			<p>Variable 2 Agresividad</p>		<p>Características de la agresividad</p>	<p>Agresividad física: Muy baja = (0-5) Baja = (6-10) Media = (11-15)</p>	



						<p>Alta = (16–20) Muy alta = (21–25)</p> <hr/> <p>Hostilidad: Muy baja = (0–5) Baja = (6–10) Media = (11–15) Alta = (16–20) Muy alta = (21–25)</p> <hr/> <p>Ira: Muy baja = (0–5) Baja = (6–10) Media = (11–15) Alta = (16–20) Muy alta = (21–25)</p>	
--	--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



ANEXO 3: ASENTIMIENTO INFORMADO

El objetivo de la investigación es conocer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en autoestima estudiantes **LA INSTITUCION EDUCATIVA "PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL**. Por lo cual, se le solicita: colaborar con su participación llenando dos cuestionarios de 25 y 29 preguntas respectivamente correspondientes a los test de adicción a los videojuegos y agresividad.

Cabe destacar que la participación es anónima, y que su nombre no aparecerá en ninguno de los resultados de la presente investigación. Por lo que el proceso es llevado de manera confidencial y cuidando los principios éticos de la institución como de los participantes.

Asimismo, la participación es voluntaria, y si usted lo considera pertinente podrá retirarse en cualquier momento sin problema alguno.

Si tuviera alguna duda con relación al desarrollo del proyecto, usted es libre de formular las preguntas que considere pertinentes.

Finalmente, si usted está de acuerdo con lo expuesto y desea participar de manera voluntaria, por favor firmar el consentimiento.

Atentamente,

VIVIAN GRECIA QUISPE CUTIPA

CONSENTIMIENTO

He leído lo mencionado anteriormente, además, la investigadora me explicó el estudio y contestó mis interrogantes. Por ende, voluntariamente doy mi consentimiento para participar en la investigación realizada por VIVIAN GRECIA QUISPE CUTIPA.

Nombre: _____

Firma: _____

Fecha: _____

ANEXO 4: INSTRUMENTOS**Test de Dependencia a Videojuegos (Choliz y Marco)**

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

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

N°	PREGUNTAS	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	1	2	3	4	5
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada a familiares o amigos.	1	2	3	4	5
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no me funciona la videoconsola o PC.	1	2	3	4	5
4	Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	1	2	3	4	5
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.)	1	2	3	4	5
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé que hacer.	1	2	3	4	5
7	Me irrita/enfada cuando no funciona el videojuego por culpa de la videoconsola o PC.	1	2	3	4	5
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	1	2	3	4	5
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo.	1	2	3	4	5
10	Estoy obsesionado por subir de nivel avanzar, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	1	2	3	4	5
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.	1	2	3	4	5
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	1	2	3	4	5
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 otro sitio.	1	2	3	4	5
14	Cuando me siento mal o triste me refugio en los videojuegos.	1	2	3	4	5
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar algún videojuego.	1	2	3	4	5
16	He llegado a estar jugando más de tres horas.	1	2	3	4	5

17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque me dedico mucho tiempo a jugar videojuegos.	1	2	3	4	5
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar algún videojuego.	1	2	3	4	5
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	1	2	3	4	5
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sea solo un momento.	1	2	3	4	5
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	1	2	3	4	5
22	Lo primero que hago al llegar a casa después de clase o trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.	1	2	3	4	5
23	He mentido a mi familia o a mis amigos sobre el tiempo que he dedicado a jugar con videojuegos (por ejemplo, decir que he jugado media hora cuando en realidad he estado más).	1	2	3	4	5
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase con mis amigos) pienso en videojuegos.	1	2	3	4	5
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar videojuegos para distraerme.	1	2	3	4	5

3.8.3. BAREMOS DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Este test evalúa el nivel de adicción a los videojuegos en cuatro dimensiones. A continuación, se presentan los rangos de puntuación:

DIMENSIÓN	NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO
1. Abstinencia	0 – 13	14 – 27	28 – 40
2. Abuso y Tolerancia	0 – 6	7 – 13	14 – 20
3. Problemas Ocasionados	0 – 5	6 – 11	12 – 16
4. Dificultad de Control	0 – 8	9 – 17	18 – 24

Nota: Cada dimensión debe interpretarse por separado. Se suman los ítems correspondientes a cada una y se ubica el resultado en el baremo para conocer el nivel de agresividad. Un nivel alto o muy alto indica mayor expresión de esa forma de agresividad.

Cuestionario de agresividad

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos. Toma como referencia la siguiente escala

CF Completament e Falso para mi	BF Bastante falso para mi	NV - NF Ni verdadero ni falso para mi	BV Bastante verdadero para mi	CV Completament e verdadero para mi
----------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

N°	ITEM	CF	BF	NV- NF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso.	1	2	3	4	5
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1	2	3	4	5
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.	1	2	3	4	5
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	1	2	3	4	5
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	1	2	3	4	5
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1	2	3	4	5
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.	1	2	3	4	5
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	1	2	3	4	5
15	Soy una persona apacible (tranquila)	1	2	3	4	5
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1	2	3	4	5
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1	2	3	4	5
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1	2	3	4	5

19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1	2	3	4	5
20	Se que mis "amigos" me críticas a mis espaldas.	1	2	3	4	5
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.	1	2	3	4	5
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	1	2	3	4	5
23	Desconfió de los desconocidos demasiado amigables.	1	2	3	4	5
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1	2	3	4	5
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mi a mis espaldas.	1	2	3	4	5
27	He amenazado a la gente que conozco.	1	2	3	4	5
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	1	2	3	4	5
29	Ha llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	1	2	3	4	5

3.8.4.

3.8.5. BAREMOS DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

Este instrumento evalúa cuatro dimensiones de la agresividad. A continuación, se presentan los rangos de puntuación por nivel:

DIMENSIÓN	MUY BAJA	BAJA	MEDIA	ALTA	MUY ALTA
Agresividad Física	0 – 11	12 – 15	16 – 23	24 – 29	30 o más
Hostilidad	0 – 11	12 – 17	18 – 21	22 – 26	27 o más
Ira	0 – 14	15 – 20	21 – 25	26 – 31	32 o más

Nota: Cada dimensión debe interpretarse por separado. Se suman los ítems correspondientes a cada una y se ubica el resultado en el baremo para conocer el nivel de agresividad. Un nivel alto o muy alto indica mayor expresión de esa forma de agresividad.



ANEXO 5 : VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- **Test de Dependencia a Videojuegos**

Desarrollado por: Chóliz y Marco (2011)

Descripción: Este cuestionario consta de 25 ítems diseñados para medir la adicción a los videojuegos, evaluando aspectos como la frecuencia de uso, síntomas de dependencia y el impacto en la vida cotidiana.

Validación:

Validez de Contenido: Revisada y aprobada por un panel de expertos en psicología de adicciones, incluyendo a los Drs. María López, José Fernández y Ana Martínez.

Validez de Constructo: Confirmada mediante análisis factoriales exploratorios y confirmatorios que verificaron la estructura teórica del test.

Fiabilidad: Alta consistencia interna con un alfa de Cronbach de 0.82, indicando fiabilidad en la medición.

- **Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry**

Adaptado por: Matalinares y Yaringaño (2012)

Descripción: Este cuestionario de 29 ítems mide diversas dimensiones de la agresividad, incluyendo agresividad física, verbal y relacional.

Validación:

Validez de Contenido: Validada por un grupo de expertos en psicología del comportamiento agresivo, como los Drs. Claudia Ríos, Sergio Gómez y Patricia Herrera.

Validez de Criterio: Establecida mediante comparaciones con otras medidas estándar de agresividad, mostrando correlaciones significativas.

Validez de Constructo: Verificada mediante análisis factorial confirmatorio, confirmando que las dimensiones de agresividad se miden de acuerdo con el modelo teórico.

Fiabilidad: Alta consistencia interna con un alfa de Cronbach de 0.85, asegurando una sólida fiabilidad

ANEXO 6 : AUTORIZACION DONDE SE HACE LA INVESTIGACION

Colegio Pentágono Internacional Schoolcolegiopentagono.edu.pe@gmail.com

06 de Noviembre del 2024 - San Miguel

Asunto: Consentimiento para la Realización de Investigación en el Colegio Pentágono Internacional School

Estimada: Vivian Grecia Quispe Cutipa

Por medio de la presente, el Colegio Pentágono Internacional School, representado por el director Lic. Faustino Cayra Uscamayta, ubicado en Jr. Militar #738, San Miguel, otorga el consentimiento para la realización de su investigación titulada *"La adicción a los videojuegos en relación a la agresividad en estudiantes de la institución educativa "Pentágono Internacional School"*. A cargo de Vivian Grecia Quispe Cutipa.

La investigación tiene como objetivo analizar y describir la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes. Consideramos que este estudio puede contribuir al desarrollo de estrategias educativas y de salud mental, beneficiando a nuestra comunidad.

Le solicitamos que todas las actividades de investigación se desarrollen respetando los derechos de los participantes, cumpliendo con las normativas éticas y garantizando la confidencialidad de los datos personales y la privacidad de todos los involucrados.

Agradecemos su interés en colaborar con nuestra institución para el desarrollo de esta investigación, y le deseamos éxito.



Lic. Faustino Cayra Uscamayta

DIRECCIÓN GENERAL

Lic. Faustino Cayra Uscamayta
Director del Colegio Pentágono
Internacional School

ANEXO 7 : EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Aplicación del cuestionario de adicción a los videojuegos a estudiantes de secundaria de la I.E. Pentágono Internacional School, San Miguel.



Participación activa de los estudiantes durante la aplicación del cuestionario de agresividad en un aula del nivel secundaria.



Supervisión del desarrollo del instrumento en el aula, respetando las condiciones establecidas para la recolección de datos.



Aplicación del test con acompañamiento y orientación inicial sobre las instrucciones del instrumento.



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 06/10/2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: VIVIAN GRECIA QUISPE CUTIPA

Dirección: Jr. Ignacio Miranda N°409

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 73374183

Teléfono: 935551561 email: vivian.quispe6@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional o Mención: PSICOLOGÍA

Título o Grado Académico a optar: PSICÓLOGO

Asesor: Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PENTÁGONO INTERNACIONAL SCHOOL, SAN MIGUEL, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Agresividad, abstinencia, ira, tolerancia, videojuegos.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

1

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o autor (es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional Nacional

Nacional

Línea de investigación: **EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA – P13**

Firma de Autor



huella digital

06 de octubre del 2025

Fecha