



**UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP**

**FACULTAD DE SALUD Y NUTRICIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**TESIS**

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN  
ESTUDIANTES DE LA I.E.S. "PEDRO VILCAPAZA" SAN  
MIGUEL, PUNO-2022**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

**AUTORES:**

**Bach. CRUZ CHOQUE, MARITZA LUCY**

**DNI 01307132**

**Bach. FLORES CASTRO, KATHY ZARA**

**DNI 42581217**

**Bach. VARGAS VILLA, MARY LAURA**

**DNI 40405197**

**LIMA – PERÚ**

**2022**

**ASESORA DE TESIS**

---

**Dra. ROSA ESTHER CHIRINOS SUSANO**  
**DNI 08217185 <https://orcid.org/0000-0001-9093-4955>**

## **JURADO EXAMINADOR**

---

**Dra. MARCELA ROSALINA BARRETO MUNIVE**  
**DNI 09753980 <https://orcid.org/0000-0002-6324-7671>**  
**Presidente**

---

**Dra. NANCY MERCEDES CAPACYACHI OTÁROLA**  
**DNI 07744273 <https://orcid.org/0000-0003-4462-1557>**  
**Secretario**

---

**Mg. GUTIERREZ SUAREZ DIEGO ALEJANDRO**  
**CE 003319075 <https://orcid.org/0000-0003-1388-6448>**  
**Vocal**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a Dios, a mi esposo Samuel a mi hijo Anthony quienes me han dado la fortaleza para nunca rendirme, los quiero mucho.

**Cruz Choque Maritza Lucy**

Dedico con todo mi amor a Dios, a mis padres y a mis hijos que siempre confiaron en mi cada día, dando la bendición para graduarme.

**Flores Castro Kathy Zara**

A Dios, a mi esposo por ser mi fortaleza y a mis hijos: Muñeca, Chely, Ángel, Lían y Dora por ser el motivo a seguir, porque sin ellos este objetivo no hubiese sido posible

**Vargas Villa Mary Laura**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Privada TELESUP y a los docentes, por permitirnos ser parte del proceso de aprendizaje y brindarnos los conocimientos y saberes de la ciencia.

A los jurados y asesor, por inculcarnos con sus buenos valores, conocimientos y experiencias en mi formación profesional y a la labor que se tomaron en revisar. En especial agradezco a mi Asesor de ante mano por su orientación, atención, conocimiento y experiencia, que fue posible desarrollar y ejecutar el presente trabajo investigativo.

## RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo Determinar la relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022. Se encuentra dentro de la metodología de tipo básico, nivel correlacional de diseño no experimental-transversal, la población estuvo conformado por 2045 estudiantes del nivel secundario. Se empleó el muestro probabilístico aleatorio simple, siendo la muestra representativa de 377 estudiantes. Para la obtención de los datos se empleó la escala de adicción a los videojuegos y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Se llegó a los siguientes resultados, el 61.5% son estudiantes que se encuentran en la categoría leve de adicción a videojuegos, el 37.4% moderado y el 1.1% son participantes que se encuentran en la categoría grave de adicción a videojuegos. Mientras que el 27.3% son estudiantes que presentan un nivel medio de conductas agresivas, el 25.7% demuestran nivel alto de conductas agresivas, el 23.1% niveles bajos de conductas agresivas, el 22.8% se sitúan en nivel muy bajo de conductas agresivas y solo el 1.1% son estudiantes que demuestran conductas agresivas de nivel muy alto. Además, se identificó que existe que la adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa y moderada con la agresividad ( $p= .000$ ;  $Rho= .664$ ). Se concluye, cuando mayor tiempo se permanece frente a los videojuegos, las conductas agresivas serán altas.

**Palabras clave:** adicción a videojuegos, agresividad, conductas

## ABSTRACT

The objective of this work was to determine the relationship between Addiction to video games and aggressiveness in students of the I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022. It is within the basic type methodology, correlational level of non-experimental-cross-sectional design, the population was made up of 2045 secondary school students. Simple random probabilistic sampling was used, being the representative sample of 377 students. To obtain the data, the video game Addiction scale and the Buss and Perry aggression questionnaire were used. The following results were obtained, 61.5% are students who are in the category mild video game Addiction, 37.4% moderate and 1.1% are participants who are in the serious category of video game Addiction, while 27.3% are students who present a medium level of aggressive behavior, 25.7% show a high level of aggressive behaviors, 23.1% low levels of aggressive behaviors, 22.8% are at a very low level of aggressive behaviors and only 1.1% are students who demonstrate n aggressive behaviors of a very high level. In addition, it was identified that video game Addiction is directly and moderately related to aggressiveness ( $p = .000$ ;  $Rho = .664$ ). It is concluded that the more time spent in front of video games, aggressive behaviors will be higher.

**Keywords:** Video game Addiction, aggressiveness, behaviors

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>CARÁTULA</b> .....	<b>i</b>
<b>ASESORA DE TESIS</b> .....	<b>ii</b>
<b>JURADO EXAMINADOR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>v</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDO</b> .....	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	<b>x</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>xi</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>xii</b>
<b>I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>14</b>
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Formulación del problema .....	15
1.2.1. Problema general .....	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Justificación del estudio.....	16
1.3.1. Justificación teórica .....	16
1.3.2. Justificación práctica.....	16
1.3.3. Justificación metodológica .....	16
1.4. Objetivos de la investigación .....	17
1.4.1. Objetivos general.....	17
1.4.2. Objetivos específicos.....	17
<b>II. MARCO TEORICO</b> .....	<b>18</b>
2.1. Antecedentes de la investigación .....	18
2.1.1. Antecedentes nacionales.....	18
2.1.2. Antecedentes internacionales.....	20
2.2. Bases teóricas de las variables .....	22
2.2.1. Adicción a videojuegos .....	22
2.2.2. Agresividad.....	26
2.3. Definición de términos básicos .....	29
<b>III. METODOS METODOLÓGICO</b> .....	<b>31</b>

3.1. Hipótesis de la investigación .....	31
3.1.1. Hipótesis general .....	31
3.1.2. Hipótesis específicos .....	31
3.2. Variables de estudio .....	31
3.2.1. Definición conceptual.....	31
3.2.2. Definición operacional .....	31
3.3. Tipo y nivel de investigación.....	32
3.3.1. Tipo.....	32
3.3.2. Nivel.....	32
3.4. Diseño de investigación.....	32
3.5. Población y muestra de estudio.....	33
3.5.1. Población .....	33
3.5.2. Muestra.....	33
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	34
3.6.1. Técnica de recolección de datos .....	34
3.6.2. Instrumentos de recolección de datos .....	34
3.7. Métodos de análisis de datos .....	37
3.8. Aspectos éticos .....	38
<b>IV. RESULTADOS .....</b>	<b>39</b>
4.1. Resultados .....	39
<b>V. DISCUSIÓN.....</b>	<b>47</b>
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>49</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>50</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>51</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>57</b>
Anexo 1. Matriz de consistencia .....	58
Anexo 2. Matriz de operacionalización .....	59
Anexo 3. Instrumentos .....	60
Anexo 4. Validación del instrumento por expertos .....	63
Anexo 5. Matriz de datos .....	68
Anexo 6. Propuesta de valor.....	71
Anexo 7. Reporte anti plagio menor a 30% .....	72
Anexo 8. Autorización de depósito de tesis al repositorio.....	73

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Distribución de la población de acuerdo al sexo .....	33
Tabla 2.	Análisis de fiabilidad de la escala de adicción a videojuegos.....	35
Tabla 3.	Análisis de fiabilidad del cuestionario de agresión .....	37
Tabla 4.	Análisis sociodemográfico según el sexo .....	39
Tabla 5.	Análisis sociodemográfico según la edad.....	40
Tabla 6.	Análisis descriptivo de la variable adicción a videojuegos.....	41
Tabla 7.	Análisis descriptivo de la variable agresividad .....	42
Tabla 8.	Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov.....	43
Tabla 9.	Análisis de correlación entre adicción a videojuegos y agresividad ....	44
Tabla 10.	Análisis de correlación entre adicción a videojuegos y agresividad física .....	44
Tabla 11.	Análisis de correlación entre adicción a videojuegos y agresividad verbal.....	45
Tabla 12.	Análisis de correlación entre adicción a videojuegos y hostilidad .....	45
Tabla 13.	Análisis de correlación entre adicción a videojuegos e ira .....	46

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Sexo de los estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" del distrito de San Miguel, Puno .....	39
Figura 2. Edad de los estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" del distrito de San Miguel, Puno .....	40
Figura 3. Nivel de adicción a videojuegos .....	41
Figura 4. Nivel de agresividad .....	42

## INTRODUCCIÓN

La relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad es de interés central para la investigación en psicología educativa, porque el uso intensivo de los videojuegos entre los estudiantes podría resultar un comportamiento de mala adaptación considerándose un trastorno de adicción. De igual forma, los videojuegos llegan a conducir a un comportamiento agresivo, porque, los estudiantes que dedicaron gran parte de su hora a los videojuegos con contenido a la violencia son hostiles, discuten con facilidad, se involucran en peleas físicas y tienen deficiencias en el desempeño escolar.

Entonces, la adicción a los juegos es otro aspecto que motivan a muchas investigaciones y en diferentes etapas del desarrollo humano, la revisión sistemática es centrarse en los avances tecnológicos que permite acceder con mayor facilidad a los video-juegos, la frecuencia con que se utiliza conduciría también a la adopción de diferentes criterios diagnósticos del problema, porque los videojuegos son ahora una de las principales actividades de ocio para niños y adolescentes, esta proximidad puede estar causando problemas, influyendo directamente en estos individuos, que están rodeados de artificios tecnologías desde temprana edad.

Por lo tanto, se tiene como propósito conocer la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022.

La información brindada permitirá construir otros trabajos investigativos, es por ello el trabajo de investigación está constituida de la siguiente manera:

En el Capítulo I, se detalla la realidad problemática de investigación, la formulación del problema de investigación. Por otra parte, dentro del capítulo se detallan los objetivos y la justificación de la investigación. En el Capítulo II, se aborda el marco teórico conceptual respecto a las variables satisfacción y desempeño laboral con antecedentes nacionales e internacionales. Asimismo, se realiza una revisión teórica sobre las variables que mejor sustentan a través de las teorías existentes. En el Capítulo III, se detalla sobre la metodología de investigación. Igualmente se abordan las técnicas e instrumentos de evaluación y

el procesamiento para la obtención de los resultados correspondientes, elaborar la respectiva presentación y análisis. En el Capítulo IV, se incluyen los resultados obtenidos gracias al procesamiento estadístico de los datos recolectados mediante el paquete SSPS versión 24, En el Capítulo V se plantea la discusión e interpretación de los resultados estadísticos obtenidos en relación con los hallazgos conseguidos por otras investigaciones realizadas con base a la misma temática. Finalmente, se exponen las conclusiones y las recomendaciones de la presente investigación.

## **I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Planteamiento del problema**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) llegó a añadir en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) trastorno excesivo del uso de videojuegos y el DMS5 lo diagnostica como adicción a los juegos siendo esto un trastorno, que conlleva a las apariciones de consecuencias negativas, de las personas que le dan uso excesivo a los juegos digitales, se caracteriza por un patrón de conducta que interfiere el juego, se vuelve más importante que otros intereses y actividades diarias (DSM5, 2019).

En los últimos años, existe un crecimiento en la popularidad de Internet y sobre todo en acceder a los videojuegos en red, especialmente entre los estudiantes, así como lo demuestran los datos estadísticos, en Turquía específicamente en la ciudad de Edirne, el 14.2% de los estudiantes presentaba altos niveles de perturbaciones por sus hábitos de juego en línea (Ozgur, 2019). En México 15.0% de los estudiantes exhiben signos adicción a los videojuegos (Joy et al., 2019). Lo mismo ocurre en Brasil el 24.0% de los estudiantes presentan una alta prevalencia de uso abusivo de juegos electrónicos (Pacheco y Salgado, 2021). A esta problemática, también se suma Asia con el 11.4% y Corea del Sur de 30.4% que los estudiantes son adictos a los videojuegos (Cui et al., 2018). Esta prevalencia de videojuegos es porque, los dispositivos como la computadora y el teléfono móvil son interactivos, que se puede acceder con mayor facilidad y llega a una población mucho más amplia de lo que se podría suponer.

Perú, también es parte de esta problemática, de acuerdo a la información de Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2021) por la pandemia de Covid-19 se registró un incremento en el uso de los videojuegos, en el año 2019 se registró 77.4%, sin embargo, en el año 2020 se registró 85.7% de estudiantes que con frecuencia están frente a un aparato tecnológico para jugar videojuegos. Lo mismo ocurre en Chiclayo el 21.6% de los estudiantes de nivel secundario presentan adicción a los videojuegos (Juárez, 2021). Los datos descritos reflejan, que el uso de los videojuegos está incrementándose, que con el paso de los días pueden direccionar a una conducta adictiva, por el acceso que tienen a través del

celular. Por lo tanto, se no se previene, la adicción a los videojuegos, puede causar distorsión del tiempo, falta de atención, hiperactividad, acciones violentas, emociones negativas y comportamiento agresivo, de igual forma, tendrá un impacto negativo, especialmente a nivel psicológico, académico y social (Nadeak, 2021).

La región de Puno, no es ajeno ni distante a los videojuegos, el 11.5% de los estudiantes que cursan el 5<sup>to</sup> año de nivel secundario de una Institución Pública de la ciudad de Juliaca, presentan conductas adictivas hacia los videojuegos (Huallpa, 2016). Lo mismo ocurre, en una institución perteneciente a la ciudad de Puno, el 64.0% de los estudiantes que cursan el 3<sup>ro</sup> y 4<sup>to</sup> de secundaria están con tendencia a padecer adicción a los videojuegos (Ccorimanya y Quispe, 2019). Estas evidencias mostradas logran ser alarmantes, sobre todo para un país que está en desarrollo, una de las causas, logra ser que muchas familias están dedicadas al trabajo o priorizan el factor económico, dejando de lado, el cuidado de los hijos, lo que genera a que el estudiante busque un medio en la cual entretenerse y uno de ellos son los videojuegos, ya sea mediante la computadora, celular o cualquier otro medio de videojuego que genere atención.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

PG. ¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

PE 1. ¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad física en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022?

PE 2. ¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022?

PE 3. ¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022?

PE 4. ¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y la ira en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022?

### **1.3. Justificación del estudio**

#### **1.3.1. Justificación teórica**

Presenta relevancia teórica, porque se revisó sobre la literatura de adicción a videojuegos y agresividad, con el propósito de identificar la mejor explicación a través de las teorías que mejor sustenten a las variables, lo cual, es un aporte para las futuras investigaciones y profesionales interesados en el tema, porque, los videojuegos son medios interactivos que están provocando cambios en las relaciones sociales, problemas conductuales, falta de control de las emociones, entre otras conductas, esto se debe porque hoy en día, los medios tecnológicos están al alcance de cualquier población, lo cual, empiezan a jugar videojuegos a una edad muy temprana, durante una etapa en la que están totalmente inmersos en su proceso de socialización, además, los medios tecnológicos son difundidos por la familia, la escuela, los amigos y los medios de comunicación que tienen un papel influyente en llegar a direccionar a actitudes adictivas.

#### **1.3.2. Justificación práctica**

Los resultados a conseguirse, permitirán direccionar a diferentes programas o talleres que contribuyan en prevenir la adicción a los videojuegos, no solo a la institución en estudio, sino también a otras instituciones relacionadas a la población en estudio, además, es en beneficio de los estudiantes, padres de familia y todos los actores que conforman la comunidad educativa, porque, los videojuegos se han convertido en una actividad de diversión y el pasa tiempo más frecuente para los estudiantes, que se convierte en la popularidad y su motivación de frecuentar conlleva a la adicción, fue la razón que ha llevado a un considerable interés en su aplicación en contextos educativos.

#### **1.3.3. Justificación metodológica**

Siendo un estudio de enfoque cuantitativo, se llegó a recurrir a instrumentos adaptados al contexto peruano, lo cual, permitirá conseguir resultados más certeros que permita identificar las diferentes características de la población, con el propósito de contribuir a las futuras investigaciones.

## **1.4. Objetivos de la investigación**

### **1.4.1. Objetivo general**

OG. Determinar la relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

### **1.4.2. Objetivos específicos**

OE 1. Identificar la relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad física en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

OE 2. Identificar la relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

OE 3. Identificar la relación entre la Adicción a videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

OE 4. Identificar la relación entre la Adicción a videojuegos y la ira en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

## **II. MARCO TEORICO**

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

#### **2.1.1. Antecedentes nacionales**

Argote y Atencio (2022) desarrollaron un trabajo investigativo con el propósito de identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E. Santa Isabel de Huancayo. Empleó la metodología de tipo descriptivo-correlacional de diseño no experimental-transversal. La muestra estuvo representada por 349 estudiantes. Para la evaluación recurrió al test de adicción a videojuegos de Hamm y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Sus resultados conseguidos indican, el 95.1% de los estudiantes no exceden de uso excesivo de los videojuegos y el 36.1% de los escolares presentan un nivel bajo de conductas agresivas, de igual forma, la variable adicción a videojuegos demuestra relación directa con la agresividad ( $p= .00$ ;  $\rho= .53$ ); de igual forma con las dimensiones de agresividad: física ( $\rho= .48$ ); verbal ( $\rho= .50$ ); hostilidad ( $\rho= .44$ ) e ira ( $\rho= .42$ ). Concluye, cuando los estudiantes no exceden con los videojuegos, mucho menor serán las conductas agresivas.

Faya y González (2020) desarrollaron un estudio con el objetivo de analizar la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de dos Institución Educativa Pública de Trujillo. Se centró en un estudio de enfoque cuantitativo, no experimental de tipo correlacional. Trabajó en una muestra de 347 estudiantes de nivel secundario. Para conseguir los datos, recurrió al test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Marino Chóliz y Clara Marco y el cuestionario de agresión (AQ). Sus resultados indican, el 66.0% de los estudiantes presentan un nivel moderado de adicción a los videojuegos y el 46.4% de los estudiantes presentan un nivel medio de conductas agresivas, además, la adicción a los videojuegos demuestra correlación directa con la agresividad ( $p < .05$ ;  $\rho= .428$ ), de igual forma, la adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa con las dimensiones de agresividad: Física ( $\rho= .420$ ); verbal ( $\rho= .373$ ); ira ( $\rho= .394$ ) y hostilidad ( $\rho= .265$ ). Concluye, cuando mayor es la incidencia de frecuentar a los videojuegos mucho mayor serán las conductas agresivas.

Nonalaya y Solís (2020) realizaron un estudio con el propósito de conocer la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes en de una I.E. pública de Huaraz. Fue un estudio de tipo correlacional de diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 300 estudiantes. Para recolectar los datos recurrió al cuestionario de adicción de Hamm y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Sus resultados demuestran que la adicción a los videojuegos demuestra correlación positiva con la agresividad ( $p= .01$ ;  $\rho= .72$ ), asimismo, la variable adicción a videojuegos se relaciona con las dimensiones de agresividad: Agresividad física ( $\rho= .702$ ); agresividad verbal ( $\rho= .617$ ); ira ( $\rho= .617$ ) y hostilidad ( $\rho= .621$ ) estas correlaciones demuestran un nivel de significancia bilateral menor a 0.05. Concluye, cuando los estudiantes frecuentan contantemente a los videojuegos son propensos a padecer de adicción, y las conductas agresivas llegaron a incrementar gradualmente.

Valle (2019) elaboró un estudio con el propósito de identificar la relación entre la agresividad y adicción a videojuegos. Centrado dentro de la investigación correlacional de diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 130 estudiantes. Para conseguir los datos utilizó el test-Hamm de adicción a video juegos de Mendoza y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Sus resultados demuestran el 63.0% de los que llegaron a participar demuestran conductas agresivas de nivel bajo y el 66.1% de los estudiantes frecuentan pocas veces a los videojuegos, de igual forma, la agresividad no demuestra correlación entre la adicción a videojuegos ( $p= .08$ ). Concluye que las conductas agresivas no son muy influyentes en las adicciones a los videojuegos.

Vara (2018) realizó un trabajo investigativo con el objetivo de conocer la asociación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundario. Siendo un estudio de tipo descriptivo-correlacional de corte transversal. Conformaron 306 estudiantes como muestra. Para la medición de las variables empleó el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Sus resultados indican, el 26.5% de los estudiantes le dan un uso normal a los videojuegos sin llegar a acceder y el 32.4% de los evaluados presentan conductas agresivas de nivel medio, además, identifico que existe correlación directa entre la adicción a videojuegos ya agresividad ( $p= .00$ ;

rho= .268). Concluye, cuando no inciden con frecuencia a los videojuegos, las conductas agresivas están en niveles bajos.

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

Suhail y Fakher (2022) tuvo como objetivo examinar la relación entre la adicción a los juegos, la agresión y el estilo de crianza entre los estudiantes. Se utilizó un diseño correlacional. Una muestra total de 100 participantes. Utilizó el cuestionario Game Addiction Scale (GAS) de Lemmens, el cuestionario de agresión de Buss y Perry y la escala de estilo de crianza desarrollada por Divya y Manikandan. Sus resultados indican que existe relación significativa entre la agresión y la adicción a los juegos ( $r = .244$ ;  $p < .001$ ), de igual forma, la agresión demuestra correlación con el estilo de crianza ( $r = .437$ ;  $p = .001$ ), sin embargo, la adicción a los juegos no demuestra relación significativa con el estilo de crianza ( $p > .05$ ). Concluye, cuando los estudiantes que obtuvieron puntajes altos en la escala de adicción a los juegos, tienden a mostrar un comportamiento agresivo.

Azez y Bdier (2020) realizaron un estudio investigativo con el objetivo de identificar la relación entre adicción a los videojuegos y satisfacción con la vida y agresión en estudiantes de 12-18 años en Palestina. Fue un estudio de transversal-correlacional. La muestra lo llegó a conformar 560 escolares. Para recolectar los datos se realizó a través de la escala de adicción al juego (GAS); escala de satisfacción con la vida (SWLS) y el cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry. Sus resultados demuestran, que los estudiantes puntuaron dentro de un nivel leve de adicción a videojuegos con el 55.2%, de igual forma, con la satisfacción con la vida de 23.4% y en la agresividad también es de nivel medio de 80.5%, además, se afirma que existe correlación positiva y significativa entre adicción a videojuegos y agresividad ( $r = .38$ ;  $p < .01$ ). Concluye, cuando mayor se frecuenta a los videojuegos, la conducta agresiva incrementara de manera progresivamente.

Shao y Wang (2019) realizaron un estudio con el propósito de analizar la relación entre los videojuegos violentos con la agresión en estudiantes. Fue un estudio transversal de tipo correlacional. La muestra consistió en 648 estudiantes. La recolección de datos fue a través del cuestionario de videojuegos (VGQ) de Anderson y Dill, y el cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry. Sus resultados

indican, que el grado de exposición a videojuegos violentos mostró correlaciones positivas pero significativas con las creencias normativas sobre agresión y agresión ( $p < .05$ ); sin embargo, el entorno familiar se correlacionó negativamente con las creencias normativas sobre la agresión y la agresión ( $p < .01$ ). Concluye, cuando los escolares frecuentan a diferentes videojuegos, las conductas agresivas progresivamente llegan a incrementar.

Ekinci et al. (2018) realizaron un estudio con el objetivo de analizar la relación entre la adicción a los juegos digitales y con los datos sociodemográfico (Género, lugar de presencia e ingreso económico) de los estudiantes de secundaria. La investigación se direccionó dentro de la metodología descriptiva de diseño no experimental. La población estuvo conformada por 931 estudiantes. Para conseguir los datos utilizados en la escala de adicción a los juegos de Lemmens. Sus resultados, conseguidos demuestran que existe relación entre la adicción a los videojuegos con el género ( $p = .00$ ), también con el nivel de ingreso económico ( $p < .05$ ), sin embargo, no existe relación entre la adicción a los videojuegos y el lugar donde crecen en un pueblo, distrito o ciudad ( $p > .05$ ). Concluye, que los estudiantes de las zonas rurales y urbanas tienen las mismas condiciones de poder acceder a los videos juegos.

Altun y Atasoy (2018) realizaron un estudio que tiene como objetivo conocer la sobre el nivel de adicción a los juegos digitales en estudiantes. Siendo un estudio de tipo descriptivo-transversal. La muestra estuvo conformada por 1100 estudiantes. Para la evaluación recurrió escala de adicción a los juegos. Sus resultados demuestran que el 45.8% mantienen un nivel de videojuego de nivel bajo, lo seguí el nivel medio con el 48.5% y finalmente, solo el 5.7% de los estudiantes presentan un nivel alto de adicción a los videojuegos. Concluye, el nivel de adicción de los estudiantes oscila en su mayoría entre el bajo y medio, por lo tanto, tienen otras actividades de prioridad para lidiar con la adicción a los juegos digitales.

## **2.2. Bases teóricas de las variables**

### **2.2.1. Adicción a videojuegos**

#### **2.2.1.1. Definición de adicción a videojuegos**

La adicción es una condición por la cual se caracteriza un comportamiento problemático por una falla recurrente para controlar el comportamiento y pasa a efectos negativos y significativos que trae consecuencias a futuro (Araujo, 2015).

Sin embargo, la adicción a los videojuegos, se caracteriza por el uso continuo de medios tecnológicos que facilita al acceso a internet que buscan desarrollar juegos en forma de grupo y para establecer nuevas relaciones sociales (Araujo y Santisteban, 2022).

Sin embargo, Arroyo (2019) define a la adicción a los videojuegos como un medio de deseo por buscar jugar de forma frecuente hasta el grado de dejar diferentes actividades diarias por el interés puesta en los juegos.

De igual forma, Esposito et al. (2020) la adicción a los videojuegos, es un trastorno del juego se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, por el patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para implicar una participación significativa de la familia, la sociedad, las relaciones educativas, profesionales o de otro tipo.

#### **2.2.1.2. Modelos teóricos de adicción a videojuegos**

##### **2.2.1.2.1. Modelo teórico de Bandura**

La teoría de aprendizaje social, es un modelo que permite explicar sobre los factores externos e internos que influyen en los diferentes procesos de aprendizaje del ser humano, porque se centra en los estímulos externos para construir el comportamiento en relación con los patrones de respuesta, los estímulos se aprenden a través de la experiencia o la observación.

Hay cuatro procesos de mediación propuestos por Bandura:

- a. Atención:** el individuo necesita prestar atención al comportamiento y sus consecuencias y formar una representación mental del

comportamiento, para que un comportamiento sea imitado, tiene que captar nuestra atención a través de la observación de muchos comportamientos a diario, por lo tanto, la atención es extremadamente importante para determinar si un comportamiento influye en otros que lo imitan.

- b. Retención:** el comportamiento puede notarse, pero no siempre se recuerda, lo que obviamente impide la imitación, es importante que se forme un recuerdo de la conducta para ser realizada posteriormente por el observador.
- c. Reproducción:** esta es la capacidad de realizar el comportamiento que el modelo acaba de demostrar, por los diferentes comportamientos que a diario que nos gustaría poder imitar pero que no siempre es posible, estamos limitados por nuestra capacidad física y por eso, aunque queramos reproducir la conducta, no podemos, esto influye en nuestras decisiones de intentar imitarlo o no.
- d. Motivación:** la voluntad de realizar la conducta, por las recompensas y castigos que siguen a un comportamiento serán considerados por el observador, si las recompensas percibidas por el entorno social son aceptadas, entonces será más probable que el observador imite el comportamiento, si el refuerzo indirecto no se considera lo suficientemente importante para el observador, entonces no imitará el comportamiento (McLeod, 2016).

Por lo tanto, los diferentes estímulos influyen en gran medida en el tiempo y la respuesta del comportamiento, el estímulo que ocurre antes de que la respuesta conductual sea apropiada en relación con el contexto social y los actores, la retroalimentación de respuesta, también cumplen una función importante, para procesar en las funciones cognitivas para proceder a realizar lo aprendido (James y Kras, 2007).

Entonces, en los procesos de videojuegos logran ser un aprendizaje por el entorno social, que ocurre a través de los amigos, la familia, en el entorno escolar, entre otros contextos que influyen en el aprendizaje, que inicia a través de la observación e influye en los pensamientos para representar y analizar la

experiencia vivida y busca imaginar, planear para realizar posteriormente (Etxeberria, 2001).

### **2.2.1.3. Dimensiones de video juegos**

- a. **Pertinencia:** está en constante preocupación por buscar o estar frente a los videojuegos, es un comportamiento de estar pendiente o buscar la forma de salir para estar más cerca a los videojuegos que desea, además, busca informaciones para establecer planes de cómo manejar o conseguir superar los diferentes obstáculos que están establecidos dentro de los videojuegos (Castañeda y Velarde, 2020).
- b. **Tolerancia:** no llega a controlar los tiempos, porque hay un incremento mayor por permanecer frente a los videojuegos, lo cual, genera estar más pendiente de los videojuegos y presenta preocupación cuando no lo está, y estas conductas afectan de manera significativa en las actividades que debe desarrollar durante el día (Griffiths, 2005).
- c. **Modificación del estado de ánimo:** existen cambios constantes en el estado de ánimo, que presentan conductas de ansiedad, irritación, nerviosismo, inquieto, por permanecer frente a los videojuegos (Griffiths, 2005).
- d. **Retirada:** son conductas de desesperación por no estar frente a los videojuegos, que genera cambios en los estados emocionales de permanecer irritable, mal humorado cuando no está en los videojuegos (Castañeda y Velarde, 2020).
- e. **Recaída:** son conductas de pasar el mayor tiempo posible en los videojuegos, ya no tiene control del manejo del tiempo para establecer otras actividades del día, e inclusive puede trasnocharse jugando, porque es una prioridad y causa bienestar al estar con los videojuegos (Griffiths, 2005).
- f. **Conflicto:** comportamientos de llegar a mentir o buscar engañar para estar frente a los videojuegos creando mayor tensión a los juegos por encima de otras actividades que debe de llegar a desarrollar (Castañeda y Velarde, 2020).
- g. **Problemas:** existe una serie de problemas de comportamiento como la falta de socialización, problemas de agresividad, problemas académicos, padecer

de adicción, entran conductas problemáticas que generan deficiencia en el desarrollo como persona (Castañeda y Velarde, 2020).

#### **2.2.1.4. Comportamiento adictivo a los videojuegos**

De acuerdo a Griffiths (2005) considera seis características que permiten identificar los comportamientos de adicción a los videojuegos.

- a. **Prominencia.** Los videojuegos se convierten en la actividad más importante de la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupación y distorsiones cognitivas), sentimientos (ansiedad) y conductas (deterioro del comportamiento de socialización).
- b. **Cambio del estado de ánimo.** Se refiere a las experiencias subjetivas de las que la gente informa como consecuencia de implicarse en los videojuegos y puede verse como una estrategia de afrontamiento.
- c. **Tolerancia.** Es el proceso por medio del cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente, esto significa es la esencia que algunas personas implicadas con los videojuegos aumentan gradualmente la cantidad de tiempo que pasan dedicadas a esa conducta.
- d. **Síntomas de abstinencia.** Se refieren a estados emocionales o efectos físicos desagradables que tienen lugar cuando se deja de jugar al videojuego o se reduce de pronto el tiempo dedicado.
- e. **Conflictos.** Se refiere a los conflictos entre la persona implicada en los videojuegos y las que le rodean (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (trabajo, tareas escolares, vida social, aficiones e intereses) o con aspectos del propio individuo (conflicto intra-psíquico y sensaciones subjetivas de pérdida de control) que tienen que ver con pasar demasiado tiempo implicado con el videojuego.
- f. **Recaídas.** Es la tendencia a volver de forma repetida a los anteriores patrones de implicación con los videojuegos e incluso una rápida restauración de los patrones más extremos de una elevada implicación en los videojuegos después de periodos de abstinencia o control.

## **2.2.2. Agresividad**

### **2.2.2.1. Definición de agresividad**

Son diferentes manifestaciones que conlleva a actitudes o a manifestar acciones de provocar de manera intencionada que genera daño a nivel físico, verbal y emocional (Mestre et al., 2012).

Sin embargo, Zahrt y Melzer-Lange (2011) considera que la agresividad es un comportamiento impulsivo que se manifiesta por una reacción de llegar a agredir de forma física y Psicológica.

### **2.2.2.2. Modelos teóricos de agresividad**

#### **2.2.2.2.1. Teoría ecológica de Bronfenbrenner**

Para, Bronfenbrenner (1977) indica que es el estudio científico de la acomodación mutua y progresiva, a lo largo de la vida, entre un organismo humano en crecimiento y el cambio, en entornos inmediatos en los que vive, ya que el proceso se ve afectado por las relaciones que se obtienen dentro y entre estos entornos inmediatos, así como los contextos sociales más amplios.

En el modelo ecológico se presentan cuatro aspectos o modelos multidireccionales interrelacionados:

- **La persona.** Se refiere al individuo que está en constante cambios en la vida del ser humano en desarrollo, a lo largo de su existencia, el enfoque reformulado enfatiza la importancia de considerar las características del individuo en desarrollo, como sus convicciones, nivel de actividad, temperamento, además de sus metas y motivaciones, que tiene un impacto considerable en la forma en que la persona experimenta los contextos, así como los tipos de contextos en el que se inserta el sujeto, estas características de tipo personal, como sexo o color de piel, que puede influir en la forma en que otros tratan a la persona en desarrollo, como se deben considerar los valores y expectativas que uno tiene en la relación social, estas cualidades personales cómo pueden nutrir o interrumpir el funcionamiento de los procesos de crecimiento psicológico (Martins y

Szymanki, 2004).

- **Proceso:** tiene que ver con las conexiones entre los diferentes niveles y está constituido por los roles y actividades diarias de la persona en desarrollo intelectual, emocional, social y moralmente un ser humano, niño o adulto, requiere para todos ellos lo mismo, en la participación activa en una interacción recíproca cada vez más compleja con personas, objetos y símbolos en ambiente inmediato (Martins y Szymanki, 2004).
- **Contexto:** está refiriendo al medio ambiente del contexto global en el que se inserta el individuo y donde tienen lugar los procesos de desarrollo, abarcando tanto los entornos más inmediatos en los que la persona en desarrollo vive, como las más remotas, en las que la persona nunca ha estado, pero se relacionan y tienen el poder de influir en el curso del desarrollo humano (Martins y Szymanki, 2004).
- **Tiempo:** puede entenderse como el desarrollo en el sentido histórico o, en otras palabras, cómo se producen los cambios en los eventos a lo largo del tiempo, debido a las presiones que sufre la persona en desarrollo (Martins y Szymanki, 2004).

Además, Bronfenbrenner (1977) indica que el lugar de comportamiento para identificar ciertas conductas aprendidas se divide en las siguientes características:

- **Microsistema:** es un patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales experimentadas por la persona en desarrollo en un entorno dado con características físicas y materiales específicas (Bronfenbrenner, 1977). Por tanto, entornos como el hogar, la guardería o la escuela donde la persona participa en interacciones cara a cara son parte del microsistema, porque los patrones de interacción, a medida que persisten y progresan a lo largo del tiempo, son los vehículos del cambio de comportamiento y el desarrollo personal (Martins y Szymanki, 2004).
- **El meso-sistema:** se refiere a las interrelaciones entre dos o más entornos en los que una persona participa activamente, pudiendo formarse o expandirse cada vez que pasa a formar parte nuevos entornos. En algunos casos, por ejemplo, este sistema incluye las relaciones que un niño se queda

en casa, en la escuela, en el club y con los amigos del barrio; en otros, solo relaciones exclusivamente miembros de la familia y miembros de la iglesia de la que su familia es miembro (Martins y Szymanki, 2004).

- **Exosistema:** en donde el niño o la persona en desarrollo no es un participante activo, pero puede haber eventos que lo afecten, o viceversa, ser afectado por eventos en el entorno inmediato donde se encuentra el niño, estos tipos de entornos que constan de exosistemas pueden ser, por ejemplo: el lugar de trabajo de los padres, la escuela de los hermanos o la red de amigos de los padres (Martins y Szymanki, 2004).
- **El macro sistema:** se conciben y examinan no solo en términos estructurales sino como portadores de información e ideología que, tanto explícita como implícitamente, dota a significado y motivación para agencias particulares, redes sociales, roles, actividades y sus interrelaciones (Bronfenbrenner, 1977). Que involucra a todos los demás entornos, formando una red de interconexiones que difieren de una cultura a otra (Martins y Szymanki, 2004).

Entonces el lugar de dar toda la importancia para los procesos psicológicos tradicionales como la percepción, la motivación, el pensamiento o aprendizaje, enfatiza el contenido de estos procesos como lo que es percibido por la persona, o incluso lo que se teme, se piensa o se adquiere como conocimiento, preocupándose más por cómo la naturaleza de este material psicológico puede verse alterado debido a la exposición e interacción del ser humano en desarrollo con su entorno.

### ***2.2.2.3. Dimensiones de agresividad***

- Agresividad física:** son conductas que tiene la intención de hacer daño a nivel del cuerpo como golpes con objetos, patadas, puñetes, entre otras conductas que causan daño a nivel del cuerpo en ocasiones causando lesiones graves (Andreu et al., 2009).
- Agresividad verbal:** está relacionado a las conductas agresivas verbales que causa daño a nivel emocional (Matalinares et al., 2012). Los comportamientos agresivos verbales resultan dañar a nivel psicológico que

destruye el sentido de seguridad propia y personal (Zahrt y Melzer-Lange, 2011).

- c. **Ira:** se manifiesta a través de actitudes como el enfado, resentirse, cólera, irritación, rabia, que son las conductas más frecuentes que dañan a nivel emocional (Matalinares et al., 2012).
- d. **Hostilidad:** son pensamientos que denigran a la persona, mostrándoles enemistad, antipatía, oponerse a sus pensamientos, llegar a obstruir u oponerse injustamente, son actitudes negativas que genera deficiencia en el crecimiento personal (Matalinares et al., 2012).

#### **2.2.2.4. Evaluación de agresividad**

No es simplemente la presencia de agresión lo que diferencia entre un comportamiento normal y anormal, ya que el comportamiento agresivo puede ser un síntoma de una etapa de desarrollo normal y anormal, ya que el comportamiento agresivo puede ser un síntoma de una etapa de desarrollo normal como, rabietas en niños en sus primeros años y la rebeldía en la adolescencia, las conductas disruptivas asociados con etapas normales de desarrollo por lo general son comportamiento agresivo normal y de corta duración no debe causar una disfunción significativa y persistente, para algunos niños, sin embargo, estos comportamientos persisten en el tiempo o incluso escalar, además, los comportamientos pueden ocurrir con mayor frecuencia o con mayor intensidad de lo que se estaría esperado, la evaluación precisa de un niño o el adolescente exhibe el comportamiento agresivo o disruptivo requiere determinación de la frecuencia, intensidad y cronicidad del comportamiento dentro del contexto de la etapa de desarrollo, además, aquellos a su alrededor también deben ser examinados (Zahrt y Melzer-Lange, 2011).

### **2.3. Definición de términos básicos**

**Conductas agresivas.** Son comportamientos que son dirigidos en llegar a causar daño hacia una persona, por los impulsos que no llega a controlarlos (Osorio, 2013).

**Pensamientos.** Son acciones de llegar a convertir, procesar y almacenar en términos de impulsos nerviosos precisamente en las áreas del cerebro a su vez está producido por la estimulación y actividad neuronal de todas estas diversas

partes del sistema nervioso central que entran en contacto con las acciones que una persona la realiza (Herrero y Pinedo, 2005).

**Juegos en red:** Están involucradas a las tecnologías que constituyen una herramienta esencial para la ejecución de los juegos vía internet, que permite un acceso con mayor facilidad y promueve la socialización, la interacción de cualquier parte del mundo, también adquiere las habilidades o destreza en el juego (Caballo, 2007).

**Impulsividad:** Son dificultades en poder llegar a manejar o dominar la personalidad, que dificulta en las interacciones sociales, porque no maneja los estados emocionales (Squillace et al., 2011).

**Conducta agresiva:** Es un conjunto de comportamientos impulsivos que no logra manejar los estados emocionales, por el desajuste demostrado a nivel conductual (Estévez y Jiménez, 2014).

### III. METODOS METODOLÓGICO

#### 3.1. Hipótesis de la investigación

##### 3.1.1. Hipótesis general

HG. Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

##### 3.1.2. Hipótesis específicos

HE 1. Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y agresividad física en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

HE 2. Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

HE 3. Existe relación significativa entre la Adicción a videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

HE 4. Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la ira en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022

#### 3.2. Variables de estudio

##### 3.2.1. Definición conceptual

**Adicción a videojuegos:** Esta caracterizada por el uso excesivo de aparatos tecnológicos que permiten el acceso a los juegos para llegar a interactuar (Araujo y Santisteban, 2022).

**Agresividad:** Son una serie de comportamientos que tiene como propósito provocar de manera intencionada y generar daño a nivel físico o Psicológico (Mestre et al., 2012).

##### 3.2.2. Definición operacional

**Adicción a videojuegos:** Se tiene en cuenta las puntuaciones de la escala de Adicción a los videojuegos (GAS) de Lemmens, Valkenburg y Peter, específicamente se tomará las puntuaciones de la adaptación peruana realizado

por (Castañeda y Velarde, 2020).

**Agresividad:** Las acciones intencionadas de buscar agredir de forma física o emocional, desestabiliza a cualquier ser humano, es por ello, se asume las puntuaciones del cuestionario de agresividad de Buss y Perry específicamente las puntuaciones de (Matalinares, et al., 2012), para identificar la frecuencia agresiva de la persona.

### 3.3. Tipo y nivel de investigación

#### 3.3.1. Tipo

Básico, se buscó sobre la literatura que mejor sustenta a las variables en estudio, para su contrastación con los resultados a conseguirse, para así llegar a conclusiones que mejor sustenten a la problemática identificada, como lo indica Muñoz (2015) es la aplicación de diferentes conocimientos relacionados a las teorías existentes para arribar a conclusiones de la problemática identificada.

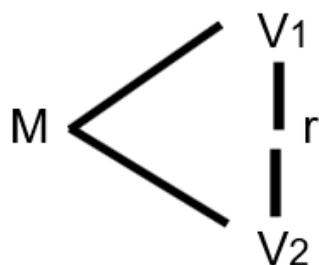
#### 3.3.2. Nivel

Correlacionar, se identificará la relación entre dos a mas variables (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Al mismo tiempo, corresponde al enfoque cuantitativo, ya que los datos conseguidos son expresados de forma numérica y analizadas a través de los métodos estadísticos (Muñoz, 2015).

### 3.4. Diseño de investigación

**Diseño:** No experimental-transversal, no se llegó a manipular las variables para que ocurra cambios en la población investigada, porque, los datos serán analizados en un solo instante único (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Diagrama investigativo:



**Dónde:**

M = Muestra

V1= Adicción a los videojuegos

V2= Agresividad

r = Relación

**3.5. Población y muestra de estudio**

**3.5.1. Población**

Es la unidad total que está definida por diferentes características definidas y delimitadas para su acceso, que constituirá como una referencia definida para la elección de la muestra (Arias-Gómez et al., 2016). De lo descrito, la población estará constituida por 2045 estudiantes entre trabajadores de la oficina y usuario.

**Tabla 1.**

*Distribución de la población de acuerdo al sexo*

<b>Grado</b>	<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>	<b>Total</b>
1ro	215	219	434
2do	218	223	441
3ro	197	194	391
4to	188	184	372
5to	210	197	407
<b>Total</b>	<b>1028</b>	<b>1017</b>	<b>2045</b>

**Nota:** Registro de matrícula de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" del Distrito de San Miguel, Puno-2022

**3.5.2. Muestra**

Es el sub conjunto de la población, que está representada por un numero especifico de los participantes, que contribuirá en lograr los objetivos planteados (Arias-Gómez et al., 2016). Por lo tanto, para determinar la muestra se recurrió al muestreo probabilístico aleatorio simple, siendo la siguiente formula:

$$n = \frac{Z^2 \cdot P \cdot N}{E^2 \cdot N + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

Reemplazando

$$n = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)(2045)}{(0.05)^2(2045) + (1.96)^2(0.5)(0.5)}$$

$$n = 377$$

La muestra está conformada por 377 estudiantes pertenecientes a la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" del distrito de San Miguel, perteneciente a la región de Puno.

### 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### 3.6.1. Técnica de recolección de datos

La técnica es un conjunto de procedimientos que contribuyen en la obtención de datos de forma eficiente y rápida (Valderrama, 2015). Se empleará la siguiente técnica:

**Encuesta:** Es una técnica destinada a obtener datos, a través de un listado de preguntas descritas para la evaluación de la población identificada con el propósito de lograr identificar y explicar una serie de características (Valderrama, 2015).

#### 3.6.2. Instrumentos de recolección de datos

##### 3.6.2.1. *Variable 1: Adicción a videojuegos*

Nombre original	: Escala de Adicción a Videojuegos (GAS)
Procedencia	: Holanda
Autor	: Lemmens, Valkenburg y Peter.
Adaptación peruana	: Castañeda y Velarde (2020)
Lugar de adaptación	: Lima
Duración	: 8 a 10 minutos
Edad a evaluarse	: 10 a 18 años

Dimensiones	: 7 factores
Escala Valorativa	: De nunca= 1, hasta Muy a menudo=5.
Objetivo	: Tiene como propósito buscar identificar sobre la frecuencia o la participación recurrente en el uso de videojuegos.

Propiedades psicométricas:

De acuerdo a las propiedades psicométricas de adaptación peruana, realizado por Castañeda y Velarde (2020) trabajó la validez a través de 5 expertos consiguiendo una puntuación de .980 en la escala total, la confiabilidad trabajó en una muestra de 200 estudiantes a través de la prueba estadística de Alpha de cronbach ( $\alpha$ ) y Omega ( $\omega$ ), en la escala total ( $\alpha$ = .891) y ( $\omega$ = .90), estas puntuaciones indican que la confiabilidad es alta.

De igual forma, la validez fue realizada a través de dos expertos (Dra. Rosa Esther Chirinos Susano y la Dra. Nancy Mercedes Capacyachi Otárola), quienes llegaron a evaluar la pertinencia, relevancia y claridad, considerando se aceptable el instrumento, porque los anunciados o ítems no tiene dificultad alguna siendo conciso, directo y entendible.

**Tabla 2.**  
*Análisis de fiabilidad de la escala de adicción a videojuegos*

Variable y dimensiones	$\alpha$	Nº de ítems
Adicción a videojuegos	0.922	21
Prominencia	0.718	3
Tolerancia	0.653	3
Modificación del estado de ánimo	0.851	3
Retirada	0.738	3
Recaída	0.844	3
Conflicto	0.807	3
Problemas	0.698	3

Nota:  $\alpha$ = Alpha de Cronbach

En la tabla 2, la confiabilidad se trabajó en 50 estudiantes de nivel secundario a través del coeficiente de Alpha de Cronbach ( $\alpha$ ) consiguiendo los siguientes

valores escala total se obtuvo valores de ( $\alpha = .922$ ), en las dimensiones: prominencia ( $\alpha = .718$ ); tolerancia ( $\alpha = .653$ ); modificación del estado de ánimo ( $\alpha = .851$ ); retirada ( $\alpha = .738$ ); conflicto ( $\alpha = .807$ ) y problemas ( $\alpha = .698$ ). Los valores mencionados demuestran que es aplicable el instrumento.

### **3.6.2.2. Variable 2: Agresividad**

Nombre original	: Cuestionario de Agresión (AQ)
Autor	: Buss y Perry
Año	: 1992
Adaptación peruana	: Matalinares et al. (2012)
Lugar de adaptación	: En costa, sierra y selva peruana
Duración	: De 14 a 21 min.
Edad a evaluarse	: 10 a 19 años
Dimensiones	: Cuatro (Física, verbal, hostilidad e ira).
Escala Valorativa	: Likert, (completamente falso para mí=1, hasta completamente verdadero para mí=5)
Objetivo	: Identificar las diferentes actitudes o comportamientos agresivos que expresan los estudiantes.

#### Propiedades psicométricas:

Matalinares et al. (2012) Trabajo en un grupo de adolescente de 3632 estudiantes de nivel secundario, analizó la fiabilidad a través de la prueba estadística coeficiente de la Alpha de cronbach ( $\alpha$ ) consiguiendo los siguientes resultados: en la escala global ( $\alpha = .836$ ), en las dimensiones: física ( $\alpha = .683$ ); verbal ( $\alpha = .565$ ); hostilidad ( $\alpha = .650$ ) e ira ( $\alpha = .552$ ), los valores descritos se consideran que el instrumento es aplicable.

Además, la validez fue realizada a través de dos expertos por la (Dra. Rosa

Esther Chirinos Susano y la Dra. Nancy Mercedes Capacyachi Otárola), quienes llegaron a evaluar la pertinencia, relevancia y claridad, considerando se aceptable el instrumento, porque los anunciados o ítems no tiene dificultad alguna siendo conciso, directo y entendible.

**Tabla 3.**  
*Análisis de fiabilidad del cuestionario de agresión*

Variable y dimensiones	$\alpha$	Nº de ítems
Agresividad	0.943	29
Agresión física	0.811	9
Agresión verbal	0.764	5
Hostilidad	0.859	8
Ira	0.719	7

Nota:  $\alpha$ = Alpha de Cronbach

En la tabla 3, la prueba piloto se trabajó en 50 estudiantes de nivel secundario a través del coeficiente de Alpha de Cronbach ( $\alpha$ ) logrando alcanzar los siguientes valores escala total se obtuvo valores de ( $\alpha$ = .943), en las dimensiones: agresión física ( $\alpha$ = .811); agresión verbal ( $\alpha$ = .764); hostilidad ( $\alpha$ = .859) e ira ( $\alpha$ = .719). Los valores conseguidos demuestran que es aplicable el instrumento.

### 3.7. Métodos de análisis de datos

Una vez recolectada la información se procedió a codificarla para un mejor orden y control con la finalidad de procesarlas, utilizando el paquete Estadístico SPSS Versión 24.0 versión español, que permitirá la obtención de una base de datos, y se procederá en el siguiente orden:

- Calificación individual de cada protocolo, evaluando los ítems en cada individuo.
- Tabulación de resultados por cada ítem
- Tabulación de resultados por cada variable
- Tabulación de resultados por cada dimensión

- Análisis de prueba de confiabilidad
- Análisis de las pruebas correlacionales o inferenciales de acuerdo a las hipótesis.

La elaboración de cuadros y gráficos se realizó mediante el programa Informático EXCEL.

### **3.8. Aspectos éticos**

Se ha considerado lo que establece el Código Nacional de Integridad Científica (2019) considerándose los siguientes principios: a) Integridad, son las buenas prácticas durante el desarrollo del estudio de acuerdo a los lineamientos establecidos de la comunidad científica; b) Honestidad intelectual, se cumple con las argumentaciones que establece las normas APA, sobre las citas y referencias de las informaciones extraídas; c) Objetividad e imparcialidad, se asumen los diferentes procedimientos científicos con el propósito de evitar factores subjetivos; d) Veracidad, justicia y responsabilidad, los resultados serán extraídos sin ninguna intención de divulgarlos, para proteger los derechos y el bienestar de los participantes y tomando en consideración los diferentes protocolos que corresponde al área de estudio; y finalmente, e) Transparencia, de por medio no se tiene ningún interés económico o de otro índole.

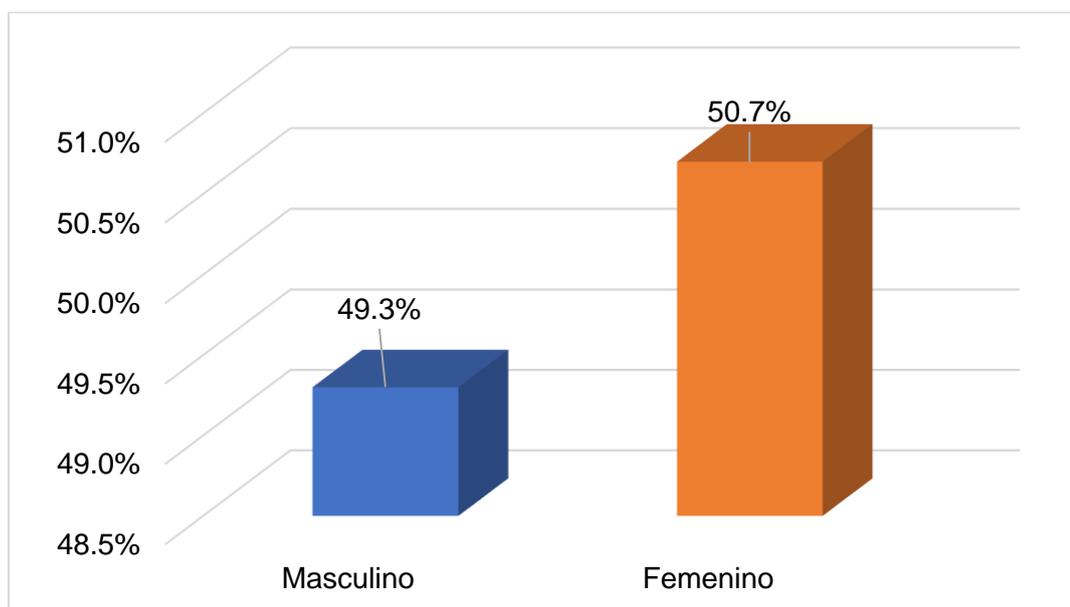
## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados

**Tabla 4.**  
*Análisis sociodemográfico según el sexo*

Sexo	Número de participantes	
	N	%
Masculino	186	49.3%
Femenino	191	50.7%
<b>TOTAL</b>	<b>377</b>	<b>100.0%</b>

Nota: n= muestra; %= Porcentaje



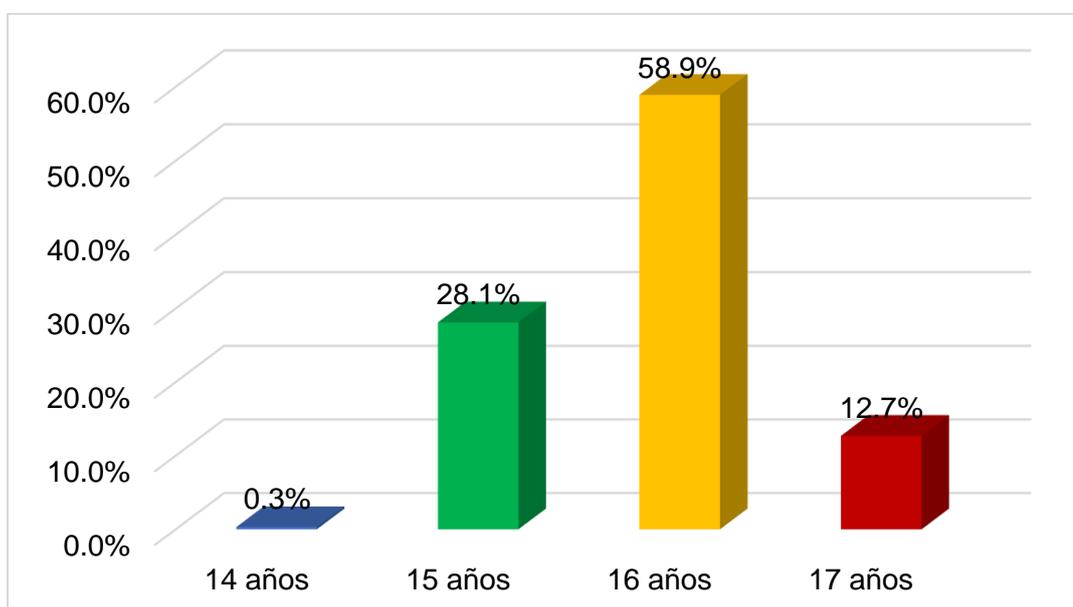
**Figura 1.** Sexo de los estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" del distrito de San Miguel, Puno

En la tabla 4 y la figura 1, de 377 estudiantes, el 49.3%(186) estudiantes son de sexo masculino y el 50.7%(191) son estudiantes de sexo femenino.

**Tabla 5.**  
*Análisis sociodemográfico según la edad*

Edad	Número de participantes	
	n	%
14 años	1	0.3%
15 años	106	28.1%
16 años	222	58.9%
17 años	48	12.7%
<b>TOTAL</b>	<b>377</b>	<b>100.0%</b>

Nota: n= muestra; %= Porcentaje



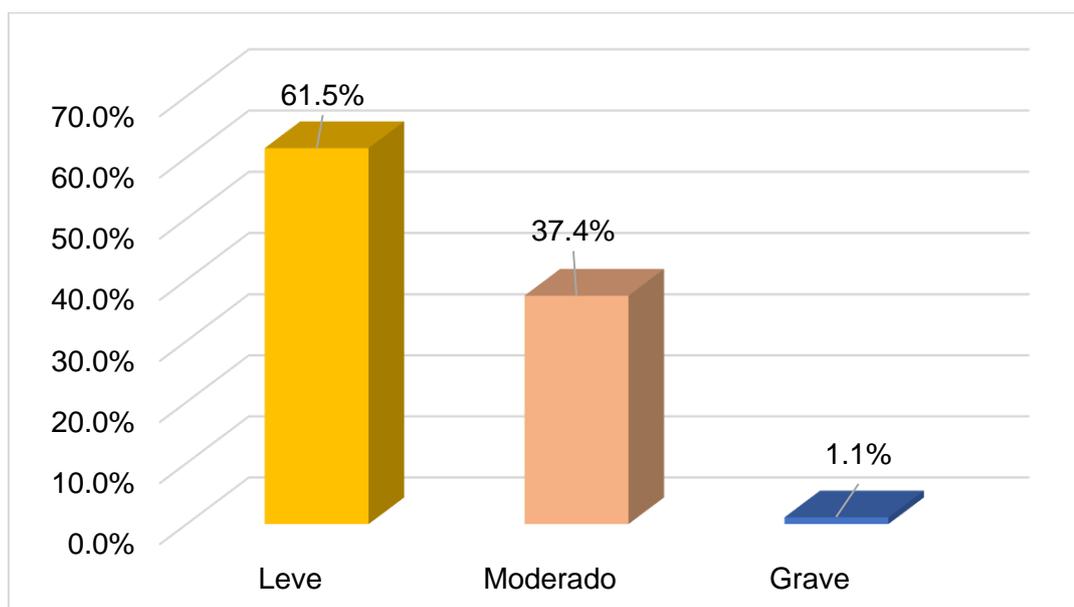
**Figura 2.** Edad de los estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" del distrito de San Miguel, Puno

En la tabla 5 y la figura 2, de 377 participantes, el 58.9%(222) son estudiantes que tienen la edad de 16 años, mientras que el 28.1%(106) son participantes que tienen la edad de 15 años, además, el 12.7%(48) son estudiantes que tiene la edad de 17 años y el 0.3%(1) estudiante tiene la edad de 14 años de edad.

**Tabla 6.**  
*Análisis descriptivo de la variable adicción a videojuegos*

Adicción a videojuegos		
	n	%
Leve	232	61.5%
Moderado	141	37.4%
Grave	4	1.1%
<b>TOTAL</b>	<b>377</b>	<b>100.0</b>

Nota: n= muestra; %= Porcentaje



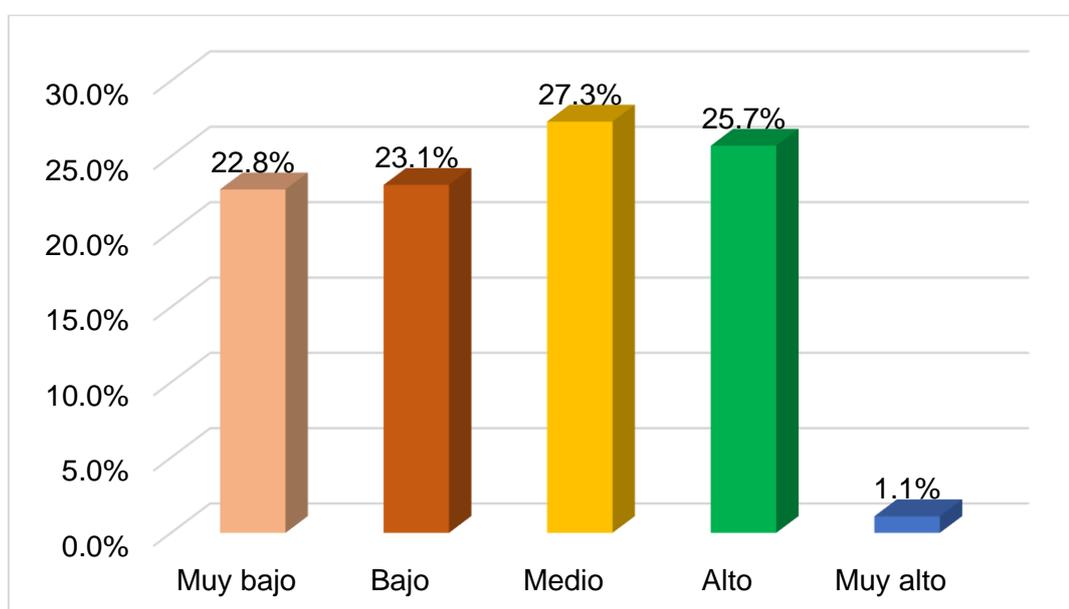
**Figura 3.** Nivel de adicción a videojuegos

En la tabla 6 y la figura 3, de 377 estudiantes, el 61.5%(232) son estudiantes que se encuentran en la categoría leve de adicción a videojuegos, mientras que el 37.4%(141) son estudiantes que se encuentran en la categoría moderado de adicción a internet y el 1.1%(4) son participantes que se encuentran en la categoría grave de adicción a videojuegos.

**Tabla 7.**  
*Análisis descriptivo de la variable agresividad*

	Agresividad	
	n	%
Muy bajo	86	22.8%
Bajo	87	23.1%
Medio	103	27.3%
Alto	97	25.7%
Muy alto	4	1.1%
<b>TOTAL</b>	<b>377</b>	<b>100.0</b>

Nota: n= muestra; %= Porcentaje



**Figura 4.** Nivel de agresividad

En la tabla 7 y la figura 4, de 377 estudiantes, el 27.3%(103) son estudiantes que presentan un nivel medio de conductas agresivas, mientras que el 25.7%(97) son estudiantes que presentan nivel alto de conductas agresivas, además, el 23.1%(87) participantes son los que muestran niveles bajos de conductas agresivas, sin embargo, el 22.8%(86) son estudiantes que presentan niveles muy bajo de conductas agresivas y solo el 1.1%(4) son estudiantes que demuestran conductas agresivas de nivel muy alto.

**Tabla 8.**  
*Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov*

	K-S		
	Estadístico	gl	Sig.
<b>Adicción a videojuegos</b>	.069	377	.000
Prominencia	.119	377	.000
Tolerancia	.102	377	.000
Modificación del estado de ánimo	.102	377	.000
Retirada	.108	377	.000
Recaída	.167	377	.000
Conflicto	.182	377	.000
Problemas	.114	377	.000
<b>Agresividad</b>	.062	377	.001
Agresión física	.070	377	.000
Agresión verbal	.095	377	.000
Hostilidad	.073	377	.000
Ira	.070	377	.000

*Nota:* Sistematización de datos de la muestra

La muestra del presente trabajo es superior a 50 estudiantes, para lo cual se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov para la realización estadística de la prueba de normalidad, siendo los valores de Significancia bilateral menor a 0.05; por lo tanto, se demuestra estar frente a una distribución no paramétrica, de manera que se trabajó con la prueba Rho de Spearman.

**Tabla 9.***Análisis de correlación entre adicción a videojuegos y agresividad*

		Agresividad
Adicción a videojuegos	Rho	.664**
	p	.000
	n	377

*Nota:* Rho= Spearman; p= Significancia; n= Muestra

En la tabla 9, el resultado de (Sig.= .000) este valor es menor a 0.05, de acuerdo al coeficiente de correlación de Rho Spearman es igual a .664 es positiva moderada. lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha); por lo tanto, existe relación directa y moderada entre adicción a los videojuegos y la agresividad.

**Tabla 10.***Análisis de correlación entre adicción a videojuegos y agresividad física*

		Agresividad física
Adicción a videojuegos	Rho	.667**
	p	.000
	n	377

*Nota:* Rho= Spearman; p= Significancia; n= Muestra

En la tabla 10, el resultado de (Sig.= .000) este valor es menor a 0.05; de acuerdo al coeficiente de correlación de Rho Spearman es igual a .667 es positiva moderada. lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha); por lo tanto, existe relación directa y moderada entre adicción a los videojuegos y la agresividad física.

**Tabla 11.***Análisis de correlación entre adicción a videojuegos y agresividad verbal*

		Agresividad verbal
Adicción a videojuegos	Rho	.606**
	p	.000
	n	377

*Nota:* Rho= Spearman; p= Significancia; n= Muestra

En la tabla 11, el resultado de (Sig.= .000) este valor es menor a 0.05, de acuerdo al coeficiente de correlación de Rho Spearman es igual a .606 es positiva moderada. lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha); por lo tanto, existe relación directa y moderada entre adicción a los videojuegos y la agresividad verbal

**Tabla 12.***Análisis de correlación entre adicción a videojuegos y hostilidad*

		Hostilidad
Adicción a videojuegos	Rho	.422**
	p	.000
	n	377

*Nota:* Rho= Spearman; p= Significancia; n= Muestra

En la tabla 12, el resultado de (Sig.= .000) este valor es menor a 0.05, de acuerdo al coeficiente de correlación de Rho Spearman es igual a .422 es positiva moderada. lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha); por lo tanto, existe relación directa y moderada entre adicción a los videojuegos y la hostilidad.

**Tabla 13.***Análisis de correlación entre adicción a videojuegos e ira*

		Ira
Adicción a videojuegos	Rho	.604**
	p	.000
	n	377

*Nota:* Rho= Spearman; p= Significancia; n= Muestra

En la tabla 13, el resultado de (Sig.= .000) este valor es menor a 0.05, de acuerdo al coeficiente de correlación de Rho Spearman es igual a .604 es positiva moderada. lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha); por lo tanto, existe relación directa y moderada entre adicción a los videojuegos y la ira.

## V. DISCUSIÓN

De acuerdo a la hipótesis general: Se comprueba que la adicción a los videojuegos demuestra correlación directa y moderada con la agresividad ( $p = .000$ ;  $Rho = .664$ ), es decir, cuando los estudiantes están constantemente pendientes a los videojuegos o cuando la mayor parte del tiempo dedican a los videojuegos, los comportamientos agresivos serán altos. El resultado expuesto demuestra similitud con el trabajo investigativo de Argote y Atencio (2022) quienes afirman que la adicción a videojuegos demuestra asociación directa con la agresividad ( $rho = .53$ ), lo mismo ocurre con el estudio de Faya y González (2020) la adicción a los videojuegos demuestra correlación directa con la agresividad ( $rho = .428$ ). por, lo tanto, la adicción a los videojuegos puede llegar a considerarse un comportamiento des-adaptativo, cuando presenta exceso en el uso de tales tecnologías, donde el jugador se vuelve incapaz de controlar la frecuencia de tiempo frente a una conducta que antes se consideraba inofensiva, el uso abusivo de los videojuegos también puede conducir al aislamiento social y autoexclusión de la socialización (Esposito et al., 2020).

De acuerdo a la primera hipótesis específica: Se demuestra que la adicción a los videojuegos demuestra correlación directa y moderada con la agresión física ( $p = .000$ ;  $Rho = .667$ ). Es decir, cuando se frecuenta constantemente a los videojuegos, las actitudes agresivas a nivel físico incrementaran de manera gradual. El resultado expuesto demuestra similitud con el estudio de Azez y Bdier (2020) cuando los adolescentes frecuentan a los videojuegos, las actitudes agresivas físicas incrementaran de manera progresiva ( $r = .38$ ). Lo mismo, acontece con el trabajo de Nonalaya y Solís (2020) alegando que la adicción a los videojuegos demuestra correlación positiva con las conductas agresivas físicas ( $rho = .72$ ). Por lo tanto, los videojuegos representan una importante forma de entretenimiento dentro de la sociedad, incrementando día a día su volumen de ventas, siendo líder en la industria del entretenimiento digital, especialmente cuando se trata de adolescentes y adultos jóvenes, que suelen dedicar una parte importante de su tiempo para jugar con ellos.

De acuerdo a la segunda hipótesis específica: Se demuestra que la adicción

a los videojuegos demuestra correlación directa y moderada con la agresión verbal ( $Rho = .606$ ). Es decir, cuando mayor es la prioridad por estar frente a los videojuegos, las conductas agresivas verbales serán mucho mayor. Este resultado demuestra similitud con el estudio de Suhail y Fakher (2022) considera que existe relación significativa entre la agresión verbal y la adicción a los juegos ( $r = .244$ ). Por lo tanto, los videojuegos se han convertido en parte fundamental de una sociedad que idolatra sobre la tecnología y está marcada por la virtualización de las relaciones humanas, en una sociedad donde las barreras temporales y geográficas han sucumbido a la velocidad e inmediatez de las relaciones y avance tecnológico, los individuos contemporáneos, en constante búsqueda de su identidades, encuentran en lo virtual la máxima forma de socialización y se presenta y se actualiza constantemente como una forma de brindar felicidad a través del simulacro y buscar la satisfacción.

De acuerdo a la tercera hipótesis específica: Se demuestra que la adicción a los videojuegos demuestra correlación directa y moderada con la hostilidad ( $Rho = .422$ ). Es decir, cuando se prioriza los videojuegos, las actitudes hostiles llegan a incrementarse gradualmente. El resultado descrito demuestra similitud con el estudio de Nonalaya y Solís (2020) quien indica que la adicción a los videojuegos demuestra correlación positiva con la hostilidad ( $\rho = .621$ ). Sin embargo, Altun y Atasoy (2018) menciona que los adolescentes que se mantienen ocupados con las actividades académicas, con deberes dentro del hogar, entre otras, lo que permite lidiar con la adicción a videojuegos digitales. Entonces, la gran difusión de las tecnologías de las últimas décadas, internet y los juegos electrónicos son cada vez más populares, el videojuego hoy en día es una de las principales actividades de ocio pensadas para niños y adolescentes, esta proximidad puede estar causando problemas, incidiendo directamente en estos individuos, quienes son rodeado de artificios tecnológicos desde tan temprana edad. Finalmente, de acuerdo a la cuarta hipótesis específica: Se demuestra que la adicción a los videojuegos demuestra correlación directa y moderada con la ira ( $Rho = .604$ ). Es decir, cuando mayor es la prioridad por permanecer mayor tiempo posible frente al videojuego, las conductas de ira serán más frecuente.

## VI. CONCLUSIONES

- Se evidenció que la adicción a los videojuegos demuestra correlación directa y moderada con la agresividad ( $p= .000$ ;  $Rho= .664$ ), esto indica que, a mayor uso de los videojuegos, la agresividad será mayor.
- La adicción a los videojuegos demuestra relación directa, con un grado moderado con las conductas de agresión física ( $p= .000$ ;  $Rho= .667$ ), es decir, cuando se frecuenta al uso excesivo a los videojuegos, mayor será las conductas agresivas físicas.
- La conducta adictiva a los videojuegos se relaciona de manera directa y significativa con la agresión verbal ( $p= .000$ ;  $Rho= .606$ ), se refiere, a mayor uso de videojuegos, de manera gradual se incrementarán las conductas de agresión verbal.
- La conducta adictiva a los videojuegos se relaciona de manera directa y significativa con la hostilidad ( $p= .000$ ;  $Rho= .422$ ), es decir, cuando se frecuenta a los videojuegos, la hostilidad llega a incrementar.
- La conducta adictiva a los videojuegos se relaciona de manera directa y significativa con la ira ( $p= .000$ ;  $Rho= .604$ ), es decir, cuando se frecuenta a los videojuegos, las conductas de ira llegan a incrementar.

## **VII. RECOMENDACIONES**

- Al departamento de psicología se le recomienda dar orientación para tomar conciencia y responsabilidad sobre sus deberes como estudiantes, los docentes de la institución deben buscar desarrollar y cultivar valores de responsabilidad, puntualidad, honestidad, porque, permitirá direccionar a los estudiantes en las actividades académicas y en el hogar.
- Se sugiere tener más actividades de investigación, lo cual permitirá dejar de lado los aparatos tecnológicos para incidir en los videojuegos.
- De igual forma, desarrollar programas preventivos sobre la adicción a los videojuegos, indicando las consecuencias que trae en la vida de uno, también están involucrados los padres como principales actores en formación del estudiante.
- Asimismo, realizar talleres relacionados para los padres de familia con el propósito de conocer la función de cada integrante de la familia, también hacer conocer sobre la interacción con los integrantes de la familia, que facilita la supervisión y organización de los estudiantes en sus tiempos libre como desarrollar deportes, baile, lectura, música, entre otras actividades que contribuya en el bienestar del estudiante.
- Para las futuras investigaciones, desarrollar estudios en poblaciones más amplias, también tomar en cuenta los datos sociodemográficos como: La situación familiar, económica, lugar de procedencia, entre otros, siendo como propósito conocer más de cerca sobre los entornos familiares e identificar que situaciones que contribuye la inclinación por los videojuegos y manifestar conductas agresivas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu, J., Peña, E., & Ramírez, J. (2009). Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: Un instrumento de medida de la agresión en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 14(1), 37-49. <https://doi.org/10.5944/rppc.vol.14.num.1.2009.4065>
- Araujo, E. (2015). De la adicción a la adicción a internet. *Revista Psicológica Herediana*, 10 (1), 47-56. <https://doi.org/10.20453/rph.v10i1-2.3023>
- Araujo, L., & Santisteban, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), 51-59. [https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud/article/view/1755/1969](https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1755/1969)
- Arias-Gómez, J., Vallasis-Keever, M., & Miranda-Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista alergia México*, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Argote, E. M. y Atencio, J. S. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú. Repositorio Institucional UNCP. <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/7764>
- Arroyo, D. (2019). *La OMS hace oficial la adicción a los videojuegos como trastorno mental*. [https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918\\_863987.html](https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html)
- Altun, M., & Atasoy, M. (2018). Investigation of digital Game Addiction of children between 9-11 age Groups: kirşehir sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 1740-1757. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/t3Vgl.pdf>
- Azez, F. & Bdier, D. (2020). La agresividad y la satisfacción con la vida como predictores de la adicción a los videojuegos entre adolescentes palestinos. *Journal of Concurrent Disorders*, 1(2), 1-9.

- Bronfenbrenner, U. (1977). Toward an Experimental Ecology of Human Development. *American Psychologist*, 32(7), 513–531. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.32.7.513>
- Caballo, R. (2007). Videojuegos y juegos en red: Notas para explorar la comunidad. *Medios informativos en la Educación*, 149-174.
- Castañeda, S. F., y Velarde, J. M. (2020). *Traducción y Adaptación de la Escala de Adicción a los Videojuegos (GAS) en Adolescentes de Lima*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62974>
- Castañeda, S. F., y Velarde, J. M. (2020). *Traducción y Adaptación de la Escala de Adicción a los Videojuegos (GAS) en Adolescentes de Lima*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62974>
- Ccorimanya, G., y Quispe, M. (2019). *Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional Upeu. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/2832>
- Código Nacional de Integridad Científica. (2019). *Consejo Nacional de Ciencia Tecnología e Innovación Tecnológica-CONCYTEC*. [https://portal.concytec.gob.pe/images/publicaciones/codigo\\_integr/codigo\\_nacional\\_integridad\\_cientifica.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/publicaciones/codigo_integr/codigo_nacional_integridad_cientifica.pdf)
- Cui, J., Lee, C., y Bax, T. (2018). A comparison of Psychosocially problematic gaming among middle and high school students in China and South Korea. *Computers in Human Behavior*, 85, 86-94. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.040>
- Ekinci, N., Yalcin, I., Ozer, O., & Kara, T. (2018). An Investigation of the digital Game Addiction between high school students. *International Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994. <https://eric.ed.gov/?id=ED585257>

- Estévez, E., & Jiménez, T. (2014). Conducta agresiva y ajuste personal y escolar en una muestra de estudiantes adolescentes españoles. *Universitas Psychologica*, 14(1), 111-124. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v14n1/v14n1a10.pdf>
- Etxeberria, F. (2001). *Videojuegos y educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91630/00820113013570.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Faya, J. A. y González, F. M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45815>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia-UNICEF. (9 de febrero de 2021). *Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas*. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los Videojuegos: Una revisión. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. [https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf)
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (1ª ed.). Editorial McGraw-Hill Education
- Herrero, J., & Pinedo, J. (2005). Pensamiento Estratégico, Teoría de Juegos y Comportamiento Humano. *Indiviso boletín de estudios e investigación*, 6, 37-67. <https://www.redalyc.org/pdf/771/77100604.pdf>
- Huallpa, W. (2016). *Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de Quinto año de secundaria de la Institución Educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca-2015*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional Upeu. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/566>

- James, A., & Kras, K. (2007). Revisiting Albert Bandura's Social Learning Theory to Better Understand and Assist Victims of Intimate Personal Violence. *Women & Criminal Justice*, 17(1), 99-124. [https://doi.org/10.1300/J012v17n01\\_05](https://doi.org/10.1300/J012v17n01_05)
- Joy, A., Sierra, M., Nabung, C., Miña, L., Rubia, M., & Catibag, R. (2019). Causes of Addiction to Mobile Games and its Effect to the Academic Performance of Grade 12 ABM Students of Bestlink College of the Philippines S.Y. 2018-2019. *Ascendens Asia Singapore-Bestlink College of the Philippines Journal of Multidisciplinary Research*, 1(1). <https://ojs.aaresearchindex.com/index.php/aasgbcpjmra/article/view/2518>
- Juarez, C. M. (2021). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75392>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernandez, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPS*, 15(1), 147-161. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674/2947>
- Martins, E., & Szymanki, H. (2004). El enfoque ecológico de Urie Bronfenbrenner en estudios con familias. *Estudios e investigaciones psicológicas*, 4(1), 63-77. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v4n1/v4n1a06.pdf>
- McLeod, S. (2016). Bandura-Social Learning Theory. *Simply Psychology*, 1-5. <https://www.simplypsychology.org/simplypsychology.org-bandura.pdf>
- Mestre, V., Samper, P., Tur-Porcar, A., Richaud, M., & Mesurado, B. (2012). Emociones, estilos de afrontamiento y agresividad en la adolescencia. *Universitas Psychologica*, 11(4), 1263-1275. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v11n4/v11n4a20.pdf>
- Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. (1ª ed.). Editorial Oxford University Press
- Nadeak, B. (2021). The Effect of Online Game Addiction on the Quality of Student

- Education During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(3), 520-528. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35480>
- Nonalaya, M., & Solís, M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62038>
- Osorio, R. (2013). *Impulsividad y agresividad en adolescentes*. (2ª ed.). Ediciones Díaz de Santos.
- Ozgun, H. (2019). Online Game Addiction Among Turkish Adolescents: The Effect of Internet Parenting Style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47-68. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1201641.pdf>
- Pacheco, P., & Salgado, W. (2021). Uso de jogos eletrônicos por adolescentes em Patos de Minas: Um retrato dos efeitos em estudantes do Ensino Médio. *Brazilian Journal of Health Review*, 4(2), 5769-5779. <https://doi.org/10.34119/bjhrv4n2-142>
- Esposito, M., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G., & Rea, T. (2020). An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina*, 56(5), 1-15. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Salas, J. (21 de diciembre de 2017). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental. *El País*. [https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127\\_232573.html](https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html)
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Psychology for Clinical Settings*, 1-9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Suhail, K., & Fakher, R. (2022). A Study of Game Addiction, Aggression and Parenting Style Among College Students. *International Journal of Health Sciences*, 6(3), 5022-5031. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS3.7004>
- Squillace, M., Picón, J., & Schmidt, V. (2011). El concepto de impulsividad y su

ubicación en las teorías psicobiológico de la personalidad, *Revista Neuropsicología Latinoamericana*. 3(1), 8-18. <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439542494002.pdf>

Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, cualitativa y mixta*. (4ª ed.). Editorial San Marcos.

Valle, S. K. (2019). *Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36214>

Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio UA. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558>

Zahrt, D., & Melzer-Lange, M. (2011). Aggressive Behavior in Children and Adolescents. *American Academy of Pediatrics*, 32, 325-333. <https://renaissance.stonybrookmedicine.edu/sites/default/files/aggressive-behavior-PIR-2011.pdf>

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable	Diseño metodológico
¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022?	Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022	Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022	<b>Variable 1:</b> <b>Adicción a videojuegos</b> Dimensiones: 1. Pertinencia 2. Tolerancia 3. Modificación del estado de ánimo 4. Retirada 5. Recaída 6. Conflicto 7. Problema  <b>Variable 2:</b> <b>Agresividad</b> Dimensiones: 1. Agresividad física 2. Agresividad verbal 3. Ira 4. Hostilidad	<b>Tipo de investigación:</b> Básico  <b>Método de investigación:</b> cuantitativo  <b>Diseño de investigación:</b> No experimental  <b>Población y muestra:</b> <b>Población:</b> 2136 <b>Muestra:</b> 326  <b>Instrumentos:</b> Encuesta <b>Método estadístico</b> SPSS
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicos</b>		
1. ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad física en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022? 2. ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022? 3. ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022? 4. ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la ira en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022?	1. Identificar la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad física en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022 2. Identificar la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022 3. Identificar la relación entre la adicción a videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022 4. Identificar la relación entre la adicción a videojuegos y la ira en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022	2. Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y agresividad física en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022 3. Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022 4. Existe relación significativa entre la Adicción a videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022 5. Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la ira en estudiantes de la I.E.S. "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno-2022		

## Anexo 2. Matriz de operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala índice de valorización
Adicción a videojuegos	Es el uso excesivo de aparatos tecnológicos que permiten el acceso a los juegos para llegar a interactuar (Araujo y Santisteban, 2022).	Se tomará en cuenta las puntuaciones de la escala de Adicción a los videojuegos (GAS) de Lemmens, Valkenburg y Peter, específicamente las puntuaciones de la adaptación peruana realizado por (Castañeda y Velarde, 2020).	Prominencia	- Preocupación - Sentimientos	Grave (78-105)  Moderado (50-77)  Leve (21-49)
			Tolerancia	- Frecuencia - Intensifica el tiempo	
			Modificación del estado de ánimo	- Busca la forma de salir - Dejar las actividades	
			Retirada	- Irritabilidad - Mal humor	
			Recaída	- Periodos largos de abstinencia - Falta de control	
			Conflicto	- Mentiras - Engaños	
			Problemas	- Problemas de desplazamiento en la socialización	
Agresividad	Son una serie de comportamientos que tiene como propósito provocar de manera intencionada y generar daño a nivel físico o Psicológico (Mestre et al., 2012).	Se tiene en cuenta las puntuaciones de la escala de Adicción a los videojuegos (GAS) de Lemmens, Valkenburg y Peter, específicamente se tomará las puntuaciones de la adaptación peruana realizado por (Castañeda y Velarde, 2020).	Agresión física	- Llegar a golpear - Ser impulsivo y provocar peleas	Muy alto (117-145)  Alto (88-116)  Medio (68-82)  Bajo (52-67)  Muy bajo (29-51)
			Agresión verbal	- Discusiones frecuentes - Dejar de lado las demás opiniones	
			Ira	- Enojarse con facilidad - Dificultad para controlar el carácter	
			Hostilidad	- Disgusto - Resentimiento - Desconfiado	

### Anexo 3. Instrumentos

#### Escala de adicción a los videojuegos (GAS)

Edad.....

Sexo: M ( )      F ( )

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

1	2	3	4	5
Nunca	Raramente	Algunas veces	A menudo	Muy a menudo

		1	2	3	4	5
1	¿Pensabas en jugar todo el día?					
2	¿Pasabas mucho tiempo libre jugando?					
3	¿Te has sentido adicto a un juego?					
4	¿Jugabas más de lo previsto?					
5	¿Pasabas cada vez más tiempo en juegos?					
6	¿Fuiste capaz de parar cuando empezaste a jugar?					
7	¿Jugaste juegos para olvidarte de la vida real?					
8	¿Has jugado juegos para liberar el estrés?					
9	¿Has jugado juegos para sentirte mejor?					
10	¿No pudiste reducir tu tiempo de juego?					
11	¿Otros han intentado sin éxito reducir su uso del juego?					
12	¿Has fallado al intentar reducir el tiempo de juego?					
13	¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar?					
14	¿Te has enojado cuando no has podido jugar?					
15	¿Te has estresado cuando no has podido jugar?					
16	¿Tuviste peleas con otros (por ejemplo, familiares, amigos) por el tiempo que pasabas en los juegos?					
17	¿Has descuidado a otros (por ej., familia, amigos) porque estabas jugando?					
18	¿Has mentido sobre el tiempo dedicado a los juegos?					
19	¿Tu tiempo en los juegos te ha causado falta de sueño?					
20	¿Has descuidado otras actividades importantes (por ejemplo, escuela, trabajo, deportes) para jugar?					
21	¿Te sientes mal después de jugar durante mucho tiempo?					

### Cuestionario de Agresión (AQ) de Bus y Perry

1	2	3	4	5
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

		1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón					

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

**Muchas Gracias**

## Anexo 4. Validación del instrumento por expertos

### ANEXO N° 4 :CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS VARIABLE : ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (GAS)

	PREGUNTAS DEL INSTRUMENTO	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	¿Pensabas en jugar todo el día?	X		X		X		
2	¿Pasabas mucho tiempo libre jugando?	X		X		X		
3	¿Te has sentido adicto a un juego?	X		X		X		
4	¿Jugabas más de lo previsto?	X		X		X		
5	¿Pasabas cada vez más tiempo en juegos?	X		X		X		
6	¿Fueste capaz de parar cuando empezaste a jugar?	X		X		X		
7	¿Jugaste juegos para olvidarte de la vida real?	X		X		X		
8	¿Has jugado juegos para liberar el estrés?	X		X		X		
9	¿Has jugado juegos para sentirte mejor?	X		X		X		
10	¿No pudiste reducir tu tiempo de juego?	X		X		X		
11	¿Otros han intentado sin éxito reducir su uso del juego?	X		X		X		
12	¿Has fallado al intentar reducir el tiempo de juego?	X		X		X		
13	¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar?	X		X		X		
14	¿Te has enojado cuando no has podido jugar?	X		X		X		
15	¿Te has estresado cuando no has podido jugar?	X		X		X		
16	¿Tuviste peleas con otros (por ejemplo, familiares, amigos) por el tiempo que pasabas en los juegos?	X		X		X		
17	¿Has descuidado a otros (por ej., familia, amigos) porque estabas jugando?	X		X		X		
18	¿Has mentido sobre el tiempo dedicado a los juegos?	X		X		X		
19	¿Tu tiempo en los juegos te ha causado falta de sueño?	X		X		X		
20	¿Has descuidado otras actividades importantes (por ejemplo, escuela, trabajo, deportes) para jugar?	X		X		X		
21	¿Te sientes mal después de jugar durante mucho tiempo?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **EXISTE SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]** Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra Nancy Mercedes Capacyachi Otárola**

DNI: **07744273**

Especialidad del validador: **Psicóloga Clínica-Educativa**

31 de agosto del 2022

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

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

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

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



**Firma del Experto Informante.**

**G. P. P. 4120**

**DNI:07744273**

**ANEXO N° 4 :CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS  
VARIABLE : CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) DE BUS Y PERRY**

N°	PREGUNTAS DEL INSTRUMENTO	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	X		X		X		
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos,(as) discuto abiertamente con ellos	X		X		X		(as)
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	X		X		X		
4	A veces soy bastante envidioso (a)	X		X		X		(a)
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	X		X		X		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	X		X		X		
7	Cuando estoy frustrado, (a) muestro el enfado que tengo	X		X		X		(a)
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	X		X		X		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	X		X		X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	X		X		X		
11	Algunas veces me siento tan enfadado (a) como si estuviera a punto de estallar	X		X		X		(a)
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	X		X		X		
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal	X		X		X		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos	X		X		X		
15	Soy una persona apacible	X		X		X		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido(a) por algunas cosas	X		X		X		(a)
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	X		X		X		
18	Mis amigos (as) dicen que discuto mucho	X		X		X		(as)
19	Algunos de mis amigos (as)piensan que soy una persona impulsiva	X		X		X		(as)
20	Sé que mis amigos (as)me critican a mis espaldas	X		X		X		(as)
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos	X		X		X		

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **EXISTE SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra Nancy Mercedes Capacyachi Otárola

DNI: 07744273

Especialidad del validador: Psicóloga Clínica-Educativa

31 de agosto del 2022

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

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

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

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



**Firma del Experto Informante.**

**C.P.S.P. 4126**

**DNI:07744273**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS**  
**VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE ESCALA DE ADICCIÓN A**  
**LOS VIDEOJUEGOS**

	<u>Dimensiones</u>	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Suficiencia
		si	no	si	no	si	no	
1	¿Pensabas en jugar todo el día?	x		x		x		
2	¿Pasabas mucho tiempo libre jugando?	x		x		x		
3	¿Te has sentido adicto a un juego?	x		x		x		
4	¿Jugabas más de lo previsto?	x		x		x		
5	¿Pasabas cada vez más tiempo en juegos?	x		x		x		
6	¿Fuiste capaz de parar cuando empezaste a jugar?	x		x		x		
7	¿Jugaste juegos para olvidarte de la vida real?	x		x		x		
8	¿Has jugado juegos para liberar el estrés?	x		x		x		
9	¿Has jugado juegos para sentirte mejor?	x		x		x		
10	¿No pudiste reducir tu tiempo de juego?	x		x		x		
11	¿Otros han intentado sin éxito reducir su uso del juego?	x		x		x		
12	¿Has fallado al intentar reducir el tiempo de juego?	x		x		x		
13	¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar?	x		x		x		
14	¿Te has enojado cuando no has podido jugar?	x		x		x		
15	¿Te has estresado cuando no has podido jugar?	x		x		x		
16	¿Tuviste peleas con otros (por ejemplo, familiares, amigos) por el tiempo que pasabas en los juegos?	x		x		x		
17	¿Has descuidado a otros (por ej., familia, amigos) porque estabas jugando?	x		x		x		
18	¿Has mentido sobre el tiempo dedicado a los juegos?							
19	¿Tu tiempo en los juegos te ha causado falta de sueño?							
20	¿Has descuidado otras actividades importantes (por ejemplo, escuela, trabajo, deportes) para jugar?							
21	¿Te sientes mal después de jugar durante mucho tiempo?							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Rosa Esther Chirinos Susano

DNI: 08217185

Especialidad del validador: Psicólogo Clínico Educativo

27 de Junio del 2022

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

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

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

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



Rosa E. Chirinos Susano

C.Ps.C. N°3090

**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS  
VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE AGRESIÓN**

	<u>Dimensiones</u>	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Superen clas
		si	no	si	no	si	no	
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	x		x		x		
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	x		x		x		
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	x		x		x		
4	A veces soy bastante amigable	x		x		x		
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	x		x		x		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	x		x		x		
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo	x		x		x		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	x		x		x		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	x		x		x		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	x		x		x		
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar	x		x		x		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	x		x		x		
13	Me gusta implicar en las peleas algo más de lo normal	x		x		x		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos	x		x		x		
15	Soy una persona apacible	x		x		x		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	x		x		x		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	x		x		x		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho	x		x		x		
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	x		x		x		
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas	x		x		x		
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos	x		x		x		
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón	x		x		x		
23	Desconfío de desconocidos demostado amigables	x		x		x		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona	x		x		x		
26	Tengo dificultades para controlar mi genio	x		x		x		
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	x		x		x		
27	He amenazado a gente que conozco	x		x		x		
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué quieren	x		x		x		
29	He llegado a estar tan furioso que rompo cosas	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr. Rosa Esther Chirinos Susano**

DNI: 08217185

Especialidad del validador: **Psicólogo Clínico Educativo**

27 de Junio del 2022

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

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

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

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



Rosa E. Chirinos Susano

C.Ps.C. N°3090

**Firma del Experto Informante.**

### Anexo 5. Matriz de datos

			ESCALA DE ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS (GAS)																		CUESTIONARIO DE AGRESION(AQ) DE BUS Y PERRY																																		
Muestra	Sexo	Edad	Item-1	Item-2	Item-3	Item-4	Item-5	Item-6	Item-7	Item-8	Item-9	Item-10	Item-11	Item-12	Item-13	Item-14	Item-15	Item-16	Item-17	Item-18	Item-19	Item-20	Item-21	Item-1	Item-2	Item-3	Item-4	Item-5	Item-6	Item-7	Item-8	Item-9	Item-10	Item-11	Item-12	Item-13	Item-14	Item-15	Item-16	Item-17	Item-18	Item-19	Item-20	Item-21	Item-22	Item-23	Item-24	Item-25	Item-26	Item-27	Item-28	Item-29			
1	2	15	2	3	5	3	2	5	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	5	3	1	5	3	3	3	1	5	3	1	3	5	3	2	4	5	5	1	1	5	1	2	1	5	3	5	3	5	5			
2	2	16	3	2	2	2	1	3	3	3	4	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	4	4	5	2	4	2				
3	2	16	1	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
4	2	16	1	2	1	1	3	5	2	2	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	3	1	1	3	4	1	1	4	5	5	5	5	5	1	5	3	3	3	3	3	1	5	1	4	3					
5	2	15	1	2	1	3	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	4	1	3	1	1	1	1	2	3	5	2	1	1	3	1	1	3	1	1	5	1	4	3				
6	2	15	2	1	3	1	1	1	5	5	5	4	3	3	5	5	5	1	3	1	1	5	1	1	3	5	5	2	5	5	5	3	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5			
7	2	15	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	1	2	3	3	2	2	3	3	4	1	3	3	4	4	2	4	2	1	3	2	3	4	2	3	4			
8	2	15	1	3	1	2	1	5	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
9	2	16	1	1	1	2	1	5	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	4	1	1	1	3	3	4	1	3	1	1	1	1	1	3	3	2	1	3	3	1	4	1	3	3	1	3	1		
10	2	16	2	2	1	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	1	1	3	2	1	3	3	4	1	2	4	3	1	1	3	4	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	4	3	4	1	3	3
11	2	15	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	1	2	2	2	1	1	2	3	2	1	3	2	3	1	2	3	2	2	2	1	1	2	1	1	4	2	2	1	3	2	1	1	3	2	1	1	1	2	1			
12	2	16	2	1	1	3	1	3	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	5	1	1	2	2	5	1	1	1	3	1	1	5	5	1	5	1	5	1	2	1	1	1	5	1	5	5		
13	2	15	3	2	1	3	2	4	2	3	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	3	1	3	2	2	3	2	2	3	1	1	3	4	2	1	1	1	2	1	1	5	1	2	3	1	3	2			
14	2	15	1	1	1	1	1	2	3	3	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	3	2	1	2	4	1	1	2	3	1	2	1	3	1	5	5	4	5	1	1	2	2	3	5	5	2	2	1	2	2	2			
15	2	15	3	2	2	3	3	3	4	4	5	3	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	3	3	4	4	2	1	3	3	4	1	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	5	4	4	1	5	4			
16	2	16	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	2	1	1	1	3	1	3	5	3	2	2	2	4	1	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	1	3				
17	2	16	3	1	4	1	1	2	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	1	5	1	1	3	1	3	1	1	3	1	3	1	4	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	1	1	4	4		
18	2	15	2	3	1	3	3	3	4	4	2	1	1	1	3	4	3	2	1	2	2	2	1	1	1	4	2	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	2	4	2	1	1	2	2	2	2	4	4	2	1	2	2			
19	2	15	2	1	3	3	2	2	2	3	4	2	4	5	3	3	3	3	3	2	2	3	1	1	1	5	1	1	1	4	1	1	5	1	1	1	3	3	1	1	3	5	1	5	5	5	3	5	1	5	5				
20	2	16	1	2	1	1	1	3	2	1	3	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2	3	5	4	4	1	4	1	3	3	3	1	2	4	3	1	1	3	5	2	1	1	3	1	3	3	3	3	4	1	4	3			
21	2	16	2	1	1	1	1	4	3	2	3	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	1	4	4	1	1	4	2	1	3	1	3	1	3	5	1	2	4	1	2	1			
22	2	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	5	3	1	1	3	3	1	1	3	5	1	3	1	5	3	1	3	5	1	1	3	5	5	5	1	1	1		
23	2	16	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	2	2	5	5	5	5	5	5	1	1	5	3	3	4	4	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5		
24	2	16	3	2	3	4	2	2	3	4	2	3	3	3	3	1	1	1	1	2	3	2	4	1	3	4	3	2	2	3	1	4	4	4	3	4	3	2	1	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	1				
25	1	17	3	3	2	3	2	5	3	3	4	2	4	3	3	1	2	3	1	1	2	1	4	1	1	4	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
26	1	17	2	2	2	2	5	5	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4		
27	1	17	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
28	1	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
29	1	17	1	2	1	1	1	2	2	3	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	4	5	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1		
30	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	1	3	2	1	3	2	3	1	2		
31	1	17	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
32	1	17	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	
33	1	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
34	1	16	3	4	5	5	3	3	3	2	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
35	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
36	1	16	1	2	1	2	1	4	1	2	3	4	3	2	2	3	1	1	2	4	1	1	1	3	1	2	1	1	4	3	1	5	1	2	2	1	4	3	3	2	1	2	4	3	2	1	2	3	4	3	3	2			
37	1	16</																																																					





## **Anexo 6. Propuesta de valor**

Propuesta para la variable: Adicción a videojuegos

1. Llegar a identificar sobre el juego que práctica el adolescente, para saber si es calificado para su edad y establecer los tiempos de permanecer en los juegos, y crear conversaciones con el hijo, en donde los padres juegan un rol fundamental en los horarios que se establezcan en el hogar.
2. En la institución en estudio deben de realizar diferentes talleres o programas referidas a los videojuegos, para que tengan bien el claro los adolescentes, que jugar en exceso llega a causar daño en la formación de una persona, mucho más en la formación a nivel personal
3. Los adolescentes y sobre todo los padres, deben establecer las prioridades claras, que deben de priorizar las actividades que contribuyan en la formación del adolescente, buscando compaginar el tiempo de uso de videojuegos.

Propuesta para la variable: Agresividad

1. Para contruir una conducta adecuada en el adolescete, se debe utilizar un lenjuaje mas calmado, cuando esta enojado el adolescente, el padre debe de demotrar de que sabe manejar el conflicto que presenta el adolescente.
2. Establecer reglas muy claras en el hogar, que permitira a ser mas responsables, en donde, los padres no deben lasmimar en las emociones de los adolescentes, porque ello produce inseguridad de si mismo, ansiedad o inferioridad, otro aspecto a tener en cuenta es la trasmisión de afecto a los adolescentes por parte de sus padres, porque permite desarrollar en lo emocional, la confianza y mejora la comunicación.

## Anexo 7. Reporte anti plagio menor a 30%



## Anexo 8. Autorización de depósito de tesis al repositorio



### Formulario de autorización de depósito de tesis en el Repositorio Digital de Tesis UPII-EESUP

Datos del Autor			
Nombre y Apellidos	Mariza Lucy Cruz Choque		
DNI	01307132	Telefono	951421121
E-Mail	marizolucy352@gmail.com		
Datos de la Investigación			
<input type="checkbox"/>	Artículo de Investigación		
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación		
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis		
Título	Adicción a Video Juegos y Agresividad en Estudiantes de la I.E.S "Pedro Vilcapaza" San Miguel, Puno 2022		
Asesor	Dra. Rosa Esther Chuinos Suyo de Universidad Privada Telesup		
Año	2022	Carrera Profesional	Psicología
Licencias			
<p>A. Licencia estándar</p> <p>Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis en el Repositorio Digital de la Universidad Privada Telesup. Con esta autorización de depósito de mi Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis, otorgo a la Universidad Privada Telesup una licencia no exclusiva para reproducir (en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación), distribuir, emitir al público, transformar (compartiendo mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi Trabajo de Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de Tesis UPII, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.</p> <p>Declaro que el presente Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha tesis no infringe derechos de autor de terceras personas.</p> <p>La Universidad Privada Telesup consignará el nombre del/los autor/es de la tesis, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.</p> <p>Autorizo su publicación (marque con una X):</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Si autorizo que se deposite inmediatamente.</p> <p><input type="checkbox"/> Si autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa).</p> <p><input type="checkbox"/> No autorizo.</p>			
 _____ Firma		05/11/22 _____ Fecha	
Opcional			

\* Lo siguiente es OPCIONAL, pero es importante porque el licenciamiento Creative Commons fija las condiciones de uso de su tesis en la Web. Si desea obviar esta parte, vaya a la última hoja del formulario, coloque su firma y fecha para completar su autorización.

**B. Licencia Creative Commons: Otorgamiento de una licencia Creative Commons**

Si usted concede una licencia Creative Commons sobre su tesis, 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 ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente, bajo las condiciones siguientes:

MARQUE	TIPO LICENCIA	DESCRIPCIÓN
	 Reconocimiento CC BY	Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.
	 Reconocimiento- CompartirIgual CC BY-SA	Esta licencia permite a otros re-mezclar, modificar y desarrollar sobre tu obra incluso para propósitos comerciales, siempre que te atribuyan el crédito y licencien sus nuevas obras bajo idénticos términos. Cualquier obra nueva basada en la tuya, lo será bajo la misma licencia, de modo que cualquier obra derivada permitira también su uso comercial.
	 Reconocimiento- SinObraDerivada CC BY-ND	Esta licencia permite la redistribución, comercial y no comercial, siempre y cuando la obra no se modifique y se transmita en su totalidad, reconociendo su autoría.
	 Reconocimiento- NoComercial CC BY-NC	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, y aunque en sus nuevas creaciones deban reconocerle su autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.
	 Reconocimiento- NoComercial- CompartirIgual CC BY-NC-SA	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.
X	 Reconocimiento- NoComercial- SinObraDerivada CC BY-NC-ND	Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales. sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

\_\_\_\_\_  
Firma

05/11/22   
\_\_\_\_\_  
Fecha



Formulario de autorización de depósito de tesis en el Repositorio Digital de Tesis  
UPTFELESUP

Datos del Autor			
Nombre y Apellidos:	KATHY ZARA FLORES CASTRO		
DNI:	42581217	Teléfono:	953673034
E-Mail:	amayaduarte541@gmail.com		
Datos de la Investigación			
<input type="checkbox"/>	Artículo de Investigación		
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación		
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis		
Título:	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA I.E.S. "PEDRO VILCAPAZA" SAN MIGUEL, PUNO 2022		
Asesor:	DRA. ROSA ESTHER CHIRINOS SUSANO DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP		
Año:	2022	Carrera Profesional:	PSICOLOGÍA
Licencias			
<b>A. Licencia estándar:</b> Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis en el Repositorio Digital de la Universidad Privada Telesup. Con esta autorización de depósito de mi Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis, otorgo a la Universidad Privada Telesup una licencia no exclusiva para reproducir (en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación), distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi Trabajo de Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de Tesis UPT, Colección de Tesis, entre otras, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones. Declaro que el presente Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha tesis no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Privada Telesup consignará el nombre del/los autor/es de la tesis, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia. Autorizo su publicación (marque con una X):			
<input checked="" type="checkbox"/> Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.			
<input type="checkbox"/> Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa):			
<input type="checkbox"/> No autorizo.			

  
Firma

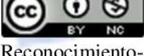
05/11/22  
Fecha

Opcional

\* Lo siguiente es OPCIONAL, pero es importante porque el licenciamiento Creative Commons fija las condiciones de uso de su tesis en la Web. Si desea obviar esta parte, vaya a la última hoja del formulario, coloque su firma y fecha para completar su autorización.

**B. Licencia Creative Commons: Otorgamiento de una licencia Creative Commons**

Si usted concede una licencia Creative Commons sobre su tesis, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente, bajo las condiciones siguientes:

MARQUE	TIPO LICENCIA	DESCRIPCIÓN
	 Reconocimiento CC BY	Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.
	 Reconocimiento- CompartirIgual CC BY-SA	Esta licencia permite a otros re-mezclar, modificar y desarrollar sobre tu obra incluso para propósitos comerciales, siempre que te atribuyan el crédito y licencien sus nuevas obras bajo idénticos términos. Cualquier obra nueva basada en la tuya, lo será bajo la misma licencia, de modo que cualquier obra derivada permitirá también su uso comercial.
	 Reconocimiento- SinObraDerivada CC BY-ND	Esta licencia permite la redistribución, comercial y no comercial, siempre y cuando la obra no se modifique y se transmita en su totalidad, reconociendo su autoría.
	 Reconocimiento- NoComercial CC BY-NC	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, y aunque en sus nuevas creaciones deban reconocerle su autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.
	 Reconocimiento- NoComercial- CompartirIgual CC BY-NC-SA	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.
X	 Reconocimiento- NoComercial- SinObraDerivada CC BY-NC-ND	Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.



Firma

05-11-22

Fecha



Formulario de autorización de depósito de tesis en el Repositorio Digital de Tesis  
UPTELESUP

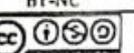
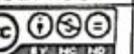
Datos del Autor			
Nombre y Apellidos:	MARY LAURA VARGAS VILLA		
DNI:	40405197	Teléfono:	918719609
E-Mail:	nikifavargas11@gmail.com		
Datos de la Investigación			
<input type="checkbox"/>	Artículo de Investigación		
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación		
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis		
Título:	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA S.C.S "PEDRO VILCAPAZA" - SAN MIGUEL - PUNO 2022		
Asesor:	DRA. ROSA ESTHER CHIRINOS SUSANO - U. PRIVADA TELESUP		
Año:	2022	Carrera Profesional:	PSICOLOGÍA
Licencias			
<b>A. Licencia estándar:</b> Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis en el Repositorio Digital de la Universidad Privada Telesup. Con esta autorización de depósito de mi Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis, otorgo a la Universidad Privada Telesup una licencia no exclusiva para reproducir (en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación), distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi Trabajo de Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de Tesis UPT, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones. Declaro que el presente Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha tesis no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Privada Telesup consignará el nombre del/los autor/es de la tesis, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia. Autorizo su publicación (marque con una X):			
<input checked="" type="checkbox"/> Si, autorizo que se deposite inmediatamente.			
<input type="checkbox"/> Si, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa):			
<input type="checkbox"/> No autorizo.			

  
Firma

05/NOVI/2022  
Fecha

\* Lo siguiente es OPCIONAL, pero es importante porque el licenciamiento Creative Commons fija las condiciones de uso de su tesis en la Web. Si desea obviar esta parte, vaya a la última hoja del formulario, coloque su firma y fecha para completar su autorización.

B. Licencia Creative Commons: Otorgamiento de una licencia Creative Commons  
 Si usted concede una licencia Creative Commons sobre su tesis, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente, bajo las condiciones siguientes:

MARQUE	TIPO LICENCIA	DESCRIPCIÓN
	 Reconocimiento CC BY	Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.
	 Reconocimiento- CompartirIgual CC BY-SA	Esta licencia permite a otros re-mezclar, modificar y desarrollar sobre tu obra incluso para propósitos comerciales, siempre que te atribuyan el crédito y licencien sus nuevas obras bajo idénticos términos. Cualquier obra nueva basada en la tuya, lo será bajo la misma licencia, de modo que cualquier obra derivada permitirá también su uso comercial.
	 Reconocimiento- SinObraDerivada CC BY-ND	Esta licencia permite la redistribución, comercial y no comercial, siempre y cuando la obra no se modifique y se transmita en su totalidad, reconociendo su autoría.
	 Reconocimiento- NoComercial CC BY-NC	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, y aunque en sus nuevas creaciones deban reconocerle su autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.
	 Reconocimiento- NoComercial- CompartirIgual CC BY-NC-SA	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.
X	 Reconocimiento- NoComercial- SinObraDerivada CC BY-NC-ND	Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

  
Firma

05/11/22  
Fecha