

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA



TESIS

**“Agresividad y uso de videojuegos en los estudiantes de la
Institución Educativa Agropecuaria Marino Meza Rosales
Huánuco, Amarilis 2025”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA: Valles Domínguez, Quilca Lucía

ASESORA: Fernández Dávila, Alfaro Julita Del Pilar

HUÁNUCO – PERÚ

2025

U

D

H

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Psicología educativa
AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Psicología

Disciplina: Psicología (incluye terapias de aprendizaje, habla, visual y otras discapacidades físicas mentales)

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título

Profesional de licenciada en psicología

Código del Programa: P05

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 44931204

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22503206

Grado/Título: Maestro en psicología con mención en prevención e intervención en niños y adolescente

Código ORCID: 0000-0003-3380-5624

DATOS DE LOS JURADOS:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Diestro Caloretti, Karina Vanessa	Maestra en administración de la educación	25769441	0000-0002-0497-1889
2	Calero Bravo, Roberto Angelo	Magister en Economía	71586889	0000-0002-7060-7866
3	Mendoza Morales, Carmen Teófila	Maestra en Gestión pública	22515653	0000-0002-5360-1649



Facultad de Ciencias de la Salud
Programa Académico Profesional de Psicología



"Psicología, la fuerza que mueve al mundo y lo cambia"

**"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA
PERUANA"**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 08:30 A.M. horas del día 03 del mes de noviembre del año dos mil veinticinco, en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Salud de la ciudad universitaria La Esperanza en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

- MG. KARINA VANESSA DIESTRO CALORETTI PRESIDENTE
- MG. MERCEDES VILMA BARRUETA SANTILLAN SECRETARIA
- MG ROBERTO ANGELO CALERO BRAVO VOCAL
- MG. CARMEN MENDOZA MORALES (JURADO ACESITARIO)
- ASESOR DE TESIS MG. JULITA DEL PILAR FERNANDEZ DAVILA ALFARO

Nombrados mediante Resolución N° 2185-2025-D-FCS-UDH, para evaluar la Tesis titulada. **"AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEO JUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.A. MARINO MEZA ROSALES DE AMARILIS, HUANUCO - 2025"**; Presentado por la Bachiller en Psicología, SRA. VALLES DOMINGUEZ, QUILCA LUCIA, para optar el Título Profesional de LICENCIADA EN PSICOLOGÍA.

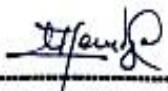
Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas, procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a) Aprobado por Unanimidad con el calificativo cuantitativo de 15 y cualitativo de Bueno.

Siendo las 9:43 Horas del día 03 del mes de noviembre del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.



MG. KARINA VANESSA DIESTRO CALORETTI
orcid.org/0000-0002-0497-1889 - DNI: 25769441
PRESIDENTE



MG. CARMEN MENDOZA MORALES
orcid.org/0000-0002-5360-1649 - DNI: 22515693
SECRETARIA



MG. ROBERTO ANGELO CALERO BRAVO
orcid.org/0000-0002-7060-7866 - DNI: 71586889
VOCAL

Jr. Hermilio Valdizán N°871 - Jr. Progreso N° 650 - Teléfono La Esperanza: (052) 518452 - (062) 515151 Anexo 331
Telefax: 062 513154 - E-mail: ud.pecv@terra.com.pe

HUANUCO - PERÚ



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: QUILCA LUCÍA VALLES DOMÍNGUEZ, de la investigación titulada "AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA MARINO MEZA ROSALES HUÁNUCO, AMARILIS 2025", con asesor(a) JULITA DEL PILAR FERNANDEZ DAVILA ALFARO, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 1409-2024-D-FCS-UDH del P. A. de PSICOLOGÍA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 21 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 08 de septiembre de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

49. Valles Domínguez, Quilca Lucía.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

5%

2

repositorio.autonoma.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

2%

4

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

2%

5

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

2%



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

DEDICATORIA

La tesis es dedicada en primera instancia a Dios, ser todopoderoso, por las bendiciones brindadas y la fortaleza para lograr cumplir este importante propósito profesional.

Asimismo, a mis amados padres, por estar conmigo en cada momento, por no dejarme caer, por ser mi apoyo y brindarme siempre acertados consejos, que hicieron de mí, una persona de bien.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer de manera especial a la Universidad de Huánuco, por abrirme las puertas y desarrollarme como profesional, de igual forma, al personal administrativo, por brindarme las facilidades durante los años de estudio.

Agradezco a los maestros del programa académico de Psicología, por todo lo aprendido en sus lecciones, desde sus experiencias profesionales, su carácter humano y los momentos gratificantes que compartimos en el entorno académico.

Hacer extensivo mi agradecimiento a mi asesora la Mg. Fernández Dávila, Alfaro Julita Del Pilar, por estar siempre atenta a las consultas pertinentes y mostrarme su sincero apoyo en cada aspecto del desarrollo de la tesis.

Hago llegar mi gratitud sincera a los directivos, plana docente y administrativa, padres de familia y alumnado de la Institución educativa agropecuario Marino Meza Rosales, por mostrarse interesados en el desarrollo de este estudio, por brindarme su disponibilidad que hicieron que la investigación sea un éxito.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE DE TABLAS	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN	X
CAPÍTULO I	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	13
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	13
1.3. OBJETIVOS	14
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	14
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
1.4. JUSTIFICACIÓN	14
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	15
CAPÍTULO II	16
MARCO TEÓRICO	16
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	16
2.2. BASES TEÓRICAS	20
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES	28
2.4. HIPÓTESIS	28
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	28
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	29
2.5. VARIABLES	30
2.5.1. VARIABLE 1	30
2.5.2. VARIABLE 2	30
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	31
CAPÍTULO III	33

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	33
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	33
3.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
3.3. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	33
3.4. DISEÑO DE ESTUDIO	33
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA	34
3.5.1. POBLACIÓN	34
3.5.2. MUESTRA.....	34
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	36
3.7. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	39
CAPÍTULO IV.....	40
RESULTADOS.....	40
4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	40
4.2. ANÁLISIS INFERENCIAL	50
CAPÍTULO V.....	54
DISCUSIÓN.....	54
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS.....	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de Operacionalización.....	31
Tabla 2 Población conformado por los escolares de la I.E.A. Marino Mesa Rosales, Huánuco 2025.....	34
Tabla 3 Nivel de agresividad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	40
Tabla 4 Nivel de agresión física en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	41
Tabla 5 Nivel de agresión verbal en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	42
Tabla 6 Nivel de ira en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	43
Tabla 7 Nivel de hostilidad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	44
Tabla 8 Nivel de uso de videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	45
Tabla 9 Nivel de abstinencia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	46
Tabla 10 Nivel de abuso y tolerancia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	47
Tabla 11 Nivel de problemas asociados a los videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	48
Tabla 12 Nivel de dificultad de control en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	49
Tabla 13 Prueba de normalidad.....	50
Tabla 14 Correlación de la Hi.....	50
Tabla 15 Correlación de la He1	51
Tabla 16 Correlación de la He2	52
Tabla 17 Correlación de He3	52
Tabla 18 Correlación de la He4	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de agresividad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	40
Figura 2 Nivel de agresión física en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	41
Figura 3 Nivel de agresión verbal en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	42
Figura 4 Nivel de ira en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	43
Figura 5 Nivel de hostilidad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	44
Figura 6 Nivel de uso de videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	45
Figura 7 Nivel de abstinencia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	46
Figura 8 Nivel de abuso y tolerancia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	47
Figura 9 Nivel de problemas asociados a los videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco	48
Figura 10 Nivel de dificultad de control en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco.....	49

RESUMEN

La tesis se titula: Agresividad y uso de videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Agropecuaria Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025, cuya finalidad fue determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los escolares de la institución educativa en mención. Metodológicamente contó con un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo – correlacional, de tipo básico y bajo un diseño no experimental. Para la muestra participaron 186 escolares del nivel secundario, se empleó el Cuestionario de Agresión (AQ) y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Los hallazgos determinaron que, en relación al nivel de agresividad en estudiantes, el 78,5% se encuentran en un nivel medio, asimismo, el 17,7% presentan un nivel bajo y finalmente el 3,8% se encuentran en un nivel alto, en cuanto al nivel de uso de videojuegos, el 85,8% se encuentran en un nivel medio, mientras que, el 14,5% presentan un nivel alto. Se concluye que, la agresividad y el uso de videojuegos se relacionan significativamente en los estudiantes, cuyo Rho de Spearman = 0,995 y su nivel de sig inferior a 0,05; lo que determina una correlación muy alta y positiva. En consecuencia, a mayor nivel de uso de videojuegos, aumenta el nivel de agresividad en los escolares de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Palabras claves: Agresividad, uso, videojuegos, estudiantes, institución educativa.

ABSTRACT

The thesis is entitled: Aggression and video game use among students at the Marino Meza Rosales Huánuco Agricultural Educational Institution, Amarilis 2025, whose purpose was to determine the relationship between aggression and video game use among students at the aforementioned educational institution. Methodologically, it used a quantitative approach, descriptive-correlational in nature, basic in type, and under a non-experimental design. The sample consisted of 186 secondary school students, and the Aggression Questionnaire (AQ) and the Video Game Dependency Test (TDV) were used. The findings determined that, in relation to the level of aggression in students, 78.5% are at a medium level, 17.7% are at a low level, and 3.8% are at a high level. In terms of video game use, 85.8% are at a medium level, while 14.5% were at a high level. It was concluded that aggression and video game use are significantly related in students, with a Spearman's Rho = 0.995 and a significance level of less than 0.05, which indicates a very high and positive correlation. Consequently, the higher the level of video game use, the higher the level of aggression in students at the I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Key words: Aggressiveness, use, video games, students, educational Institution.

INTRODUCCIÓN

La presente tesis se titula: Agresividad y uso de videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Agropecuaria Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025, investigación que se desarrolló bajo los lineamientos establecidos por la Universidad de Huánuco y el Programa Académico de Psicología. Dicho estudio radica su importancia en el propósito de determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los escolares de la institución educativa en mención. Por lo tanto, el estudio que presentamos se estructura a continuación:

El capítulo I se centra en la descripción del problema, donde se detalla la problemática de las variables que se van a investigar, se fijan los objetivos, así como la justificación teórica, práctica y metodológica. Asimismo, se consideran las limitaciones y la viabilidad del estudio.

El capítulo II presenta información sobre la base teórica que sustenta el estudio, empezando por los antecedentes de contexto internacional, nacional y local. También explora el marco teórico y las definiciones conceptuales de cada variable, junto con su operacionalización y el establecimiento de las hipótesis.

El Capítulo III describe la metodología, destacando el tipo, enfoque, nivel y diseño del estudio. Además, detalla la población y muestra de estudio, las técnicas de recopilación de datos y su respectivo análisis.

En el capítulo IV se analizan los resultados, lo que implica un procedimiento estadístico descriptivo e inferencial, que se presenta mediante tablas y figuras para facilitar una interpretación precisa.

El capítulo V presenta la discusión de los hallazgos con las conclusiones extraídas de los antecedentes expuestos en el marco teórico. Finalmente se llega a las conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas, y sus respectivos anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la época actual, el problema de la agresividad juvenil es una preocupación mundial que abarca una amplia gama de incidentes, como la coacción, el maltrato físico grave e incluso el homicidio. De acuerdo a la OMS (2020), hay aproximadamente 200.000 jóvenes que son víctimas de homicidio cada año en todo el mundo. La cifra concreta puede variar según el país y su variedad. Además, estos casos suelen implicar altercados físicos recurrentes, como el acoso.

En los últimos tiempos, los jóvenes adolescentes han tenido un acceso generalizado a Internet, que ha cobrado aún más importancia durante la pandemia, ya que tenían que depender de él para adquirir nuevos conocimientos. Sin embargo, esta mayor dependencia de Internet los ha llevado a un uso excesivo de los videojuegos, lo que ha tenido diversas consecuencias negativas para su bienestar físico, mental y emocional. Estas consecuencias se manifiestan en cambios en su estilo de vida y sus hábitos (Bravo y Vega, 2023).

La 11va revisión de CIE-11, publicada por la OMS (2018), incluye un nuevo trastorno denominado alteraciones por uso de videojuegos. Este trastorno se califica por criterios diagnósticos específicos, como la pérdida de control a cerca del uso de videojuegos y una fuerte priorización del juego sobre otras actividades. Estos síntomas pueden provocar un malestar significativo o un deterioro del funcionamiento psicosocial del individuo afectado. Además, la OMS afirma que los videojuegos están relacionados con diversos problemas de salud, como la actividad física inadecuada, la privación de sueño, el comportamiento violento y la ansiedad.

Según la Asociación Española de Videojuegos, la media de tiempo que dedican los jugadores en España a los videojuegos es de seis a siete horas semanales. En el Reino Unido, las horas dedicadas asciende a 11,6 horas semanales, en tanto, en Alemania y Francia se sitúa en 8,3 y 8,6 horas respectivamente. Según UNICEF (2020), más del 20% de los adolescentes presentan diversos niveles de afición a los videojuegos, mientras que

alrededor del 33% pueden experimentar dificultades debido a un uso extremo de redes sociales e internet. A partir de estos hallazgos, se puede concluir que el abuso de videojuegos está vinculado a una vigilancia insuficiente de los progenitores y tutores (Álvarez y Morales, 2023).

Dentro del contexto internacional, en 2020, Pakistán experimentó tres casos de suicidio directamente relacionados con la utilización de juegos virtuales en el entorno global. Tres adolescentes entre 16 a 20 años consumaron un hecho de violencia como consecuencia de su incapacidad para completar con éxito múltiples tareas en el videojuego PUBG, un juego de battle royale y shooter, por lo que se les prohibió seguir jugando. Asimismo, uno de los individuos involucrados en el suceso dejó una nota de suicidio donde describe que el videojuego PUBG es un juego en línea mortal (Mamun et al., 2022).

Además, una investigación realizada en Colombia revela que, entre los estudiantes de 12 a 14 años, el 37,3% emplea videojuegos una vez a la semana, por otro lado, el 26% lo hace todos los días. Con respecto al sexo, la investigación revela que los varones emplean más horas a los videojuegos que las mujeres. En concreto, el 11,8% de varones dedica una media de 10 horas a jugar, mientras que el 4,0% de las mujeres dedica entre 5 y 10 horas. Es importante mencionar que la proporción de individuos que sólo se dedican a los videojuegos en casa es del 81,49%. Esto se debe principalmente a que disponen de conexión a Internet y no cuentan con la presencia de sus parientes (Arboleda et al., 2019). Se calculó en Latinoamérica que la industria de videojuegos digitales se incrementó en un 10.3% durante 2020, alcanzando los 134 millones de dólares, destacando México y Brasil como los líderes.

A nivel nacional, de acuerdo con el MINCUL, ha aumentado la frecuencia de uso de videojuegos en el país. Las estadísticas indican que el 11,9% de los jóvenes utilizaba videojuegos todos los días, y al final del año, este porcentaje aumentó al 17,5% (Pichihua, 2021). Además, según Vera, los videojuegos suelen tener un impacto adictivo en adolescentes, lo que provoca una disminución de descanso y actividad física. Por ello, pueden ser vistos como una forma de droga tecnológica (EsSalud, 2018).

En medio de la evolución de la pandemia, el MINSA (2021) publicó un artículo que indicaba un incremento de la dependencia de los videojuegos en adolescentes e infantes. Este aumento podría atribuirse a la ausencia de interrelación social, lo que provoca consecuencias como trastornos alimentarios, dificultades para dormir, deficiencias de conductas y termino de actividades.

La agresividad se caracteriza por un comportamiento agresivo que provoca respuestas negativas de los demás, como amenazas, burlas e insultos. Puede manifestarse directamente mediante acciones como dañar objetos y gritar, o indirectamente mediante la difusión de rumores (Kumari y Kang, 2017).

Por consiguiente, la problemática expuesta es de resaltar en los escolares de la I.E.A. Marino Meza Rosales, ubicado en el distrito de Amarilis, provincia y departamento de Huánuco, cuya realidad respecto al uso de los videojuegos en los estudiantes es preponderante y de preocupación para padres de familia y docentes quienes tiene que lidiar con las conductas derivadas de su excesivo uso, como la falta de atención en clases, el aislamiento, las conductas agresivas y una falta de responsabilidad por las labores escolares; ante ello se hace relevante desarrollar la presente investigación.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera la agresividad se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿De qué manera la agresividad verbal se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025?
- ¿De qué manera la agresividad física se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025?

- ¿De qué manera la ira se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025?
- ¿De qué manera la hostilidad se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la relación de la agresividad verbal con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.
- Establecer la relación de la agresividad física con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.
- Identificar la relación de la ira con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.
- Establecer la relación de la hostilidad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

1.4. JUSTIFICACIÓN

1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Se basó en su significación teórica, ya que destaca la importancia de las variables que se ofrecen y su interconexión. Esto puede resultar en la producción de nuevos conocimientos que mejoren el cuerpo de investigación sobre la agresividad y el uso de videojuegos entre los escolares. Los resultados pueden estructurarse y convertirse en un enunciado teórico que mejore la comprensión conceptual de estas

variables, convirtiéndose así en una adición vital a la investigación pertinente.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

La presente investigación tuvo sustento práctico, ya que sus hallazgos, conclusiones y recomendaciones pueden ofrecer aportes sustanciales a los directivos, educadores del centro educativo y progenitores. Estos insumos pueden implicar la formulación de estrategias metodológicas y el establecimiento de un plan de perfeccionamiento a través de talleres, escuelas de padres y asistencia psicosanitaria para los desafíos derivados del tema de estudio, como es la agresividad y el uso de video juegos.

1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

Se justificó en la metodología debido a que empleó dos instrumentos psicométricos para obtener datos cuantitativos para la medición de las variables. Dichos instrumentos contaron con un importante grado de validez y confiabilidad, ya que han sido avalados por especialistas que han realizado diversas investigaciones en el campo de la psicología.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Uno de los retos que hay que afrontar es la limitada disponibilidad de los estudiantes y la necesidad de encontrar franjas horarias adecuadas que no interrumpan el plan de estudios de los profesores. Además, es difícil que los alumnos se comprometan de forma natural con este problema.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Fue muy viable para su resolución porque la amplia cantidad de material existente accesible en la literatura pertinente. Además, contó con la colaboración de los directivos y profesores del centro educativo en mención, contando incluso con la colaboración de los progenitores y apoderados. Asimismo, es económicamente viable, ya que se contó con los recursos necesarios, los cuales fueron autofinanciados en su totalidad por el investigador.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Ruiz y Pinzón (2023) en Colombia, realizaron una investigación que tuvo por objetivo identificar el vínculo entre agresividad, la ira y el consumo de los videojuegos con contenido violento en alumnos universitarios. La metodología se basó en un diseño correlacional transversal y un muestreo aleatorio simple no probabilístico, con la colaboración de 120 alumnos, con edades de 18 a 27 años, aplicando el Cuestionario de Agresión (AQ) de Perry y Buss (1992), Inventario de Expresión de ira Estado-Rasgo Staxi II y el Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos. Según los hallazgos se determinó un notable vínculo entre los rasgos de ira, agresividad y conductas relacionadas con los videojuegos. Se concluye en base a los resultados de la correlación, los cuales indican una asociación favorable entre las puntuaciones de las tres variables mencionadas, lo que respalda las teorías y los estudios anteriores que sugieren que la exhibición a materiales agresivos en los videojuegos puede afectar potencialmente a los grados de agresividad y hostilidad de los individuos.

Márquez et al. (2023) realizaron una tesis que tuvo por finalidad analizar el vínculo entre el uso de videojuegos durante la cuarentena por pandemia y la conducta agresiva en adolescentes mexicanos. Metodológicamente fue transversal, de nivel correlacional, en una muestra de 216 adolescentes, estudiantes de secundaria a quienes se aplicaron dos cuestionarios. Los hallazgos indican asociaciones fuertes y estadísticamente significativas entre la frecuencia de jugar a ciertos videojuegos y el comportamiento agresivo, así como entre las horas de juego dedicado a videojuegos y la agresividad proactiva. Además, en comparación con los hombres, las mujeres presentaron niveles más altos de hostilidad reactiva. La discusión se centra en la mayor disponibilidad de aparatos electrónicos para los adolescentes en el

transcurso de la cuarentena y la relevancia de una supervisión por parte de los padres suficiente de su uso.

Fajardo et al. (2022) realizaron una investigación que tuvo por propósito describir la asociación entre las horas que los individuos dedican a diario a los videojuegos y la tendencia a la agresividad. La metodología se basó en un diseño correlacional de corte factorial teniendo en cuenta al sexo, edad, tipo de universidad y horas dedicadas, administrando un instrumento online de 20 preguntas en una muestra de 121 estudiantes universitarios. Los hallazgos determinaron 3 notables elementos: ansiedad en relación con el uso de videojuegos, agresión instrumental y agresión verbal. Asimismo, se observaron notables disparidades entre los individuos que se dedican al juego casual (menos de 2 horas al día) y los que pasan más de 2 horas al día jugando, específicamente en términos de insulto instrumental, aislamiento, manipulación emocional y trolling. El artículo examina las consecuencias teóricas de los resultados y propone soluciones para mitigar los efectos del exceso de tiempo frente a la pantalla. Destaca los beneficios educativos de los videojuegos cuando se juegan dentro de unas restricciones de tiempo razonables, con el objetivo de prevenir futuras enfermedades adictivas relacionadas con los videojuegos.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Huaripoma (2023), realizó un estudio, cuyo propósito fue establecer la asociación existente entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de secundaria. El tipo fue descriptivo correlacional, de diseño no experimental y cuantitativo, aplicándose el TDV de Marco y Chóliz y el Cuestionario de Agresión (AQ), donde participaron 197 escolares. Se descubrió que la adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos tienen una conexión estadísticamente notable ($Rho = .318$), por lo que ($p = .000 < .05$) se descarta la hipótesis nula y se acoge la hipótesis alterna. Además, el 69% de los participantes del estudio mostró una dependencia moderada, un 26% una moderada y un 5% una agresividad moderada. En cuanto a

la agresividad, el 74% mostró una regularidad, un 23% una moderada y un 3% una moderada.

Tineo (2024) realizó una tesis que tuvo como finalidad conocer el vínculo existente entre la adicción a los videojuegos y agresividad en escolares del nivel secundario. La investigación contó con un método hipotético deductivo, cuantitativo, correlacional y no experimental - transversal, donde participaron 297 escolares, se empleó la Escala HAMM-1ST de Videojuegos y el Cuestionario de Agresión-AQ. Los descubrimientos revelaron que la adicción a videojuegos y la agresividad tienen una conexión significativa y moderada ($\rho = 0.448$; $p < 0.01$). Se determina que los alumnos con una adicción extrema a los videojuegos tendrán una alta probabilidad de desarrollar comportamientos agresivos.

Bravo y Vega (2023), en su tesis que tuvo por propósito identificar la asociación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes. La metodología contó con un diseño no experimental, alcance correlacional simple – transeccional, de tipo básico. Para la muestra colaboraron 260 escolares, se empleó el Cuestionario de Agresividad y la Escala HAMM 1st de Videojuegos. Los hallazgos indicaron que, conforme al valor del coeficiente de correlación de Rho de Spearman ($\rho = 0.427$), se registró una correlación moderadamente positiva entre las variables. Se deduce que, a mayor uso de videojuegos, más agresivos se vuelven.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

Cayco et al. (2023) realizaron una tesis, cuya finalidad fue identificar el vínculo entre el uso de los dispositivos móviles y la conducta de los escolares. La metodología fue cuantitativa de diseño observacional – explicativo, tipo prospectivo, con enfoque analítico, cuya muestra la conformaron 213 escolares, a quienes se aplicaron tres cuestionarios. Los hallazgos revelan que hay una correlación entre la utilización de dispositivos móviles y el comportamiento de los alumnos. Dado que el 75,2% (79) tiene problemas de comportamiento y utilizan los dispositivos móviles de forma incorrecta; con un χ^2 de 95,3; estos hallazgos fueron significativos con un valor P inferior a 0,05. Asimismo,

se demostró que hay una correlación entre el uso de dispositivos y comportamientos agresivos, pasivos y asertivos. Se deduce que la utilización incorrecta de los aparatos móviles está vinculada con las dificultades de comportamiento de los estudiantes.

Alarcón y Calero (2020) realizaron una tesis que tuvo por propósito identificar el vínculo entre la comunicación familiar, la agresividad de los estudiantes, el nivel socioeconómico a la adicción a videojuegos en escolares. Metodológicamente fue un estudio Cualitativo, Observacional, Analítico, transversal, donde participaron 212 alumnos. Los hallazgos indicaron una correlación estadísticamente relevante entre la agresividad estudiantil y la adicción a videojuegos, con un $p < 0,001$; y en relación al estatus socioeconómico un $p < 0,028$. No se detectó una relación estadísticamente relevante entre la comunicación abierta y problemática en el hogar y la adicción a los videojuegos, con un $p = 0.239$ y un $p = 0,088$ respectivamente. Es posible deducir que tanto la agresividad como el estatus socioeconómico son elementos vinculados a la adicción a los videojuegos. Las acciones para mejorar incluyen actividades de ocio en familia y un control más estricto de las horas dedicadas. Es imprescindible llevar a cabo investigaciones adicionales con una muestra de mayor tamaño.

Sánchez y Cristóbal (2022) realizaron una tesis, cuya finalidad fue contrastar los niveles de agresividad de los escolares del 4° grado del nivel secundaria de una I.E Rural y Urbana. Metodológicamente fue un estudio comparativo, descriptivo, de tipo observacional, donde participaron 70 estudiantes de zona rural y 70 de zona urbana. De acuerdo con los hallazgos, el test U de Mann Whitney registró un valor de 2205,000; $Z = -1,021$ y Sig. asintótica $= 0,307$; determinando que no se observan diferencias relevantes en los grados de agresividad de los alumnos del cuarto grado de secundaria de una I.E. Urbana y una I.E. Rural, en Umari, Huánuco, en el año 2021.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. AGRESIVIDAD

Como afirma Martín (2020) la agresión se refiere a cualquier conducta deliberada orientada a ocasionar daño corporal o emocional a alguien, provocando malestar y rechazo.

Según Pérez y Cernuda (2020) la agresión es una acción deliberada impulsada por la intención de dañar a otros, ya sea verbal o físicamente, y/o de socavar su posición social y sus relaciones.

Para la RAE (2023) es la inclinación a reaccionar o responder con violencia. Es imperativo vincular cualquier acción destinada a perjudicar a alguien que busca evitar tal perjuicio. No es un sentimiento, pensamiento, emoción, plan o deseo feroz, ya que el concepto excluye acciones imprevistas que provocan perjuicios, como perder el control de un vehículo y asesinar de manera inesperada a un peatón.

Según Romero (2021) es una respuesta de supervivencia y resistencia al daño, a través de un intrincado entramado psicológico compuesto por una sinfonía de pensamientos y conductas, manifestada tanto verbalmente como físicamente y socialmente de manera dinámica. Es crucial subrayar que la violencia se manifiesta como una conducta impositiva que responde a la urgencia de satisfacer demandas extremas, a la resistencia a la derrota, a la vergüenza o la culpa que genera una imagen social desfavorable.

Para Rojas (2021) Se refiere a un compendio de respuestas psicofísicas manifestadas de inmediato al detectar una amenaza que pone en jaque la salud de cada individuo, lo que la distingue por ser natural, singular y genuina en cualquier circunstancia de peligro, sin importar la fase de crecimiento.

Según Fernández y Tacuri (2021) se define como un estado emocional perdurable impulsado por sentimientos de odio dirigidos hacia otro individuo, con el objetivo de generar impacto mediante técnicas físicas y/o psicológicas. No obstante, este constructo no ha sido completamente desarrollado, subrayando que la violencia se presenta como una acción y la agresividad una reacción.

La agresividad abarca una serie de comportamientos que van desde una irritación intensa hasta un ataque furioso, acompañado de respuestas perniciosas, lo que conlleva lesiones, daños psicológicos, actos atroces e incluso el asesinato (Pascual, 2022).

Para Vicente (2021) La agresividad frena el progreso de los estudiantes en los trayectos de socialización tradicionales en su fase inicial, principalmente debido a la falta de destrezas para resolver conflictos y frustraciones, lo que genera malestar o rechazo. Tanto la violencia como la agresividad comparten ciertos rasgos comunes con las conductas violentas.

MODELOS TEÓRICOS DE LA AGRESIVIDAD

TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL

Barbero (2018) explica cómo se moldean las conductas mediante la influencia social, la imitación y los patrones sociales; estos moldearán comportamientos como la agresividad. Sin embargo, el acto de agresión solo se materializará cuando el individuo tome la determinación de llevarlo a cabo. El escritor presenta cuatro métodos que describen el proceso educativo:

- Modelado: los comportamientos violentos o agresivos son el resultado de una exhibición continua de patrones agresivos, ya sea en el colegio o en el hogar. La imitación o la adhesión pueden conducir al aprendizaje, incluso sin la influencia de circunstancias externas que moldeen el comportamiento.
- Reforzamiento: este concepto aclara cómo la hostilidad física o emocional hacia los demás provoca sensaciones de gratificación o disfrute, lo que a su vez refuerza la persistencia de las acciones perjudiciales.
- Factores situacionales: el individuo mostrará un comportamiento agresivo cuando se enfrente a situaciones que pueda percibir como amenazantes. A través de este proceso, el individuo adquiere la capacidad de responder con agresividad en determinadas circunstancias.

- Factores cognoscitivos: el individuo posee la capacidad de evaluar la rectitud de sus actividades, desarrollando así una conciencia de los comportamientos indeseables que puede exhibir.

TEORÍA DE AGRESIVIDAD DE WINNICOTT

De acuerdo con Winnicott, la agresividad no es una característica negativa del ser humano; en cambio, sugiere que es un recurso vital que puede manifestarse de forma adaptativa a cada circunstancia, permitiendo un control más eficaz y siendo efectivo para enfrentar disputas, en este contexto, cuando el entorno de los niños es estricto, su agresividad innata será reprimida, dificultando así la toma de decisiones; sin embargo, en momentos de violencia o conflicto, reaccionarán de manera fulminante, empleando la furia reprimida y causando estragos irreparables (Ortiz y Sánchez, 2020).

La teoría sostiene que cada individuo forja su propio ser, cual esencia auténtica, desde las primeras interacciones con la madre. Esta conexión fomenta una armonía entre los cuidados recibidos y el bienestar, en este contexto, cuando un bebé no recibe los cuidados esenciales, desarrollará una capacidad de autodefensa para compensar estas carencias; en cambio, en situaciones de violencia doméstica o negligencia paterna, los efectos se traducen en una constante metamorfosis del estado emocional (Casamayor y Díaz, 2021).

MODELO DE AGRESIÓN GENERAL

Este modelo sigue los antiguos enfoques que explican la conducta agresiva, manteniendo su enfoque biológico y reactivo ante situaciones de ira, subrayando la importancia de los modelos que influyen en el desarrollo individual y las ideas que emergen de estos eventos. De esta manera, este modelo es una visión holística que percibe la agresividad como un entramado de interacciones que forjan aprendizajes de conductas agresivas frente a la sociedad (Medrano et al., 2019).

De acuerdo con este enfoque, la agresividad o respuesta agresiva está moldeada por los elementos predisponentes y únicos del entorno

individual, así que, en momentos de vulnerabilidad o situaciones problemáticas, los sucesos estresantes o de conflicto pueden desencadenar comportamientos agresivos como respuestas innatas, empleando impropiedades, amenazas y hostilidades hacia otros en situaciones inoportunas (Bobbio y Arbach, 2019).

Asimismo, resalta las peculiaridades personales en el ámbito físico, emocional y mental, tomando en cuenta elementos como la herencia genética, valores, género, carácter, creencias, ira, humor, temperamento, ritmo cardíaco y respiratorio, entre otros que predisponen a reaccionar con agresividad. Por último, la evaluación personal sobre las repercusiones o conclusiones inmediatas actúa como un catalizador para que se replique esta conducta en otras circunstancias (León, 2020).

DIMENSIONES DE LA AGRESIVIDAD:

La estructura de la agresividad en las dimensiones que a continuación se describen:

1. **Agresión verbal:** Se califica por ser la principal impulsora de actos desagradables transmitidos por medios verbales. En situaciones de amenaza, los individuos recurren a insultos, críticas, gritos hasta amenazas como forma inadecuada de protección. Esta dimensión se manifiesta la manera en que los individuos infligen dolor a los demás mediante el uso de la comunicación verbal. Su intención es infligir daño y perjuicio mediante el uso de críticas, burlas, amenazas e insultos. La ausencia de filtro en esta hostilidad se debe a que es más difícil de regular que la violencia física.
2. **Agresión física:** Denota actos de agresión física con la intención de causar daño. Se trata de agresiones dirigidas a una región corporal concreta, en las que pueden emplearse objetos como armas para causar daño. Representa la manifestación de la agresión de forma tangible. El objetivo de los asaltos y agresiones es únicamente infligir daño e inmovilizar a la víctima.
3. **Ira:** Es la dimensión que pertenece a las emociones intensas caracterizadas por la irritación y la furia. Se producen como

resultado de experiencias dolorosas o perjudiciales. Esta forma de agresividad se caracteriza por una muestra repentina e intensa de ira, que se produce como resultado de experimentar sensaciones desagradables. La ira y la cólera pueden manifestarse como agresión física o verbal.

4. **Hostilidad:** Surge de una sensación de desconfianza e injusticia respecto a otros, que engloba sentimientos de ira y una mala valoración del entorno social. En cuanto a la hostilidad, los individuos pueden manifestar opiniones desagradables haciendo comentarios despectivos sobre una o varias personas, mostrando desdén hacia los demás e incluso ofreciendo una valoración desfavorable del entorno social.

2.2.2. USO DE VIDEOJUEGOS

Los videojuegos representan un conjunto de áreas de crecimiento intelectual, donde mediante la aplicación de estrategias y técnicas particulares consiguen alcanzar el propósito de cada juego por el disfrute de finalizarlo o haber desarrollado mejores capacidades para juegos parecidos, así, para numerosos usuarios, la utilización de videojuegos representa una actividad fascinante y significativa en sus vidas. Además, numerosos juegos proporcionan vías de interacción social en sus plataformas, lo que puede tener un impacto duradero en la vida de cada usuario (Condor, 2019).

Es importante distinguir entre el uso de videojuegos y la adicción a los videojuegos, ya que este último se refiere a un trastorno psicoemocional y físico que crea un impulso o ansia específica de una actividad, relación o sustancia (OMS, 2021).

Según Alave y Pampa (2018) la práctica de videojuegos revela múltiples ventajas para sus jugadores, brindándoles una experiencia sublime. Además, cada creador de videojuegos se dedica a añadir vivencias enriquecedoras a la interacción con otros jugadores, el entretenimiento adquirido, la formación en la resistencia a la exposición y frustración a escenarios que potencien su desempeño en situaciones reales.

Según Brilliant et al. (2019), el término videojuegos o hacer uso de ellos es el acto de participar en juegos electrónicos. Estos juegos pueden ser pasivos o activos e implican que el jugador se enfrente a diversos retos.

El abuso de videojuegos puede alterar la conducta de sus jugadores, desencadenando una adicción a los incentivos y recompensas que ofrecen; destacando la abstracción social, dedicando su tiempo exclusivamente a los videojuegos. Además, se manifiestan pensamientos obsesivos, instantes de inestabilidad emocional y comportamientos compulsivos que buscan mantenerse en constante conexión y comunicación (Millán et al., 2021).

CARACTERÍSTICAS DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

El videojuego se convierte en el epicentro de las actividades del jugador, se destaca su relevancia y se percibe como crucial, por lo que se protege la actitud hacia él. Permanece pensando constantemente en su interacción con los videojuegos, se entusiasma por su planificación y dedica su tiempo exclusivamente a estar conectado, evitando cualquier otra forma de interacción (Farfán y Muñoz, 2018).

Según Valle (2019) los usuarios de videojuegos experimentan alteraciones en sus emociones, reflejo de sus vivencias y resultados, revelando así una conexión entre lo que sucede en el juego y la reacción manifestada en la vida cotidiana.

La proliferación paulatina de técnicas y métodos para satisfacer las demandas de los videojuegos impulsa a muchos usuarios a adquirir diversas consolas, con el propósito de mantener su vínculo y conexión con el universo virtual que brindan los videojuegos (Viteri, 2021).

El malestar desagradable causado por la ausencia o restricción de videojuegos se disipa al instante de reconectarse; sin embargo, esta limitación podría desencadenar malestar emocional, reacciones corporales, entre otros efectos (Artezano, 2020).

Conflictos en las relaciones humanas, desencadenando una conexión turbulenta entre parientes y amigos, lo que lleva a una inclinación por interactuar en plataformas digitales en lugar de

presencial. Además, cada usuario tiene la capacidad de elegir el momento y la hora de la interacción, permitiendo así desactivar su sistema de voz o audio (Flores, 2022).

Según Rodríguez (2020) el retorno es más común cuando se intenta frenar esta adicción, especialmente tras fases de control o abstinencia en las que se medita sobre el impacto de los videojuegos en sus jugadores.

CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Según Serna (2020) en la actualidad, el vasto universo de los videojuegos nos obliga a categorizarlos según su entretenimiento o metas específicas. Entre los más populares se encuentran los juegos de acción, donde se navega por un mar de elementos, niveles, dificultades en constante crecimiento, buscando alcanzar el objetivo más elevado, además, los juegos de velocidad son muy apreciados por los jóvenes, donde se asume un papel dinámico en la conducción de vehículos, obstáculos y circuitos; además, los juegos de aventura suelen ser profundamente inmersivos, donde el personaje seleccionado debe sortear diversas pruebas para enfrentar cada escenario.

En este contexto, los videojuegos de simulación, donde se asumen papeles y normas para tejer la trama, han cobrado una importancia notable gracias a las innovadoras tecnologías. Se sugiere una jugabilidad más fluida para los productos que fomentan la estrategia, requiriendo un análisis contextual exhaustivo y una utilización adecuada de elementos presentes. En paralelo, los juegos de deporte que se nutren de las condiciones espaciales para realizar acciones reales en el escenario real.

En última instancia, una categoría destinada a elevar y fomentar el conocimiento de sus usuarios abarca juegos educativos que fomentan el aprendizaje, operan en diversos niveles y potencian las habilidades académicas, además de juegos de baile que evocan ritmos populares y están ligados a grandes marcas e industrias musicales.

DIMENSIONES DEL USO DE VIDEOJUEGOS

Las dimensiones que se centran en el uso de los videojuegos son los siguientes:

1. **Abstinencia:** Se evidencia malestar en los dominios psicológico y emocional, y se confirma que puede provocar alteraciones en la percepción, habilidad para concentrarse, orientación y memoria. Además, pueden manifestarse alteraciones repentinas de estado emocional, lo que induce emociones como la ira, en determinados casos se manifiesta depresión e incluso puede desembocar en el suicidio. Además, se constató que puede provocar repercusiones físicas que culminan en la somatización y el dolor. Estos efectos adversos se manifiestan cuando el individuo realiza una interrupción o cesa de jugar un videojuego durante un período de tiempo, argumentando que, para mitigar dicho malestar, requiere la utilización de dichos videojuegos.
2. **Abuso y tolerancia:** Aquel que anhela un consumo adicional y prolongado, percibe una sensación de felicidad al inicio de su consumo, incluso cuando se juega la misma cantidad de tiempo o se juegan los mismos juegos. Además, la tolerancia se entrelaza con el abuso, por lo que el individuo debe incrementar las horas de entretenimiento para alcanzar la misma alegría que antes.
3. **Problemas ocasionados por los videojuegos:** En este escenario, el juego trae consigo consecuencias adversas, impactando principalmente las interacciones entre los jugadores, las relaciones familiares y sociales, así como el bienestar físico, como alteraciones en el descanso nocturno y hábitos alimenticios incorrectos.
4. **Dificultad en el control:** Es cuando la persona se siente impotente para dominar su adicción a los videojuegos y, aunque no sea imprescindible ni oportuno, sigue jugando sin cesar. Esta conducta arranca con un torbellino de deseos fervorosos y obsesivos, generando un caos cuando se frena, conocido como síndrome de abstinencia. En consecuencia, quien se sumerge en el embrujo de

un videojuego pierde el entusiasmo por otras actividades que antes le brindaban satisfacción y bienestar.

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

1. **Abstinencia:** constelación de señales corporales y mentales que pueden surgir cuando alguien abandona o disminuye drásticamente la ingesta de una sustancia a la que su cuerpo ha adquirido una adicción.
2. **Abuso y tolerancia:** cuando el individuo experimenta una sed insaciable de consumo y tiempo adicional.
3. **Adicción:** estado de ánimo caracterizado por el incesante y repetitivo uso de una sustancia, ya sea para saborear sus efectos o para esquivar los inconvenientes que pueden surgir al no consumirla.
4. **Adolescencia:** etapa en la que el ser humano transita del infante al adulto, asumiendo compromisos más grandes con su existencia.
5. **Agresión física:** conducta interpersonal que se expresa mediante empujones, golpes, entre otras maneras de maltrato físico para ocasionar un daño o lesión a otra persona.
6. **Agresión verbal:** forma de violencia que se practica a través del lenguaje con la finalidad de afectar emocionalmente a otra persona.
7. **Control:** es cuando los jóvenes consideran que los padres controlan y supervisan su conducta frecuentemente.
8. **Hostilidad:** Intenta denigrar las motivaciones y principios ajenos, creyendo que los demás son el motor de las malas acciones; además, alberga la ambición de enfrentarse a los demás en temas de vínculo o incluso el anhelo de infligirles perjuicios.
9. **Ira:** Es una reacción emocional que revela la intensidad de las emociones y la urgencia de manifestarlas.
10. **Videojuego:** sistemas complejos en términos de representaciones gráficas, interacción y narrativa, que pueden ser clasificados en diversos géneros dependiendo de su naturaleza, constituyen una modalidad de entretenimiento ampliamente adoptada entre la población juvenil adolescente.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Hi: La agresividad se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho: La agresividad no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Ha1: La agresividad verbal se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho1: La agresividad verbal no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ha2: La agresividad física se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho2: La agresividad física no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ha3: La ira se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho3: La ira no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ha4: La hostilidad se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho4: La hostilidad no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE 1

Agresividad

2.5.2. VARIABLE 2

Uso de videojuegos

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

Matriz de Operacionalización

Variables	D. Conceptual	D. Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rangos	Escala
Agresividad	Es la disposición duradera del individuo agresivo, es una variable que influye en la inclinación o tendencia de una persona o un conjunto de individuos a realizar estas acciones (Buss y Perry, 1992).	La agresividad será valorada mediante el cuestionario de agresión (AQ) de Perry y Buss (1992), explicada mediante sus dimensiones ira, agresión física, hostilidad y agresión verbal	Agresión física	Amenazas, golpes, riñas físicas	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Menos a 51 = Muy bajo 52 a 67 = Bajo 68 a 82 = Medio 83 a 98 = Alto 99 a más = Muy alto	Tipo Likert
			Agresión verbal	Gritos, discusiones verbales.	2,6,10,14,18		
			Ira	Impulsividad, enojo	3,7,11,15,19,22,25		
			Hostilidad	Resentimiento, envidia, desconfianza, injusticia	4,8,12,16,20,23,26,28		
Uso de videojuegos	Actividad recurrente en la que los individuos realizan diversas actividades, como superar obstáculos y dificultades, utilizando artilugios tecnológicos (Wang et al., 2013).	El uso de videojuegos será valorado en su sentido de dependencia mediante el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Marco y Chóliz (2011), explicada a través de sus dimensiones problemas ocasionados por los	Abstinencia	Frustración, Irritación, Enojo y ansiedad	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	Menos a 25 = Bajo 26 a 50 = Medio 51 a 75 = Alto 76 a más = Muy alto	Tipo Likert
			Abuso y tolerancia	Abandono de actividades, irresponsabilidad, insatisfacción, desorganización, negligencia	1, 5, 8, 9, 12		
			Problemas asociados a los videojuegos	Privación del sueño, reducción de actividades, falta de productividad, abandono	16, 17, 19, 23		

videojuegos, tolerancia, dificultad en el control, abstinencia y abuso y tolerancia.	Dificultad en el control	Ansiedad, persistencia a jugar	2, 15, 18, 20, 22, 24
--	-----------------------------	-----------------------------------	-----------------------

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Nuestro estudio correspondió al tipo básico. Arias et al. (2022) afirman que este estudio concreto amplía la base de conocimientos teóricos. Se refiere al acto de ampliar una teoría para cubrir una gama más extensa de asuntos dentro de un área específica de especialización. El propósito principal suele ser reunir pruebas que apoyen o refuten la hipótesis básica del estudio.

3.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

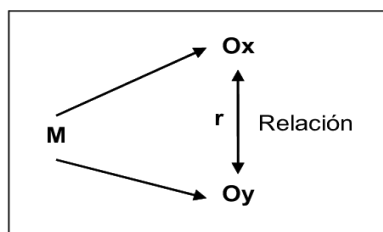
Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo. Según Arias et al. (2022) es el proceso de confrontar teorías existentes mediante la comprobación de una serie de hipótesis. Para ello, es fundamental recoger una muestra que exprese fielmente a la realidad objeto de estudio. Esta estrategia se apoya en la recolección y el examen de información de carácter numérico mediante la aplicación de técnicas estadísticas.

3.3. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Se enfocó en el nivel descriptivo correlacional. En ese sentido el estudio descriptivo proporciona información exhaustiva sobre un fenómeno o problema, permitiendo una descripción precisa de sus variables. Por su parte, el estudio correlacional examina el vínculo existente entre dos o más variables, facilitando la anticipación de su conducta venidera (Hernández y Mendoza, 2018).

3.4. DISEÑO DE ESTUDIO

Fue no experimental que implica la recogida de datos en un momento concreto del tiempo sin manipular ninguna de las variables. Dado que ninguna variable fue alterada, no se puede considerar un experimento como tal. Además, nuestro análisis presenta un salto temporal, ya que la recolección de datos se llevó a cabo en un lapso específico (Hernández y Mendoza, 2018). Dicho diseño logra esquematizarse de la siguiente manera:



Dónde:

M: Muestra de estudio.

Ox: Agresividad

Oy: Usos de videojuegos

r: Relación que existe entre las variables.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. POBLACIÓN

Fue constituida por escolares de secundaria de la I.E.A. Marino Mesa Rosales de Huánuco, Amarilis 2025. Según registros de matrícula de estudiantes en el año lectivo 2023, conforman una población total de 360 alumnos, la cual se distribuye de la forma siguiente:

Tabla 2

Población conformada por los escolares de la I.E.A. Marino Mesa Rosales, Huánuco 2025

GRADOS	SECCIÓN	Nº Estudiantes
1ro	A – B – C	72
2do	A – B – C	72
3ro	A – B – C	85
4to	A – B	67
5to	A - B	64
Total		360

Nota: Nomina de estudiantes matriculado en el año 2025 de la I.E.A. Marino Mesa Rosales.

3.5.2. MUESTRA

Se aplicó el muestreo aleatorio simple probabilístico, en el que toda la población presentó la misma probabilidad de ser elegida para la muestra (Hernández, 2015).

Por ello, se utilizó la fórmula siguiente:

$$n = \frac{Z^2 p * q N}{E^2(N - 1) + Z^2 p * q}$$

DONDE	VALORES
n = tamaño de la muestra	
N = Población	360
Z = Límite de confianza	1.96
p = Probabilidad de acierto	0.5
q = Probabilidad de erro	0.5
E = Margen de error	0.05

Reemplazando la fórmula se tiene:

$$n = \frac{1.96^2 \times 0.5 \times 0.5 \times 360}{0.05^2 (360 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = 186$$

Para la muestra participaron 186 escolares del nivel secundario de la I.E.A. Marino Mesa Rosales de Huánuco, Amarilis 2025.

Tabla 2

Población conformada por los escolares de la I.E.A. Marino Mesa Rosales, Huánuco 2025

GRADOS	Nº Estudiantes
1ro	37
2do	37
3ro	37
4to	37
5to	38
Total	186

Nota: Nomina de estudiantes matriculado en el año 2025 de la Institución Educativa Agropecuaria Marino Mesa Rosales.

- **Criterios de inclusión:**
 - Escolares que cursan el 1ro al 5to año de secundaria.
 - Escolares que tienen la autorización de sus progenitores, con el consentimiento informado debidamente firmado.
 - Escolares que aceptan ser parte de la investigación.
- **Criterios de exclusión**

- Escolares del 1ro al 5to año de secundaria que no asistan a clases el día de la toma del cuestionario.
- Escolares que no tengan la autorización de sus progenitores.
- Escolares que no desean ser parte del estudio.

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los métodos de recopilación de información abarcan muchas maneras de obtener éstos. Los métodos de recolección de información incluyen la percepción directa, la inspección de documentos y la evaluación de contenido.

Técnica: La principal técnica a utilizar en el desarrollo del estudio fue la Psicometría, que se llevó a cabo mediante una escala y un cuestionario debidamente fundamentados en relación a cada variable investigada.

La psicometría es una disciplina que ofrece tanto un marco teórico como una serie de metodologías para evaluar conceptos. Entre sus objetivos primordiales se encuentra el desarrollo de métodos prácticos que permitan construir instrumentos de medida e indicadores con altos niveles de precisión y credibilidad. Los instrumentos psicométricos están diseñados para medir un determinado concepto mediante la asignación de una puntuación numérica basada en una serie de preguntas o estímulos formulados al público objetivo.

Instrumento: Los instrumentos a ser aplicados como herramienta para recopilar la información, adoptando un formato de intercambio de preguntas y respuestas, fueron los siguientes:

1. Cuestionario de Agresión

Ficha técnica

- **Nombre:** Cuestionario de Agresión (AQ)
- **Autores y año:** Buss y Perry (1992)
- **Procedencia:** Estados Unidos
- **Adaptación en Perú:** Valdiviezo y Rojas (2020)
- **Tipo de aplicación:** Grupal e individual
- **Población:** 10 a 19 años
- **Tiempo:** 5 a 10 minutos
- **Ámbito de aplicación:** Área social, investigativa y educativa

- **Número de ítems:** 29 preguntas
- **Escala:** Tipo Likert
- **Dimensiones e ítems:** Agresión física (1,5,9,13,17,21,24,27,29), Ira (3,7,11,15,19,22,25), Agresión verbal (2,6,10,14,18), Hostilidad (4,8,12,16,20,23,26,28)

- **Rangos y niveles:**

	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
Agresividad	99 a mas	83 a 98	68 a 82	52 a 67	Menos a 51
Agresión física	30 a mas	24 a 29	18 a 23	12 a 17	Menos a 11
Agresión verbal	18 a mas	14 a 17	11 a 13	7 a 10	Menos de 6
Ira	27 a mas	22 a 26	18 a 21	13 a 17	Menos a 12
Hostilidad	32 a mas	26 a 31	21 a 25	15 a 20	Menos a 14

- **Descripción:**

Buss y Perry, con sede en Estados Unidos, desarrollaron este cuestionario, teniendo como objetivo primordial evaluar el grado de agresividad de los participantes. Comprende de 29 preguntas, que se evalúan mediante la escala de Likert y se agrupan en 4 dimensiones y tienen las siguientes opciones de respuesta: CF =1; BF = 2; VF = 3; BV = 4 y CF = 5.

- **Validez y confiabilidad:**

En cuanto a la certeza del contenido, se verificó que los 29 ítems cumplieron con los criterios de coherencia, claridad y relevancia, alcanzando valores superiores a $V0 > .50$, en el umbral inferior de su intervalo de confianza (Valdiviezo y Rojas, 2020).

El modelo del instrumento, compuesto por 29 ítems, fue evaluado con la confiabilidad compuesta omega de McDonald, obteniendo un valor de 0,84, lo que se considera aceptable para su uso (Valdiviezo y Rojas, 2020).

2. Test de Dependencia de Videojuegos

Ficha técnica

- **Nombre:** Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
- **Autores y año:** Marco y Chóliz (2011)
- **Procedencia:** España
- **Adaptación en Perú:** Merino y Salas (2017)
- **Tipo de aplicación:** Individual y colectiva
- **Población:** 11 a 18 años

- **Tiempo:** 20 minutos
- **Ámbito de aplicación:** Área clínica, educativa e investigación
- **Número de ítems:** 25 ítems
- **Escala:** Tipo Likert
- **Dimensiones e ítems:** Abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25); Abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9, 12); Problemas ocasionados por videojuegos (16, 17, 19, 23); Dificultad en el control (2, 15, 18, 20, 22, 24).
- **Rangos y niveles:**

	Muy alto	Alto	Medio	Bajo
Uso de videojuegos	76 a 100	51 a 75	26 a 50	0 a 25
Abstinencia	36 a 40	26 a 35	11 a 25	0 a 10
Abuso y tolerancia	18 a 20	13 a 17	6 a 12	0 a 5
Problemas asociados a los videojuegos	15 a 16	11 a 14	5 a 10	0 a 4
Dificultad en el control	22 a 24	16 a 21	7 a 15	0 a 6

- **Descripción:**

La construcción y validación del instrumento tuvo lugar en 2011 por los profesores españoles Marco y Chóliz. El instrumento comprende de 4 dimensiones y 25 preguntas, con la escala tipo Likert. La prueba está diseñada para analizar la adicción a los videojuegos con fines de evaluación, diagnóstico e investigación. Esta adicción se fundamenta en el esquema estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV y teórico del Manual Diagnóstico.

Su clasificación comprende 25 preguntas y 4 dimensiones, en el cual de la pregunta 1 al 14 (nunca es 0, rara vez es 1, con frecuencia es 3 y casi siempre es 4); de la pregunta 15 al 25 (totalmente en desacuerdo es 0, un poco en desacuerdo es 1, neutral es 2, un poco de acuerdo es 3 y totalmente de acuerdo es 4).

- **Validez y confiabilidad:**

En 2017, Edwin Salas y César Merino realizaron un examen psicométrico de la TDV en escolares de cinco centros educativos nacionales como parte del proceso de adaptación en Perú.

En cuanto a sus propiedades psicométricas, se estableció la validez de constructo de la prueba a través del método de extracción factorial y el análisis de consistencia interna. Adicionalmente, la prueba fue validada por tres expertos y una prueba piloto en la que intervinieron 20 alumnos de 1º a 5º grado de un centro educativo. El coeficiente de fiabilidad alfa de Cronbach igual a 0,94.

3.7. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Finalizada la recolección de datos, fue imprescindible realizar un análisis cuantitativo para extraer las conclusiones debidas. Para ello, fue fundamental emplear un análisis cuantitativo y estadístico.

Los hallazgos se evaluaron mediante el programa SPSS versión 26.0. El primer paso consiste en utilizar estadísticas descriptivas para examinar los datos generales de la población, así como las dos variables. Para identificar el vínculo entre las dos variables, el procedimiento siguiente consiste en emplear estadísticas inferenciales, como el análisis de correlación de Pearson o Spearman.

- Los datos se analizaron mediante estadística descriptiva, presentado en forma de figuras y tablas para cimentar las teorías del estudio.
- Asimismo, se utilizó la estadística inferencial, específicamente la prueba de hipótesis, para calibrar las variables analizadas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Tabla 3

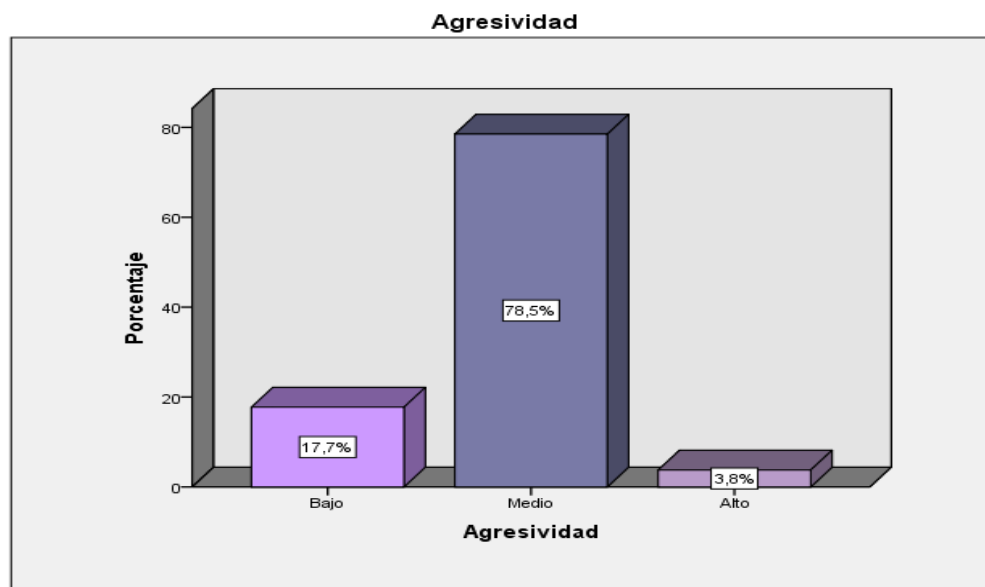
Nivel de agresividad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco

		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	33	17,7	17,7	17,7
	Medio	146	78,5	78,5	96,2
	Alto	7	3,8	3,8	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión

Figura 1

Nivel de agresividad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión

INTERPRETACIÓN:

En relación a las cifras expuestas en la tabla 3 y figura 1, se evidencia que el nivel de agresividad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es medio correspondiente al 78,5%, asimismo, el 17,7% presentan un nivel bajo y finalmente el 3,8% un nivel alto. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de agresividad.

Tabla 4

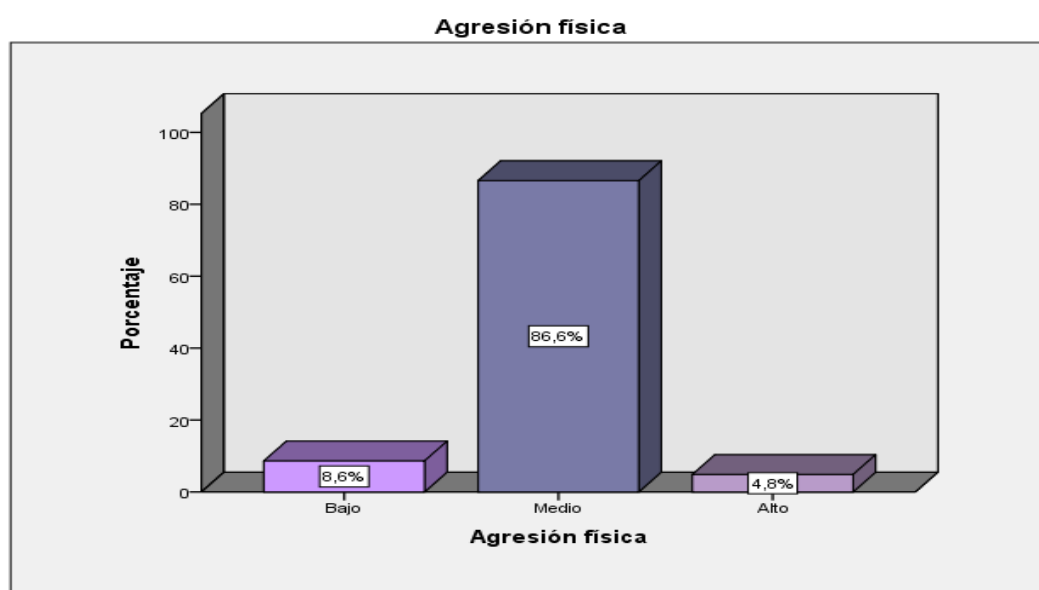
Nivel de agresión física en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco

		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	16	8,6	8,6	8,6
	Medio	161	86,6	86,6	95,2
	Alto	9	4,8	4,8	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión

Figura 2

Nivel de agresión física en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco



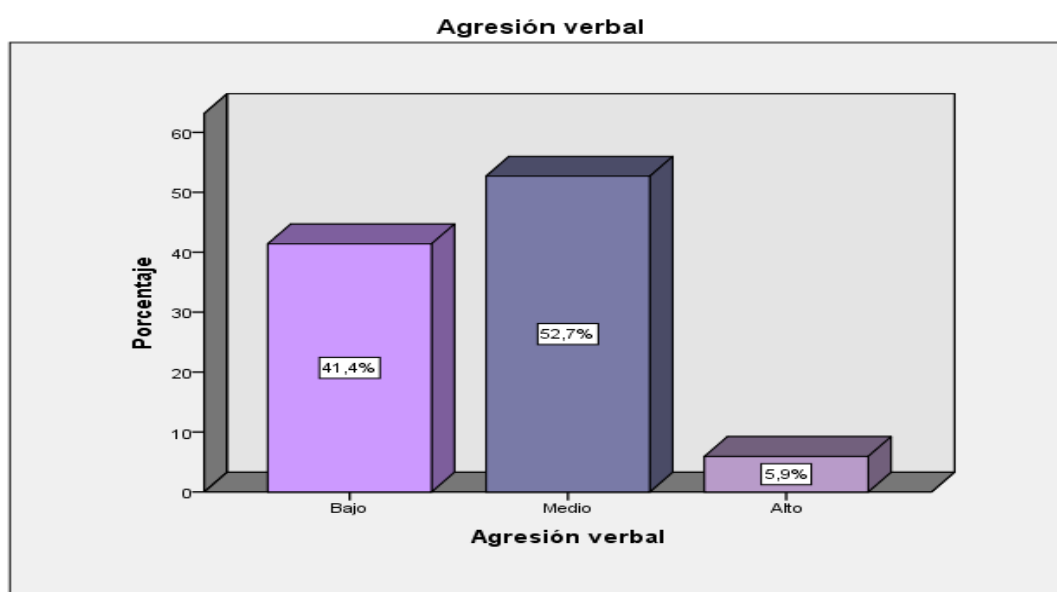
Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión

INTERPRETACIÓN:

En relación a las cifras expuestas en la tabla 4 y figura 2, se evidencia que el nivel de agresión física en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es medio correspondiente al 86,6%, asimismo, el 8,6% presentan un nivel bajo y, por último, el 4,8% un nivel alto. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de agresión física.

Tabla 5*Nivel de agresión verbal en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco*

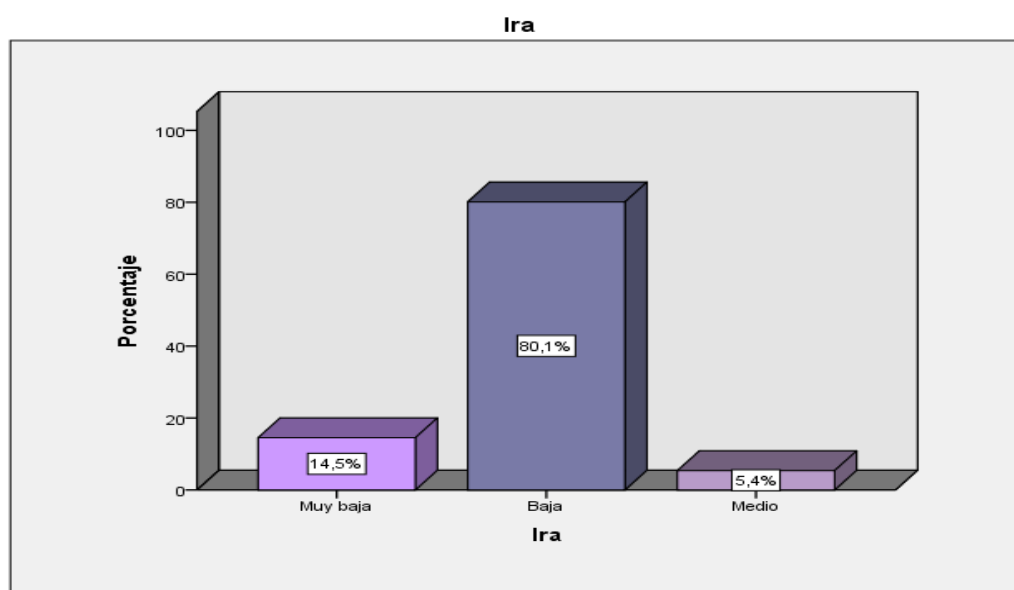
		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	77	41,4	41,4	41,4
	Medio	98	52,7	52,7	94,1
	Alto	11	5,9	5,9	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión***Figura 3***Nivel de agresión verbal en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco**Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión***INTERPRETACIÓN:**

En relación a las cifras expuestas en la tabla 5 y figura 3, se evidencia que el nivel de agresión verbal en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es medio correspondiente al 52,7%, asimismo, el 41,4% presentan un nivel bajo y, por último, el 5,9% un nivel alto. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de agresión verbal.

Tabla 6*Nivel de ira en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco*

		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Muy baja	27	14,5	14,5	14,5
	Baja	149	80,1	80,1	94,6
	Medio	10	5,4	5,4	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión***Figura 4***Nivel de ira en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco**Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión***INTERPRETACIÓN:**

En relación a las cifras expuestas en la tabla 6 y figura 4, se evidencia que el nivel de ira en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es bajo correspondiente al 80,1%, asimismo, el 14,5% presentan un nivel muy bajo y finalmente el 5,4% un nivel medio. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de ira.

Tabla 7

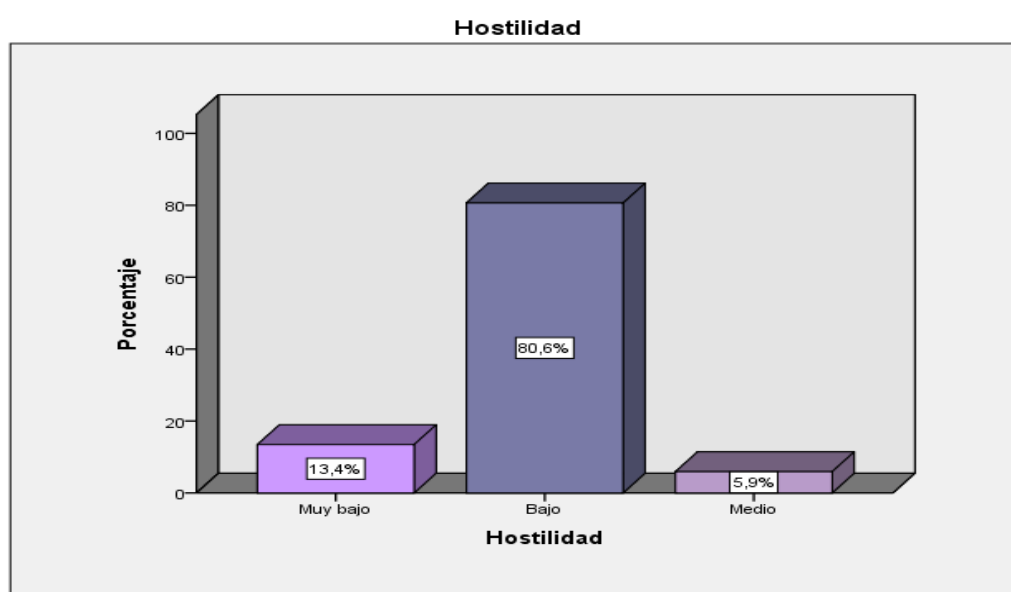
Nivel de hostilidad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco

		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Muy bajo	25	13,4	13,4	13,4
	Bajo	150	80,6	80,6	94,1
	Medio	11	5,9	5,9	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión

Figura 5

Nivel de hostilidad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de Agresión

INTERPRETACIÓN:

En relación a las cifras expuestas en la tabla 7 y figura 5, se evidencia que el nivel de hostilidad en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es bajo correspondiente al 80,6%, asimismo, el 13,4% presentan un nivel muy bajo y, por último, el 5,9% un nivel medio. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de hostilidad.

Tabla 8

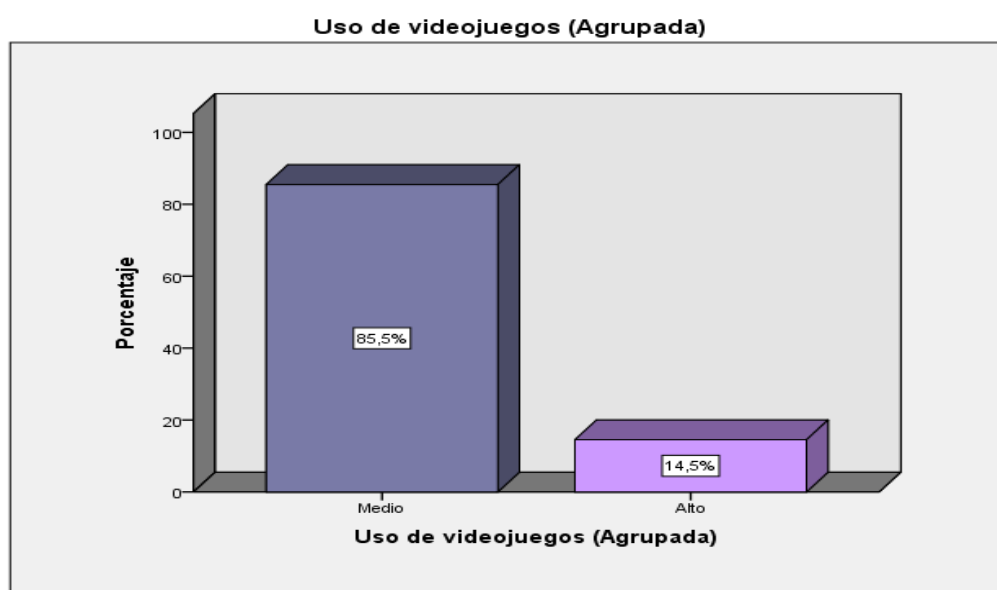
Nivel de uso de videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco

		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Medio	159	85,5	85,5	85,5
	Alto	27	14,5	14,5	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos del TDV

Figura 6

Nivel de uso de videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco



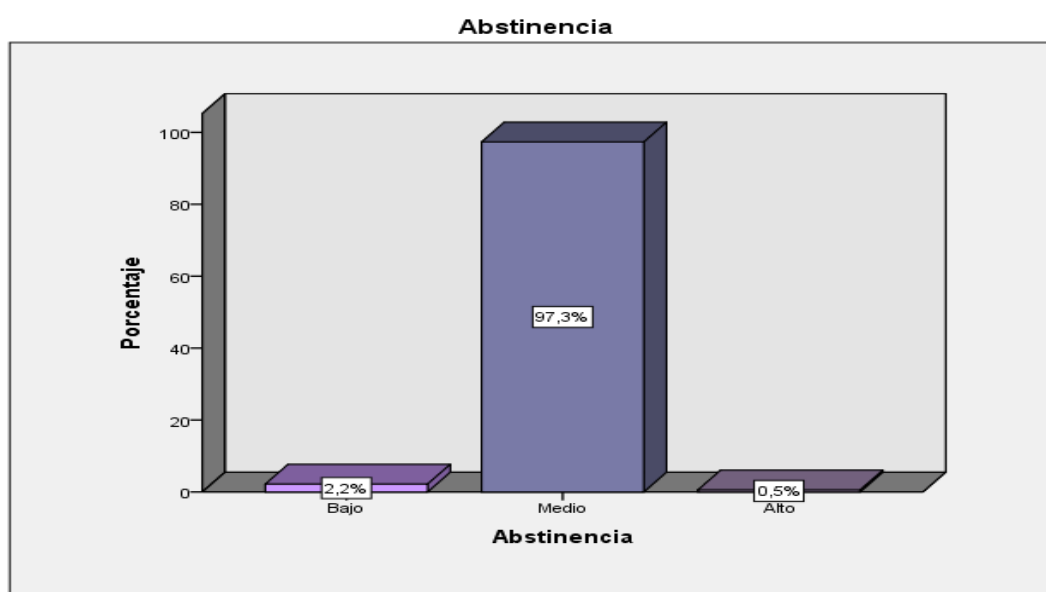
Nota: Datos obtenidos del TDV

INTERPRETACIÓN:

En relación a las cifras expuestas en la tabla 8 y figura 6, se evidencia que el nivel de uso de videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es medio correspondiente al 85,5%, mientras que, el 14,5% presentan un nivel alto. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de uso de videojuegos.

Tabla 9*Nivel de abstinencia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco*

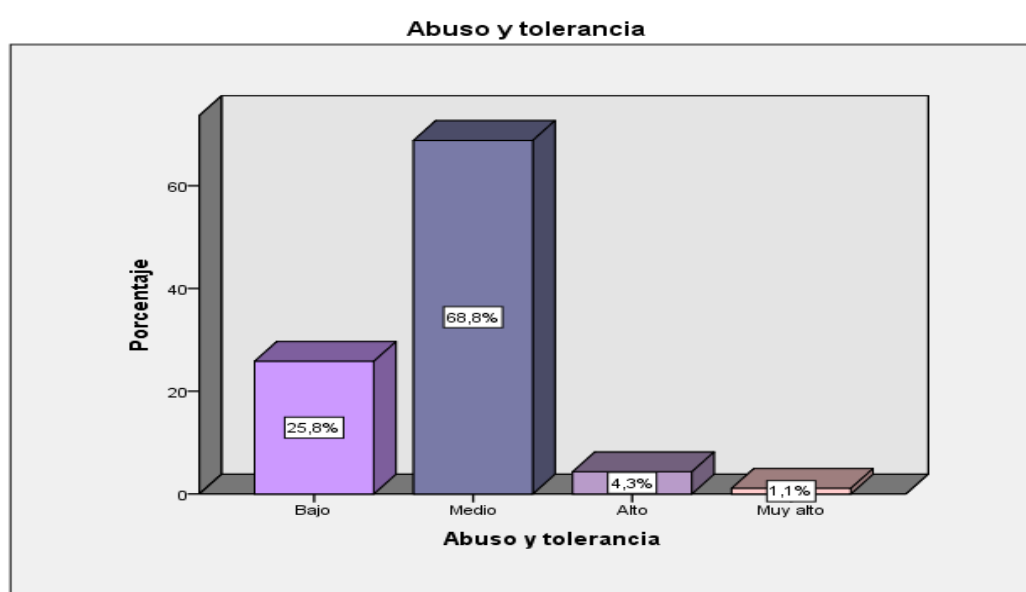
		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	4	2,2	2,2	2,2
	Medio	181	97,3	97,3	99,5
	Alto	1	,5	,5	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos del TDV***Figura 7***Nivel de abstinencia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco**Nota: Datos obtenidos del TDV***INTERPRETACIÓN:**

En relación a las cifras expuestas en la tabla 9 y figura 7, se evidencia que el nivel de abstinencia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es medio correspondiente al 97,3%, asimismo, el 2,2% presentan un nivel bajo y finalmente el 0,5% un nivel alto. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de abstinencia.

Tabla 10*Nivel de abuso y tolerancia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco*

	F	%	% válido	% acumulado
Bajo	48	25,8	25,8	25,8
Medio	128	68,8	68,8	94,6
Válido Alto	8	4,3	4,3	98,9
Muy alto	2	1,1	1,1	100,0
Total	186	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos del TDV***Figura 8***Nivel de abuso y tolerancia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco**Nota: Datos obtenidos del TDV***INTERPRETACIÓN:**

En relación a las cifras expuestas en la tabla 10 y figura 8, se evidencia que el nivel de abuso y tolerancia en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es medio correspondiente al 68,8%, asimismo, el 25,8% se encuentran en el nivel bajo, el 4,3% en el nivel alto y, por último, el 1,1% un nivel muy alto. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de abuso y tolerancia.

Tabla 11

Nivel de problemas asociados a los videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco

		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	42	22,6	22,6	22,6
	Medio	127	68,3	68,3	90,9
	Alto	17	9,1	9,1	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos del TDV

Figura 9

Nivel de problemas asociados a los videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco



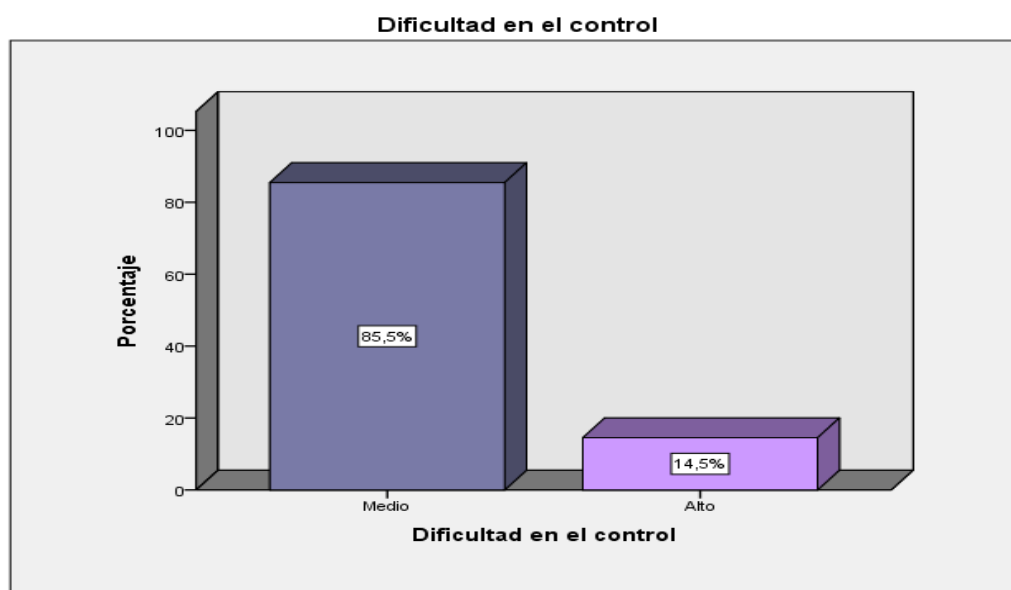
Nota: Datos obtenidos del TDV

INTERPRETACIÓN:

En relación a las cifras expuestas en la tabla 11 y figura 9, se evidencia que el nivel de problemas asociados a los videojuegos en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es medio correspondiente al 68,3%, asimismo, el 22,6% presentan un nivel bajo y, por último, el 9,1% un nivel alto. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de problemas asociados a los videojuegos.

Tabla 12*Nivel de dificultad de control en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco*

		F	%	% válido	% acumulado
Válido	Medio	159	85,5	85,5	85,5
	Alto	27	14,5	14,5	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos del TDV***Figura 10***Nivel de dificultad de control en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, Huánuco**Nota: Datos obtenidos del TDV***INTERPRETACIÓN:**

En relación a las cifras expuestas en la tabla 12 y figura 10, se evidencia que el nivel de dificultad en el control en escolares de la I.E.A Marino Meza Rosales, es medio correspondiente al 85,5%, mientras que, el 14,5% presentan un nivel alto. Dichos hallazgos revelan que la mayor parte de escolares presentan el nivel medio de dificultad en el control.

4.2. ANÁLISIS INFERENCIAL

Para un adecuado proceso estadístico inferencial, se procedió a desarrollar la prueba de normalidad, que, al contar con una muestra de estudio de 186 individuos y al ser superior a 50, se procedió con la prueba de Kolmogorov-Smirnov.

Tabla 13

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Agresividad	,080	186	,005
Uso de videojuegos	,132	186	,000

Nota: Datos obtenidos del procesamiento estadístico a través del SPSS en versión 24.

En base a las cifras expuestas en la tabla 13, se pudo evidenciar que se tomó en cuenta las medidas no paramétricas. Se evidenció que las distribuciones de contraste arrojaron hallazgos relevantes con un valor $p < 0,05$, lo que señala distribuciones no normales. Por consiguiente, se emplearon pruebas no paramétricas, en este caso, la Rho de Spearman.

CORRELACIÓN DE LA H1

Hi: La agresividad se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho: La agresividad no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Tabla 14

Correlación de la H1

		Agresividad	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,995**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	186	186
	Coeficiente de correlación	,995**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	186	186

Nota: información obtenida del procesamiento estadístico a través del SPSS en versión 24.

Interpretación: En base a las cifras expuestas en la tabla 14, se logra evidenciar que las variables se relacionan significativamente, cuyo Rho de Spearman fue 0,995 que corresponde a una correlación muy alta y positiva y un nivel de sig inferior a 0,05, por ende, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Por lo tanto, a mayor uso de videojuegos, mayor agresividad.

CORRELACIÓN DE LA HE1

Ha1: La agresividad verbal se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho1: La agresividad verbal no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Tabla 15

Correlación de la He1

		Agresión física	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,982**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	186	186
	Coeficiente de correlación	,982**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	186	186

Nota: Información obtenida del procesamiento estadístico a través del SPSS en versión 24.

Interpretación: En base a las cifras expuestas en la tabla 15, se logra evidenciar que la agresión física y el uso de videojuegos se relacionan significativamente, cuyo Rho de Spearman fue 0,982 que corresponde a una correlación muy alta y positiva y un nivel de sig inferior a 0,05, por ende, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Por lo tanto, a mayor uso de videojuegos, mayor agresión física.

CORRELACIÓN DE LA HE2

Ha2: La agresividad física se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho₂: La agresividad física no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Tabla 16

Correlación de la He2

		Agresión verbal	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,982**
	Agresión verbal		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	186	186
	Coeficiente de correlación	,982**	1,000
	Uso de videojuegos		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	186	186

Nota: Datos obtenidos del procesamiento estadístico a través del SPSS en versión 24.

Interpretación: En base a las cifras expuestas en la tabla 16, se logra evidenciar que la agresión verbal y el uso de videojuegos se relacionan significativamente, cuyo Rho de Spearman fue 0,982 que corresponde a una correlación muy alta y positiva y un nivel de sig inferior a 0,05, por ende, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Por lo tanto, a mayor uso de videojuegos, mayor agresión verbal.

CORRELACIÓN DE LA HE3

Ha₃: La ira se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho₃: La ira no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Tabla 17

Correlación de He3

		Ira	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,984**
	Ira		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	186	186
	Coeficiente de correlación	,984**	1,000
	Uso de videojuegos		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	186	186

Nota: Datos obtenidos del procesamiento estadístico a través del SPSS en versión 24.

Interpretación: En base a las cifras expuestas en la tabla 17, se logra evidenciar que la ira y el uso de videojuegos se relacionan significativamente, cuyo Rho de Spearman fue 0,984 que corresponde a una correlación muy alta y positiva y un nivel de sig inferior a 0,05, por ende, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Por lo tanto, a mayor uso de videojuegos, mayor ira.

CORRELACIÓN DE LA HE4

Ha4: La hostilidad se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Ho4: La hostilidad no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

Tabla 18

Correlación de la He4

			Hostilidad	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Hostilidad	Coefficiente de correlación	1,000	,986**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	186	186
	Uso de videojuegos	Coefficiente de correlación	,986**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	186	186

Nota: Datos obtenidos del procesamiento estadístico a través del SPSS en versión 24.

Interpretación: En base a las cifras expuestas en la tabla 18, se logra evidenciar que la hostilidad y el uso de videojuegos se relacionan significativamente, cuyo Rho de Spearman fue 0,986 que corresponde a una correlación muy alta y positiva y un nivel de sig inferior a 0,05, por ende, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Por lo tanto, a mayor uso de videojuegos, mayor hostilidad.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

En relación a la H_1 , se evidenció que la agresividad se vincula significativamente con el uso de videojuegos en los escolares de la I.E.A. M.M.R Huánuco, Amarilis 2025, cuyo Rho de Spearman fue 0,995 y un nivel de sig menor a 0,05. Estos resultados se complementan con lo expuesto en la tabla y figura 1, donde señala que el nivel de agresividad se encuentra en un nivel medio correspondiente al 96,2%; asimismo los resultados de la tabla y figura 6 señalan que el nivel de uso de videojuegos se presenta en un nivel medio con el 85,5%. Dichos hallazgos contrastan con las conclusiones de Bravo y Vega (2023) quienes sustentan que según el valor del coeficiente de correlación Rho de Spearman ($\rho=0.427$), se registró una correlación moderadamente positiva entre las variables. Así pues, a mayor uso de videojuegos, más agresivos se vuelven.

En relación a la H_2 , se evidenció que la agresión física se vincula significativamente con el uso de videojuegos en los escolares de la I.E.A. M.M.R Huánuco, Amarilis 2025, cuyo Rho de Spearman fue 0,982 y un nivel de sig menor a 0,05. Estos resultados se complementan con lo expuesto en la tabla y figura 2, donde señala que el nivel de agresión física se encuentra en un nivel medio correspondiente al 95,2%. Dichos hallazgos contrastan con las conclusiones de Tineo (2024) quien sustenta que la adicción a los videojuegos y la agresividad tienen una conexión moderadamente significativa y positiva ($\rho= 0.448$; $p<0.01$). Se determina que los alumnos con una adicción extrema a los videojuegos tendrán una alta probabilidad de desarrollar comportamientos agresivos.

En relación a la H_3 , se evidenció que la agresión verbal se vincula significativamente con el uso de videojuegos en los escolares de la I.E.A. M.M.R Huánuco, Amarilis 2025, cuyo Rho de Spearman fue 0,982 y un nivel de sig menor a 0,05. Estos resultados se complementan con lo expuesto en la tabla y figura 3, donde señala que el nivel de agresión verbal se encuentra en un nivel medio correspondiente al 52,7%. Dichos hallazgos contrastan con las conclusiones de Fajardo et al. (2022) quienes exponen que se reveló tres factores notables: ansiedad en relación con el uso de videojuegos, agresión

verbal e instrumental. Además, se observaron notables disparidades entre los individuos que se dedican al juego casual (menos de 2 horas al día) y los que pasan más de 2 horas al día jugando, específicamente en términos de insulto instrumental, aislamiento, manipulación emocional y trolling.

En relación a la He 3, se evidenció que la ira se vincula significativamente con el uso de videojuegos en los escolares de la I.E.A. M.M.R Huánuco, Amarilis 2025, cuyo Rho de Spearman fue 0,984 y un nivel de sig menor a 0,05. Estos resultados se complementan con lo expuesto en la tabla y figura 4, donde señala que el nivel de ira se encuentra en un nivel bajo correspondiente al 80.1%. Dichos hallazgos contrastan con las conclusiones de Ruiz y Pinzón (2023) quienes sustentan que se halló una notable asociación entre los rasgos de ira, conductas y agresividad relacionadas con los videojuegos. Por lo que, en base a los resultados de la correlación, los cuales indican una asociación favorable entre las puntuaciones de las tres variables mencionadas, lo que apoya las teorías y las investigaciones anteriores que sugieren que la presencia de materiales violentos en los videojuegos puede tener impacto potencial en los grados de agresividad.

En relación a la He 4, se evidenció que la hostilidad se vincula significativamente con el uso de videojuegos en los escolares de la I.E.A. M.M.R Huánuco, Amarilis 2025, cuyo Rho de Spearman fue 0,986 y un nivel de sig menor a 0,05. Estos resultados se complementan con lo expuesto en la tabla y figura 5, donde señala que el nivel de hostilidad se encuentra en un nivel bajo correspondiente al 80,6%. Dichos hallazgos contrastan con las conclusiones de Márquez et al. (2023), quienes exponen que existe asociaciones fuertes y estadísticamente significativas entre la frecuencia de jugar a ciertos videojuegos y el comportamiento agresivo, así como entre la jornada dedicada a los videojuegos y la agresividad proactiva. Además, en comparación con los hombres, las mujeres presentaron niveles más altos de hostilidad reactiva. La discusión se centra en la mayor disponibilidad de aparatos electrónicos para los adolescentes en el transcurso de la cuarentena y la relevancia de una supervisión por parte de los padres suficiente de su uso.

CONCLUSIONES

1. Se concluyó que las variables se relacionan significativamente en los estudiantes de la I.E.A. M.M.R, cuyo Rho de Spearman = 0,995 y su nivel de significancia inferior a 0,05; lo que evidencia una correlación positiva muy alta. En consecuencia, a mayor nivel de uso de videojuegos, aumenta el nivel de agresividad en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.
2. Se concluyó que la agresión física y el uso de videojuegos se relacionan significativamente en los estudiantes de la I.E.A. M.M.R, cuyo Rho de Spearman = 0,982 y su nivel de significancia inferior a 0,05; lo que evidencia una correlación positiva muy alta. En consecuencia, a mayor nivel de uso de videojuegos, aumenta el nivel de agresión física en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.
3. Se concluyó que la agresión verbal y el uso de videojuegos se relacionan significativamente en los estudiantes de la I.E.A. M.M.R, cuyo Rho de Spearman = 0,982 y su nivel de significancia inferior a 0,05; lo que evidencia una correlación positiva muy alta. En consecuencia, a mayor nivel de uso de videojuegos, aumenta el nivel de agresión verbal en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.
4. Se concluyó que la ira y el uso de videojuegos se relacionan significativamente en los estudiantes de la I.E.A. M.M.R, cuyo Rho de Spearman = 0,984 y su nivel de significancia inferior a 0,05; lo que evidencia una correlación positiva muy alta. En consecuencia, a mayor nivel de uso de videojuegos, aumenta el nivel de ira en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.
5. Se concluyó que la hostilidad y el uso de videojuegos se relacionan significativamente en los estudiantes de la I.E.A. M.M.R, cuyo Rho de Spearman = 0,986 y su nivel de significancia inferior a 0,05; lo que evidencia una correlación positiva muy alta. En consecuencia, a mayor nivel de uso de videojuegos, aumenta el nivel de hostilidad en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025.

RECOMENDACIONES

1. Establecer un programa escolar de regulación del uso de videojuegos, donde se realicen charlas mensuales dirigidas a padres y estudiantes, impartidas por psicólogos educativos. En estas sesiones se debe informar sobre los efectos de los videojuegos violentos en la conducta.
2. Implementar una estrategia de intervención conductual que identifique a estudiantes con altos niveles de agresión física a través de observación directa y reportes de docentes. Estos estudiantes deben participar en sesiones de terapia grupal en coordinación con el área de Psicología, donde se trabaje el control de impulsos y se reemplace el tiempo de exposición a videojuegos por actividades deportivas organizadas al menos 3 veces por semana.
3. Se recomienda implementar un taller de habilidades comunicativas en las horas de tutoría, dirigido a estudiantes que usan videojuegos competitivos. El taller debe enfocarse en promover la empatía, el respeto y el lenguaje positivo, mediante dinámicas de juego de roles y debates guiados. Estas actividades permitirán a los estudiantes practicar formas adecuadas de comunicarse y reducir expresiones agresivas.
4. Se sugiere ejecutar un plan de educación humanitaria que incluya ejercicios sencillos de respiración, relajación y visualización, para practicarlos al comenzar o terminar la jornada escolar. Estas actividades ayudarán a los estudiantes a calmarse y manejar mejor sus emociones. Además, es importante capacitar a los docentes para que puedan reconocer señales de enojo o frustración en los alumnos, sobre todo después de los recreos o los fines de semana, cuando es más probable que hayan pasado mucho tiempo jugando videojuegos.
5. Se recomienda crear un espacio semanal de conversación en grupos pequeños, donde los estudiantes puedan hablar con confianza sobre lo que sienten, piensan o les molesta. Este espacio debe ser guiado por un docente capacitado o por el psicólogo del colegio, y servir también para resolver conflictos de forma pacífica. Además, se sugiere observar qué tipo de videojuegos consumen los estudiantes más hostiles y trabajar

con ellos y sus familias para orientar su uso hacia juegos más apropiados y menos violentos.

Al programa académico de Psicología

6. Se recomienda impulsar a los egresados a seguir analizando estas variables, ya que es crucial conocer a profundidad como el uso y adicción a los videojuegos influye en su agresividad, con el fin de disminuir estos índices.

A los estudiantes de Psicología

7. Se recomienda a los estudiantes que informen sobre los efectos del uso excesivo de los videojuegos y como esto puede repercutir en actitudes agresivas, asimismo, establecer tácticas para orientar y sensibilizar a los adolescentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, E. (2020). Tiempo con los amigos y la familia y el autoconcepto social y familiar durante la adolescencia. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 11(1), 77-91.
- Alarcón, E. & Calero, W. (2020). *Asociación de la comunicación familiar, el nivel socioeconómico y la agresividad del estudiante a la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro Instituciones Educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.13080/5559>
- Alave, S. y Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este.
- Álvarez, D. y Morales, K. (2023). La agresividad y el uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao, 2023. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/132989>
- Arboleda, W., Arroyave, L., y Restrepo, S. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella Antioquia. *Redalyc*, 43(2) 1-12. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n2/2215-2644-EDU-43-02-00122.pdf>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T. y Vásquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis*. Editorial Inudi. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3109/1/2022_Metodologia_de_la_investigacion_El_metodo_%20ARIAS.pdf
- Artezano, F. (2020). Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018.

- Barbero, I. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad: definición, autores, teorías y consecuencias. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*. 38, 39-56. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/191198/Conceptualizaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bobbio, A. y Arbach, K. (2019). Autocontrol y estilos de apego: su influencia en la conducta delictiva y en la agresión física de adolescentes argentinos.
- Bravo, Y. & Vega, G. (2023). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/134296>
- Brilliant T, D., Nouchi, R., & Kawashima, R. (2019). Does Video Gaming Have Impacts on the Brain: Evidence from a Systematic Review. *Brain sciences*, 9 (10), 251. <https://doi.org/10.3390/brainsci9100251>
- Casamayor, S. y Díaz, A. (2021). Funcionamiento familiar y agresividad en adolescentes en el marco de la pandemia por COVID-19.
- Cayco, A., Murga, Y. & Solorzano, M. (2023). *Relación entre uso de dispositivos móviles y conducta de los escolares de la IE Juana Moreno–Huánuco*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.13080/8666>
- Condor, F. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.
- EsSalud. (8 de septiembre de 2021). *EsSalud detecta que 3 de cada 10 niños evidencian conductas relacionadas a la adicción a los videojuegos debido al confinamiento*. <http://noticias.essalud.gob.pe/?innoticia=essalud-detectaque-3-de-cada-10-ninos-evidencian->

conductas-relacionadas-a-la-adiccion-a-los-videojuegos-debido-al-confinamiento

- Fajardo, J., Santana, A. y Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*, (84), 1–21. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016.
- Fernández, A. y Tacuri, K. (2021). Relación entre la inteligencia emocional y agresividad en adolescentes peruanos: una revisión sistemática y metaanálisis en el período 2015-2020.
- Flores, T. (2022). Asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares.
- Griffiths, M. & Beranuy, M. (2008). Adicción a los videojuegos. Una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, 19(73), 33-50.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.
- Huaripoma, C. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional: <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/33792>
- Kumari, V., & Kang, T. (2017). Relationship between Aggressive Behaviour and Parenting Style. [Relación entre comportamiento agresivo y estilo de crianza]. *International Journal of Current Microbiology and Applied Sciences*, 6 (5), 1224-1231. <https://doi.org/10.20546/ijcmas.2017.605.132>

- León, T. (2020). Agresividad según género en adolescentes estudiantes de una institución educativa estatal de Trujillo.
- Mamun, M. A., Ullah, I., Usman, N., & Griffiths, M. D. (2022). PUBG-related suicides during the COVID-19 pandemic: Three cases from Pakistan. *Perspectives in psychiatric care*, 58(2), 877–879. <https://doi.org/10.1111/ppc.12640>
- Márquez, C., Quintero, K., Pérez, S. & Rodriguez, E. (2023). Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 133–144. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v2.2492>
- Martín, M. (2020). La agresividad humana y sus interpretaciones. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, 20 (34), 427-441. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7720611>
- Medrano, L., Franco, P., Flores, P. y Mustaca, A. (2019). Intolerancia a la frustración y estrategias cognitivas de regulación emocional en la predicción de la agresividad.
- Millán, A., Mebarak, M., Martinez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M. y Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana.
- Ministerio de Salud. (13 de marzo de 2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Gobierno del Perú. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-losvideojuegos-en-ninos-y-adolescentes/>

- Organización Mundial de la Salud (2020). *Violencia juvenil*.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>
- Organización Mundial de la Salud. (14 de septiembre de 2018). *Inclusion of gaming disorder in ICD-11*. <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-ofgaming-disorder-in-icd-11>
- Ortiz, E. y Sánchez, A. (2020). Sistematización del proyecto de fortalecimiento del espacio potencial según DW Winnicott para reducir la agresividad a través de la integración corporal en 10 estudiantes de la Unidad educativa Fiscomisional San Patricio UESPA de los niveles 1, 3a y 3b correspondientes al año lectivo 2018-2019.
- Pascual, A. (2022). Agresividad y violencia ejercida por hinchas: Una perspectiva holística y actual.
- Pérez, M. y Cernuda, A. (2020). La actividad artística como regulador de los procesos de ansiedad y agresividad en niños. *Revista Portuguesa de Educação*, 33 (2), 226-239.
<https://www.redalyc.org/journal/374/37465637012/>
- Pichihua, S. (6 de septiembre de 2021). *Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia*. Andina <https://andina.pe/agencia/noticia-consumovideojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>
- Real Academia Española (2023). Diccionario de la lengua española.
- Rodríguez, C. (2020). Adicción a videojuegos y regulación emocional en jóvenes gamers de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Gran Buenos Aires.
- Rojas, M. y Castro, M. (2020). Conductas violentas, victimización, uso problemático de videojuegos y práctica de actividad física en escolares.
- Romero, K. (2021). Agresividad y nomofobia en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Lurigancho-Chosica, 2020.
- Ruiz, Y. & Pinzón, J. (2023). *De controles a controladores: relación entre ira, agresividad y uso de videojuegos violentos en estudiantes*

universitarios. [Tesis de Grado, Universidad Cooperativa de Colombia].
Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.12494/53850>

Sánchez, W. y Cristóbal, A. (2022). *Agresividad en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Urbana y una Institución Educativa Rural, Huánuco - Umari 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
<https://repositorio.unheval.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/44d01d43-e4a3-4ba5-b777-c1712e1fdc6c/content>

Serna, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación.

Tineo, P. (2024). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, Huancavelica-Perú, 2023*. [Tesis de Pregrado, Universidad Norbert Wiener]. Repositorio institucional: <https://hdl.handle.net/20.500.13053/11557>

Valdiviezo, E. & Rojas, K. (2020). Validez y Consistencia Interna del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry en estudiantes del Distrito de Chicama.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45947/Valdiviezo_AES-Rojas_GKK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Valle, S. (2019). Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2018.

Vicente, M. (2021). Correlación entre conductas agresivas y patrones de personalidad en consumo de sustancias.

Viteri, J. (2021). Los videojuegos no serios como una herramienta didáctica en la enseñanza de la literatura en estudiantes del nivel bachillerato.

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Valles Domínguez, Q. (2025). *Agresividad y uso de videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Agropecuaria Marino Meza Rosales Huánuco, Amarilis 2025* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema General y Específicos	Objetivo General y Específicos	Hipótesis General y Específicas	Variables e Indicadores	Metodología	Técnica e Instrumentos
Problema general ¿De qué manera la agresividad se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025? Problemas específicos ¿De qué manera la agresividad verbal se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025? ¿De qué manera la agresividad física se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025? ¿De qué manera la ira se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A.	Objetivo general Determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025. Objetivo específico Identificar la relación de la agresividad verbal con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco – 2025. Establecer la relación de la agresividad física con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco -2025. Identificar la relación de la ira con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco -2025.	Hipótesis general Hi: La agresividad se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025. Ho: La agresividad no se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025. Hipótesis específica Ha₁: La agresividad verbal se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco – 2025. Ha₂: La agresividad física se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco – 2025.	Variable 1 Agresividad Dimensiones: - Agresividad física - Agresividad verbal - Ira - Hostilidad Variable 2 Uso de videojuegos Dimensiones: - Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas ocasionados - Dificultad en el control	Enfoque Cuantitativo Alcance o nivel Descriptivo correlacional Diseño Diseño no experimental transversal Tipo de muestreo Muestreo probabilístico aleatorio simple Población La población está conformada por 360 estudiantes del nivel secundaria. Muestra La muestra estará conformada por 186 estudiantes del nivel secundaria.	Técnica: Psicométrica Instrumento: - Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992), adaptado en el Perú por Matalinares et al. (2012). - Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011), adaptado en el Perú por Salas y Merino (2017).

Marino Meza Rosales, Huánuco -2025?	Establecer la relación de la hostilidad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco -2025.	Ha3: La ira se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco – 2025.
¿De qué manera la hostilidad se relaciona con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco -2025?		Ha4: La hostilidad se relaciona significativamente con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco – 2025.

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

CF = Completamente falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

BF = Bastante falso para mí

CV = Completamente verdadero para mí

VF = Ni verdadero, ni falso para mí

N°	AFIRMACIONES	CF	BF	VF	BV	CV
		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 enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
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 enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar 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 provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una 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					

Gracias



UDH TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

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

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

20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Gracias por su atención.

ANEXO 3
CONSENTIMIENTO INFORMADO

**AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA MARINO MEZA ROSALES
HUÁNUCO, AMARILIS 2025.**

Investigadora: Quilca Lucía, VALLES DOMÍNGUEZ

Estimados padres de familia del primer al quinto año de nivel secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria Marino Mesa Rosales de la ciudad de Huánuco; soy una estudiante de la Facultad de Ciencias de la Salud del Programa Académico Profesional de Psicología en la Universidad de Huánuco, estoy desarrollando un Proyecto de Investigación para la obtención del título de licenciada en Psicología.

De acuerdo con las normas éticas, solicitamos su valioso consentimiento para la participación de su menor hijo en nuestro estudio de investigación, por tal motivo solicito cordialmente que desarrolle el cuestionario de agresión (AQ) y el test de dependencia al videojuego (TDV), de manera anónima en un tiempo aproximado de 10 a 15 minutos.

Informado que el objetivo del desarrollo de dicha prueba es obtener información de manera anónima de cómo se encuentran en la actualidad la relación de la agresividad con el uso de videojuegos de su menor hijo, manifestándole expresamente que los resultados obtenidos se mantendrán en estricta reserva y confidencialidad, comunicándole, además que dicha información será utilizada exclusivamente para fines del estudio de investigación que estoy ejecutando.

En señal de aceptación y conformidad solicito tenga a bien formar el presente consentimiento informado.

Nombres y apellidos

Firma

ANEXO 4
SOLICITUD Y PERMISO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

SOLICITO: Permiso para realizar mi proyecto de tesis en la I.E.A. "Marino Meza Rosales"

A: Mg. KELLY MIREYLLE JUMP RAMIREZ

Directora de la I.E.A. "Marino Meza Rosales"

DE: QUILCA LUCÍA VALLES DOMINGUEZ

Bachiller en Psicología de la UDH



QUILCA LUCÍA VALLES DOMINGUEZ, identificada con DNI 44931204, Bachiller en Psicología de la UDH, con domicilio en la Urb. Fonavi II – Amarilis- Huánuco, ante usted con el debido respeto, me presento y expongo.

Que, siendo egresada de la Universidad de Huánuco en la carrera de Psicología, solicito permiso para realizar mi proyecto de tesis, tomando como población a los estudiantes de la I.E.A. "Marino Meza Rosales", con el tema "AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEO JUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.A. MARINO MEZA ROSALES DE AMARILIS, HUANUCO – 2024"

Esperando que se me acceda esta petición me despido de su despacho.

Huánuco, 03 de Febrero del 2025.

QUILCA LUCIA VALLES DOMINGEZ

DNI 44931204

ANEXO 5

AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

AUTORIZACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS

MG. KELLY MIREYLLE JUMP RAMIREZ

Directora de la I.E. a. "Marino Meza Rosales"

Para: **QUILCA LUCÍA VALLES DOMINGUEZ**

Bachiller en Psicología "Universidad de Huánuco"

Manifiesto que he leído y entendido la hoja de información que se me ha entregado, que he hecho las preguntas que me surgieron sobre el proyecto y que he recibido información suficiente sobre el mismo.

Comprendo que la participación de los estudiantes es totalmente voluntaria, bajo un consentimiento de sus apoderados.

Presto libremente mi conformidad para que el centro educativo participe en el Proyecto de Investigación titulado "AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIO MARINO MEZA ROSALES, AMARILIS 2025".

Tomando ello en consideración, OTORGO mi CONSENTIMIENTO para cubrir los objetivos especificados en el proyecto.

Huánuco - 2025



Mg. Kelly Mireylle Jump Ramirez
DIRECTORA

ANEXO 6

CONSENTIMIENTO INFORMADO FIRMANDO

ANEXO 3 CONSENTIMIENTO INFORMADO

AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA MARINO MEZA ROSALES HUÁNUCO, AMARILIS 2025.

Investigadora: Quilca Lucía, VALLES DOMÍNGUEZ

Estimados padres de familia del primer al quinto año de nivel secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria "Marino Mesa Rosales" de la ciudad de Huánuco; soy una estudiante de la Facultad de Ciencias de la Salud del Programa Académico Profesional de Psicología en la Universidad de Huánuco, estoy desarrollando un Proyecto de Investigación para la obtención del título de licenciada en Psicología.

De acuerdo con las normas éticas, solicitamos su valioso consentimiento para la participación de su menor hijo en nuestro estudio de investigación, por tal motivo solicito cordialmente que desarrolle el cuestionario de agresión (AQ) y el test de dependencia al videojuego (TDV), de manera anónima en un tiempo aproximado de 10 a 15 minutos.

Informado que el objetivo del desarrollo de dicha prueba es obtener información de manera anónima de cómo se encuentran en la actualidad la relación de la agresividad con el uso de videojuegos de su menor hijo, manifestándole expresamente que los resultados obtenidos se mantendrán en estricta reserva y confidencialidad, comunicándole, además que dicha información será utilizada exclusivamente para fines del estudio de investigación que estoy ejecutando.

En señal de aceptación y conformidad solicito tenga a bien formar el presente consentimiento informado.

Esther A. Vásquez Gregorio
Nombres y apellidos

Firma



ANEXO 3
CONSENTIMIENTO INFORMADO

**AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA MARINO MEZA ROSALES
HUÁNUCO, AMARILIS 2025.**

Investigadora: Quilca Lucía, VALLES DOMÍNGUEZ

Estimados padres de familia del primer al quinto año de nivel secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria "Marino Mesa Rosales" de la ciudad de Huánuco; soy una estudiante de la Facultad de Ciencias de la Salud del Programa Académico Profesional de Psicología en la Universidad de Huánuco, estoy desarrollando un Proyecto de Investigación para la obtención del título de licenciada en Psicología.

De acuerdo con las normas éticas, solicitamos su valioso consentimiento para la participación de su menor hijo en nuestro estudio de investigación, por tal motivo solicito cordialmente que desarrolle el cuestionario de agresión (AQ) y el test de dependencia al videojuego (TDV), de manera anónima en un tiempo aproximado de 10 a 15 minutos.

Informado que el objetivo del desarrollo de dicha prueba es obtener información de manera anónima de cómo se encuentran en la actualidad la relación de la agresividad con el uso de videojuegos de su menor hijo, manifestándole expresamente que los resultados obtenidos se mantendrán en estricta reserva y confidencialidad, comunicándole, además que dicha información será utilizada exclusivamente para fines del estudio de investigación que estoy ejecutando.

En señal de aceptación y conformidad solicito tenga a bien formar el presente consentimiento informado.

Carmen Torres Vega

Nombres y apellidos

Firma



ANEXO 3
CONSENTIMIENTO INFORMADO

**AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA MARINO MEZA ROSALES
HUÁNUCO, AMARILIS 2025.**

Investigadora: Quilca Lucía, VALLES DOMÍNGUEZ

Estimados padres de familia del primer al quinto año de nivel secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria "Marino Mesa Rosales" de la ciudad de Huánuco; soy una estudiante de la Facultad de Ciencias de la Salud del Programa Académico Profesional de Psicología en la Universidad de Huánuco, estoy desarrollando un Proyecto de Investigación para la obtención del título de licenciada en Psicología.

De acuerdo con las normas éticas, solicitamos su valioso consentimiento para la participación de su menor hijo en nuestro estudio de investigación, por tal motivo solicito cordialmente que desarrolle el cuestionario de agresión (AQ) y el test de dependencia al videojuego (TDV), de manera anónima en un tiempo aproximado de 10 a 15 minutos.

Informado que el objetivo del desarrollo de dicha prueba es obtener información de manera anónima de cómo se encuentran en la actualidad la relación de la agresividad con el uso de videojuegos de su menor hijo, manifestándole expresamente que los resultados obtenidos se mantendrán en estricta reserva y confidencialidad, comunicándole, además que dicha información será utilizada exclusivamente para fines del estudio de investigación que estoy ejecutando.

En señal de aceptación y conformidad solicito tenga a bien formar el presente consentimiento informado.

Gerardo Arizola Azca
Nombres y apellidos

Firma



ANEXO 3
CONSENTIMIENTO INFORMADO

**AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA MARINO MEZA ROSALES
HUÁNUCO, AMARILIS 2025.**

Investigadora: Quilca Lucía, VALLES DOMÍNGUEZ

Estimados padres de familia del primer al quinto año de nivel secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria "Marino Mesa Rosales" de la ciudad de Huánuco; soy una estudiante de la Facultad de Ciencias de la Salud del Programa Académico Profesional de Psicología en la Universidad de Huánuco, estoy desarrollando un Proyecto de Investigación para la obtención del título de licenciada en Psicología.

De acuerdo con las normas éticas, solicitamos su valioso consentimiento para la participación de su menor hijo en nuestro estudio de investigación, por tal motivo solicito cordialmente que desarrolle el cuestionario de agresión (AQ) y el test de dependencia al videojuego (TDV), de manera anónima en un tiempo aproximado de 10 a 15 minutos.

Informado que el objetivo del desarrollo de dicha prueba es obtener información de manera anónima de cómo se encuentran en la actualidad la relación de la agresividad con el uso de videojuegos de su menor hijo, manifestándole expresamente que los resultados obtenidos se mantendrán en estricta reserva y confidencialidad, comunicándole, además que dicha información será utilizada exclusivamente para fines del estudio de investigación que estoy ejecutando.

En señal de aceptación y conformidad solicito tenga a bien formar el presente consentimiento informado.

Ximena Carbajal Morales
Nombres y apellidos

Firma

Ximena Carbajal Morales

ANEXO 3
CONSENTIMIENTO INFORMADO

**AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIA MARINO MEZA ROSALES
HUÁNUCO, AMARILIS 2025.**

Investigadora: Quilca Lucía, VALLES DOMÍNGUEZ

Estimados padres de familia del primer al quinto año de nivel secundaria de la Institución Educativa Agropecuaria "Marino Mesa Rosales" de la ciudad de Huánuco; soy una estudiante de la Facultad de Ciencias de la Salud del Programa Académico Profesional de Psicología en la Universidad de Huánuco, estoy desarrollando un Proyecto de Investigación para la obtención del título de licenciada en Psicología.

De acuerdo con las normas éticas, solicitamos su valioso consentimiento para la participación de su menor hijo en nuestro estudio de investigación, por tal motivo solicito cordialmente que desarrolle el cuestionario de agresión (AQ) y el test de dependencia al videojuego (TDV), de manera anónima en un tiempo aproximado de 10 a 15 minutos.

Informado que el objetivo del desarrollo de dicha prueba es obtener información de manera anónima de cómo se encuentran en la actualidad la relación de la agresividad con el uso de videojuegos de su menor hijo, manifestándole expresamente que los resultados obtenidos se mantendrán en estricta reserva y confidencialidad, comunicándole, además que dicha información será utilizada exclusivamente para fines del estudio de investigación que estoy ejecutando.

En señal de aceptación y conformidad solicito tenga a bien formar el presente consentimiento informado.

VANESSA VICENTE YAPIA

Nombres y apellidos

Firma



ANEXO 7

INTRUMENTOS APLICADOS



ANEXO 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

CF = Completamente falso para mí BV = Bastante verdadero para mí
 BF = Bastante falso para mí CV = Completamente verdadero para mí
 VF = Ni verdadero, ni falso para mí

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

19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.		X			
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.		X			
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.		X			
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.			X		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.			X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.			X		
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.			X		
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.			X		
27	He amenazado a gente que conozco.			X		
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.		X			
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas			X		

Gracias

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

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

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

19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.		X			
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.		X			
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.			X		
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.				X	
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					X
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).				X	
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.		X			

Gracias por su atención.

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

CF = Completamente falso para mí BV = Bastante verdadero para mí
BF = Bastante falso para mí CV = Completamente verdadero para mí
VF = Ni verdadero, ni falso para mí

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

19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.		X			
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.		X			
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.		X			
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.			X		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.			X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.			X		
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.		X			
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	X				
27	He amenazado a gente que conozco.		X			
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.			X		
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas			X		

Gracias

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

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

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

19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X				
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.			X		
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.				X	
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.				X	
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).				X	
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).				X	
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.			X		

Gracias por su atención.

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

CF = Completamente falso para mí BV = Bastante verdadero para mí
BF = Bastante falso para mí CV = Completamente verdadero para mí
VF = Ni verdadero, ni falso para mí

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

19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.		X				
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.		X				
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.		X				
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.			X			
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.			X			
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.			X			
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.			X			
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.		X				
27	He amenazado a gente que conozco.		X				
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.			X			
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas			X			

Gracias

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

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

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

19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.			✓		
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.			✓		
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.				✓	
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.				✓	
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).				✓	
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).				✓	
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.			✓		

Gracias por su atención.

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

CF = Completamente falso para mí BV = Bastante verdadero para mí
BF = Bastante falso para mí CV = Completamente verdadero para mí
VF = Ni verdadero, ni falso para mí

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

19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.								
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.								
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.								
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.								
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.								
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una 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								

Gracias

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

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

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

19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.			X		
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.			X		
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.			X		
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.		X			
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).		X			
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).		X			
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.			X		

Gracias por su atención.

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

CF = Completamente falso para mí BV = Bastante verdadero para mí
BF = Bastante falso para mí CV = Completamente verdadero para mí
VF = Ni verdadero, ni falso para mí

N°	AFIRMACIONES	CF	BF	VF	BV	CV
		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 enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.			✓		
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 enojo que tengo.				✓	
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.				✓	
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.				✓	
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos			✓		
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.			✓		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.				✓	
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.				✓	
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar 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 provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					✓	
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					✓	
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					✓	
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una 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					✓	

Gracias

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

El presente cuestionario pretende determinar la relación de la agresividad con el uso de videojuegos en los estudiantes de la I.E.A. Marino Meza Rosales, Huánuco - 2025.

Instrucciones:

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

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

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

19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.		X			
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.			X		
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.			X		
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es poneme con mis videojuegos.			X		
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).				X	
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).				X	
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.				X	

Gracias por su atención.

ANEXO 8

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



