



Universidad
Norbert Wiener

Powered by **Arizona State University**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD PROGRAMA
ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA**

Tesis

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de
secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho,

Lima – 2024

**Para optar el Título Profesional de
Licenciado en Psicología**

Presentado por:

Autor: Lopez Alvarez, Keitel Saul

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0959-993X>

Asesora: Mg. Díaz Chalán, Cindy Karina

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9779-5601>

Lima – Perú

2025

 Universidad Norbert Wiener	DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN		
	CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033	VERSIÓN: 01 REVISIÓN: 01	FECHA: 08/11/2022

Yo, Keitel Saul, Lopez Alvarez egresado de la Facultad de **Ciencias de la Salud** y Escuela Académica Profesional de **Psicología** de la Universidad privada Norbert Wiener declaro que el trabajo de investigación, Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institucion educativa publica de San Juan de Lurigancho, Lima - 2024 Asesorado por la docente: Cindy Karina, Diaz chalán DNI 42547503 ORCID 0000-0001-9779-5601 tiene un índice de similitud de 18 % con código oid:14912:434282998 verificable en el reporte de originalidad del software Turnitin.

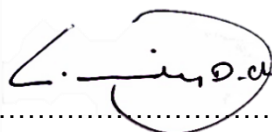
Así mismo:

1. Se ha mencionado todas las fuentes utilizadas, identificando correctamente las citas textuales o paráfrasis provenientes de otras fuentes.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella señalada en el trabajo.
3. Se autoriza que el trabajo puede ser revisado en búsqueda de plagios.
4. El porcentaje señalado es el mismo que arrojó al momento de indexar, grabar o hacer el depósito en el turnitin de la universidad y,
5. Asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas del reglamento vigente de la universidad.



.....
Firma (autor)

Keitel Saul, Lopez Alvarez
DNI: 71905081



.....
Firma: asesor (a)

Cindy Karina Diaz Chalan
DNI: 42547503

Lima, 11 de Abril de 2025

Dedicatoria

A Dios y a la persona más importante en mi vida, mi madre, que fue mi fuente de inspiración y fortaleza para lograr mis objetivos y metas, por ti y para ti todo mi esfuerzo y dedicación madre linda.

Agradecimiento

A mí familia por su apoyo incondicional, a Dios por darme salud y guiar mi camino, a mis profesores por transmitirme sus conocimientos y a todas la personas que de una u otra forma me apoyaron para la realización de este trabajo.

Índice general

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice general	v
Índice de tablas	viii
Resumen	ix
Abstract	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	1
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación del problema	3
1.2.1 Problema general	3
1.2.2 Problema específicos	3
1.3 Objetivos de la investigación	4
1.3.1 Objetivo general	4
1.3.2 Objetivos específicos	4
1.4 Justificación de la investigación	4
1.4.1 Teórica	4
1.4.2 Metodológica	5
1.4.3 Práctica	5
1.5 Limitaciones de la investigación	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
2.1 Antecedentes	7
2.2 Bases Teóricas	11

2.3 Formulación de hipótesis	21
2.3.1. Hipótesis general	21
2.3.2. Hipótesis específicas	22
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	24
3.1 Método de investigación	24
3.2 Enfoque investigativo	24
3.3 Tipo de investigación	24
3.4 Diseño de la investigación	25
3.5. Población, muestra y muestreo	25
3.6. Variables y operacionalización	27
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
3.7.1 Técnica	29
3.7.2 Descripción de instrumentos	29
3.7.3 Validación	31
3.7.4 Confiabilidad	32
3.8. Procesamiento y análisis de datos	33
3.9. Aspectos éticos	33
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	35
4.1 Resultados	35
4.1.1 Análisis descriptivos de resultados	35
4.1.2 Prueba de hipótesis	38
4.1.3 Discusión de resultados	42
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
5.1 Conclusiones	49

5.2 Recomendaciones	50
REFERENCIAS	52
ANEXOS	60
Anexos 1. Matriz de consistencia	
Anexo 2. Instrumentos	
Anexo 3. Aprobación del comité de ética	
Anexo 4: Formato de consentimiento informado	
Anexo 5. Carta de aprobación de la institución para la recolección de los datos	
Anexo 6: Informe de Turnitin del Asesor	

Índice de tablas

Tabla 1	Población	26
Tabla 2	Matriz de operacionalización de variables	27
Tabla 3	Baremos de interpretación del TDV para varones	30
Tabla 4	Baremos de interpretación del TDV para mujeres	30
Tabla 5	Baremos de interpretación del AQ	31
Tabla 6	Distribución de las variables demográficas en estudiantes	35
Tabla 7	Distribución de la dependencia de videojuegos y sus dimensiones	36
Tabla 8	Distribución de la agresividad y sus dimensiones	36
Tabla 9	Prueba de normalidad	37
Tabla 10	Correlación entre dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas	38
Tabla 11	Correlación entre dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal	39
Tabla 12	Correlación entre dependencia a los videojuegos y la agresividad física	40
Tabla 13	Correlación entre dependencia a los videojuegos y la hostilidad	41
Tabla 14	Correlación entre dependencia a los videojuegos y la ira	42

Resumen

Se tuvo por objetivo general fue establecer como la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas se relacionan en estudiantes de una institución educativa de SJL. Se eligió el método hipotético-deductivo, enfoque cuantitativo, nivel correlacional, corte transversal y diseño no experimental. Se empleó una muestra compuesta por 274 estudiantes de primero a quinto de secundaria, a quienes se les encuestó mediante el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se reveló que la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas se correlacionaron de manera significativa positiva baja ($\rho=0.179$; $p<0.05$); por su parte, la dependencia a los videojuegos también se correlacionó con las dimensiones: agresividad física ($\rho=0.284$; $p<0.05$), hostilidad ($\rho=0.291$; $p<0.05$) e ira ($\rho=0.319$; $p<0.05$), mas no con la dimensión agresividad verbal ($\rho=0.023$; $p>0.05$). Fue así que se concluyó que a mayor dependencia a los videojuegos se evidencia una mayor agresividad en los estudiantes.

Palabras clave: dependencia, videojuegos, agresividad, estudiantes, relación.

Abstract

The general objective was to establish how addiction to video games and aggressive behavior are related in students of an educational institution in SJL. The hypothetical-deductive method, quantitative approach, correlational level, cross-section and non-experimental design were chosen. A sample composed of 274 students from first to fifth year of secondary school was used, who were surveyed using the Chóliz and Marco Video Game Dependence Test and the Buss and Perry Aggression Questionnaire. It was revealed that video game dependence and aggressive behavior were significantly correlated in a low positive way ($\rho = 0.179$; $p < 0.05$); On the other hand, dependence on video games was also correlated with the dimensions: physical aggression ($\rho = 0.284$; $p < 0.05$), hostility ($\rho = 0.291$; $p < 0.05$) and anger ($\rho = 0.319$; $p < 0.05$), but not with the verbal aggression dimension ($\rho = 0.023$; $p > 0.05$). Thus, it was concluded that the greater the dependence on video games, the greater the aggression in students.

Keywords: dependency, video games, aggression, students, relationship.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se fundamenta en indagar acerca de la relación entre dos variables para conocer más sobre dichos temas. Por ello, se siguió la siguiente estructura:

El 1° capítulo contextualiza la problemática desde un enfoque global, nacional y local, incluyendo la formulación del problema, los objetivos y las limitaciones.

El 2° capítulo desarrolla los antecedentes tanto nacionales como internacionales, junto con el marco teórico que fundamenta las variables analizadas, finalizando con la formulación de las hipótesis.

En el 3° capítulo se detalla la metodología aplicada, describiendo el método, enfoque, tipo, diseño, nivel y corte del estudio; además, se presentan los instrumentos de medición mediante fichas técnicas y se manifiestan sus propiedades psicométricas, para luego precisar el procedimiento de investigación y los principios éticos adoptados.

El 4° capítulo expone los análisis estadísticos e inferenciales, acompañados de la interpretación de los resultados obtenidos.

Finalmente, el 5° capítulo sintetiza las conclusiones y recomendaciones, concluyendo el estudio y ofreciendo directrices para futuras investigaciones.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

La dependencia de videojuegos se ha convertido en un problema creciente que afecta negativamente la salud mental, el rendimiento académico y las relaciones sociales, debido al uso excesivo y compulsivo, generando una pérdida de control y un impacto significativo en los adolescentes (García, 2022). Es así que, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia ([UNICEF], 2023), indica que el tiempo que los escolares dedican a los videojuegos resulta un desafío para los padres, ya que muchos no logran entender plenamente los beneficios y riesgos asociados a esta actividad. Al respecto, UNICEF – España (2022), señala que el uso de videojuegos puede resultar un problema al extenderse la horas de consumo hasta en 10 horas al día, además señala que el 25% de los adolescentes ha señalado tener problemas con sus familias y/o amigos debido al abuso de esta actividad; en esta misma línea, dicha organización también indica que más de 70 000 adolescentes ha incurrido en problemas de apuestas junto a una intensidad preocupante de emociones como la euforia (96.9%) y la ira (84.5%), sin mencionar problemas como extorsión y ciberacoso.

Por otro lado, el Gobierno de México (2023) a través de un informe de la “Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes”,

señala que en México existe más de 6 millones de jugadores activos, de los cuales el 87.5% son adolescentes entre 11 y 17 años, y en relación al tipo de videojuego, encabeza la lista el género carreras con el 28%, seguido del género peleas con el 23%, en tercer lugar el género disparos con el 20% y el género batalla ocupó el cuarto lugar con el 17%; al respecto, según la Statista (2024), el 43% de los adolescentes escolares en América Latina participaban en juegos de algún tipo de videojuego, mientras que entre los jóvenes de seis a doce años, este porcentaje aumentaba al 71%.

La relación entre la dependencia de videojuegos y la agresividad en adolescentes ha sido objeto de varios estudios, los cuales sugieren que un uso excesivo y descontrolado de videojuegos puede estar asociado con un aumento en conductas agresivas (Cáceres, 2021). Esto se debe, en parte, a la exposición prolongada a contenidos violentos en ciertos juegos, lo que puede desensibilizar a los adolescentes y afectar su regulación emocional (Freire, 2024). Además, la dependencia de videojuegos puede generar frustración, aislamiento social y dificultades en el manejo del estrés, lo que también puede contribuir a la aparición de comportamientos agresivos (Chiluisa y Gaibor, 2022).

En el párrafo anterior se indicó que dicha relación ha sido estudiada, por ejemplo, en Cuba, Sotés et al. (2024) hallaron que el 51% demostró un nivel moderado de dependencia a videojuegos seguido del 19.1% que manifestó una dependencia alta, evidenciando que 7 de cada 10 alumnos presenta este problema. Asimismo, en el estudio de Tixi y García (2024) en un grupo de 90 alumnos de secundaria en Ambato, se encontró que el 50% de los estudiantes presentaron una dependencia moderada y el 10% un grado alto de dependencia a videojuegos, lo que supone un grave problema.

Asimismo, en el Perú, en la investigación de Artezano (2020) en adolescentes de Huancayo, se evidenció que el 28.8% de los estudiantes presentó un nivel alto de dependencia

a videojuegos y el 26.1% un grado medio; asimismo, Estrada et al. (2023) indagaron esta problemática en un grupo de adolescentes de la Amazonía peruana, encontrando que el 37.5% manifestó un uso de videojuegos moderado, y el 19.7% una dependencia alta a esta actividad.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?

1.2.2 Problema específicos

1. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?
2. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?
3. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?
4. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.
2. Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.
3. Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.
4. Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Teórica

Este trabajo se sustentó en una profunda exploración de teorías científicas, buscando ampliar el conocimiento sobre las conductas agresivas en adolescentes escolares, así como el comportamiento de la dependencia de videojuegos en dicha población. En este sentido, se

consideraron el Modelo de Conducta Adictiva de Griffiths (2005) y el Modelo de Agresividad de Buss (1961). El objetivo fue verificar la aplicabilidad de estos enfoques teóricos, asegurando que explicaran con precisión las variables analizadas y, de este modo, contribuir al campo literario científico.

1.4.2 Metodológica

En esta investigación se emplearon instrumentos que fueron adaptados a la realidad peruana y que poseían una validación y confiabilidad adecuadas para su uso en la población objetivo. Entre ellos se incluyeron el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992) y el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), los cuales fueron ajustados a la población adolescente peruana por Segura (2016) y Sueldo (2020), respectivamente. Estos instrumentos fueron seleccionados no solo por su validez, sino también por su practicidad, dado que permitieron obtener datos de manera eficiente y en un corto plazo.

1.4.3 Práctica

El entendimiento de la interacción entre las conductas agresivas y la dependencia a videojuegos en adolescentes escolares fue crucial para fomentar la salud mental y desarrollar intervenciones preventivas que resultaran efectivas. Este estudio se presentó como un aporte significativo tanto al campo científico como a la sociedad, al ofrecer una investigación confiable y actualizada sobre el comportamiento y estado psicológico de los adolescentes. Es así que, se pudieron crear programas dirigidos en disminuir la aparición de conductas agresivas en los adolescentes, además de talleres de intervención dirigidos a disminuir el consumo excesivo de los videojuegos, previniendo el desarrollo de una dependencia.

1.5 Limitaciones de la investigación

Temporal:

La recolección de datos se dilató debido a que algunos participantes no asistieron a clases, lo cual implicó ampliar el tiempo de aplicación.

Espacial:

La institución educativa generó una espera prolongada para la asignación de las aulas donde se realizaría la aplicación, lo que retrasó el inicio del estudio.

Población:

En esta investigación algunos participantes se negaron a formar parte del estudio, lo que limitó la representatividad y generalización de los resultados.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Internacionales

Coca (2023) desarrolló un estudio para analizar la relación entre la dependencia a videojuegos y conductas agresivas en los estudiantes de Ecuador. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con una muestra de 116 alumnos de la Unidad Educativa Atenas en la ciudad de Ambato, a quienes se les aplicó el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se halló que dichas variables no se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.11$; $p>0.05$); además, la dependencia a videojuegos no se correlacionó con las dimensiones: agresividad verbal ($\rho=0.09$; $p>0.05$), hostilidad ($\rho=-0.01$; $p>0.05$) e ira ($\rho=-0.03$; $p>0.05$); pero sí con la agresividad física ($\rho=0.27$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos no precisamente desarrollaran mayor agresividad.

Márquez et al. (2023) desarrollaron un estudio con el objetivo de analizar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en los estudiantes adolescentes de México. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con una muestra de 216 alumnos de secundaria de una institución educativa de Colima, a quienes se les aplicó un Cuestionario de uso de videojuegos ad hoc y el Cuestionario de Agresión Proactiva y Reactiva. Se halló que dichas variables se correlacionaron significativamente en

intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.12$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos desarrollaran mayor agresividad.

Ayelén (2022) desarrolló un estudio con el objetivo de analizar la relación entre la adicción a videojuegos y conductas agresivas en los estudiantes adolescentes de Argentina. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con una muestra de 76 alumnos de Conurbano Bonaerense, a quienes se les aplicó el Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva y la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes. Se halló que la adicción a videojuegos se correlacionó significativamente con la agresión reactiva ($\rho=0.39$; $p<0.05$) y agresión proactiva ($\rho=0.46$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos desarrollaran mayor agresividad.

Millan (2022) desarrolló un estudio con el objetivo de analizar la relación entre la adicción a videojuegos y conductas agresivas en los estudiantes adolescentes de Argentina. Para ello delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con 222 alumnos de la Unidad Educativa ‘‘Villa Florida’’, administrando el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry y la Internet Gaming Disorder Scale-Short Form. Se halló que la adicción a videojuegos no se correlacionó significativamente con la agresión reactiva ($X^2=0.27$; $p>0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos no desarrollaran mayor agresividad.

Fajardo et al. (2020) desarrollaron un estudio con el objetivo de analizar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los estudiantes adolescentes de Colombia. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con 121 alumnos de secundaria de múltiples colegios de Bogotá, a quienes se les aplicó dos

cuestionarios ad hoc mediante medios virtuales. Se halló que dichas variables se correlacionaron significativamente en intensidad moderada y positiva ($\rho=0.43$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos desarrollaran mayor agresividad.

Nacionales

Gómez et al. (2024) desarrollaron un estudio con el objetivo de analizar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los estudiantes adolescentes de Lima - Este. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con 430 alumnos de múltiples colegios de Lima, a quienes se les aplicó el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se halló que dichas variables se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.36$; $p<0.05$); además, la dependencia a videojuegos se correlacionó con las dimensiones: agresividad física ($\rho=0.31$; $p<0.05$), agresividad verbal ($\rho=0.34$; $p<0.05$), hostilidad ($\rho=0.30$; $p<0.05$) e ira ($\rho=0.26$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos desarrollaran mayor agresividad.

Ñaupá (2023) desarrolló un estudio con el objetivo de analizar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los estudiantes adolescentes de Huancayo. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con 264 alumnos de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, administrando el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se halló que dichas variables se correlacionaron significativamente en intensidad moderada y de manera positiva ($\rho=0.50$; $p<0.05$); además, la dependencia a videojuegos se correlacionó con la agresividad física ($\rho=0.40$; $p<0.05$), agresividad verbal

($\rho=0.40$; $p<0.05$), hostilidad ($\rho=0.43$; $p<0.05$) e ira ($\rho=0.44$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos desarrollaran mayor agresividad.

Figueroa y Cervantes (2023) para analizar la relación entre la dependencia a videojuegos, rasgos de personalidad y la agresividad en los estudiantes adolescentes de Arequipa. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con 352 alumnos de la Institución Educativa de la IE 40046 José Lorenzo Cornejo Acosta, a quienes se les aplicó el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se halló que dichas variables se correlacionaron significativamente en intensidad moderada y de manera positiva ($\rho=0.25$; $p<0.05$); además, la dependencia a videojuegos se correlacionó con las dimensiones: agresividad física ($\rho=0.40$; $p<0.05$), agresividad verbal ($\rho=0.40$; $p<0.05$), hostilidad ($\rho=0.43$; $p<0.05$) e ira ($\rho=0.44$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos desarrollaran mayor agresividad.

Aguirre (2022) desarrolló un estudio con el objetivo de analizar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes adolescentes de Lima Metropolitana. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con 832 estudiantes de una institución educativa de Lima, a quienes se les aplicó el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se halló que dichas variables se correlacionaron significativamente en intensidad moderada y de manera positiva ($\rho=0.38$; $p<0.05$); además, la dependencia a videojuegos se correlacionó con la agresividad física ($\rho=0.40$; $p<0.05$), agresividad verbal ($\rho=0.32$; $p<0.05$), hostilidad ($\rho=0.26$; $p<0.05$) e ira ($\rho=0.29$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos desarrollaran

mayor agresividad.

Vidal (2020) desarrolló un estudio con el objetivo de analizar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los estudiantes adolescentes de Lima. Se delimitó un enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal; con 215 alumnos de dos colegios de Carmen de la Legua, a quienes se les aplicó el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se halló que dichas variables se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.29$; $p<0.05$); además, la dependencia a videojuegos se correlacionó con la agresividad física ($\rho=0.26$; $p<0.05$), agresividad verbal ($\rho=0.12$; $p<0.05$), hostilidad ($\rho=0.20$; $p<0.05$) e ira ($\rho=0.24$; $p<0.05$). Esto significó que los estudiantes de dicho colegio que presenten una alta dependencia a videojuegos desarrollaran mayor agresividad.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1. Dependencia a los videojuegos

Definición

En primer lugar, es importante realizar una conceptualización de la dependencia como un constructo psicológico, en tal sentido Cerri (2015) indica que la dependencia es la condición en la que una persona requiere de algo o alguien para su funcionamiento o bienestar, y su capacidad de actuar de manera autónoma se ve limitada o comprometida. Esto es apoyado por la definición brindada por Etxeberria (2021), al indicar que es un estado en el que un individuo necesita continuamente un objeto, sustancia o comportamiento para mantener su estabilidad emocional o física, desarrollando una incapacidad para controlarlo o prescindir de ello.

Ahora bien, con relación a lo estipulado en esta investigación, según Griffiths (2005)

la dependencia a videojuegos es un trastorno caracterizado por la necesidad incontrolable de jugar, afectando la vida diaria y causando dificultades en las relaciones sociales, familiares y académicas. Además, para Chóliz y Marco (2011) se refiere al uso excesivo y compulsivo de videojuegos, donde el individuo pierde la noción del tiempo y su conducta es dominada por la necesidad de jugar, aun cuando existen consecuencias negativas. Por su parte, Chirinos (2019) señala que es un estado en el que la persona experimenta una necesidad psicológica constante de jugar videojuegos para sentir placer o aliviar el estrés, dificultando el abandono de la actividad.

Por otro lado, en palabras de Estrada et al. (2022) la dependencia a videojuegos se manifiesta cuando el individuo muestra una pérdida de control sobre el tiempo dedicado a jugar, priorizando esta actividad sobre otras responsabilidades importantes. Asimismo, para Moncada y Chacón (2012) es una condición en la cual el jugador desarrolla una relación patológica con los videojuegos, convirtiéndolos en su principal fuente de entretenimiento y escape, lo que puede derivar en aislamiento social. Finalmente, Rodríguez y García (2020) asevera que es un comportamiento problemático caracterizado por la incapacidad de regular el uso de videojuegos, lo que lleva a una interferencia significativa en la vida personal, laboral o académica.

Dimensiones

Para los fines de este estudio, se seleccionó el Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011), el cual fue adaptado en Perú por Sueldo (2020), presentando en esta validación las siguientes dimensiones:

1. **Abstinencia:** la abstinencia en el contexto de la dependencia de videojuegos se refiere a los síntomas físicos o emocionales que experimenta una persona cuando intenta reducir o interrumpir el uso de videojuegos, tales como ansiedad, irritabilidad,

inquietud o un fuerte deseo de volver a jugar.

2. **Abuso y tolerancia:** esta dimensión implica el uso excesivo y descontrolado de los videojuegos, en el que el jugador necesita pasar más tiempo jugando o aumentar la intensidad de la actividad para lograr el mismo nivel de satisfacción o placer que antes, lo que refleja un aumento en la tolerancia.
3. **Problemas ocasionados por los videojuegos:** esta dimensión se refiere a las dificultades que surgen como resultado del uso excesivo de videojuegos, afectando diversas áreas de la vida del individuo, como el rendimiento académico, las relaciones sociales, la salud física o mental, y el cumplimiento de responsabilidades cotidianas.
4. **Dificultad en el control:** referido a la incapacidad para limitar o regular el tiempo que pasa jugando, incluso cuando es consciente de los efectos negativos o cuando ha intentado reducir su uso en múltiples ocasiones sin éxito.

Modelo de Conducta Adictiva de Griffiths (2005)

El Modelo de Conducta Adictiva de Mark Griffiths (2005) es un enfoque biopsicosocial ampliamente utilizado para explicar diversas formas de dependencia, incluidas las relacionadas con los videojuegos. Este modelo sugiere que todas las adicciones, ya sean químicas (como el consumo de drogas) o conductuales (como el juego o el uso excesivo de videojuegos), comparten características comunes. Griffiths sostiene que el comportamiento adictivo puede entenderse mejor al analizar seis componentes clave que definen la dependencia. Estos componentes se pueden aplicar tanto a la dependencia a videojuegos como a otras formas de dependencia.

Griffiths identificó seis elementos fundamentales que, en conjunto, constituyen una conducta adictiva:

1. **Saliencia:** este es el elemento central del modelo, que se refiere a cuando una

actividad se convierte en lo más importante en la vida de la persona, dominando sus pensamientos, emociones y comportamiento. En el contexto de los videojuegos, la saliencia implica que el jugador piensa constantemente en jugar, aun cuando no está frente a la consola o pantalla. El juego se convierte en la principal actividad alrededor de la cual giran sus rutinas diarias, y cualquier otra actividad se relega a un segundo plano.

2. **Modificación del estado de ánimo:** este componente se refiere a las experiencias emocionales que genera el comportamiento adictivo. Para muchos individuos, los videojuegos son una forma de escape o una fuente de placer. Jugar puede inducir estados emocionales positivos (como euforia) o servir como una manera de evadir emociones negativas (como el estrés o la ansiedad). En el caso de la dependencia de videojuegos, el jugador busca la modificación de su estado de ánimo a través del uso constante del juego, creando una dependencia emocional.
3. **Tolerancia:** es el proceso en el cual el individuo necesita incrementar la cantidad o la intensidad de la actividad para obtener el mismo nivel de gratificación o excitación. En los videojuegos, esto podría implicar aumentar el tiempo dedicado a jugar, buscar desafíos más complejos dentro del juego o cambiar a juegos más intensos y envolventes. A medida que crece la tolerancia, el jugador necesita dedicar cada vez más tiempo para lograr los mismos efectos emocionales que solía obtener con menos tiempo de juego.
4. **Síndrome de abstinencia:** este componente se refiere a los efectos negativos que experimenta el individuo cuando deja de participar en la actividad adictiva. En el caso de los videojuegos, el síndrome de abstinencia puede manifestarse en forma de irritabilidad, ansiedad, inquietud, o depresión cuando la persona se ve obligada a dejar

de jugar por un tiempo prolongado. Este malestar refuerza la conducta adictiva, ya que el jugador vuelve al juego para aliviar estos síntomas.

5. **Conflicto:** este componente refleja los conflictos interpersonales o intrapersonales que surgen debido a la conducta adictiva. A nivel interpersonal, el uso excesivo de videojuegos puede generar problemas en las relaciones familiares, de pareja o con amigos. A nivel intrapersonal, el jugador puede experimentar una lucha interna entre el deseo de jugar y la consciencia de que esta conducta está teniendo efectos negativos en su vida. El conflicto también puede aparecer en el ámbito laboral o académico, cuando el tiempo dedicado a jugar afecta negativamente el desempeño en estas áreas.
6. **Recaída:** se refiere a la tendencia del individuo a volver a los patrones de comportamiento adictivo después de haber intentado reducir o abandonar la conducta. En el contexto de la dependencia a videojuegos, el jugador puede lograr temporalmente reducir el tiempo dedicado a jugar, pero ante situaciones de estrés o aburrimiento, tiende a regresar al hábito, a menudo con una intensidad mayor que antes.

Para Griffiths, la dependencia no se limita a las sustancias químicas (como drogas o alcohol), sino que también puede estar presente en actividades como los videojuegos, el juego de azar o el uso de Internet. Este enfoque amplía el concepto de dependencia, incluyendo comportamientos compulsivos y repetitivos que no están asociados con el consumo de sustancias.

Para este modelo la dependencia se desarrolla a través de la combinación de vulnerabilidades individuales (factores genéticos o psicológicos), el refuerzo de la conducta adictiva (por ejemplo, el placer o la evasión que ofrecen los videojuegos) y las influencias sociales o contextuales (como la presión social o la disponibilidad de videojuegos).

El Modelo de Conducta Adictiva de Griffiths (2005) se aplica a la dependencia de videojuegos al identificar cómo los seis componentes clave de la adicción —saliencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, abstinencia, conflicto y recaída— se manifiestan en el uso problemático de videojuegos. Los jugadores pueden experimentar saliencia al convertir los videojuegos en su principal prioridad, mientras que la modificación del estado de ánimo se presenta cuando recurren a ellos para evadir emociones negativas o obtener placer.

La tolerancia se observa cuando necesitan jugar más tiempo o aumentar la intensidad para sentir el mismo nivel de gratificación, y la abstinencia aparece cuando intentan reducir el tiempo de juego y sufren ansiedad o irritabilidad.

El conflicto surge en las relaciones interpersonales y en la vida personal debido al uso excesivo, y finalmente, la recaída ocurre cuando, después de intentar reducir el juego, los individuos regresan a sus antiguos patrones de uso, repitiendo el ciclo adictivo.

Modelo de dependencia de Chóliz y Marco (2012)

El modelo de dependencia a los videojuegos desarrollado por Mariano Chóliz y Francisco Marco (2012) intenta explicar las razones por las cuales ciertas personas establecen una relación patológica con los videojuegos, tomando en cuenta factores tanto personales como del entorno. Este enfoque se sitúa dentro de las perspectivas psicológicas sobre conductas adictivas, especialmente en relación con las adicciones sin consumo de sustancias.

Chóliz y Marco definen la adicción a los videojuegos como una conducta repetitiva que inicialmente proporciona placer o alivio, pero que con el tiempo conduce a la pérdida de control, dependencia psicológica y efectos negativos en diversas áreas de la vida, como la social, académica y familiar.

Factores psicológicos involucrados:

- *Refuerzo positivo*: el juego activa el sistema de recompensa cerebral, liberando dopamina y generando placer inmediato.
- *Refuerzo negativo*: los videojuegos también se usan para evitar emociones negativas como estrés, ansiedad o aburrimiento, lo que fortalece su uso.
- *Tolerancia*: se requiere aumentar progresivamente el tiempo o la intensidad del juego para alcanzar el mismo nivel de satisfacción.
- *Abstinencia*: la ausencia de juego provoca malestar psicológico, manifestado en irritabilidad, ansiedad o inquietud.
- *Falta de control*: es la incapacidad para reducir o dejar de jugar pese a las consecuencias adversas.

Este modelo ha sido respaldado por investigaciones que validan instrumentos como el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), que evalúa la adicción a través de factores como abstinencia, abuso, tolerancia, problemas asociados y pérdida de control, confirmando la existencia de un constructo unificado de dependencia a videojuegos

2.2.2. Conductas agresivas

Definición

Según Buss (1961), la agresividad es un conjunto de comportamientos y actitudes que buscan causar daño físico o psicológico a otra persona, motivados por la ira, la frustración o el deseo de control. Por su parte, para López (2004) la agresividad es la tendencia a reaccionar de manera violenta o hostil ante situaciones percibidas como amenazantes o frustrantes, manifestándose en acciones verbales o físicas. Además, en palabras de Carrasco y González (2006) la agresividad se refiere a la predisposición de un individuo a actuar con violencia o

hostilidad, tanto de forma física como verbal, en respuesta a estímulos que provocan irritación o molestia.

Del mismo modo, López (2018) es una respuesta emocional que implica una actitud hostil hacia los demás, la cual puede ser expresada mediante el ataque directo, la provocación o la intimidación. Siguiendo esta línea, Martín (2020) se trata de una conducta intencionada que busca causar daño o sufrimiento a otro, pudiendo presentarse en formas físicas, verbales o psicológicas, a menudo en contextos de conflicto o estrés. Por último, Silva et al. (2021) la agresividad es una tendencia comportamental que lleva a la persona a actuar de manera violenta o desafiante, con el objetivo de dominar, someter o dañar a otros, ya sea a nivel físico o emocional.

Dimensiones

Se seleccionó el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992), el cual fue adaptado en Perú por Segura (2016), presentando en esta validación las siguientes dimensiones:

1. **Agresividad verbal:** se refiere a la expresión de comportamientos agresivos a través del lenguaje, ya sea mediante insultos, amenazas, sarcasmo, o palabras ofensivas, con el propósito de dañar emocionalmente o provocar a otra persona. Esta forma de agresión no implica contacto físico directo, pero puede generar daño psicológico significativo en las víctimas. Además, suele estar relacionada con la frustración o la falta de habilidades para manejar conflictos de manera asertiva.
2. **Agresividad física:** implica el uso de la fuerza corporal con la intención de dañar a otra persona, animal u objeto. Este tipo de comportamiento puede manifestarse a través de golpes, empujones, patadas o cualquier acción que genere daño físico. Es una forma de agresión más evidente y generalmente se considera una respuesta

impulsiva ante una situación de ira o frustración no controlada.

3. **Hostilidad:** se refiere a una actitud generalizada de desconfianza, resentimiento y animosidad hacia los demás, acompañada de un deseo consciente o inconsciente de causar daño. Aunque no siempre implica actos físicos o verbales de agresión, la hostilidad crea un ambiente de tensión y puede predisponer a las personas a actuar de manera agresiva cuando se enfrentan a situaciones desafiantes o frustrantes. Es un rasgo que se asocia con pensamientos negativos y una percepción distorsionada de las intenciones de los demás.
4. **Ira:** se refiere a una emoción intensa que surge como respuesta a una situación percibida como injusta, frustrante o amenazante, y que puede llevar a comportamientos agresivos. Aunque la ira en sí misma es una reacción emocional natural, cuando no se maneja adecuadamente, puede desembocar en expresiones agresivas, tanto verbales como físicas. La ira suele estar acompañada de una activación fisiológica notable, como el aumento del ritmo cardíaco, y puede influir en el juicio y las decisiones de la persona.

Modelo de agresión de Buss y Perry

El modelo de agresividad de Buss, también conocido como el Modelo de Agresión de Buss y Perry (1992), es uno de los enfoques más influyentes en la psicología para entender la agresión humana. Este modelo plantea que la agresividad no es un fenómeno unitario, sino que se manifiesta a través de diferentes dimensiones o formas de comportamiento agresivo. Buss y Perry, basándose en investigaciones anteriores y su propio trabajo empírico, propusieron que la agresión humana se puede dividir en cuatro componentes principales: agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira.

- **Agresión física:** mide la propensión a usar la fuerza física contra otros.

- **Agresión verbal:** evalúa la tendencia a agredir mediante palabras.
- **Ira:** mide la intensidad de la emoción y la disposición para actuar de manera agresiva.
- **Hostilidad:** evalúa el resentimiento y la percepción negativa hacia los demás.

Antes de desarrollar su modelo, Buss y Perry partieron de la idea de que la agresión es una respuesta natural del ser humano, y que, aunque generalmente se asocia con comportamientos negativos o destructivos, tiene una base evolutiva que, en ciertos contextos, puede haber sido adaptativa. La agresión podría haber servido en la defensa de recursos, la protección personal o la reproducción, situaciones en las que una respuesta agresiva habría incrementado las posibilidades de supervivencia de un individuo o grupo.

Sin embargo, en la sociedad moderna, los actos de agresión suelen estar fuera de lugar o tener consecuencias perjudiciales tanto para el individuo como para la comunidad. Esto llevó a Buss y Perry a buscar una forma más sistemática de entender y medir los diferentes aspectos de la agresividad humana.

El modelo de agresión de Buss y Perry ha tenido un impacto significativo en diversas áreas de la psicología y las ciencias sociales. Algunas de las aplicaciones más importantes incluyen:

- **Intervención clínica:** el modelo ha sido usado para desarrollar programas de intervención y tratamiento en personas que presentan problemas de control de la agresividad, tanto en contextos de salud mental como en programas de rehabilitación penal.
- **Investigación educativa:** se ha utilizado para estudiar la agresión en entornos escolares, especialmente en el caso del bullying, donde se analizan las formas físicas y verbales de agresión entre estudiantes. Esto ha permitido diseñar programas de

prevención más efectivos.

- Investigación intercultural: al ser utilizado en diferentes países y culturas, el modelo de Buss y Perry ha permitido analizar cómo las formas de agresión varían entre culturas y qué factores sociales o contextuales pueden influir en la expresión de la agresión.
- Comprensión de la violencia: el modelo ha ayudado a los investigadores a entender las causas subyacentes de la violencia interpersonal, especialmente en situaciones de alto estrés o conflictos prolongados.

Modelo de frustración-agresión de Dollard et al. (1939)

El modelo de frustración-agresión es una teoría psicológica que plantea que la frustración, entendida como la interrupción o bloqueo de un objetivo deseado, puede provocar una respuesta agresiva. Esta teoría fue desarrollada inicialmente por John Dollard y sus colegas en 1939 y ha sido posteriormente ampliada por otros investigadores.

Según el modelo original de Dollard y colaboradores, toda agresión surge como resultado de una frustración previa, y a su vez, toda frustración conduce a algún tipo de agresión, ya sea directa hacia la fuente de la frustración o desplazada hacia otro objetivo. La teoría establece una relación causal en la que la frustración genera un estado interno de tensión emocional que impulsa a la persona a liberar dicha tensión mediante conductas agresivas. En este sentido, la agresión funciona como un mecanismo para aliviar el malestar emocional causado por la frustración.

2.3 Formulación de hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Hi: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las

conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

2.3.2. Hipótesis específicas

Hi1: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho1: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024

Hi2: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho2: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024

Hi3: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho3: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San

Juan de Lurigancho, Lima – 2024

Hi4: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho4: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Método de investigación

El método empleado fue el hipotético-deductivo, el cual es un tipo de investigación que parte de la formulación de hipótesis basadas en teorías previas y observaciones, para luego realizar experimentos que permitan deducir conclusiones que validen o refuten dichas hipótesis en el proceso de búsqueda de conocimientos científicos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.2 Enfoque investigativo

Esta investigación fue de enfoque cuantitativo, el cual es un tipo de investigación que es un paradigma de investigación que se centra en la recolección y el análisis de datos numéricos, utilizando herramientas estadísticas para establecer patrones, correlaciones y relaciones entre variables, con el objetivo de generalizar los hallazgos a una población más amplia (Calle, 2023).

3.3 Tipo de investigación

El tipo de investigación fue básica, el cual se refiere a estudios que se realizan con el propósito de generar conocimiento fundamental y teórico, sin buscar aplicaciones prácticas

inmediatas, y que buscan contribuir a la comprensión de fenómenos o conceptos en un campo específico (González y Santiago, 2023).

3.4 Diseño de la investigación

En función al diseño del estudio, este fue no experimental, definido como aquel estudio en el que el investigador observa y analiza fenómenos en su contexto natural sin manipular variables, permitiendo así la descripción y el análisis de relaciones entre variables en situaciones reales (Calle, 2023).

Asimismo, fue de nivel correlacional, ya que se enfocó en analizar la relación y la dirección de asociación entre dos o más variables sin establecer causalidad, permitiendo identificar patrones que pueden ser significativos para la comprensión de fenómenos sociales o psicológicos (González y Santiago, 2023).

Por su parte, fue de corte transversal, dado que se recolectaron los datos de la muestra en un único momento en el tiempo, facilitando el análisis de la relación entre variables y proporcionando una instantánea del fenómeno estudiado (Hernández, 2021).

3.5. Población, muestra y muestreo

Población

Se define como el conjunto total de individuos u objetos que comparten características específicas y son objeto de estudio en una investigación, lo que proporciona el marco general dentro del cual se selecciona la muestra (Ventura-León, 2017). En esta investigación se empleó una población compuesta de 957 estudiantes de primero a quinto de secundaria, sean varones o mujeres que acuden a una institución educativa pública en San Juan de Lurigancho.

Tabla 1

Población

Grado	N
Primero	228
Segundo	201
Tercero	153
Cuarto	185
Quinto	190
Total	957

Muestra

La muestra es un subconjunto representativo de la población que se selecciona para participar en un estudio, con el fin de obtener resultados que puedan ser generalizables a la población total sin necesidad de evaluar a todos sus integrantes (Ventura-León, 2017). En esta investigación se empleó una muestra de 274 estudiantes de primero a quinto de secundaria, sean varones o mujeres que acuden a una institución educativa pública en San Juan de Lurigancho, dicho tamaño muestral se halló mediante la siguiente fórmula:

$$n = \frac{NZ^2pq}{e^2(N-1) + Z^2pq}$$

n=274

Muestreo

El muestreo elegido fue el probabilístico aleatorio simple, el cual es una técnica de selección de una muestra en la que todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos, garantizando así la representatividad y aleatoriedad del proceso (Hernández, 2021).

3.6. Variables y operacionalización

Tabla 2

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Escala Valorativa
Dependencia a videojuegos	Para Chóliz y Marco (2011) se refiere al uso excesivo y compulsivo de videojuegos, donde el individuo pierde la noción del tiempo y su conducta es dominada por la necesidad de jugar, aun cuando existen consecuencias negativas	La variable dependencia de videojuegos se medirá mediante el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), el cual fue adaptado a la población adolescente peruana por Sueldo (2020)	Abstinencia	- Irritabilidad - Intranquilidad	Ordinal Del ítem 1 al 14 0: Totalmente en desacuerdo 1: Un poco en desacuerdo 2: Neutral 3: Un poco de acuerdo 4: Totalmente de acuerdo	Varones Bajo: 0 - 22 Medio: 23 - 32 Alto: 33 - 40
			Abuso y tolerancia	- Necesidad de jugar - Tiempo excesivo		Mujeres Bajo: 0 - 13 Medio: 14 - 22 Alto: 23 - 40
			Problemas ocasionados por los videojuegos	- Enfrentamiento - Mentiras		Varones Bajo: 0 - 12 Medio: 13 - 17 Alto: 18 - 20
			Dificultad en el control	- Desvelamiento - Ideas de juego		Mujeres Bajo: 0 - 6 Medio: 7 - 11 Alto: 12 - 20
					Del ítem 15 al 25	Varones Bajo: 0 - 9 Medio: 10 - 14 Alto: 15 - 16
						Mujeres Bajo: 0 - 5 Medio: 6 - 11 Alto: 13 - 16
						Varones Bajo: 0 - 13 Medio: 14 - 18 Alto: 19 - 24
						Mujeres Bajo: 0 - 7 Medio: 8 - 14 Alto: 15 - 24

Conductas agresivas	Según Buss (1961), la agresividad es un conjunto de comportamientos y actitudes que buscan causar daño físico o psicológico a otra persona, motivados por la ira, la frustración o el deseo de control	La variable conductas agresivas se medirá mediante el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992), el cual fue adaptado a la población adolescente peruana por Segura (2016)	Agresión verbal	<ul style="list-style-type: none"> - Ofensas o expresiones despectivas - Cortes en la comunicación - Intimidaciones verbales 		<p>Muy bajo: 9 a 13 Bajo: 14 a 17 Medio: 18 a 21 Alto: 22 a 24 Muy alto: 25</p>
			Agresión física	<ul style="list-style-type: none"> - Agresiones físicas como empujones - Perjuicio deliberado a pertenencias o bienes - Tirones o impactos con objetos 	Ordinal	<p>Muy bajo: 19 a 24 Bajo: 25 a 30 Medio: 31 a 37 Alto: 38 a 43 Muy alto: 44 a 45</p>
			Hostilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Escepticismo hacia los demás - Observaciones desfavorables sobre individuos - Amargura y animosidad hacia otros 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Completamente falso para mí 2. Bastante Falso para mí 3. Ni verdadero ni falso para mí 4. Bastante verdadero para mí 	<p>Muy bajo: 21 a 25 Bajo: 26 a 30 Medio: 31 a 35 Alto: 36 a 38 Muy alto: 39 a 40</p>
			Ira	<ul style="list-style-type: none"> - Estallidos de ira - Problemas para manejar el temperamento - Respuestas físicas evidentes 		<p>Muy bajo: 15 a 19 Bajo: 21 a 24 Medio: 25 a 29 Alto: 30 a 33 Muy alto: 34 a 35</p>

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1 Técnica

Se utilizó la encuesta, la cual es un método de recolección de datos que consiste en un conjunto estructurado de preguntas dirigidas a una muestra de individuos, diseñado para obtener información sobre actitudes, opiniones, comportamientos o características de la población en estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.7.2 Descripción de instrumentos

Test de Dependencia de Videojuegos

El Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), desarrollado por Mariano Chóliz y Carlos Marco en 2011, fue validado por Jose Luis Sueldo en 2020 y se puede administrar de manera individual o colectiva, teniendo una duración aproximada de 30 minutos. Este instrumento está diseñado para evaluar el nivel de dependencia de videojuegos de adolescentes a partir de 11 años . El cuestionario se compone de 25 ítems, que se distribuyen en cuatro factores: abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25), abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9, 12), problemas ocasionados por los videojuegos (16, 17, 19, 23) y dificultad en el control (2, 15, 18, 20, 22, 24). Las respuestas se recopilan mediante una escala Likert, que ofrece opciones que varían desde " totalmente en desacuerdo " (1) hasta "totalmente de acuerdo" (5) para los ítems del 1 al 14; mientras que para los ítems del 15 al 25 las alternativas oscilan entre "nunca" (0) y "muchas veces" (5), utilizando baremos por sexo divididos en tres categorías para su interpretación. En la tabla siguiente se presentan los puntajes de corrección:

Tabla 3*Baremos de interpretación del TDV para varones*

Dimensión / Variable	Bajo	Medio	Alto
Abstinencia	0 - 22	23 - 32	33 - 40
Abuso y tolerancia	0 - 12	13 - 17	18 - 20
Problemas ocasionados por los videojuegos	0 - 9	10 - 14	15 - 16
Dificultad en el control	0 - 13	14 - 18	19 - 24
Dependencia de videojuegos	25 - 57	58 - 79	80 - 100

Nota: Sueldo (2020)**Tabla 4***Baremos de interpretación del TDV para mujeres*

Dimensión / Variable	Bajo	Medio	Alto
Abstinencia	0 - 13	14 - 22	23 - 40
Abuso y tolerancia	0 - 6	7 - 11	12 - 20
Problemas ocasionados por los videojuegos	0 - 9	10 - 14	15 - 16
Dificultad en el control	0 - 13	14 - 18	19 - 24
Dependencia de videojuegos	25 - 32	33 - 51	52 - 100

Nota: Sueldo (2020)***Cuestionario de agresividad de Buss y Perry***

Fue desarrollado por Buss y Perry en 1992, fue validado por Dánae Segura Céspedes en 2016 y se puede administrar de manera individual o colectiva, teniendo una duración aproximada de 25 minutos. Este instrumento está diseñado para evaluar el nivel de agresividad de participantes, ya sean hombres o mujeres mayores de 11 años. El cuestionario se compone de 29 ítems, que se distribuyen en cuatro factores: agresión verbal (2, 6, 10, 14 y 18), agresión física (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29), hostilidad (4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28) e ira (3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25). Las respuestas se recopilan mediante una escala Likert,

que ofrece opciones que varían desde "completamente falso para mí" (1) hasta "completamente verdadero para mí" (5), utilizando baremos divididos en cinco categorías para su interpretación. En la tabla siguiente se presentan los puntajes de corrección:

Tabla 5

Baremos de interpretación del AQ

Variable	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
Agresión verbal	9 a 13	14 a 17	18 a 21	22 a 24	25
Agresión física	19 a 24	25 a 30	31 a 37	38 a 43	44 a 45
Hostilidad	21 a 25	26 a 30	31 a 35	36 a 38	39 a 40
Ira	15 a 19	21 a 24	25 a 29	30 a 33	34 a 35
Agresividad	77 a 90	71 a 107	108 a 121	122 a 141	142 a 145

Nota: Segura (2016)

3.7.3 Validación

Test de Dependencia de Videojuegos

Sueldo (2020) analizó la validez de contenido a través de juicio de expertos (10), quienes analizaron los reactivos en función a la pertinencia, claridad y relevancia, arrojando un coeficiente V de Aiken de 1, lo cual es adecuado. Además, se estudió la distribución de los reactivos en función de la asimetría y la curtosis, obteniendo valores que no superaron el máximo permitido de ± 1.5 , con valores de índice de homogeneidad corregida superiores a 0.7, además de índices de comunalidad superiores a 0.4 junto a niveles de significancia inferiores a 0.05 para todos los ítems. Por otro lado, se realizó un Análisis Factorial Confirmatorio para evaluar la validez de constructo, analizando el modelo original de cuatro factores y obteniendo los siguientes resultados: $X^2/gf=3.25$, SRMR=0.048, CFI=0.97, TLI=0.96, RMSEA=0.06, además de cargas factoriales que varían entre 0.34 y 0.58. Por todo lo anterior, se considera el instrumento como válido.

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

Segura (2016) llevó a cabo un análisis de la validez de constructo mediante la evaluación del índice de homogeneidad utilizando la correlación ítem-test, donde se encontraron valores de correlación r (Pearson) que variaron entre 0.25 y 0.54, con niveles de significancia inferiores a 0.05; este hallazgo se replicó al examinar los ítems de manera independiente en cada subescala. Además, se estudió la distribución de los reactivos en función de la asimetría y la curtosis, obteniendo valores que oscilaron entre -0.52 y -1.16 para el primer estadístico, y entre -1.10 y 0.88 para el segundo. Luego, se realizó un Análisis Factorial Confirmatorio para evaluar la validez de constructo, analizando el modelo original de cuatro factores y obteniendo los siguientes resultados: $\chi^2=3839.9$, $p=0.00$, IFI=0.82, MFI=0.84, RMSEA=0.06, además de cargas factoriales que varían entre 0.34 y 0.58. Así, se concluye que el instrumento es considerado válido para su aplicación.

3.7.4 Confiabilidad

Test de Dependencia de Videojuegos

Sueldo (2020) utilizó el método de consistencia interna a través del coeficiente alfa de Cronbach y omega de McDonald's, obteniendo los siguientes resultados: abstinencia ($\alpha=0.93$; $\Omega=0.93$), abuso y tolerancia ($\alpha=0.90$; $\Omega=0.90$), problemas ocasionados por los videojuegos ($\alpha=0.87$; $\Omega=0.88$) y dificultad de control ($\alpha=0.85$; $\Omega=0.86$) y un valor total de la escala ($\alpha=0.97$; $\Omega=0.97$). Por lo tanto, se considera que el instrumento es confiable para su uso.

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

Segura (2016) utilizó el método de consistencia interna a través del coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo los siguientes resultados: agresión verbal ($\alpha=0.70$), agresión física ($\alpha=0.74$), hostilidad ($\alpha=0.70$), ira ($\alpha=0.70$) y un valor total de la escala ($\alpha=0.88$). Por lo tanto,

se considera que el instrumento es confiable para su uso.

3.8. Procesamiento y análisis de datos

Se comenzó el estudio con las gestiones necesarias para establecer contacto y obtener la aprobación del director de la institución educativa, cumpliendo con los requisitos solicitados. Tras recibir el permiso correspondiente, se procedió a la recopilación de datos a través de pruebas impresas, utilizando los instrumentos que habían sido previamente autorizados. Para facilitar esta recolección, se aprovecharon los últimos 30 minutos de clase de cada aula con el permiso expreso del docente en turno. Durante este tiempo, se proporcionaron a los participantes las instrucciones necesarias para completar los cuestionarios, además de ofrecer una explicación clara sobre el propósito del estudio, sus objetivos, la duración estimada y la finalidad de la investigación, enfatizando la confidencialidad de la información obtenida.

Una vez que se llevó a cabo la recolección de datos, la información fue ingresada en un archivo de Excel, asegurándose de que todos los cuestionarios estuvieran correctamente llenos y completos. Posteriormente, estos datos se trasladaron al software estadístico SPSS, donde se realizó su análisis. En el contexto de este estudio, se generaron tablas de frecuencia y porcentajes con el fin de realizar un análisis descriptivo de los datos. A continuación, se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, identificando una ausencia de normalidad en la mayoría de las variables. Con base en los resultados obtenidos de esta prueba, se seleccionó la prueba de correlación de Spearman para realizar la prueba de hipótesis, utilizando un nivel de significancia estadística inferior a 0.05 para decidir si se debía rechazar la hipótesis nula.

3.9. Aspectos éticos

Se tuvieron en cuenta los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki,

que fueron fundamentales para garantizar la protección de los participantes en la investigación. En primer lugar, se aplicó el principio de autonomía, lo que significó que los individuos que participaron en el estudio tuvieron el derecho pleno de decidir si deseaban formar parte de la investigación, así como la libertad de retirarse en cualquier momento si así lo consideraban necesario, respetando su capacidad de autodeterminación y dignidad. En segundo lugar, se consideró el principio de justicia, que estableció que todos los participantes fueron tratados de manera equitativa y en igualdad de condiciones, asegurando que no hubiera discriminación ni favoritismos en la selección ni en el trato que se les dispensó. Además, se tomó en cuenta el principio de beneficencia, que implicó que el objetivo de la investigación fue siempre el bienestar de los participantes, buscando generar beneficios tangibles para ellos y contribuir positivamente a su situación. Por último, se respetó el principio de no maleficencia, que prohibió cualquier procedimiento que pudiera causar daño físico o psicológico a los participantes, garantizando que se implementaran medidas para prevenir riesgos y proteger su integridad en todo momento.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Resultados

4.1.1 Análisis descriptivos de resultados

Tabla 6

Distribución de las variables demográficas en estudiantes

Variable	<i>f</i>	%
Sexo		
Masculino	123	44.9
Femenino	151	55.1
Edad		
12 años	30	10.9
13 años	64	23.4
14 años	40	14.6
15 años	44	16.1
16 años	59	21.5
17 años	37	13.5
Grado		
Primero	65	23.7
Segundo	58	21.2
Tercero	44	16.1
Cuarto	53	19.3
Quinto	54	19.7

En relación a los resultados de la tabla 6, se evidenció que el 55.1% (151) de los estudiantes son mujeres y el 44.9% (123) resultaron ser varones. Asimismo, el grupo etario

más predominante fueron los estudiantes de 13 años con el 23.4% (64), seguido del 21.5% (44) que tuvo 15 años. En relación al grado, predominó el primer grado de secundaria con el 23.7% (65), seguido del segundo grado con el 21.2% (58), continuando con el quinto grado con el 19.7% (54), el cuarto grado con el 19.3% (53) y finalizando con el tercer grado de secundaria con el 16.1% (44).

Tabla 7

Distribución de la dependencia de videojuegos y sus dimensiones

Variable	Baja		Media		Alta	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Abstinencia	249	90.9	22	8	3	1.1
Abuso y tolerancia	256	93.4	16	5.8	2	0.7
Problemas ocasionados por los videojuegos	250	91.2	19	6.9	5	1.8
Dificultad en el control	254	92.7	18	6.6	2	0.7
Dependencia de videojuegos	256	93.4	16	5.8	2	0.7

En relación a los resultados de la tabla 7, se evidenció que en todas las dimensiones predominó el nivel bajo: abstinencia (90.9%), abuso y tolerancia (93.4%), problemas ocasionados por los videojuegos (91.2%) y dificultad en el control (92.7%). De la misma forma, el 93.4% (256) de los estudiantes reportaron un nivel bajo de dependencia de videojuegos, el 5.8% (16) una dependencia media y el 0.7% (2) un grado alto.

Tabla 8

Distribución de la agresividad y sus dimensiones

Variable	Muy baja		Baja		Media		Alta		Muy alta	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Agresión verbal	174	63.5	78	28.5	14	5.1	8	2.9	0	0
Agresión física	195	71.2	49	17.9	25	9.1	5	1.8	0	0
Hostilidad	185	67.5	53	19.3	32	11.7	4	1.5	0	0
Ira	153	55.8	81	29.6	34	12.4	6	2.2	0	0
Agresividad	221	80.7	42	15.3	11	4	0	0	0	0

En relación a los resultados de la tabla 8, se evidenció que en todas las dimensiones predominó el nivel muy baja: agresión verbal (63.5%), agresión física (71.2%), hostilidad (67.5%) e ira (55.8%). De la misma forma, el 80.7% (221) de los estudiantes reportaron una agresividad muy baja, el 15.3% (42) una agresividad baja y el 4% (11) un nivel medio de agresividad.

Tabla 9

Prueba de normalidad

Variables	K-S	Sig.
Agresión verbal	.08	.00
Agresión física	.07	.00
Hostilidad	.06	.01
Ira	.06	.02
Agresividad	.05	.04
Dependencia de videojuegos	.10	.00

En relación a los resultados de la tabla 9, se evidenció que todas las dimensiones y variables del presente estudio no se ajustaron a una distribución normal debido a que los valores de significancia fueron inferiores al umbral del 0.05. Por ello, para realizar la prueba de hipótesis, se empleó estadística no paramétrica, en específico mediante la prueba de correlación de Spearman.

4.1.2 Prueba de hipótesis

Hipótesis general:

Hi: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5 \%$ de margen máximo de error

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

$p < \alpha \rightarrow$ se rechaza la hipótesis nula H_0

Tabla 10

Correlación entre dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas

		Conductas agresivas
Dependencia a los videojuegos	rho	0.179
	Sig.	0.003

En relación a los resultados de la tabla 10, dado que el valor rho obtenido fue de 0.179 y la significancia alcanzó 0.003, lo cual fue inferior a 0.05, se evidencia una relación estadísticamente significativa baja positiva entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. Esto sugiere que, en caso los estudiantes presenten una alta dependencia a los videojuegos, desarrollaran mayores conductas agresivas.

Hipótesis específica 1:

Hi: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$ de margen máximo de error

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

$p < \alpha \rightarrow$ se rechaza la hipótesis nula H_0

Tabla 11

Correlación entre dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal

		Agresividad verbal
Dependencia a los videojuegos	rho	0.023
	Sig.	0.700

En relación a los resultados de la tabla 11, dado que el valor rho obtenido fue de 0.023 y la significancia alcanzó 0.700, lo cual fue superior a 0.05, no se evidencia una relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. Esto sugiere que, en caso los estudiantes presenten una alta dependencia a los videojuegos, no desarrollaran precisamente una alta agresividad verbal.

Hipótesis específica 2:

Hi: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$ de margen máximo de error

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

$p < \alpha \rightarrow$ se rechaza la hipótesis nula H_0

Tabla 12

Correlación entre dependencia a los videojuegos y la agresividad física

		Agresividad física
Dependencia a los videojuegos	rho	0.284
	Sig.	0.000

En relación a los resultados de la tabla 12, dado que el valor rho obtenido fue de 0.284 y la significancia alcanzó 0.000, lo cual fue inferior a 0.05, se evidencia una relación estadísticamente significativa baja positiva entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. Esto sugiere que, en caso los estudiantes presenten una alta dependencia a los videojuegos, desarrollaran una mayor agresividad física.

Hipótesis específica 3:

Hi: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$ de margen máximo de error

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

$p < \alpha \rightarrow$ se rechaza la hipótesis nula H_0

Tabla 13

Correlación entre dependencia a los videojuegos y la hostilidad

		Hostilidad
Dependencia a los videojuegos	rho	0.291
	Sig.	0.030

En relación a los resultados de la tabla 13, dado que el valor rho obtenido fue de 0.291 y la significancia alcanzó 0.030, lo cual fue inferior a 0.05, se evidencia una relación estadísticamente significativa baja positiva entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. Esto sugiere que, en caso los estudiantes presenten una alta dependencia a los videojuegos, desarrollaran una mayor hostilidad.

Hipótesis específica 4:

Hi: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$ de margen máximo de error

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

$p < \alpha \rightarrow$ se rechaza la hipótesis nula H_0

Tabla 14

Correlación entre dependencia a los videojuegos y la ira

		Ira
Dependencia a los videojuegos	rho	0.319
	Sig.	0.009

En relación a los resultados de la tabla 14, dado que el valor rho obtenido fue de 0.319 y la significancia alcanzó 0.009, lo cual fue inferior a 0.05, se evidencia una relación estadísticamente significativa baja positiva entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. Esto sugiere que, en caso los estudiantes presenten una alta dependencia a los videojuegos, desarrollaran una mayor ira.

4.1.3 Discusión de resultados

En relación a la discusión de la presente investigación, respecto a la hipótesis general, se halló que la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas se correlacionaron

entre sí de manera significativa positiva baja ($\rho=0.179$; $p<0.05$); lo cual se traduce en que, si los estudiantes muestran un elevado nivel de dependencia a los videojuegos, es probable que manifiesten un incremento en sus conductas agresivas. Al respecto, Chóliz y Marco (2011) indican que la dependencia a los videojuegos es el uso excesivo y compulsivo de videojuegos, donde el individuo pierde la noción del tiempo y su conducta es dominada por la necesidad de jugar, aun cuando existen consecuencias negativas. Por su parte, Buss (1961) refiere que la agresividad es un conjunto de comportamientos y actitudes que buscan causar daño físico o psicológico a otra persona, motivados por la ira, la frustración o el deseo de control.

Este resultado es muy similar a lo hallado por Márquez et al. (2023) llevado a cabo en México, al evidenciarse una correlación significativa entre las variables en cuestión, misma que fue de intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.12$; $p<0.05$); de la misma forma, Ayelén (2022) estudió esta relación en escolares argentinos, manifestando que la adicción a los videojuegos se correlacionó con la agresión de manera significativa positiva ($\rho=0.39$; $p<0.05$); mientras que en el plano nacional, Gómez et al. (2024) también confirmó este resultado, dado que se encontró que dichas variables se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.36$; $p<0.05$). Por el contrario, Coca (2023) halló en su investigación desarrollada en adolescentes de Ecuador, que las variables en estudio no se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.11$; $p>0.05$).

En función a lo señalado anteriormente, se puede señalar que, cuando los adolescentes de una institución educativa desarrollan una fuerte dependencia de los videojuegos, es probable que enfrenten repercusiones negativas en su desarrollo social, emocional y académico. En este sentido, podrían evidenciar un aumento en la agresividad, manifestada a

través de una menor tolerancia a la frustración, respuestas impulsivas y dificultades para gestionar conflictos interpersonales, especialmente si los juegos que consumen promueven conductas violentas. Estas actitudes pueden deteriorar sus relaciones con compañeros y docentes, generando problemas disciplinarios y un posible aislamiento social; asimismo, la dedicación excesiva al juego podría afectar su desempeño académico, ya que la falta de concentración y la reducción del tiempo destinado al estudio pueden comprometer su rendimiento escolar, limitando, a largo plazo, sus oportunidades de éxito.

Asimismo, respecto a la hipótesis específica 1, se halló que la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal no se correlacionaron entre sí de manera significativa ($\rho=0.023$; $p>0.05$); lo cual se traduce en que, si los estudiantes muestran un elevado nivel de dependencia a los videojuegos, no desarrollarán precisamente una alta agresividad verbal. Al respecto, Buss (1961) refiere que la agresividad verbal se refiere a la expresión de comportamientos agresivos a través del lenguaje, ya sea mediante insultos, amenazas, sarcasmo, o palabras ofensivas, con el propósito de dañar emocionalmente o provocar a otra persona.

Este resultado es muy similar a lo hallado por Coca (2023) halló en su investigación desarrollada en adolescentes de Ecuador, que la dependencia a videojuegos y la agresividad verbal no se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.11$; $p>0.05$). Por el contrario, Gómez et al. (2024) no confirmó este resultado, dado que se encontró que la dependencia a videojuegos y la agresividad verbal se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.34$; $p<0.05$); de la misma forma, Ñaupá (2023), tampoco coincide ya que en su investigación se evidenció una correlación significativa positiva, pero con una intensidad ligeramente mayor ($\rho=0.40$; $p<0.05$); asimismo, Figueroa y Cervantes (2023), estudio esta relación en un colegio de

Arequipa, hallando que una la misma correlación en intensidad, dirección y significancia ($\rho=0.40$; $p<0.05$)

En función a lo señalado anteriormente, se puede señalar que, si los adolescentes de una institución educativa desarrollan una fuerte dependencia a los videojuegos, podrían manifestar un incremento en comportamientos agresivos a nivel verbal y psicológico, ya que la exposición constante a juegos de carácter competitivo o violento puede favorecer la normalización de actitudes hostiles y reducir la tolerancia ante la frustración. Este nivel de dependencia podría comprometer su capacidad para gestionar adecuadamente sus emociones, dando lugar a reacciones impulsivas como insultos, burlas o manipulación en sus interacciones diarias; asimismo, la prioridad otorgada al juego sobre otras actividades podría derivar en el abandono de responsabilidades académicas y sociales, impactando negativamente tanto en su desempeño escolar como en sus relaciones interpersonales.

De igual manera, respecto a la hipótesis específica 2, se halló que la dependencia a los videojuegos y la agresividad física se correlacionaron entre si de manera significativa baja positiva ($\rho=0.284$; $p<0.05$); lo cual se traducen en que, si los estudiantes muestran un elevado nivel de dependencia a los videojuegos, desarrollaran una mayor agresividad física. Al respecto, Buss (1961) refiere que la agresividad física implica el uso de la fuerza corporal con la intención de dañar a otra persona, animal u objeto.

Este resultado es muy similar a lo hallado por Ñaupá (2023), evidenció una correlación significativa positiva, pero con una intensidad ligeramente mayor ($\rho=0.40$; $p<0.05$); asimismo, Aguirre (2022), estudio esta relación en un colegio de Lima, hallando la misma correlación en intensidad, dirección y significancia ($\rho=0.40$; $p<0.05$); de la misma manera, la investigación de Vidal (2020) evidenció una correlación significativa positiva, pero con una intensidad menor ($\rho=0.26$; $p<0.05$). Por el contrario, Coca (2023) halló en su

investigación desarrollada en adolescentes de Ecuador, que la dependencia a videojuegos y la agresividad física no se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=0.27$; $p>0.05$).

En función a lo señalado anteriormente, se puede señalar que, si bien la evidencia sugiere que no existe una relación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes adolescentes, es posible que otros factores influyan en este vínculo de manera indirecta. Por ejemplo, un alto nivel de inmersión en los videojuegos podría reducir las interacciones sociales en persona, limitando el desarrollo de habilidades comunicativas y la autorregulación emocional, lo que, en determinados contextos, podría favorecer respuestas impulsivas o malinterpretaciones en la comunicación verbal. No obstante, la ausencia de una relación significativa indica que la agresividad verbal puede depender más de otros factores individuales, familiares o contextuales, como el entorno escolar, el estrés o la dinámica familiar, en lugar del tiempo dedicado a los videojuegos. Esto sugiere la importancia de evaluar los videojuegos dentro de un marco más amplio que considera no solo su uso, sino también las condiciones personales y ambientales que moldean el comportamiento.

Además, respecto a la hipótesis específica 3, se halló que la dependencia a los videojuegos y la hostilidad se correlacionaron entre sí de manera significativa baja positiva ($\rho=0.291$; $p<0.05$); lo cual se traduce en que, si los estudiantes muestran un elevado nivel de dependencia a los videojuegos, desarrollarán una mayor hostilidad. Al respecto, Buss (1961) se refiere a la hostilidad como una actitud generalizada de desconfianza, resentimiento y animosidad hacia los demás, acompañada de un deseo consciente o inconsciente de causar daño.

Este resultado se alinea con lo hallado por Figueroa y Cervantes (2023), evidenció

una correlación significativa positiva, pero con una intensidad ligeramente mayor ($\rho=0.43$; $p<0.05$); de la misma manera, la investigación de Vidal (2020) evidenció una correlación significativa positiva, pero con una intensidad menor ($\rho=0.20$; $p<0.05$); asimismo, Aguirre (2022), estudio esta relación en un colegio de Lima, hallando la misma correlación en intensidad, dirección y significancia ($\rho=0.26$; $p<0.05$). Por el contrario, Coca (2023) halló en su investigación desarrollada en adolescentes de Ecuador, que la dependencia a videojuegos y la agresividad física no se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=-0.01$; $p>0.05$).

En función a lo señalado anteriormente, se puede señalar que, en caso los estudiantes adolescentes de un colegio presenten una alta dependencia a los videojuegos, es probable que desarrollen problemas en su comportamiento y en su interacción social, dado que el uso excesivo de estos juegos puede generar aislamiento, dificultades académicas e incrementar su hostilidad, esta podría manifestarse en actitudes impulsivas, frustración constante y una menor tolerancia a la frustración. A causa de ello, se podrían presentar conflictos interpersonales con compañeros y docentes, afectando su capacidad de trabajo en equipo y su adaptación escolar; además, el impacto negativo en su rendimiento académico, producto de la distracción y la falta de concentración, podría generar un ciclo de estrés y desmotivación, reforzando su dependencia a los videojuegos como mecanismo de escape en lugar de fomentar habilidades de afrontamiento saludable.

Por último, respecto a la hipótesis específica 4, se halló que la dependencia a los videojuegos y la ira se correlacionaron entre sí de manera significativa baja positiva ($\rho=0.319$; $p<0.05$); lo cual se traduce en que, si los estudiantes muestran un elevado nivel de dependencia a los videojuegos, desarrollarán una mayor ira. Al respecto, Buss (1961) se refiere a la ira como una emoción intensa que surge como respuesta a una situación percibida

como injusta, frustrante o amenazante, y que puede llevar a comportamientos agresivos.

Este resultado se alinea con lo hallado por Gómez et al. (2024), evidenció una correlación significativa positiva, pero con una intensidad ligeramente menor ($\rho=0.26$; $p<0.05$); de la misma manera, la investigación de Ñaupá (2023) evidenció una correlación significativa positiva, pero con una intensidad mayor ($\rho=0.44$; $p<0.05$); asimismo, Figueroa y Cervantes (2023), estudio esta relación en un colegio de Lima, hallando una correlación mayor ($\rho=0.44$; $p<0.05$). Por el contrario, Coca (2023) halló en su investigación desarrollada en adolescentes de Ecuador, que la dependencia a videojuegos y la agresividad física no se correlacionaron significativamente en intensidad débil y de manera positiva ($\rho=-0.03$; $p>0.05$).

En función a lo señalado anteriormente, se puede señalar que, en caso los adolescentes de un colegio presentan una alta dependencia a los videojuegos, es probable que experimenten un incremento en su ira debido a la frustración derivada de perder partidas, la competitividad extrema y la falta de tolerancia a la frustración, lo que puede generar respuestas impulsivas y agresivas en su entorno escolar y familiar. Además, el tiempo excesivo dedicado a los videojuegos podría afectar su desarrollo socioemocional, ya que disminuye sus oportunidades de interactuar cara a cara con sus compañeros, dificultando la regulación emocional y la resolución pacífica de conflictos. Como consecuencia, esta dependencia no solo podría traducirse en problemas de conducta dentro del aula, como discusiones o enfrentamientos con profesores y compañeros, sino también en un deterioro del rendimiento académico.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

1. Se evidenció una correlación significativa baja positiva entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de San Juan de Lurigancho ($\rho=0.179$; $p<0.05$). Esto se traduce en que sí los estudiantes evidencian una elevada dependencia a los videojuegos, manifestaran una alta agresividad.
2. No se evidenció una correlación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de San Juan de Lurigancho ($\rho=0.023$; $p>0.05$). Esto se traduce en que sí los estudiantes evidencian una elevada dependencia a los videojuegos, no manifestaran una alta agresividad verbal.
3. Se evidenció una correlación significativa baja positiva entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de San Juan de Lurigancho ($\rho=0.284$; $p<0.05$). Esto se traduce en que sí los estudiantes evidencian una elevada dependencia a los videojuegos, manifestaran una alta agresividad física.
4. Se evidenció una correlación significativa baja positiva entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de San Juan de Lurigancho

($\rho=0.291$; $p<0.05$). Esto se traduce en que sí los estudiantes evidencian una elevada dependencia a los videojuegos, manifestaran una alta hostilidad.

5. Se evidenció una correlación significativa baja positiva entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho ($\rho=0.319$; $p<0.05$). Esto se traduce en que sí los estudiantes evidencian una elevada dependencia a los videojuegos, manifestaran una alta ira.

5.2 Recomendaciones

1. Para disminuir las conductas agresivas, se recomienda a los padres de familia implementar estrategias centradas en la educación emocional y la solución de conflictos, orientadas a potenciar la capacidad de empatizar, impulsos regulares y comunicarse de manera asertiva, con el propósito de reducir la manifestación de conductas agresivas tanto en el ámbito escolar como en el hogar.
2. Para minimizar la agresión tanto física como verbal, resultaría conveniente que los docentes apliquen iniciativas de mediación en el entorno escolar y programas de control de la ira que incluyan actividades grupales, representaciones de roles y refuerzos positivos, permitiendo que los adolescentes adquieran herramientas adecuadas para expresar sus emociones sin emplear la violencia.
3. Para reducir la hostilidad y la ira, se sugiere a los profesionales de psicología del centro educativo integrar prácticas de mindfulness y técnicas de relajación en la rutina escolar, con el objetivo de mejorar la regulación emocional y disminuir la reactividad impulsiva en situaciones de estrés o conflicto interpersonal, fortaleciendo la estabilidad emocional de los estudiantes, lo que impediría la generación de situaciones hostiles por parte de los escolares.

4. Para mitigar la dependencia a los videojuegos, se sugiere al director del centro educativo propicie el desarrollo de programas de intervención que incentive el autocontrol en el uso de los videojuegos y propicien la participación en actividades recreativas distintas, combinando métodos de supervisión familiar y fortalecimiento de competencias socioemocionales para optimizar el manejo del tiempo libre y favorecer el bienestar mental.
5. Para futuros investigadores, se recomienda la exploración del impacto de programas de intervención psicológica en la reducción de la agresividad en adolescentes con alta dependencia a los videojuegos, mediante estudios longitudinales que permitan evaluar cambios en el comportamiento a lo largo del tiempo; asimismo, considerar variables que puedan interferir como la adicción a las redes sociales, la regulación emocional y los rasgos de personalidad.

REFERENCIAS

- Aguirre, P. S. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Privada del Norte]. Repositorio digital Universidad Privada del Norte.
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/32720/Aguirre%20Linares%20C%20Pamela%20Sue%20-%20Verdi%20Matto%20Katuska.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018* [Tesis de licenciatura en psicología, Universidad Peruana Los Andes]. Repositorio digital Universidad Peruana Los Andes.
<https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf>
- Ayelén, W. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Abierta Interamericana]. Repositorio digital Universidad Abierta Interamericana.
<https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/41251cf2-c3f0-449a-bdaa-f52a3b9a133c/content>
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. Wiley.
- Buss, A. H. y Perry, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452>
- Cáceres, S. (2021). *Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – Sur* [Tesis de licenciatura en psicología, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio digital Universidad

- Autónoma del Perú.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2167/C%C3%A1ceres%20Ccahuana%2C%20Samier.pdf>
- Calle, S. E. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865-1879.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7016>
- Carrasco, M. A y González, M. J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38.
<https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Cerri, C. (2015). Dependencia y autonomía: una aproximación antropológica desde el cuidado de los mayores. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 15(2), 111-140. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53741125005.pdf>
- Chiluisa, E. G. y Gaibor, I. A. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/2305/3389/>
- Chirinos, W. C. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad* [Tesis de Licenciatura en Arte y Diseño Empresarial, Pontificia Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio digital Universidad San Ignacio de Loyola.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>

- Coca, K. S. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio digital Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a1f0e678-57e3-4ecd-945d-c23bc2fdcc21/content>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2012). *Adicción a los videojuegos en adolescentes y jóvenes: Un problema emergente*. Pirámide.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H. y Sears, R. R. (1939). Frustration and aggression. Yale University Press. <https://doi.org/10.1037/10022-000>
- Estrada, E. G., Gallegos, N. A. y Paricahua, J. N. (2023). Trastorno por uso de videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de educación secundaria: Un estudio transversal en Perú. *Gaceta Médica Caracas*, 131(1), 395-404. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_gmc/article/view/26562/144814492530
- Estrada, E. G., Paricahua, J. N., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W. G., Puma, M. A. y Gallegos, N. A. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 242-250. https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft_4_2022/5_dependencia_videojuegos.pdf
- Etxeberria, X. (2021). Dependencia, interdependencia, autonomía. *Revista Española de Discapacidad*, 9(1), 241-246. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53741125005.pdf>
- Fajardo, J. A., Santana, A. C. y Caldas, C. A. (2020). 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*, 1(84), 1-21.

<http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n84/0120-3916-rcde-84-e208.pdf>

Figuroa, J. P. y Cervantes, C. M. (2023). *Relación entre dependencia a videojuegos, agresividad y personalidad en estudiantes de una I.E. de Arequipa, 2022* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Continental]. Repositorio digital Universidad Continental.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/13423/1/IV_FHU_501_TE_Figuroa_Cervantes_2023.pdf

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2022). Los adolescentes están muy ligados a la tecnología, pero ¿sabemos cómo la utilizan?.
<https://www.unicef.es/noticia/adolescentes-y-tecnologia-como-la-utilizan>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2023). Los videojuegos en la infancia y la adolescencia: guía para progenitores. <https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/video-juegos-en-infancia-y-adolescencia>

Freire, J. F. (2024). *Uso de videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes: Revisión Sistemática* [Tesis de licenciatura en psicología, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio digital Universidad Nacional de Loja.
https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/30618/1/JoanFernando_FreireIntriago.pdf

García, M. A. (2022). *Influencia del acceso y el uso de internet, el móvil y los videojuegos sobre la salud mental y el rendimiento académico de los adolescentes extremeños* [Tesis de Doctorado en Psicología, Universidad de Extremadura]. Repositorio digital Universidad de Extremadura.
https://dehesa.unex.es:8443/bitstream/10662/15287/1/TDUEX_2022_Garcia_Gil.pdf

- Gobierno de México. (2023). Reporte “OpiNNA: Videojuegos”. Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/821501/230428_Reporte_OpiNNA_Videojuegos_final.pdf
- Gómez, I., Yañacc, D., Malca, S. S. y Morales, W. C. (2024). Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la COVID-19. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 22(1), 195-212. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/8583/8217>
- González, R. y Santiago, Y. (2023). El Método Hipotético Deductivo de Karl Popper en los Estudiantes de la Educación Básica Regular en Perú. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación-UNIFÉ*, 29(2), 1-15. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/issue/view/225>
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500287698>
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), e1442. <http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v37n3/1561-3038-mgi-37-03-e1442.pdf>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp->

- content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- López, C. (2018). Comportamiento agresivo y variables psicoeducativas en la infancia tardía. Universidad de Alicante. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/99377/6/tesis_carolina_lopez_gallardo.pdf
- López, O. (2004). La agresividad humana. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 4(2), 1-14. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740216.pdf>
- Márquez, C. V., Quintero, K. I., Pérez, S. L. y Rodríguez, E. I. (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. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(2), 133-144. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2492/2130>
- Martín, F. (2020). La agresividad humana y sus interpretaciones. *La albolafia: revista de humanidades y cultura*, (20), 427-441. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7720611.pdf>
- Millan, M. E. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Abierta Interamericana]. Repositorio digital Universidad Abierta Interamericana. <https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/41251cf2-c3f0-449a-bdaa-f52a3b9a133c/content>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Ñaupá, D. (2023). *Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del*

- segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo, 2021* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Continental]. Repositorio digital Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14440/1/IV_FHU_501_TE_%C3%91aupa%20Huacachi_2023.pdf
- Rodríguez, M. y García, F. M. (2020). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, (62), 557-574. <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>
- Segura, D. P. (2016). *Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en estudiantes del nivel secundario de Otuzco* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/274/Segura_CDP-SD.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Silva, C. S., Barchelot, L J. y Galván, G. D. (2021). Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana. *Psicogente*, 24(46), 1-22. <http://www.scielo.org.co/pdf/psico/v24n46/0124-0137-psico-24-46-36.pdf>
- Sotés, J. R., Mesa, Y., Borroto, A. P., Moya, Y., Jiménez, Y. y Navarro, S. (2024). Dependencia a los videojuegos y la familia de adolescentes encrucijadenses. *Acta Médica del Centro*, 18(3), e1937. <https://revactamedicacentro.sld.cu/index.php/amc/article/view/1937/1769>
- Statista. (12 de septiembre 2024). Porcentaje de menores jugadores de videojuegos en América Latina en 2022, por rango etario.

<https://es.statista.com/estadisticas/1405611/videojuegos-porcentaje-de-menores-jugadores-por-edad-en-latinoamerica/#:~:text=Seg%C3%BAn%20un%20estudio%20realizado%20en,se%20elevaba%20hasta%20el%2071%25>.

Sueldo, J. L. (2016). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48157/Sueldo_VJL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tixi, N. D. y García, D. C. (2024). Hostilidad y dependencia a videojuegos en adolescentes. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4), 210-220. <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1130/1569>

Ventura-León, J. L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(3), 648-649. <http://scielo.sld.cu/pdf/rcsp/v43n4/spu14417.pdf>

Vidal, S. K. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020* [Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2C%20Marco%20Eduardo.pdf>

ANEXOS

Anexos 1. Matriz de consistencia

Título: Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, Lima - 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO METODOLÓGICO
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>1. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?</p> <p>2. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?</p> <p>3. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?</p> <p>4. ¿Cuál es la relación entre</p>	<p>Objetivo General: Determinarla relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1. Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.</p> <p>2. Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.</p> <p>3. Analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.</p> <p>4. Analizar la relación entre</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación significativa la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Hi1: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.</p> <p>Ho1: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024</p> <p>Hi2: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.</p>	<p>Dependencia a los videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas ocasionados por videojuegos - Dificultad de control <p>Conductas agresivas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agresividad verbal - Agresividad física - Hostilidad - Ira 	<p>Tipo: Básica, correlacional</p> <p>Método: hipotético-deductivo</p> <p>Diseño: no experimental transversal</p> <p>Población: 957 adolescentes de secundaria</p> <p>Muestra: 274 adolescentes de secundaria</p> <p>Instrumento 1: Test de Dependencia de Videojuegos</p> <p>Instrumento 2: Cuestionario de agresividad de Buss y Perry</p>

la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024?

la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho2: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024

Hi3: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho3: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024

Hi4: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024.

Ho4: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024

Anexo 2. Instrumentos

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

A continuación, se les muestra una serie de preguntas en referente al Test de Dependencia de Videojuegos acerca del uso en tu vida cotidiana, indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos:

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

Nº	Ítem	0	1	2	3	4
1	Ahora juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes 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 no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar a los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el ordenador					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar					

12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

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

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

Nº	Ítem	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar a 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 ordenador					
18	Cuando estoy aburrido comienzo a jugar 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 solo 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 a jugar con mis videojuegos					
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar					
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					

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo una “X” según la alternativa que mejor describa tu opinión. Recuerda no hay respuestas buenas o malas, solo interesa la forma como la manera como tu percibes, sientes y actúas en esas situaciones:

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

Nº	Ítem	1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar					

12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos					
15	*Soy una persona apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24	*No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27	He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

* ítems inversos

Anexo 3. Aprobación del comité de ética



COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA E INTEGRIDAD CIENTÍFICA

CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Investigador(a)
KEITEL SAUL LOPEZ ALVAREZ
Exp. N°: 1063-2024

De mi consideración:

Es grato expresarle mi cordial saludo y a la vez informarle que el Comité Institucional de Ética e Integridad Científica de la Universidad Privada Norbert Wiener (CIEIC-UPNW) **evaluó y APROBÓ** los siguientes documentos:

- Protocolo titulado: **“Conductas agresivas y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima – 2024” Versión 01 con fecha 04/11/2024.**
-

El cual tiene como investigador principal al Sr(a) Keitel Saul Lopez Alvarez.

La APROBACIÓN comprende el cumplimiento de las buenas prácticas éticas, el balance riesgo/beneficio, la calificación del equipo de investigación y la confidencialidad de los datos, entre otros.

El investigador deberá considerar los siguientes puntos detallados a continuación:

1. **La vigencia** de la aprobación es de **dos años (24 meses)** a partir de la emisión de este documento.
2. **El Informe de Avances** se presentará cada 6 meses, y el informe final una vez concluido el estudio.
3. **Toda enmienda o adenda** se deberá presentar al CIEIC-UPNW y no podrá implementarse sin la debida aprobación.
4. Si aplica, **la Renovación** de aprobación del proyecto de investigación deberá iniciarse treinta (30) días antes de la fecha de vencimiento, con su respectivo informe de avance.

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,

Raúl Antonio Rojas Ortega

Presidente

**Comité Institucional de Ética e Integridad Científica
UPNW**



Anexo 4: Formato de consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Instituciones: Universidad Privada Norbert Wiener

Investigadores: Keitel Saul Lopez Alvarez

Título: “Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, Lima - 2024”

Propósito del estudio

Se invita a su menor hijo a un estudio llamado: “Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, Lima - 2024”, desarrollado por Keitel Saul Lopez Alvarez de la Universidad Privada Norbert Wiener con el propósito de determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria.

Procedimientos

Si brinda autorización a su menor hijo a participar en este estudio, se le realizará lo siguiente:

- Instrumento 1: Test de Dependencia de Videojuegos
- Instrumento 2: Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

La encuesta puede demorar unos 40 minutos. Los resultados se almacenarán respetando la confidencialidad y el anonimato de su menor hijo.

Riesgos Su menor hijo no estará expuesto a ningún riesgo

Beneficios Su menor hijo no recibirá ningún beneficio o compensación económica

Costos e incentivos

Usted como padre no deberá pagar nada por la participación. Tampoco recibirá ningún incentivo económico ni medicamentos a cambio de su participación.

Confidencialidad

Se almacenará la información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su menor hijo. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio.

Derechos del paciente

Si su menor hijo no se siente incómodo durante la encuesta, podrá retirarse de este en cualquier momento. Si tiene alguna inquietud o molestia, no dude en preguntar al personal del estudio. Puede comunicarse con Keitel Saul Lopez Alvarez al número 965 458 618 o al comité que validó el presente estudio, Dr. Rojas Ortega Raúl Antonio, presidente del Comité de Ética para la investigación de la Universidad Norbert Wiener, tel. +51 924 569 790. E-mail: comite.etica@uwiener.edu.pe

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente la participación de mi menor hijo en este estudio. Comprendo qué cosas pueden pasar si participa mi menor hijo en el proyecto. También entiendo que mi menor hijo puede decidir no participar, aunque yo haya aceptado y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.



Keitel Saul Lopez Alvarez

DNI: 71905081

Padre de familia

Formato de asentimiento informado

Título de proyecto: Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, Lima - 2024.

Esta investigación tiene por objetivo evaluar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria, mediante la aplicación de 2 cuestionarios

Hola mi nombre es Keitel Saul Lopez Alvarez y soy bachiller de psicología de la Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW). Actualmente se está realizando un estudio de investigación para conocer acerca de la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública y para ello queremos pedirte tu participación.

Tu participación en el estudio consistiría en completar los siguientes cuestionarios:

- Instrumento 1: Cuestionario de agresividad de Buss y Perry
- Instrumento 2: Test de Dependencia de Videojuegos

Tu participación en el estudio es voluntaria, es decir, aun cuando tus papá o mamá y/o apoderado hayan dicho que puedes participar, si tú no quieres hacerlo puedes decir que no. Es tu decisión si participas o no en el estudio. También es importante que sepas que, si en un momento dado ya no quieres continuar en el estudio, no habrá ningún problema, o si no quieres responder a alguna pregunta en particular, tampoco habrá problema.

Toda la información que nos proporcionen/ las mediciones que realicemos nos ayudarán a conocer más acerca de cómo la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas se relacionan en los estudiantes de secundaria.

Esta información será confidencial. Esto quiere decir que no diremos a nadie tus respuestas (O RESULTADOS DE MEDICIONES), sólo lo sabrán las personas que forman parte del equipo de este estudio.

Si aceptas participar, te pido que por favor pongas una (✓) en el cuadrito de abajo que dice “Sí quiero participar” y escribe tu nombre.

Si no quieres participar, no pongas ninguna (✓), ni escribas tu nombre.

Sí quiero participar

Nombre del participante: _____

Nombre y firma de la persona/investigador que obtiene el asentimiento:

Keitel Saul Lopez Alvarez



Fecha: _____ de _____ de _____.

Anexo 5. Carta de aprobación de la institución para la recolección de los datos



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

San Juan de Lurigancho, 23 de setiembre del 2024

Asunto: Autorización para aplicación de instrumentos psicométricos

Sra. Sandra Jacqueline, Chavez Cueva
Director de la I.E. N° 150 “Santa María”

Presente:

De mi mayor consideración,

Me es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y presentarme, Sr Keitel Saul Lopez Alvarez e identificado con número de DNI 71905081. Actualmente, egresado de la Universidad Norbert Wiener, Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela de Psicología, identificado con código de universidad 2017101277; quien se encuentra desarrollando un trabajo de investigación titulada: “Conductas agresivas y dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución publica de San Juan de Lurigancho - 2024” para ostentar el título académico de Licenciatura en Psicología.

En ese sentido, le agradeceré que me brinde las facilidades que el caso amerita para realizar la presente investigación, con previa coordinación con los docentes de todas las secciones de secundaria, para cumplir con la evaluación de las pruebas psicológicas antes señaladas, considerando un tiempo de 40 minutos como máximo para el desarrollo de cada evaluación por aula.

Sin otro asunto particular, me despido de usted renovándole mi especial consideración y respeto.

Keitel Saul, Lopez Alvarez

DNI: 71905081

CORREO: keitellopezalvarez@gmail.com

Cel: 965458618



Anexo 6: Informe de Turnitin del Asesor

● 18% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 14% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 15% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	hdl.handle.net Internet	4%
2	repositorio.autonmadeica.edu.pe Internet	2%
3	repositorio.upla.edu.pe Internet	2%
4	uwiener on 2024-07-05 Submitted works	1%
5	repositorio.upn.edu.pe Internet	1%
6	repositorio.autonoma.edu.pe Internet	1%
7	Universidad Privada San Juan Bautista on 2024-12-20 Submitted works	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%