



Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

TESIS

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO VILLA MARIA
DEL TRIUNFO

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA

ASHLEY HUISA FIGUEROA
ORCID: 0000-0002-3604-7076

ASESOR

MAG. DAVIS VELARDE CAMAQUI
ORCID: 0000-0001-9064-7104

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

VIOLENCIA Y ADICCIONES

LIMA, PERÚ, JULIO DE 2023



CC BY-NC-ND

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

Referencia bibliográfica

Huisa Figueroa, A. (2023). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito Villa María del Triunfo* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Ashley Huisa Figueroa
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73896546
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-3604-7076
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Davis Velarde Camaqui
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70030097
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9064-7104
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Laura Fausta Villanueva Blas
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09749871
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47283514
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Katia Marilyn Chacaltana Hernández
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	71076865
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito Villa María del Triunfo
Línea de investigación Institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado
Línea de investigación del Programa	Violencia y Adicciones
URL de disciplinas OCDE	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lima, el Jurado de Sustentación de Tesis conformado por los psicólogos colegiados: Dra. Laura Fausta Villanueva Blas como presidente, Dra. Silvana Graciela Varela Guevara como secretaria y la Dra. Katia Marilyn Chacaltana Hernández como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

**AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DEL DISTRITO VILLA MARIA DEL TRIUNFO**

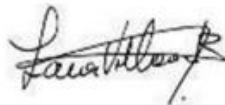
Presentado por la Bachiller:

HUISA FIGUEROA, ASHLEY

Para obtener el **Título Profesional de Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado, acuerdan:

APROBADA POR UNANIMIDAD

En fe de lo cual firman los miembros del jurado, a once días del mes de julio de 2023.



Dra. Laura Fausta Villanueva Blas
C. Ps. P. 7452
Presidente



Dra. Silvana Graciela Varela Guevara
C. Ps. P. 24029
Secretaria



Mag. Katia Marilyn Chacaltana Hernández
C. Ps. 23122
Vocal

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Davis Velarde Camaqui docente de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesor de la tesis titulada:

"AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO VILLA MARIA DEL TRIUNFO"

De la bachiller Ashley Huisa Figueroa, constato que la tesis tiene un índice de similitud de 17% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Autónoma del Perú.

Lima, 7 de setiembre de 2023



Davis Velarde Camaqui

DNI: 70030097

DEDICATORIA

A mis padres que me brinda la capacidad por superarme y desear lo mejor en cada paso ya que son mi guía y fortalece, además me han ayudado en mi desarrollo personal.

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a nuestro Padre Celestial por brindarme la sabiduría y fuerza para culminar esta etapa académica. A mis padres por haberme apoyado en mi formación profesional. A mis hermanos por motivarme y apoyarme en mi desarrollo profesional. A la Escuela de psicología de la Universidad Autónoma del Perú por darme la oportunidad de desarrollarme profesionalmente adquiriendo los conocimientos brindados por la plana de docentes.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTOS	3
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
RESUMO	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Realidad problemática.....	12
1.2. Justificación e importancia de la investigación	15
1.3. Objetivos de la investigación: general y específicos	16
1.4. Limitaciones de la investigación	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes de estudios	19
2.2. Desarrollo de la temática correspondiente al tema investigado	23
2.3. Definición Conceptual de la terminología empleada	40
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Tipo y diseño de investigación	43
3.2. Población y muestra.....	43
3.3. Hipótesis	44
3.4. Variables - Operacionalización.....	45
3.5. Métodos y técnicas de investigación	47
3.6. Procesamiento de los datos	55
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	
4.1. Análisis descriptivo.....	58
4.2. Resultados inferenciales	59
4.3. Contrastación de la hipótesis	59
CAPÍTULO V. DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1. Discusiones.....	62
5.2. Conclusiones	68
5.3. Recomendaciones	69
REFERENCIAS	
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

- Tabla 1 Definición operacional de la variable agresividad
- Tabla 2 Definición operacional de la variable de dependencia a los videojuegos
- Tabla 3 Índice de ajuste de la estructura factorial del constructo agresión
- Tabla 4 Cargas factoriales del constructo agresión
- Tabla 5 Estadístico de confiabilidad de agresión y sus dimensiones
- Tabla 6 Índice de ajuste de la estructura factorial del constructo dependencia a los videojuegos
- Tabla 7 Cargas factoriales del constructo dependencia a los videojuegos
- Tabla 8 Estadísticos de confiabilidad de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones
- Tabla 9 Niveles de agresividad
- Tabla 10 Niveles de dependencia a los videojuegos
- Tabla 11 Pruebas de normalidad de agresividad y dependencia a los videojuegos
- Tabla 12 Correlación entre agresividad y dependencia a los videojuegos
- Tabla 13 Correlación entre agresividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos
- Tabla 14 Correlación entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO VILLA MARIA DEL TRIUNFO

ASHLEY HUISA FIGUEROA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue determinar la relación entre agresividad y dependencia a los videojuegos. La muestra fue compuesta por 1,279 estudiantes de ambos sexos con edades entre 11 a 18 años que cursó de 1ro a 5to grado de secundaria de una institución educativa estatal ubicado en el distrito de Villa María del Triunfo, Lima-Perú. La metodología fue de tipo básica, de diseño no experimental con corte transeccional y de nivel correlacional. Para la recolección de datos se utilizó el Cuestionario de agresión – AQ de Buss y Perry (1992) y Test de Dependencia de videojuegos – TVD de Marcos y Cholis (2011). En los resultados descriptivos predominó el nivel moderado en agresividad (55.8%) y dependencia a los videojuegos (55.2%). Por otro lado, se encontró correlación entre agresividad y dependencia a los videojuegos ($\rho=.327$), de la misma manera, agresividad se correlaciona con las dimensiones de dependencia a los videojuegos como abstinencia ($\rho=.345$), abuso y tolerancia ($\rho=.258$), problemas asociados ($\rho=.310$) y dificultad de control ($\rho=.225$). Por último, dependencia a los videojuegos se correlaciona con las dimensiones de agresividad como física ($\rho=.348$), verbal ($\rho=.227$), hostilidad ($\rho=.228$) e ira ($\rho=.236$).

Palabras clave: agresividad, violencia, adicción, dependencia

AGGRESSIVENESS AND DEPENDENCE ON VIDEO GAMES IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN THE VILLA MARIA DEL TRIUNFO DISTRICT

ASHLEY HUISA FIGUEROA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

The aim of this study was to determine the relationship between aggressiveness and video game dependence. The sample consisted of 1,279 male and female students aged between 11 and 18 years and attending 1st to 5th grade of secondary school in a state educational institution located in the district of Villa María del Triunfo, Lima-Peru. The methodology was a basic, non-experimental design with a cross-sectional and correlational level. The Aggression Questionnaire - AQ by Buss and Perry (1992) and the Video Game Dependence Test - TVD by Marcos and Cholis (2011) were used for data collection. In the descriptive results, moderate levels of aggression (55.8%) and video game dependence (55.2%) predominated. On the other hand, a correlation was found between aggressiveness and video game dependence ($\rho=.327$), and aggressiveness correlated with the dimensions of video game dependence such as abstinence ($\rho=.345$), abuse and tolerance ($\rho=.258$), associated problems ($\rho=.310$) and difficulty of control ($\rho=.225$). Finally, video game dependence correlates with dimensions of aggression such as physical ($\rho=.348$), verbal ($\rho=.227$), hostility ($\rho=.228$) and anger ($\rho=.236$).

Keywords: aggression, violence, addiction, dependence

**AGRESSIVIDADE E DEPENDÊNCIA DE JOGOS DE VÍDEO EM ESTUDANTES
DO ENSINO MÉDIO DE UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO NO DISTRITO DE VILLA
MARIA DEL TRIUNFO**

ASHLEY HUISA FIGUEROA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

O objetivo deste estudo era determinar a relação entre a agressividade e a dependência dos videogames. A amostra consistiu de 1.279 estudantes do sexo masculino e feminino com idades entre 11 e 18 anos e cursando o 1º ao 5º ano do ensino médio em uma instituição educacional estatal localizada no distrito de Villa Maria del Triunfo, Lima-Peru. A metodologia foi um projeto básico, não experimental, com um nível de corte transversal e correlacional. O Questionário de Agressão - AQ de Buss e Perry (1992) e o Teste de Dependência de Jogos de Vídeo - TVD de Marcos e Cholis (2011) foram usados para a coleta de dados. Nos resultados descritivos, predominaram níveis moderados de agressão (55,8%) e dependência de jogos de vídeo (55,2%). Por outro lado, foi encontrada uma correlação entre agressividade e dependência de jogos de vídeo ($\rho=.327$), e agressividade correlacionada com as dimensões de dependência de jogos de vídeo, tais como abstinência ($\rho=.345$), abuso e tolerância ($\rho=.258$), problemas associados ($\rho=.310$) e dificuldade de controle ($\rho=.225$). Finalmente, a dependência dos jogos de vídeo se correlaciona com dimensões de agressão como física ($\rho=.348$), verbal ($\rho=.227$), hostilidade ($\rho=.228$) e raiva ($\rho=.236$).

Palavras-chave: agressão, violência, vício, dependência

INTRODUCCIÓN

Los estudiantes de secundaria cursaron por la adolescencia temprana, intermedia y tardía, el cual se interfirió en su salud mental y física dependiendo de cómo se adapta, así mismo, cursaron por confusiones y baja tolerancia ante situaciones adversas, respondiendo de manera agresiva ante diversos entornos cómo académico, social, familiar, entre otros. Por tanto, es necesario abarcar estas conductas ya que con el transcurso del tiempo estas respuestas se convirtieron en comunicación conflictiva y corrieron el riesgo de normalizarlo.

Por otra parte, actualmente se presencia una dependencia a los videojuegos, a estos sujetos se le denominan “*gamer*”; este fenómeno ha ido creciendo desde la pandemia debido al aislamiento y la fácil conectividad al internet, a causa de ello, muchos adolescentes y adultos han optado por convertirse en jugadores eventuales o profesionales, esta conducta se vio reforzando constantemente debido a que se realizan competencias regionales, nacionales, internacionales y mundiales asumiendo como deporte virtual, sin embargo, se aprecian interacciones conflictivas que no son controladas y que estimulan al jugador para expresarse indebidamente.

En consecuencia, es necesario abordar estas variables conductuales que perjudican directamente al estudiante, con el objetivo de reducir estas reacciones y fomentar la comunicación asertiva para que se desenvuelvan ante diversos eventos. Es por ello que este estudio se enfoca al hallar la relación entre agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa ubicada en Villa María del Triunfo, el cual está desarrollado en cinco capítulos que se presentan a continuación:

En el capítulo I, se explicó el problema de investigación, el cual está conformado por la realidad problemática a nivel mundial, internacional y nacional, así

mismo, se describe la justificación teórica, metodológica, práctica y social, también se plantean los objetivos (general y específicos) y por último se redactan las limitaciones del estudio.

En el capítulo II, se realizó un resumen de los antecedentes internacionales y nacionales, de la misma manera, se desarrolla la temática correspondiente al tema investigación en donde se explican las definiciones, modelos teóricos, dimensiones entre otros, además, se definen las terminologías empleadas en el estudio.

En el capítulo III, se desarrolló la metodología, el cual está compuesta por el tipo y diseño de estudio, población y muestra, hipótesis (general y específicas), también se operacionalización las variables y se explican los métodos y técnicas de los instrumentos empleados para recolectar información, los cuales cuentan con validez y confiabilidad, así mismo, se analizaron sus propiedades psicométricas en la población evaluada, por último, se describen los procesamientos de los datos.

En el capítulo IV, se analizaron e interpretaron los resultados estadísticos, en donde se identificaron los niveles de las variables, además, se calculó la prueba de normalidad y finalmente, se contrastan las hipótesis a través el coeficiente Rho de Spearman.

En el capítulo V, se plantearon las discusiones según los objetivos planteados, así mismo, se estableció las conclusiones según lo hallado y, por último, se brindan recomendaciones.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática

La agresividad es una conducta que perjudica notablemente el proceso de aprendizaje de cada estudiante, alterando el estado de bienestar colectivo de cada institución educativa, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) informa que en Oriente Medio se presenta un 31% de agresiones físicas en sus estudiantes, un 42.8% de peleas y un 41.1% de acoso escolar, por otra parte, Europa y América del Norte presentan indicadores de acoso escolar con un 25% y 31.7% respectivamente, de igual manera, en África del Norte y Subsahariana tienen más de un 36,4% de agresiones físicas entre sus estudiantes y hasta un 46.3% de peleas, en conclusión, los datos obtenidos de 96 países reflejan que 1 de cada 3 niños es fue agredido físicamente durante el tiempo de educación presencial.

En todo el mundo, la dependencia a los videojuegos se ha incrementado, la industria del videojuego ha aumentado en un 63% sus ganancias a causa de las condiciones de aislamiento por pandemia, según la plataforma global Game Quitters (2022), en sus estadísticas de relacionadas al uso de videojuegos, informó que más de 2 mil millones de sujetos en la actualidad utilizan videojuegos y es posible que la cifra supere los 3 millones de jugadores para 2023, en esta misma línea, la prevalencia de adicción a los juegos entre los adolescentes ha aumentado en un 4% desde 2007 y es alarmante la detección de más de 60 millones de personas con trastornos del juego, además, las condiciones de aislamiento social han provocado que en todo el mundo se haya pasado un 39% más de tiempo jugado que antes, en este sentido, es importante considerar que el 8.5% de los jóvenes entre 8 a 18 años sufren de trastorno por juego, siendo este un riesgo para su salud mental.

En la actualidad, los problemas de agresividad en estudiantes han sido limitados por el acceso a la presencialidad, según la Fundación ayuda a niños y adolescentes en riesgo (ANAR, 2021) informa que el acoso escolar en España se redujo en gran medida a consecuencia de las diferentes medidas de educación a distancia, ante estas condiciones, solo el 15.2% de alumnos indica que algún compañero sufre acoso escolar, sin embargo, sí se han incrementado los indicadores de agresividad a través de ciberbullying, han aumentado las agresiones en grupo, de un 43.7% en 2019 a un 72.4% en 2021, dentro de las principales agresiones actuales se evidenciaron las agresiones por el aspecto físico con un 52.5%, agresiones por ser diferente con un 46,4%, agresiones por las cosas que hace o dice en un 39,1%, agresiones por sus gustos en un 30,4% y agresiones por su orientación sexual en un 15,2% de estudiantes, en general, es importante resaltar que el 47.8% de casos no sean resueltos por sus instituciones.

En países de Latinoamérica, la dependencia a los videojuegos se evidencia por el hábito generado en sus usuarios y la interacción eufórica en estas plataformas, según el portal de estadística Statista (2021) la mayoría de usuarios pasan más de 6 horas a la semana jugando videojuegos, específicamente en países como España y Brasil el 17% de los usuarios pasan como mínimo 10 horas a la semana haciendo uso de videojuegos, por otra parte, esta problemática en países como México demuestra un 14% de usuarios que juegan en red pasan un aproximado de 10 horas semanales haciendo uso de uno o diferentes videojuegos que refuerzan esta conducta adictiva, generando una mayor dependencia hacia esta actividad que inicialmente era recreativa pero ahora implica una gran dificultad para dejar o reemplazar por alguna otra actividad.

En Perú, el consumo de videojuegos ha incrementado a medida que avanzan los años, en 2016 el consumo de videojuegos llegaba a un 11.9%, luego en 2017 alcanzó un 12.9%, no obstante, en 2018 el porcentaje de consumo de videojuegos disminuyó mínimamente a un 12.5%, en esta misma línea, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2021) el confinamiento ha generado un mayor uso de videojuegos, la industria de videojuegos revela que más de 600 mil personas adquirieron un videojuego, creciendo de 2019 con un 14% a 2020 con un 16% de consumo de videojuegos, finalmente, es evidente el incremento constante y continuo, siendo necesario implementar medidas que prevengan la dependencia a los videojuegos, por otra parte, se ha logrado determinar que el perfil de *gamer* peruano es ser un hombre de 14 a 29 años con educación superior.

Por otra parte, la presencia de agresividad afecta a la construcción de vínculos sociales y a la continuidad educativa, según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021) se han reportado 39 940 casos de agresión escolar desde el 2013 al 2021, llegando a su pico más alto en 2019 con 13 069 casos reportados, sin embargo, es necesario aclarar que los casos reportados disminuyeron a partir del 2020 en consecuencia del aislamiento social que evitaron el inicio de las clases, a pesar de ello, es importante resaltar que en general se presencia la agresión física con un 50% de incidencia en los estudiantes, además, según el sexo de la víctima, existe mayor agresividad escolar entre hombres con un 56% comparado a un 44% de presencia en mujeres durante la educación presencial, la falta de investigación de la agresividad escolar durante la pandemia provoca que este problema pueda carecer de estrategias funcionales para solucionar esta problemática.

La agresividad en estudiantes es un problema que afectan directamente a su desarrollo académico, actualmente los cambios en la educación provocados por la

pandemia han generado cambios en esta conducta problema, sin embargo, el acceso a sus compañeros a través de medios remotos ha provocado que se migre la agresividad hacia medios educativos a distancia e incluso a través de la interacción por videojuegos que puede tener, en este sentido, la agresividad en un entorno con tantas libertades como los videojuegos incentiva a una preferencia hacia el mundo de los videojuegos para lograr expresar su agresividad en condiciones estimulantes para el agresor.

De esta manera, se destaca que las características más relevantes de la población adolescente en el centro educativo abarcan un conjunto de problemas relativo a su expresividad ante las circunstancias amenazantes en el entorno educativo, además de su preferencia por el uso excesivo de videojuegos mediante plataformas interactivas virtuales, afectando a su desarrollo académico, relaciones interpersonales, vinculación afectiva hacia su entorno cercano y prospecto de vida personal.

De acuerdo a lo expuesto, se formula la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación entre agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo?

1.2. Justificación e importancia de la investigación

A continuación, se describirá las justificaciones de la investigación, el cual está segmentado a nivel teórico, metodológico, práctica y social.

En la justificación teórica, este estudio se sustenta mediante fuentes de información confiables y válidas a la actualidad, las cuales, a partir del método científico plantean las bases de la agresividad y adicción a los videojuegos según diferentes perspectivas, de esta manera, la propuesta podrá contribuir con la comunidad científica como antecedente para futuras investigaciones.

Por otro lado, a nivel metodológico, el presente trabajo fue investigado a través de métodos cuantificables para identificar la magnitud de cada variable, para ello se utilizó el Cuestionario de Agresión (AQ) y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), además, se analizaron la validez y confiabilidad por medio de una prueba piloto, las cuales demuestran buenos indicadores para la población evaluada.

Conforme a la justificación práctica, los resultados permiten observar el nivel de dependencia hacia los videojuegos y agresividad que poseen los evaluados, relativo a ello, los resultados en las relaciones de ambas variables podrán contribuir a modificar algunas prácticas educativas y ayudar a tomar mejores decisiones organizacionales basadas en sus características individuales de sus estudiantes, la forma en que se relacionan a través del aprendizaje presencial o virtual y las necesidades administrativas de la institución.

Por último, según la relevancia social, se centra en la capacidad de trascender en el contexto en que se desarrollan los estudiantes, favoreciendo al autocontrol ante situaciones de estrés, mejorando la interacción dentro y fuera de la institución, teniendo un alcance transversal y longitudinal, pudiendo transmitir buenas conductas hacia sus próximas generaciones, además, brindará diferentes alternativas de desarrollo y socialización evitando una dependencia a situaciones controladas dentro de los videojuegos.

1.3. Objetivos de la investigación: general y específicos

General

Determinar la relación entre agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

Específicos

Identificar los niveles de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

Establecer la relación entre agresividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

Establecer la relación entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

1.4. Limitaciones de la investigación

Con respecto a las limitaciones durante el desarrollo del estudio, se destacó la limitada información relativa a la adicción a los videojuegos debido a las características novedosas que implicó una adicción no asociada a sustancias psicoactivas pero que demuestran un comportamiento similar asociado a un uso excesivo de estos hábitos.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudios

Internacionales

Dorantes (2021) determinó la relación entre uso de videojuegos y el comportamiento antisocial en una muestra de 494 estudiantes que oscilan entre 8 a 13 años de Morelos, México. El método fue no experimental, y se aplicaron los instrumentos como Escala de Conducta Disocial – ECODI de (Moral y Pacheco, 2011) y el Inventario de Videojuegos Violentos – IVV (Dorantes, 2017). Conforme a los resultados, el uso de videojuegos se correlaciona positivamente con el comportamiento antisocial ($r = .36$), así mismo, encontró que el comportamiento antisocial predice el uso videojuegos.

Alonso y Romero (2021) analizaron los factores de la personalidad con el uso problemática de internet, la muestra fue de 624 estudiantes de ocho centros educativos de España. La metodología fue observacional de diseño no experimental y longitudinal, además, los instrumentos fueron la Evaluación de Rasgos de Personalidad (Ortet et al., 2010), Internet Addiction Test (Young, 1998), Escala de Afecto positivo y Negativo (Watson et al., 1988), Escala de Autoestima (Rosenberg, 1965), Cuestionario de agresión proactiva-reactiva (Raine et al., 2006), Intervention Project Questionnaire (Rey et al., 2015). Los resultados reportan que el aumento del uso problemática del internet manifiesta una baja responsabilidad, además, encontró que un mayor nivel de uso de internet predice la presencia de conductas agresivas (proactiva y reactiva), además, un alto nivel de uso de internet contrae un descenso en las emociones positivas, así mismo, presenta un aumento de ciber victimización y ciber agresión.

Rojas y Castro (2020) analizaron las conductas violentas, uso de videojuegos y la actividad física, la muestra fue compuesta por 530 escolares con edades entre 10

a 12 años de tercer ciclo en España. El método fue descriptivo de corte transversal y los instrumentos aplicados fueron el Cuestionario de Experiencias relacionadas con Videojuegos – CERV (Chamarro, et al. 2014), la Escala de Victimización en la Escuela – EV (Mynard y Joseph, 2000) y Conducta Violenta en la Escuela – ECV (Little et al., 2003). En los resultados los estudiantes que practican más actividad física y presentan menos problemas con el uso de videojuegos, además, se halló que los escolares que usan videojuegos presentan niveles altos de agresividad y de violencia, por último, se encontró correlación positiva entre conductas violentas y la victimización ($p \leq .05$).

Macheno (2020) desarrolló un estudio con el objetivo de analizar el vínculo de la frecuencia del uso de internet, redes sociales y conductas agresivas en una muestra de 60 estudiantes de Bachillerato en Ecuador. La metodología fue no experimental y los instrumentos fueron el Cuestionario frecuencia del uso del internet (Jiménez, 2017) y Cuestionario CAPI-A (Andreu, 2010). En los resultados encontró correlación entre las variables ($r=.598$), así mismo, de acuerdo con los resultados descriptivos que el 36% de la muestra usa internet y un 32% suelen tener conductas agresivas impulsivas.

Salazar (2019) efectuó una investigación con el propósito de analizar la relación entre el uso problemático de internet y el nivel de agresividad en una muestra de 180 alumnos de básica superior de una Unidad Educativa en Ecuador. La metodología fue correlacional y los instrumentos utilizados fueron Test de Uso o Adicción a Internet (IAT) (Young, 1989) y el Cuestionario de Agresividad (Buss y Perry, 1992). En los resultados hay correlación entre las variables ($r= .559$). Asimismo, los efectos de uso de internet generan un desgaste leve por cambios de ánimo, incapacidad de autocontrol y olvido de responsabilidad en el hogar y en la escuela.

Nacionales

Guevara et al. (2021) analizaron la asociación entre adicción a los juegos de video y la agresividad en una muestra de 49 adolescentes de nivel secundaria en Chiclayo. El método fue correlacional con diseño no experimental, además, aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos (Marco y Chóliz, 2011) y el Cuestionario de Agresión (Buss y Perry, 1992). Los resultados indican una prevalencia del uso normal hacia los videojuegos con 55% y un 43% presentan adicción leve, así mismo, en agresividad predominó el nivel bajo con 57% seguido por el nivel leve con 43%. Además, halló correlación entre las variables de estudio ($r = .777$).

Chiclayo (2021) estableció la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en una muestra de 400 escolares de secundaria que oscilan entre 12 a 18 años en Chiclayo. El método fue correlacional con diseño no experimental, además, se aplicaron los instrumentos como la Escala de Adicción a Videojuegos–GASA (Lloret, 2018) y el el Cuestionario AQ (Buss y Perry, 1992). Los resultados señalan una correlación entre adicción a videojuegos y agresividad ($\rho = .334$), además, prevalecieron los niveles moderados en adicción a los videojuegos (45.8%) y agresividad (53.3%). Finalmente, las dimensiones de videojuegos se asociaron positivamente con las dimensiones de adicción a los videojuegos ($p < 0.05$).

Ramírez (2021) efectuó un estudio en donde correlaciono adicción a videojuegos y agresión en 270 escolares adolescentes de Nasca. El método fue correlacional y los instrumentos empleados fueron la Escala de adicción a Videojuegos – GASA y El Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados indican que existe correlación entre adicción a los videojuegos y agresión ($r = -.461$), así mismo, se identificó que el 26.3% evidencia un nivel grave de adicción a los

videojuegos y el 20.7% presentan niveles críticos de agresión; finalmente, halló correlación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresión.

Chumbes (2021) halló la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en una muestra de 97 adolescentes de secundaria de una institución pública de Abancay, los cuales oscilan entre 12 a 17 años. El método fue correlacional con diseño no experimental y los instrumentos aplicados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011) y el Cuestionario AQ (Buss y Perry, 1962). Los resultados hallaron correlación positiva entre dependencia a los videojuegos y agresividad ($\rho = .368$), además, agresividad se correlacionó con las dimensiones cómo abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control ($\rho = .339, .404, .364$ y $.341$), de la misma manera, dependencia a los videojuegos se correlacionó con agresión física y verbal ($\rho = .501$ y $.297$), sin embargo, no se correlacionó con ira y hostilidad ($p > 0.05$). Por último, existe un gran porcentaje de estudiantes que evidencian grados muy altos de dependencia a los videojuegos (32%) y de agresividad (23.7%).

Peralta y Torres (2020) analizaron la relación entre adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en una muestra de 196 escolares adolescentes de un colegio estatal en Lima. El método fue correlacional con diseño no experimental, así mismo, se aplicó el Test de Dependencia de Videojuegos – TDV (Salas et al., 2017) y el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas – AD (Rosales, 2016). Los resultados indican que el 54% evidencia un uso ligero de videojuegos, además, en conducta antisocial prevaleció el nivel medio con 43%, y en delictiva predominó el nivel bajo con 71%, por otro lado, encontró correlación entre adicción a los videojuegos y el sexo ($p = 0.03$), por último, no halló correlación entre adicción a los videojuegos y conducta antisocial y delictiva ($p > 0.05$).

2.2. Desarrollo de la temática correspondiente al tema investigado

2.2.1. Variable 1: Agresividad

Definiciones.

Según su origen, se considera que la agresividad es un potencial natural que se activa de manera desmesurada ante cualquier estímulo u objeto en circunstancias de riesgo, en comparación, la violencia presenta un origen cultural y describe una tendencia o decisión por atacar a otra persona (Tur et al., 2021).

Considerando el contexto de los adolescentes, la agresividad perjudica el desarrollo de los estudiantes durante los procesos de socialización convencionales a su etapa, principalmente, es ocasionado por deficientes habilidades para concluir situaciones de confrontación y frustración que propician un estado de malestar o rechazo, tanto en violencia como agresividad se presentan similitudes en cuestión a los actos agresivos (Vicente, 2021).

De esta manera, se destaca que la agresividad es una reacción de sobrevivencia y resistencia al daño, comprende un complejo proceso psicológico conformada por un conjunto de pensamientos y comportamientos, es expresado a nivel verbal, físico y social, de forma activa, por otra parte es necesario destacar que la violencia es una conducta impositiva ante la necesidad de satisfacer exigencias de forma extrema, ante el rechazo a la derrota, sentimientos de vergüenza o culpa que provocan una exposición social desfavorable (Romero, 2021).

En consecuencia, agresividad se emplea ante una amenaza inminente percibida por cada adolescente en la cual se emplea el recurso de mayor eficacia posible por defender a los seres queridos, mantener la integridad propia o ajena según el contexto de cada persona durante su etapa académica (Sánchez, 2018).

A nivel conductual, la agresividad comprende un conjunto de reacciones comportamentales variando desde un estado de molestia mayor hasta un enfado acompañado de respuestas nocivas, por lo cual, las respuestas están relacionadas a lesiones, daños psicológicos, acciones letales e incluso llegar al asesinato (Pascual, 2022).

La agresividad abarca un estado emocional sostenido y motivado por sentimientos de odio dirigido hacia otra persona, pretendiendo generar impacto a través de métodos físicos y/o psicológicas, sin embargo, no es un constructo totalmente elaborado, siendo necesario destacar que la agresividad se presenta como una reacción y la violencia como una acción (Fernández y Tacuri, 2021).

Finalmente, la agresividad describe un conjunto de respuestas psicofísicas expresadas inmediatamente después de percibir una amenaza que atenta contra el estado físico de cada persona, por lo cual, la respuesta se caracteriza por ser espontánea, única y auténtica durante cada situación de peligro indistintamente de la etapa de crecimiento (Rojas, 2021).

Modelos explicativos.

Teoría comportamental de Buss.

Buss (1969) indica que la conducta agresiva es uno de los muchos componentes que conforman la personalidad, lo cual demostraría la permanencia durante el desarrollo humano, considera que esta conducta es aprendida y al repetirse genera un hábito, sus expresiones se pueden evidenciar a través de formas físicas, verbales, directa o indirectamente. En este sentido, tendríamos que considerar la agresividad como una característica humana que se expresa ante situaciones en las que se percibe un enfrentamiento, por lo cual se hace uso de los recursos que se tengan para atacar a la otra persona.

Así mismo, Buss (1969) considerando que la agresividad se puede percibir a través de sus formas de expresión, determina dos tipos de agresión, una agresión impulsada por el enojo en la que el sufrimiento y el pesar ajeno forman parte, por otro lado, en la agresión instrumental no es necesaria la presencia de emociones, se expresa ante situaciones de refuerzo constante como en casos de desarrollo económico o estatus, entre otros.

Teoría de agresividad por aprendizaje social.

Según la teoría del aprendizaje social, la conducta agresiva es emitida como parte del aprendizaje por observación adquirido y no por reacciones involuntarias o no medidas, en este sentido, los casos de agresión son modelados por estereotipos sociales, aun así, también considera que cada persona desarrolla diferentes niveles de discriminación, selección, organización y transformación de la información de los estímulos que influyen sobre cada uno, por lo cual, a pesar del contexto cada persona puede elegir (Arribasplata y Díaz, 2020).

El aprendizaje de la agresividad se da a través procesos que establecen el proceso de respuesta agresiva ante situaciones aparentemente necesarias, inicialmente, los procesos atencionales dirigen la atención de cada individuo hacia el modelo atrayente, por otra parte, los procesos de retención compulsiva que dan contexto a los nuevos aprendizajes a través del recuerdo, en este sentido, en el contexto adolescente se presencia una gran cantidad de contenido agresivo sugestivo como modelo de aprendizaje, influencias subculturales, mensajes simbólicos e imágenes alentadoras a la violencia (Maldonado y Zanabria, 2020).

En consecuencia, los procesos de reproducción motora establecen y planificando en tiempo y espacio las respuestas agresivas hacia otra persona, en contraste, los procesos motivacionales son todas aquellas respuestas o

consecuencias que promocionan o limitan la conducta agresiva, por lo tanto, durante la etapa de adolescencia será fundamental poder mantener espacios controlados que modelen una conducta adaptable al entorno social, además de ejecutar medidas correctivas oportunas y adaptadas a las diferentes situaciones de hostilidad (Matos y Reyes, 2020).

Teoría de agresividad de Winnicott

Según Winnicott, la agresividad no es un constructo negativo del ser humano, por lo contrario, propone que la agresividad implica un potencial vital que puede ser expresado de manera adaptativa a cada situación necesaria, facilitando un mejor manejo de la situación y siendo útil para combatir conflictos, en este sentido, cuando el contexto de los niños es restrictivo provocará que esta agresividad natural sea reprimida, por lo cual reservará sus opiniones y tendrá dificultades para decidir, sin embargo, en situaciones límite de violencia o conflicto reacción de manera explosiva, utilizando la agresividad contenida y provocando daños irreversibles (Ortiz y Sánchez, 2020).

La teoría propone que cada persona desarrolla un propio self, entendido como la autenticidad de cada individuo y se origina durante las primeras experiencias de interacción con la madre, esta vinculación favorece el sentido de unidad entre el estado de bienestar y los cuidados recibidos, en este sentido, cuando un bebé carece de cuidados fundamentales, desarrollará un sentido de autoprotección para lograr complementar estas ausencias, por otra parte, en casos de violencia intrafamiliar o negligencia paternal, los efectos están relacionados a la alteración constante del estado emocional (Casamayor y Díaz, 2021).

La respuesta agresiva presente en niños y adolescentes estaría relacionada a una búsqueda de bienestar perdido durante las primeras etapas de crecimiento ante

la incapacidad de los padres por brindar los cuidados necesarios, por lo cual, esta disfuncionalidad estará presente en personas vulnerables durante sus primeras etapas, predisponiendo un comportamiento agresivo en condiciones educativas (Chagas, 2012).

Modelo de agresión general.

El modelo de agresión general considera los anteriores enfoques que explican la conducta agresiva, es decir, mantiene su planteamiento biológico y reactivo por acontecimientos de ira, además de enfatizar el rol que cumplen los modelos presentes en el entorno de cada individuo durante su desarrollo y las ideas formuladas en base a estos acontecimientos, por lo cual, este modelo es una propuesta integradora que considera la agresividad como un conjunto de interacciones que forma un aprendizaje de comportamientos agresivos ante la sociedad (Medrano et al., 2019).

Según este modelo, la agresividad o respuesta agresiva está condicionada por los factores predisponentes y característicos del entorno particular de cada individuo, por lo cual, en los casos de vulnerabilidad o condiciones problemáticas, los eventos estresantes o de conflicto pueden provocar conductas agresivas como parte de sus respuestas naturales, haciendo uso insultos, amenazas y hostilidad hacia los demás en situaciones innecesarias (Bobbio y Arbach, 2019).

Además, destaca las características individuales a nivel fisiológico, afectivo y cognitivo, considerando factores como la herencia genética, género, carácter, temperamento, valores, creencias, hostilidad, humor, ritmo cardíaco y respiratorio, entre otros que predisponen a responder de manera agresiva, finalmente, el resultado subjetivo que obtiene cada persona en base a la evaluación sobre las consecuencias o conclusiones inmediatas logra ser reforzante para que se repita este comportamiento en situaciones (León, 2020).

Dimensiones.

D. Física: Esta dimensión agrupa todas aquellas expresiones de agresividad desde el contacto directo aprovechando sus capacidades físicas, el uso de objetos que puedan causar un daño considerable como armas, además, también se considera los atentados hacia las propiedades de otra persona como vehículos, viviendas, robo de ahorros, entre otros, por otro lado, también considera aquellas oportunidades de aislamiento voluntario a una persona, limitar su acceso a algún lugar o impedir el cumplimiento de sus actividades (Buss y Perry, 1992).

D. Verbal: Involucra todo tipo de expresión verbal que signifique un atentado hacia otra persona, se considera los gritos, insultos, amenazas, intimidación, comentarios mal intencionados, críticas negativas, chismes, rumores, quejas injustificadas, silencio voluntario, entre otras manifestaciones agresivas que causen o intenten dañar a otra persona (Buss y Perry, 1992).

D. Hostilidad: Esta dimensión considera todos los indicadores de un estado de distanciamiento y menosprecio hacia los demás, además, actúa con resignación e indiferencia ante las expresiones de los demás, se evidencia también como una oposición marcada hacia otra persona, provocando una rivalidad o enemistad que genera un ambiente agresivo pudiendo desencadenar un enfrentamiento que involucra declaraciones agresivas y comportamientos reactivos (Buss y Perry, 1992).

D. Ira: Involucra a todos los indicadores de respuesta emocional asociado al enfado con una persona, situación o acontecimiento, actitud de disconformidad, además, evalúa los procesos de tensión muscular, temblores, alteración de la respiración, aceleración del ritmo cardiaco y sensación de mareo o ahogo ante la desesperación (Buss y Perry, 1992).

Componentes de la agresividad.

El componente cognitivo de la agresividad involucra un conjunto de pensamiento, ideas y percepción de contenido negativo que provoca fantasear con situaciones destructivas, planeación de agresiones, presentan dificultades para procesar la información social provocando conflictos que se atribuyen a la percepción de intenciones de los demás, además, se basa en las creencias aprendidas durante su crecimiento por lo cual es más probable que aquellas personas que han crecido en entornos violentos piensen que las respuestas tendrían que contener agresiones como parte de la solución (Rodríguez, 2019).

El componente emocional de la agresividad hace referencia a todos aquellos sentimientos relacionados a la hostilidad e ira, acompañado de expresiones y gestos faciales, intensidad en el tono y volumen de voz, entre otros, se evidencia un escaso control emocional, alta impulsividad para decidir o valorar las situaciones de hostilidad, según sus emociones pueden tener la necesidad de tomar el control y dominio de la situación o sumisión ante la dificultad para estabilizar sus emociones (Montes, 2018).

Finalmente, el componente conductual de la agresividad es el resultado final de la valoración de la información y la emoción sentida por un acontecimiento, es la ejecución de la fuerza física para responder a los riesgos aparentes en su entorno, expresiones irascibles, descontroladas y explosivas, en este sentido, la respuesta física por lo general dependerá de las destrezas que desarrolle cada persona desde sus primeras etapas de crecimiento, incluso las estrategias para que este comportamiento sea efectivo (Asencios y Campos, 2019).

Manifestación de la conducta agresiva.

Por una parte, la forma de agresión activa y directa se distingue por el uso de respuesta físicas como golpes, ataques con armas o ataques con objetos y en respuestas psicológicas como intimidación, amenazas, insultos, entre otros, por otra parte, la forma de agresión activa e Indirecta se expresa a través de la destrucción física de la propiedad de otra persona o los atentados hacia sus bienes, además, a nivel psicológico, difunde rumores falsos, critica negativamente, menosprecia el esfuerzo e invalida las opiniones de otros (Valdiviezo, 2018).

En cuanto a la forma pasiva de agresividad, se puede diferenciar entre una agresividad pasiva directa en donde se expresan actitudes de rechazo físico, alejándose de la persona y a nivel psicológico, demostrando indiferencia, en contraste, la forma de agresividad indirecta se evidencia al provocar deficiencias o negligencias físicas y a nivel psicológico, incentivar los comentarios negativos para vulnerar la estabilidad de una persona distanciándolos de sus responsabilidades (Ruiz et al., 2019).

Evolución de la agresividad.

La conducta agresiva puede gestarse desde el inicio de su crecimiento, principalmente en la interacción con su madre durante los primeros meses y las personas en su entorno como la familia o personas cercanas; en ambientes de violencia intrafamiliar, algunos niños pueden crecer con una mayor predisposición para pegar, gritar o manipular a sus padres, durante las primeras etapas la flexibilidad de los padres para permitir este comportamiento se puede provocar que este comportamiento se incremente involuntariamente hasta los cuatro años, en donde se logra un mayor control de sus acciones según las restricciones o estilos de crianza de cada familia (Ramírez et al., 2020).

Durante la adolescencia las características individuales son más relevantes para cada persona debido a que son juzgadas por otros en su entorno cercano; los adolescentes limitan los procesos de socialización propios de su etapa al no encontrar congruencia entre sus deseos y el resultado de su interacción, por lo cual, generan apego hacia quienes los aceptan de manera real o aparente, además, es relevante la respuesta ante la frustración; en las siguientes etapas de crecimiento, la responsabilidad de sobre sus acciones condiciona la respuesta agresiva por lo cual, se presume un mayor auto control (Paredes, 2018).

2.2.2. Dependencia los videojuegos

Definiciones.

Los videojuegos llegan a significar un conjunto de campos de desarrollo intelectual, en la cual, a través del uso de estrategias y métodos específicos logran cumplir con el objetivo de cada juego por el placer de completarlo o haber adquirido mejores habilidades para juegos similares, de esta manera, para muchos usuarios, el uso de videojuegos significa una actividad fascinante y relevante para sus vidas, además, muchos juegos ofrecen medios de interacción social dentro de sus plataformas, por lo cual, puede llegar a trascender en la vida de cada usuario (Condor, 2019).

El uso de videojuegos demuestra ciertos beneficios en sus usuarios que les favorece una experiencia óptima, además, actualmente cada desarrollador de videojuegos se compromete con integrar experiencias enriquecedoras en la interacción con otros usuarios, el entretenimiento obtenido, el entrenamiento en la resistencia ante la frustración y la exposición a situaciones que puedan favorecer a un mejor desenvolvimiento en condiciones reales (Alave y Pampa, 2018).

El uso excesivo de videojuegos puede generar un cambio en el comportamiento de sus usuarios, provocando una dependencia hacia los refuerzos y recompensas que facilitan los videojuegos; siendo relevante la abstracción social, reservando su tiempo solo para los videojuegos, por otra parte, se presenta una gran cantidad de pensamientos obsesivos, momentos de inestabilidad emocional y conductas compulsivas dirigidas a mantenerse en conexión e interacción (Millán et al., 2021).

La causa de la adicción a los videojuegos no se puede atribuir únicamente a un proceso bioquímico, sino por la presencia de favores motivacionales que condicionan los estados afectivos ante el uso de videojuegos provocando una relación patológica de dependencia, provocando un deterioro orgánico, desgaste, abstinencia o síntomas consecuentes al estado de sedentarismo (Apaza y Vivar, 2021).

La dependencia a los videojuegos es considerada como un trastorno peculiar por la alteración del estado psicofísico, conducta impulsiva, deficiente autocontrol e influencia de factores biológicos y sociales, afectando el desarrollo y crecimiento de sus usuarios que aún se encuentran en etapas tempranas, además de alterar la funcionalidad familiar debido a la falta de atención sobre otras responsabilidades que no sean alguna relacionada a los videojuegos (Zapata, 2021).

El uso de videojuegos se ha profesionalizado y puede ser compensado económicamente, por lo cual, muchos usuarios aspiran alcanzar ese tipo de recompensas externas a los videojuegos haciendo uso de su tiempo y poniendo en riesgo la alteración de otras actividades habituales, se encuentra ligado a una pérdida de autonomía psíquica, física e intelectual (Silva, 2020).

Teorías explicativas.

Modelo teórico Young.

Young (1998) propone criterios que indicarían una dependencia hacia la tecnología de información iniciando por la percepción de necesidad, en consecuencia, pensamiento sobre el último momento de uso y las ganas por el próximo momento.

Si bien las redes sociales facilitan el inicio a una socialización a través de una red más amplia, el exceso de tiempo involucrado también perjudica en el tiempo que se deja de invertir en otras actividades igual de necesarias para el desarrollo humano.

Cuando el usuario empieza a tener dificultades para detener el uso de internet, se podría considerar que es un indicador de riesgo debido a que se empieza a perder la capacidad por controlar su organización del tiempo.

La irritabilidad que pueda presentar el usuario al presentar problemas de conexión también es un indicador de riesgo, debido a que el estado de ánimo cambia de manera drástica al interrumpir el uso de internet.

Otra de las características es la falta de percepción del tiempo, por lo general se pierde la noción del tiempo transcurrido durante el tiempo de conducta adictiva, se tiene una falsa percepción debido a la necesidad generada por la adicción.

El cuidado personal se ve afectado por los nuevos hábitos y qué tanto estén involucrados, se pone en riesgo el desarrollo en las diferentes áreas, personal, familiar y social.

Durante el proceso de confrontación al problema se presentan muchas veces falsedades o cambios de testimonio con la necesidad de ocultar la gravedad de la adicción o sucesos sensibles para el usuario.

Finalmente, se utiliza el uso de internet como estrategia de afrontamiento con la cual se alivian estados de ánimo no deseados, situaciones adversas o amenazas

constantes, por lo cual se recurre a consumir la mayor cantidad de tiempo en internet evitando el contacto con el exterior.

Modelo biológico.

El modelo biológico de la dependencia a los videojuegos propone que este trastorno del comportamiento es una enfermedad que depende de la predisposición genética, la susceptibilidad al cambio y las estrategias de afrontamiento que desarrolle cada individuo en su proceso de crecimiento y adaptación (Fuentes, 2021).

Plantea que la dependencia a los videojuegos es una enfermedad presente en los usuarios que pierden el control sobre otras actividades por lo cual recurren a estos espacios en búsqueda de alivio, en este mismo sentido, es requerido un tratamiento farmacológico como parte de la atención hacia los síntomas específicos de este comportamiento, principalmente en casos en donde son encontrados alterados algunos procesos específicos que se relacionan con la regulación hormonal y características predisponentes (Gómez y Yañaco, 2022).

Según el modelo biológico, la dependencia hacia los videojuegos se produce por la capacidad que desarrolla cada persona al interactuar con los reforzadores positivos del estado deseado y su relación con los centros de recompensa cerebrales, asumiendo una única preferencia para satisfacer estos requerimientos, es así que, muchos de los usuarios se sienten más cómodos o adaptados al entorno virtual que ofrecen los videojuegos, consolidando las condiciones biológicas que ocasiona la dependencia (Villena, 2021).

Modelos psicológicos.

Los modelos psicológicos de la dependencia a los videojuegos principalmente se apoya del aprendizaje vicario o aprendizaje por observación que surge al interactuar e interpretar los comportamientos sociales de grupos cercanos o modelos

ideales, en este sentido, gran parte de estas conductas son adquiridas del comportamiento o estilos de crianza de la familia, los compañeros de centros educativos e influencias sociales, de los cuales, imita aquellos comportamientos que considere favorable para sus necesidades (Medina y Ponce, 2021).

La aparición de las adicciones conductuales en el DSM-5 se propuso a partir de los trastornos relacionados o no relacionados a sustancias en donde especifica la cantidad de 8 a 10 horas diarias, a pesar que la dependencia a los videojuegos pueda significar un conjunto de síntomas y malestares colaterales, el modelo de adaptación propone que cada persona logra afrontar cada dificultad en función a las recompensas que perciba o desee, por lo cual, los videojuegos al ser estimulantes para sus usuarios provocarán una capacidad mayor para adaptarse a las complicaciones de su uso (Quispe, 2021).

Modelos sociológicos.

Los modelos sociológicos proponen que la dependencia a los videojuegos se produce por un conjunto de factores sociales asociados al desarrollo y aprendizaje de cada individuo, según el modelo de control parental, la causa del comportamiento agresivo es provocada por el estado de socialización que expresa el núcleo familiar, la carencia de afecto de los padres se reflejan en una conducta social desadaptada con mayor riesgo de consumo de drogas (Gonzales, 2021).

Por otra parte, modelo de la autoestima resalta el valor que cada persona proporciona al cuidado de su salud física, mental y hábitos diarios, en los casos de dependencia a los videojuegos, se evidencia una inestabilidad en estos conceptos al depender de la respuesta social que tenga según sus habilidades en los videojuegos, por el contrario, el rechazo por parte de los demás, provocaría un comportamiento

desadaptativo y recurrente hacia este tipo de interacción limitada a los videojuegos (Atachagua et al., 2021).

Dimensiones.

Dimensión de abuso y tolerancia; es necesidad progresiva de hacer un mayor uso del juego en tiempo o intensidad para lograr satisfacer sus requerimientos, por lo cual, cambia de patrones de uso o formas de juego con la finalidad de obtener diferentes y mejores resultados, sin embargo, este logro no se mantiene durante el tiempo debido a las resistencias que genera cada organismo y la adaptación a los diferentes estados de jugabilidad (Chóliz y Marco, 2011).

Dimensión de abstinencia; involucra todas las sensaciones de incomodidad y malestar emocional cuando la actividad adictiva es interrumpida o cuando se limita su uso, por lo cual, es evidenciable una conducta obsesiva por volver a ser reforzado por videojuegos y la interacción que tenga dentro del juego (Chóliz y Marco, 2011).

Dimensión de problemas asociados a la dependencia a los videojuegos; comprende el conjunto de alteraciones en los hábitos externos a los videojuegos como las actividades escolares, responsabilidades familiares y gustos personales que realizaba anteriormente en compañía de diferentes personas, sin embargo, estas interacciones son problemáticas debido a la dependencia a los videojuegos (Chóliz y Marco, 2011).

Dimensión de dificultad de control; son todos aquellos comportamientos desadaptativos como respuesta refleja o impulsiva ante un acontecimiento estresante relacionado a la falta de conexión en videojuegos o detenimiento forzoso de sus actividades, por lo cual, pierde la noción del espacio y tiempo con la realidad, además de carecer de la capacidad por regular este hábito (Chóliz y Marco, 2011).

Características de la dependencia a los videojuegos.

El videojuego se vuelve el centro de las actividades del usuario, resalta su importancia y se asume como trascendental por lo cual se sobreprotege la actitud hacia el videojuego, se mantiene pensando constantemente en la interacción con los videojuegos, se entusiasma por el planeamiento que realiza y se reserva el tiempo solo para estar conectado, evitando interactuar por otros medios (Farfán y Muñoz, 2018).

Se producen cambios en los estados de ánimo para muchos usuarios de videojuegos, son consecuentes a las experiencias y resultados en videojuegos por lo cual se evidencia una correspondencia entre lo que pasa en el videojuego y la respuesta expresada en la vida real (Valle, 2019).

Se produce un aumento gradual de los métodos y formas de lograr satisfacer sus necesidades por los videojuegos, por lo cual, muchos usuarios adquieren diferentes consolas en donde poder practicar nuevas experiencias, principalmente, buscando mantener esta interacción y conexión hacia el mundo virtual que ofrecen los videojuegos (Viteri, 2021).

Estado de insatisfacción o perturbación desagradable provocado por la ausencia o limitación del uso de videojuegos, se reduce al poco tiempo de volver a conectarse, sin embargo, esta restricción provocaría malestar subjetivo, respuestas somáticas, entre otras (Artezano, 2020).

Disfuncionalidad en las relaciones interpersonales, provocando una vinculación conflictiva entre familiares y amigos, por lo cual, se evidencia una gran preferencia por interactuar a través de las plataformas virtuales que, en persona, además de que cada usuario puede controlar el tiempo y momento de interacción, pudiendo desactivar su sistema de voz o audio (Flores, 2022).

Se presenta una mayor tendencia a la recaída ante la búsqueda por detener esta actividad problemática, principalmente después de las etapas de control o abstinencia en donde se reflexiona sobre el impacto que están teniendo los videojuegos sobre sus usuarios (Rodríguez, 2020).

Factores motivacionales.

Los videojuegos plantean una interacción inmersiva y llena de actividades altamente estimulantes que capta un gran público adolescente debido a que se atiende a sus intereses por entretenimiento y características específicas de las preferencias visuales, auditivas y sensoriales, por lo cual, cada dispositivo o plataforma, constantemente busca mejorar sus cualidades o capacidades de jugabilidad, además, los videojuegos pueden trascender de las plataformas virtuales hacia las situaciones sociales, en algunos casos de involucra como parte de la identidad del usuario y puede favorecer o perjudicar según la aceptación de su grupo social (Sánchez et al., 2021).

Los desarrolladores y programadores de videojuegos establecen logros y metas atractivas a su público según el tipo de juego que se realice, por lo cual se establece una fidelización marcada en muchos de los jugadores, llegando a trascender a sus vidas personales, asumirlo como un gusto único, comprando diferentes productos de la marca o el juego e incluso defendiéndolos en situaciones desfavorables para la comunidad (García y Sialer, 2021).

Los videojuegos son adaptables a todas las edades y las habilidades que cada usuario pueda tener según su edad, por lo cual, los videojuegos como entretenimiento pueden ser útiles para todos en entretenimiento, facilita el logro de nuevas habilidades útiles para otros videojuegos, presentan diferentes retos facilitando un mejor dominio a medida que se avanza de niveles (Challco y Guzmán, 2018).

Los videojuegos brindan una falsa expectativa de control debido a la alta capacidad de control que se tiene sobre las características del juego, es así que, cada usuario favorece su propia experiencia ajustando los parámetros de jugabilidad y buscando una mejor comunidad para la continuidad de su juego, de esta manera, adaptan su experiencia haciéndolo más personal e influencia en el riesgo para desarrollar una dependencia (López et al., 2022).

Los videojuegos están programados para cumplir con un tiempo de juego mínimo de entretenimiento, además, proporciona un uso libre para poder desactivar diferentes misiones y mejorar las habilidades específicas de cada usuario, en este sentido, esta actividad puede ser problemática cuando no se controla el tiempo de uso (Monzonís, 2017).

Los videojuegos pueden distorsionar el autoconcepto de los usuarios al vincular sus logros en la virtualidad con su expectativa de capacidad social en la realidad, en este sentido, se incrementa la autoestima de aquellos usuarios que logran desarrollar una mayor capacidad y sensación de control (Herdoiza, 2021).

Clasificación de videojuegos.

En la actualidad existe una gran cantidad de videojuegos, por lo cual, es necesario clasificarlos según su jugabilidad u objetivos a cumplir según cada producto, dentro de los más conocidos se encuentran los juegos de acción en donde se interactúa con una gran cantidad de elementos, niveles, dificultades en aumento, lograr el objetivo mayor, por otra parte, también los juegos de velocidad son muy populares entre adolescentes, en donde se asume un rol activo en la conducción de diferentes vehículos, obstáculos y circuitos; también, los juegos de aventura suelen ser inmersivos, en donde el personaje elegido debe pasar por diferentes pruebas para lograr afrontar cada situación

En este sentido, los videojuegos de simulación en donde se asumen roles y reglas para desarrollar la historia, han tomado una gran relevancia debido a las nuevas tecnologías, proponiendo una mejor jugabilidad para los productos que promueven la estrategia, en donde es necesario un mayor uso del análisis contextual y uso apropiado de elementos presentes, en esta misma línea, los juegos de deporte que aprovechan de las condiciones espaciales para ejecutar acciones posibles en la realidad.

Finalmente, una categoría que busca incrementar e incentivar el nivel de conocimiento presente en sus usuarios son los juegos educativos que promueven el aprendizaje, funcionan en diferentes niveles y proporciona una mayor estimulación de capacidades académicas, además de juegos de baile que corresponde a ritmos conocidos y asociados a grandes marcas e industrias musicales (Serna, 2020).

2.3. Definición conceptual de la terminología empleada

Agresividad: Respuesta voluntaria o involuntaria que se aplica hacia otra persona, animal o cosa en donde pueda liberar la tensión provocada por una amenaza aparente o un estímulo desagradable (Cortini, 2022).

Dependencia: Conjunto de respuestas involuntarias que involucra pensamientos, emociones y comportamientos compulsivos por continuar en interacción con los estímulos deseados (Gutiérrez y Vásquez, 2019).

Videojuegos: Juegos electrónicos contenidos en plataformas virtuales por los cuales se interactúa a través de una pantalla y diferentes componentes que proporcionan una mejor experiencia (Calvo, 2018).

Adolescencia: Etapa de crecimiento físico, desarrollo psíquico y emocional en donde se valora con mayor subjetividad las características personales debido a que

su contexto social es determinante en sus pensamiento y comportamiento (García y Parada, 2018).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio fue básico - correlacional, ya que mide las variaciones y el grado de correlación entre agresividad y dependencia los videojuegos en estudiantes de secundaria sin aplicar ningún cambio en las variables (Bernal, 2010).

El diseño fue no experimental, dado que no se efectuará ninguna manipulación deliberada en las variables; y transversal porque se recolectará los datos en un breve tiempo y espacio (Hernández et al., 2014).

3.2. Población y muestra

Según Ventura (2017) la población de una investigación esta conceptualizada como un grupo de elementos que cuentan con características de interés para el investigador, y que ayuda a observar la presencia o ausencia de un fenómeno o más; estas poblaciones se dividen en finitas (se conoce la cantidad) e infinitas (no se tiene registrado una cantidad exacta).

Conforme a lo expuesto, este estudio considera una población es finita, compuesta por 1,279 estudiantes de ambos sexos, con edades entre 11 a 17 años y que cursan de 1ro a 5to grado de secundaria de una institución educativa estatal situado en el distrito de Villa María del Triunfo, Lima-Perú.

La muestra es censal, es decir, el total de la población forma parte de la muestra, y de acuerdo a ello, se obtendrá datos más precisos (Leo, 2018).

Criterios inclusión

- Aceptan el consentimiento informado.
- Sexo femenino y masculino.
- De 1ro a 5to de secundaria.
- Edades entre 11 a 17 años.
- Participación voluntaria

Criterios exclusión

- No desarrollen adecuadamente los instrumentos.
- Estudiantes con habilidades especiales.
- No acepten participar en la evaluación.

3.3. Hipótesis***General***

H_i: Existe relación entre agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

Específicos

H₁: Existe relación entre agresividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

H₂: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

3.4. Variables - Operacionalización

Tabla 1

Definición operacional de la variable agresividad

<i>Definición conceptual</i>	<i>Definición operacional</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Ítems</i>	<i>Categorías</i>		<i>Escala</i>
					<i>Respuestas</i>	<i>Niveles</i>	
La agresividad es una respuesta permanente y constante siendo una característica del sujeto, cuyo objetivo es dañar a otro sujeto u objeto, la cual se da de manera física o verbal, o también por medio de emociones como la ira y hostilidad (Buss y Perry, 1992).	La puntuación se da a través de la suma de puntajes totales, los cuales son obtenidos en el Cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992).	Física	- Golpes	1,5,9,13,17, 21,24*,27,29	1CF	Bajo	Ordinal
			- Empujones				
			- Puñetes				
			- Patadas				
		Verbal	- Discusión	2,6,10, 14,18	2BF	Moderado	
			- Ofensa				
			- Amenaza				
			- Insulto				
			- Enojado				
		Hostilidad	- Pierde control	4,8,12,16, 20,23,26, 28	4BV	Alto	
			- Disgusto				
			- Evaluación negativa				
			- Furia				
Ira	- Irritación	3,7,11,15*, 19,22,25	5CV	88-145			
	- Indignación						
	- Cólera						

Tabla 2*Definición operacional de la variable de dependencia a los videojuegos*

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías		Escala
					Respuestas	Niveles	
La dependencia a los videojuegos es patrón de conducta que induce al consumo desmesurado y excesivo, el cual genera alteraciones a nivel cognitivo, conductual y físico, perjudicándolo en diversos contextos de su vida cotidiana (Marcos y Chóliz, 2011).	La puntuación se da a través de la suma de puntajes totales, los cuales son obtenidos en el Test de Dependencia a los Videojuegos de Marco y Chóliz (2011).	Abstinencia	- Ansiedad - Irritabilidad - Enfado - Frustración	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	1 TD – N 2PD – RV 3N – AV 4PA – CF 5TA - MV	Bajo 25-50 Moderado 51-80 Alto 81-125	Ordinal
		Abuso y tolerancia	- Insatisfacción - Abandono de otras actividades - Negligencia - Irresponsabilidad - Desorganización	1, 5, 8, 9 y 12			
		Problemas asociados a los videojuegos	- Disminución de actividades sociales y familiares - Privación del sueño - Baja productividad - Abandono	16, 17, 19 y 23			
		Dificultad de control	- •Ansiedad - •Permanencia en el juego	2, 15, 18, 20, 22 y 24			

3.5. Métodos y técnicas de investigación

La técnica fue la encuesta, la cual se utiliza para recoger datos en investigaciones científicas; se caracteriza porque se estructura por una serie de preguntas o reactivos centrados en medir el fenómeno de estudio y así, contrastar las hipótesis planteadas (Cisneros et al., 2022).

Cuestionario de agresión – AQ

Este cuestionario fue construido por Buss y Perry (1992) y adaptado en Lima Sur por Tintaya (2017), en donde su principal objetivo es medir el nivel de agresión del sujeto; este constructo se aplica de manera grupal o individual y estuvo dirigido para adolescentes de 10 a 19 años con un tiempo estimado de 10 a 15 minutos para su desarrollo. De acuerdo con su estructura, el instrumento posee 29 ítems y se agrupan en 4 dimensiones como física (ítems: 1,5,9,13,17,21,24*,27 y 29), verbal (ítems: 6,10,14 y 18), hostilidad (ítems: 4,8,12,16,20,23,26 y 28) e ira (ítems: 3,7,11,15*,19,22 y 25), en cuanto su calificación, la escala de medición es tipo Likert con cinco opciones de respuesta desde Completamente falso para mí (1) hasta Completamente verdadero para mí (5), cabe resaltar que existen ítems inversos (15* y 24*), por último, la categorización de los niveles son tres: bajo [29-58], moderado [59-87] y alto [88-145].

En la psicometría de la construcción del Cuestionario de Agresión AQ, Buss y Perry (1992) efectuó la validez de constructo por análisis factorial exploratorio en donde reportó una varianza explicada acumulada de 46.37% en los cuatro factores, así mismo, en el análisis factorial confirmatorio obtuvo índices de ajustes robustos y aceptables (RMR=.05, GFI=.093, AGFI=.92 y RMSEA=.05), además, calculó el coeficiente Alpha de Cronbach en donde obtuvo .89 en la escala total y sus

dimensiones varían entre .72 a .85, por último, en el test-retest obtuvieron valores que oscilan entre .72 a .80 con las subescalas.

Posteriormente, Tintaya (2017) adaptó el instrumento en Lima Sur, en donde la validez de contenido reportó coeficientes V de Aiken mayores a .80 en los ítems, así mismo, en la validez de constructo por análisis factorial exploratorio evidenció una varianza explicada acumulada de 62.72% en los cuatro factores, además, los ítems obtuvieron cargas factoriales mayores a .30, por otro lado en la confiabilidad, estimó un coeficiente Alpha de Cronbach de .814, y por último, se ejecutó la confiabilidad test-retest reportando un valor de .932.

Propiedades psicométricas

En este apartado, se analizó la validez de constructo por análisis factorial confirmatorio y la confiabilidad por consistencia interna a través del coeficiente Alfa de Cronbach del Cuestionario de Agresión- AQ.

Validez de constructo

De acuerdo al $X^2_{(341)} = 943$, $p = .001$ el modelo se adecua al constructo planteado, así mismo, los estadísticos de ajuste robusto evidencian que el modelo de cuatro dimensiones muestra buen ajuste como se aprecia la siguiente tabla:

Tabla 3

Índice de ajuste de la estructura factorial del constructo agresión

Index	Valor crítico	Valor hallado	Interpretación
Comparative Fit Index (CFI)	$\geq .90$	0.888	Ajuste regular
Tucker-Lewis Index (TLI)	$\geq .90$	0.876	Ajuste regular
Root mean square error of approximation (RMSEA)	$\leq .08$	0.05 [.04, 05]	Buen ajuste

En la Tabla 3, se observa que en los índices de ajuste como el CFI y TLI obtuvieron valores críticos menores a .90 ($\geq .90$), sin embargo, en el índice de RMSEA se obtuvo un valor crítico menor a .08 ($\leq .08$), en base a ello, se concluye que los índices poseen un buen ajuste, por tanto, los datos avalan lo que la teoría plantea.

Tabla 4*Cargas factoriales del constructo agresión*

Factor	ítem	Estimate	SE	Z	p	Stand. Estimate
Física	1	0.696	0.040	17.46	< .001	0.612
	5	0.825	0.044	18.78	< .001	0.651
	9	0.851	0.046	18.46	< .001	0.640
	13	0.603	0.037	16.11	< .001	0.573
	17	0.674	0.048	14.13	< .001	0.513
	21	0.796	0.042	18.82	< .001	0.649
	24	0.139	0.057	2.46	0.014	0.096
	27	0.673	0.039	17.16	< .001	0.603
	29	0.825	0.055	15.11	< .001	0.545
Verbal	6	0.518	0.044	11.7	< .001	0.451
	10	0.725	0.045	16.16	< .001	0.598
	14	0.593	0.044	13.63	< .001	0.512
	18	0.578	0.039	14.8	< .001	0.552
Hostilidad	4	0.374	0.040	9.28	< .001	0.359
	8	0.772	0.047	16.34	< .001	0.593
	12	0.760	0.046	16.73	< .001	0.604
	16	0.724	0.047	15.5	< .001	0.567
	20	0.742	0.047	15.67	< .001	0.574
	23	0.329	0.051	6.46	< .001	0.255
	26	0.920	0.049	18.78	< .001	0.665
	28	0.482	0.050	9.64	< .001	0.371
Ira	3	0.515	0.047	10.96	< .001	0.412
	7	0.624	0.047	13.29	< .001	0.488
	11	0.869	0.049	17.92	< .001	0.628
	15	-0.181	0.040	-4.51	< .001	-0.176
	19	0.616	0.041	15.06	< .001	0.543
	22	0.813	0.042	19.46	< .001	0.672
	25	0.760	0.046	16.59	< .001	0.591

En la Tabla 4, se presento en análisis de ítems a través de la técnica factorial confirmatorio, en donde los ítems reportan valores significativos ($p < .05$), así mismo, las cargas factoriales en la dimensión física oscila entre .513 a .651, excepto en el ítem 24, sin embargo, se tiene en cuenta que dicho ítem está calificado como inverso, en la dimensión verbal oscila entre .451 a .598, en la dimensión hostilidad entre .255 a .665 y en la dimensión ira entre .412 a .672, cabe resaltar que el ítem 15 es inverso, por lo tanto, se comprueba que el instrumento posee una validez aceptable, sin embargo, es necesario evaluar nuevamente para tener mejores resultados en los índices de ajuste (CFI y TLI).

Confiabilidad por consistencia interna

Tabla 5

Estadísticos de confiabilidad de agresión y sus dimensiones

VARIABLES/DIMENSIONES	α	[IC95%]
Física	0.772	[.747; .795]
Verbal	0.651	[.610; .688]
Hostilidad	0.729	[.700; .757]
Ira	0.730	[.700; .758]
Escala total	0.883	[.871; .894]

Nota. α =Alfa de Cronbach, IC95%=intervalo de confianza del 95%

En la Tabla 5, se calculó la confiabilidad de agresión y sus dimensiones a través del coeficiente Alfa de Cronbach, en donde la dimensión física (.772), hostilidad (.729) e ira (.730) obtuvieron valores aceptables, al igual que escala total (.883), sin embargo, en la dimensión verbal (.651), su confiabilidad es cuestionable, es por ello, que es necesario evaluar a una muestra más amplia para tener mejores resultados.

Test de Dependencia de videojuegos - TVD

Este test fue construido por Marcos y Cholis (2011) y adaptado por Huamán (2020) con el objetivo de identificar el nivel de independencia ante el uso de videojuegos, su aplicación es grupal o colectiva y está dirigido para adolescentes de 11 a 18 años con un tiempo estimado de 15 a 20 minutos para su desarrollo. En cuanto la estructura, posee 25 ítems y se agrupan en cuatro dimensiones como abstinencia (ítems: 3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25), abuso y tolerancia (ítems: 1,5,8,9 y 12), problemas asociados a los videojuegos (ítems: 16,17,19 y 23) y dificultad de control (ítems: 2,15,18,20,22 y 24), acorde a su calificación, la escala de medición es tipo Likert con cinco opciones de respuesta en donde del ítem 1 al 14 se puntúa desde Totalmente en desacuerdo (1) hasta Totalmente de acuerdo (5), así mismo, del ítem 15 al 25 se puntúa desde Nunca (1) hasta Muchas veces (5) los cuales se miden directamente, por último, se categorizan por tres niveles como bajo [25-50], en riesgo [51-81] y alto [81-125].

De acuerdo con la psicometría de la construcción, Marcos y Chóliz (2011) hallaron en la validez de contenido un coeficiente V de Aiken ($V > .80$) y prueba binomial ($p < .05$), además, analizaron la validez de constructo por análisis factorial exploratorio arrojando una varianza explicada acumulada de 40.43% en los cuatro factores, por último, en la confiabilidad por Cronbach reportó .94, por tanto, el instrumento es válido y confiable.

Luego, Huamán (2020) adaptó el instrumento, en donde se analizó los ítems a través de la validez de contenido siendo así aceptable ($V > .80$), además, se efectuó la validez de constructo a través de la técnica de análisis factorial confirmatorio el cual reportó índices de ajustes robustos y aceptables ($GFI = .98$, $RMSEA = .06$; $SRMR = .04$, $CFI = .98$; $TLI = .97$), por último, se estimó la confiabilidad por consistencia interna en

donde obtuvieron índices aceptables en el total de la variable ($\alpha = .964$; $\omega = .965$), y también en sus dimensiones como abstinencia ($\alpha = .926$; $\omega = .926$), abuso y tolerancia ($\alpha = .823$; $\omega = .828$), problemas ocasionados ($\alpha = .860$; $\omega = .865$) y dificultad de control ($\alpha = .855$; $\omega = .861$).

Propiedades psicométricas

A continuación, en este estudio se analizó la validez de constructo por análisis factorial confirmatorio y la confiabilidad por consistencia interna a través del coeficiente Alfa de Cronbach del Test de Dependencia de Videojuegos -TVD.

Validez de constructo

De acuerdo al $X^2_{(269)} = 1101$, $p = .001$ el modelo se adecua al constructo planteado, así mismo, los estadísticos de ajuste robusto evidencian que el modelo de cuatro dimensiones muestra buen ajuste como se aprecia la siguiente tabla:

Tabla 6

Índice de ajuste de la estructura factorial del constructo dependencia a los videojuegos

Index	Valor crítico	Valor hallado	Interpretación
Comparative Fit Index (CFI)	$\geq .90$	0.918	Buen ajuste
Tucker-Lewis Index (TLI)	$\geq .90$	0.908	Buen ajuste
Root mean square error of approximation (RMSEA)	$\leq .08$	0.06 [.06, .07]	Buen ajuste

En la Tabla 6, se observa que en los índices de ajuste como el CFI y TLI obtuvieron valores críticos mayores o iguales a .90 ($\geq .90$), así mismo, en el índice de RMSEA se obtuvo un valor crítico menor a .08 ($\leq .08$), en base a ello, se concluye que los índices poseen un buen ajuste lo que indica que los datos confirman la teoría principal.

Tabla 7*Cargas factoriales del constructo dependencia a los videojuegos*

Factor	Indicator	Estimate	SE	Z	p	Stand. Estimate
Abstinencia	3	0.825	0.041	20.22	< .001	0.661
	4	0.92	0.043	21.26	< .001	0.686
	6	0.871	0.044	19.96	< .001	0.653
	7	0.923	0.043	21.49	< .001	0.692
	10	1.048	0.043	24.63	< .001	0.763
	11	0.691	0.037	18.71	< .001	0.621
	13	0.926	0.044	21.25	< .001	0.686
	14	1.034	0.049	21.33	< .001	0.688
	21	0.95	0.045	21.28	< .001	0.687
25	0.966	0.044	21.78	< .001	0.699	
Abuso y tolerancia	1	0.929	0.042	22.3	< .001	0.721
	5	0.884	0.040	22.35	< .001	0.720
	8	0.81	0.040	20.31	< .001	0.671
	9	0.752	0.046	16.5	< .001	0.569
	12	1.021	0.042	24.09	< .001	0.764
Problemas asociados	16	1.109	0.043	25.95	< .001	0.808
	17	0.692	0.034	20.08	< .001	0.671
	19	0.996	0.042	23.7	< .001	0.758
	23	0.872	0.039	22.4	< .001	0.728
Dificultad de control	2	0.327	0.035	9.39	< .001	0.341
	15	0.799	0.036	22.42	< .001	0.722
	18	0.994	0.042	23.67	< .001	0.747
	20	0.833	0.043	19.55	< .001	0.649
	22	0.757	0.034	22.45	< .001	0.721
24	0.686	0.033	21.12	< .001	0.686	

En la Tabla 7, se presento en análisis de ítems a través de la técnica factorial confirmatorio, en donde todos los ítems reportan valores significativos ($p < .05$), además, según las cargas factoriales, la dimensión abstinencia oscila entre .621 a .763, en abuso y tolerancia entre .569 a .764, en problemas asociados a los videojuegos entre .671 a .808, y en dificultad de control de .341 a .747, por tanto, se concluye que los ítems poseen cargas factoriales aceptables, lo que indica que el constructo cuenta con validez.

Confiabilidad por consistencia interna

Tabla 8

Estadísticos de confiabilidad de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones

Variables/Dimensiones	α	[IC95%]
Abstinencia	0.897	[.886; .908]
Abuso y tolerancia	0.818	[.796; .837]
Problemas asociados a los videojuegos	0.828	[.808; .846]
Dificultad de control	0.807	[.786; .826]
Escala total	0.950	[.945; .955]

Nota. α =Alfa de Cronbach, IC95%=intervalo de confianza del 95%

En la Tabla 8, se calculó la confiabilidad de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones a través del coeficiente Alfa de Cronbach, en donde la dimensión abstinencia (.897), abuso y tolerancia (.818), problemas asociados a los videojuegos (.828) y dificultad de control (.807) obtuvieron valores aceptables, así mismo, en la escala total se reportó .950, por tanto, se concluye que el instrumento posee una confiabilidad aceptable para su aplicación.

3.6. Procesamiento de los datos

En primer lugar, se contactó con el director de la institución educativa para solicitar el permiso formal a través de una carta de presentación y así coordinar los horarios de evaluación. Posteriormente, se le brindará un consentimiento informado

a los padres de familia y un asentimiento informado para los estudiantes de 1ro a 5to de secundaria, así mismo, se les indicó a los alumnos que su participación es voluntaria, además, se les explicó que los datos serán confidenciales y sólo se utilizará para fines académicos, en donde se respetará los principios éticos de Helsinki el cual protege y respeta los derechos de los participantes sin perjudicar su salud. En cuanto la aplicación de los instrumentos se efectuará en una sola sesión y se les brindará previamente las instrucciones para que contesten adecuadamente con un tiempo estimado de 15 a 20 minutos.

Finalmente, se verificaron los datos y se tabularon en el Microsoft Excel para exportarlo al IBM SPSS Statistics versión 26 en donde se analizaron los estadísticos descriptivos como la frecuencias y porcentajes de los niveles, además, se calculó la prueba de normalidad por medio del Kolmogorov Smirnov en donde se comprobó que la distribución de los datos fue no normal, por tanto, se aplicaron los estadísticos no paramétricos, utilizando el Rho de Spearman.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 9

Niveles de agresividad

Variable	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Agresividad	Bajo	272	21.3
	Moderado	714	55.8
	Alto	293	22.9
	Total	1279	100.0

En la tabla 9, se observan los niveles de agresividad, en donde predominó el nivel moderado con 55.8% (714 estudiantes), seguido por el nivel alto con 22.9% (293 estudiantes) y el nivel bajo con 21.3% (272 estudiantes).

Tabla 10

Niveles de dependencia a los videojuegos

Variable	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Dependencia a los videojuegos	Bajo	258	20.2
	Moderado	706	55.2
	Alto	315	24.6
	Total	1279	100.0

En la tabla 10, se visualizan los niveles de dependencia a los videojuegos, en el cual prevaleció el nivel moderado con 55.2% (706 estudiantes), seguido por el nivel alto con 24.6% (315 estudiantes) y el nivel bajo con 20.2% (258 estudiantes).

4.2. Resultados inferenciales

Tabla 11

Pruebas de normalidad de agresividad y dependencia a los videojuegos

Variables	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	<i>p</i>
Agresividad	0.030	1279	0.01
Dependencia a los videojuegos	0.107	1279	0.00

Nota. gl=grado de libertad, *p*=significancia

En la tabla 11, se calculó la prueba de normalidad de agresividad y dependencia a los videojuegos por medio del estadístico Kolmogorov Smirnov, los cuales reportaron valores menores a 0.05, lo que indica que los datos no son homogéneos, por tanto, no se ajusta a la normalidad, es por ello que se optó por utilizar el coeficiente Rho de Spearman para corroborar las hipótesis.

4.3. Contrastación de la hipótesis

Tabla 12

Correlación entre agresividad y dependencia a los videojuegos

		Dependencia a los videojuegos
Agresividad	rho	,327**
	<i>p</i>	0.00
	N	1279

Nota. rho=coeficiente de Spearman, *p*=significancia

En la tabla 12, se contrastó la hipótesis general a través del coeficiente Rho de Spearman, en donde agresividad y dependencia a los videojuegos se correlacionan significativamente ($p < 0.05$), además, reportó un grado de correlación débil y de tendencia directa (rho=.327), por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

Tabla 13*Correlación entre agresividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos*

		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas asociados	Dificultad de control
	rho	,345**	,258**	,310**	,225**
Agresividad	p	0.00	0.00	0.00	0.00
	N	1279	1279	1279	1279

Nota. rho=coeficiente de Spearman, p=significancia

En la tabla 13, se presenta el análisis en donde agresividad se correlaciona significativamente con las dimensiones de dependencia a los videojuegos ($p < 0.05$), así mismo, se observa que agresividad guarda correlación directa y de grado débil con abstinencia ($\text{rho} = .345$), abuso y tolerancia ($\text{rho} = .258$) y problemas asociados a los videojuegos ($\text{rho} = .310$), sin embargo, posee un grado muy débil con dificultad de control ($\text{rho} = .225$). Es por ello que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

Tabla 14*Correlación entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad*

		Física	Verbal	Hostilidad	Ira
Dependencia a los videojuegos	rho	,348**	,227**	,228**	,236**
	p	0.00	0.00	0.00	0.00
	N	1279	1279	1279	1279

Nota. rho=coeficiente de Spearman, p=significancia

En la tabla 14, se expone el análisis en donde dependencia a los videojuegos se correlaciona significativamente con las dimensiones de agresividad ($p < 0.05$), además, se evidencia que dependencia a los videojuegos y agresividad física ($\text{rho} = .348$) se correlaciona directamente y con magnitud débil, de la misma manera, con agresividad verbal ($\text{rho} = .227$), hostilidad ($\text{rho} = .228$) e ira ($\text{rho} = .236$) reportaron correlaciones muy débiles. De acuerdo a lo hallado, se rechaza la nula y se acepta la hipótesis alterna.

CAPÍTULOS
DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

5.1. Discusiones

En la contrastación de la hipótesis general, se halló correlación positiva y de grado débil entre agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes, lo que indica que, entre mayor nivel de agresividad, se presenciara mayor dependencia hacia los videojuegos. En cuantos los resultados hallados, se asimilan a estudios internacionales, tales como el de Dorantes (2021) quien halló correlación positiva entre uso de videojuegos comportamiento antisocial en estudiantes de México, así mismo, Rojas y Castro (2020) hallaron correlación positiva entre uso problemático de videojuegos y la agresividad en escolares de España, de la misma manera, Alonso y Romero (2021) concluyeron que entre mayor uso de internet existirá un aumento de conductas agresivas (reactiva y proactiva) en estudiantes de España, además, Mancheno (2020) encontró correlación positiva entre frecuencia del uso de internet, redes sociales y conductas agresivas en estudiantes de Bachillerato en Ecuador, por último, Salazar (2019) en Ecuador, evaluó a estudiantes básica superior en donde halló correlación positiva entre uso problemática de internet y agresividad. Por lo tanto, los resultados obtenidos en diferentes contextos y poblaciones demuestran los estudiantes que presenten indicadores agresivos, a su vez, estarán asociados con una adicción a los videojuegos. Por otra parte, a nivel nacional, Guevara et al. (2021) reportaron correlación positiva entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de Chiclayo, además, Chiclayo (2021) encontró correlación positiva entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de Chiclayo, también, Ramírez (2021) halló correlación positiva entre adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de Nasca, además, Chumbes (2021) identificó una correlación positiva entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Abancay, sin embargo, Peralta y Torres (2020) no hallaron correlación significativa entre adicción

a los videojuegos y conducta antisocial y social en estudiantes de Lima. En consideración a ello, se evidencia que en la región se existen indicadores que predisponen la presencia de la agresividad y la permisividad hacia los estudiantes por acceder a videojuegos sin restricciones. Por lo cual, se sostiene la teoría sociológica en donde Gonzales (2021) sustenta que la dependencia a los videojuegos se establece en un contexto permisivo, en donde este comportamiento es reforzado por sus iguales e involucra una conducta agresiva hacia quienes intenten evitar sus decisiones. En tal sentido, a partir de los alcances de la investigación se logra aportar una mejor perspectiva sobre la asociación entre ambos constructos psicológicos, concluyendo que una respuesta conductual agresiva que se manifiesta de manera permanente y constante ante diversos eventos, explica una conducta dependiente a los videojuegos debido al consumo desmesurado y sin control, el cual le genera alteraciones a nivel cognitivo, conductual y físico, perjudicando al adolescente en diversos contextos.

De acuerdo con los estadísticos descriptivos de agresividad, se identificó que el 55.8% de los estudiantes poseen niveles moderados, además, el 22.9% evidencian niveles elevados y el 21.3% manifiestan niveles bajos. Dichos resultados, se asemejan al estudio internacional de Mancheno (2020) quien identificó que el 32% de los estudiantes ecuatorianos manifiestan conductas agresivas por impulso, por lo cual, se explica la agresividad en función al aprendizaje adquirido en la familia y círculos sociales cercanos, asimismo, por la falta de autoridad en el centro de estudios y la falta de consecuencias trascendentales que permiten que al estudiante continuar repitiendo estas conductas desadaptativas, por otro lado, a nivel nacional, Chiclayo (2021) identificó la predominancia del nivel moderado en agresividad con 53.3% de estudiantes de Chiclayo, así mismo, Peralta y Torres (2020) encontraron niveles

moderados en conducta antisocial con 43%, no obstante, en conducta delictiva prevaleció el nivel bajo con 71%, sin embargo, Ramírez (2021) en agresión, encontró mayor predominancia del nivel crítico con 20.7% de la muestra de estudiantes de Nasca, de la misma manera, Chumbes (2021) identificaron niveles altos de agresividad con 23.7% en estudiantes de Abancay, por su parte, Guevara et al. (2021) encontraron bajos niveles de agresividad con 57% en estudiantes de Chiclayo. Estos resultados indican que en el Perú los estudiantes presencian agresividad dentro del ambiente escolar con regularidad, en donde utilizan la agresividad como una forma de reacción propia de su interacción escolar. Este comportamiento se explica según el modelo de agresión general, en donde cada individuo utiliza la agresividad de forma instrumental, con fines de protección hacia su salud y bienestar educativa (Mendrano et al, 2019). Esta perspectiva sobre la agresividad aporta una mejor comprensión hacia la interacción que mantienen los estudiantes durante la secundaria, entendiendo que, en su mayoría utilizan la agresividad como parte de sus respuestas regulares. Conforme a ello, se encontró un mayor porcentaje de estudiantes que manifiestan niveles moderados de agresividad, es decir, mantienen un autocontrol ante eventos frustrantes o incómodas, sin embargo, sus respuestas psicofísicas son expresadas con una intensidad promediada afectando de manera directa o indirecta al estímulo provocador, por otro lado, los estudiantes con niveles bajos de agresividad evidencian una facultad de control de impulsos en donde ignora al agresor o manipulan la situación o evento desagradable, por último, los estudiantes con niveles altos de agresividad reaccionan instantáneamente de manera persistente y dominante, con el propósito de dañar al estímulo provocador o agresor a través del contacto físico o verbal.

Conforme al siguiente estadístico descriptivo de dependencia a los videojuegos, se identificó que el 55.2% poseen niveles moderados, además, el 24.6% reportan niveles altos y el 20.2% evidencian niveles bajos. Estos resultados coinciden con estudios nacionales, tales como el de Chiclayo (2021) quien evaluó a adolescentes de Chiclayo, en donde predominó el nivel moderado con 45.8%, por otro lado, en el estudio Guevera et al. (2021) encontraron niveles normales del uso de videojuegos con 55% en estudiantes de Chiclayo, así mismo, Peralta y Torres (2020) en Lima, identificaron la prevalencia del nivel ligero en dependencia a los videojuegos con 54% en una muestra, sin embargo, en el estudio de Ramírez (2021) predominó el nivel grave en adicción a los videojuegos con 26.3% en escolares de Nasca, de la misma manera, Chumbes (2021) encontró niveles muy altos de dependencia a los videojuegos en adolescentes de Abancay con 32%. Estos resultados demuestran que los videojuegos se encuentran presentes en todos los estudiantes, en la actualidad la mayoría desarrolla niveles regulares, sin embargo, existen regiones en donde su uso es adictivo y pone en riesgo su desarrollo. Por lo cual, se sostiene el modelo psicológico, en donde Quispe (2021) demuestra que el aumento progresivo de horas de uso es indicador de adicción a los videojuegos. Con estas evidencias, se logra demostrar la mayoría de los estudiantes hace uso de los videojuegos constantemente generando una dependencia provocando un deterioro orgánico, desgaste, abstinencia o síntomas consecuentes que al no ser controladas generan una conducta adictiva, por otro lado, los estudiantes con niveles altos evidencian pensamientos obsesivos, inestabilidad emocional y conductas compulsivas para mantenerse conectado en el videojuegos, perjudicando sintomatológicamente y con su entorno académico, social y familiar, además, desarrollan un trastorno adictivo el cual trae como consecuencia los desórdenes de alimentación y de sueño, carencia

en las relaciones personales, aislamiento, entre otros, finalmente, los estudiantes con niveles normales o bajos, suelen manifestar conductas controladas y supervisadas por sus padres o por organización personal, esto se da debido a que existen otros factores protectores que anulan o reducen esta conducta adictiva, puesto que ocupan y priorizan otras actividades.

En la primera hipótesis específica, se halló correlación positiva con magnitudes débiles y muy débiles entre agresividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos como abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados y dificultad de control. De acuerdo a estos resultados, se asemejan con estudios nacionales como el de Chumbes (2021) quien encontró correlación entre agresividad y las dimensiones de dependencia a videojuegos como abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados y dificultad de control en estudiantes de Abancay, por su parte, Chiclayo (2021) evaluó a adolescentes de Chiclayo, en donde halló correlación positiva entre las dimensiones de agresividad con las dimensiones de adicción a los videojuegos. Con estos resultados podemos evidenciar que la presencia de agresividad en estudiantes de secundaria se asocia a los niveles de abstinencia, abuso y tolerancia, generando una mayor problemática durante la etapa escolar. Estos resultados se sustentan según los principios de la teoría de agresividad de Winnicott, el cual destaca que la agresividad potencia actitudes asociada a la toma de control (Ortiz y Sánchez, 2020). De esta manera, se logra aportar una mejor explicación al contexto problemático presente en las unidades educativas, de tal forma que, se describan objetivamente los factores asociados a la agresividad en relación a la adicción a videojuegos, por tanto, se explica que la reacción o respuesta agresiva del adolescente ante un determinado evento negativo evidenciará en el uso de videojuegos una necesidad de pasar más tiempo, así como también presencia

sensaciones de incomodidad o molestar emocional al interrumpir dicha actividad, además, altera y procrastina los hábitos o responsabilidades por estar más tiempo jugando y manifiestan comportamiento desadaptativos perdiendo la noción del tiempo y espacio.

En la segunda hipótesis específico, se encontró correlación positiva con grados muy débiles y débiles entre dependencia a los videojuegos con las dimensiones de agresividad como física, verbal, hostilidad e ira. Conforme a los resultados mencionados, los datos se asemejan al estudio nacional de Ramírez (2021) quien evaluó a adolescentes de Nasca, en donde halló correlación positiva entre adicción a los videojuegos y agresión física, verbal, ira y hostilidad, así mismo, Chumbes (2021) estudió a adolescentes de Abancay, los cuales determinaron la existencia de correlación entre dependencia a los videojuegos con agresión física y verbal, sin embargo, no se asoció con ira y hostilidad, con lo cual, podemos desprender que los estudiantes con dependencia a los videojuegos desarrollan una conducta agresiva expresada de manera física, verbal y en algunos casos se presencia junto a la hostilidad e ira contenida. Por otro lado, a nivel internacional, Alonso y Romero (2021) señalan que el uso de internet repercute negativamente en las emociones, y evidencia un aumento de ciberagresión y victimización en adolescentes de España, de la misma manera, Salazar (2019) concluye que el uso de internet trae consigo problemas de autocontrol y bajo estado de ánimo en escolares de Ecuador. Es decir, la adicción a videojuegos es uno de los factores presentes para el aumento de acoso generando inestabilidad emocional que afecta a su desempeño académico. Estas evidencias se sostienen función a la teoría de aprendizaje social, en donde se replica el comportamiento observado en sus contemporáneos o estereotipos culturales (Arribasplata y Díaz, 2020). En relación a lo expuesto, la investigación logra aportar

datos confiables y una mejor contextualización a la dinámica escolar, el cual revela que el desarrollo de una patología relacionada al uso de videojuegos y caracterizado por la alteración psicofísica trae consigo respuestas agresivas ligado a las reacciones y expresiones físicas o verbales con fin de causar daño directamente, así mismo, evidencia una respuesta hostil (distanciamiento o menosprecio) desencadenando comportamientos reactivos, y también se expresa esta conducta agresiva a través de la ira como una respuesta emocional y sintomatológica.

5.2. Conclusiones

1. En el hallazgo principal, existe correlación positiva y de grado débil entre agresividad y dependencia a los videojuegos ($\rho=.237$), por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, lo que indica que, a mayor nivel de agresividad del adolescente, se presenciara un alto nivel de dependencia a los videojuegos.
2. En cuanto a los descriptivos según la agresividad, se identificó que el 55.8% de los estudiantes evidencian niveles moderados, así mismo, el 22.9% manifiestan niveles altos y el 21.3% poseen bajos niveles.
3. De la misma manera, en dependencia a los videojuegos, se encontró que el 55.2% manifiestan niveles moderados, además, el 24.6% poseen altos niveles de adicción y el 20.2% puntúan bajos niveles.
4. Conforme a las hipótesis específicas, se hallaron correlaciones positivas y de magnitudes débiles y muy débiles entre agresividad con las dimensiones de dependencia a los videojuegos como abstinencia ($\rho= .345$), abuso y tolerancia ($\rho=.258$), problemas asociados ($\rho=.310$) y dificultad de control ($\rho=.225$), en base a ello, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

5. En la última hipótesis específica, se reportaron correlaciones directas y de grados muy débiles y débiles entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad como física ($\rho=.348$), verbal ($\rho=.227$), hostilidad ($\rho=.228$) e ira ($\rho=.236$), conforme a esto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

5.3. Recomendaciones

Se recomienda a la institución educativa frenar la problemática de la agresividad y dependencia a los videojuegos con el apoyo de profesionales en la salud mental, física y personalidades influyentes para los adolescentes, a partir de ello, desarrollar campañas de bienestar a los estudiantes en donde se puedan brindar orientaciones sobre la prevención de riesgos durante la adolescencia, asimismo, esta actividad estaría dirigida hacia la totalidad de alumnos matriculados, docentes, padres de familia y comunidad, logrando compartir estrategias funcionales que permitan un mejor desenvolvimiento de los estudiantes, una educación significativa por parte de los docentes, un soporte emocional brindado por la familia y un entorno seguro fomentado en la comunidad.

En respuesta los niveles de agresividad, se recomienda a los docentes realizar actividades vivenciales mediante dinámicas integrativas a través del juego, teatro, música y arte en donde los estudiantes logren interactuar de manera asertiva, fomentando el autocontrol y evitando el conflicto dentro de estos espacios, de esta manera, tendrán mayores estrategias de socialización saludable para sus etapas, logrando moldear un comportamiento acorde a las normas sociales, de tal forma que, tenga una mejor expectativa de vida en años posteriores, evitando de manera consciente las respuestas agresivas hacia si mismo u otras personas.

Con respecto a los indicadores de dependencia a los videojuegos, se recomienda trabajar en cooperación entre la familia y la institución educativa sobre el monitoreo de los alumnos en su uso de videojuegos durante clases y en el hogar, del mismo modo, promover hacia el estudiante nuevas actividades recreativas en donde obtenga un mayor beneficio a largo plazo, en este sentido, el deporte durante la adolescencia demuestra un gran aporte a su vida, por lo cual, integrar actividades competitivas asociadas al deporte físico tendría resultados positivos para su proceso de crecimiento, socialización y educación.

En función a la asociación estadística encontrada entre las dimensiones de ambas variables, se recomienda la elaboración de nuevas investigaciones en donde se haga uso de diferentes instrumentos psicométricos que aporten nuevas definiciones más actualizadas en donde se complementen los términos empleados, al igual de abarcar dimensiones distintas a en base a modelos teóricos, de tal forma que, la perspectiva de otros autores pueda brindar nuevas apreciaciones a las variables agresividad y dependencia a los videojuegos.

Finalmente, se recomienda abarcar un mayor número de características de la población evaluada con el objetivo de identificar los factores asociados a su desenvolvimiento académico, del mismo modo, desarrollar investigaciones en otras poblaciones estudiantiles con diferentes contextos sociales, con los cuales se logren contrastar los resultados obtenidos, de tal forma que, a nivel académico, se evidencien mayores descripciones de la problemática de agresividad y adicción a videojuego

REFERENCIAS

- Alave, S. y Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de la Investigación*, 3(2).
<https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/r-Muro-investigacion/article/view/1162>
- Alonso, C. y Romero, E. (2021). Uso problemático de internet en adolescentes: factores personales de riesgo y consecuencias emocionales y conductuales. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 12(2).
<http://www.rips.cop.es/pdf/art462021.pdf>
- Apaza, Y. y Vivar, R. (2021). *Funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa gran unidad escolar José Antonio Encinas, Juliaca 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Ica].
Repositorio institucional AUTONOMADEICA.
<http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/autonomadeica/1383>
- Arribasplata, M. y Díaz, L. (2020). *Agresividad en estudiantes en edad escolar* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. Repositorio institucional UPAGU. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/1489>
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Los Andes].
Repositorio institucional UPLA.
<https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>
- Asencios, M. y Campos, P. (2019). Vínculo parental y agresividad en estudiantes de educación secundaria. *Avances en Psicología*, 27(2), 201-209.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1798>
- Atachagua, E., Mayta, S. y Piñas, J. (2021). *Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de*

- Huancayo-2021*[Tesis de pregrado, Universidad Continental] Repositorio institucional UC. <http://119.8.154.77/handle/20.500.12394/11053>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-deinvestigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bobbio, A. y Arbach, K. (2019). Autocontrol y estilos de apego: su influencia en la conducta delictiva y en la agresión física de adolescentes argentinos. *Revista Criminalidad*, 61(3), 205-219. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-31082019000300205
- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión*. Troquel. <https://www.worldcat.org/title/psicologia-de-la-agresion/oclc/644406307>
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/1403624/>
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 1(9), 191-226. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6268953>
- Casamayor, S. y Díaz, A. (2021). *Funcionamiento familiar y agresividad en adolescentes en el marco de la pandemia por COVID-19* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio institucional UNITRU. <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/17541>
- Chagas, R. (2012). La teoría de la agresividad en Donald W. Winnicott. *Perfiles educativos*, 34(138), 29-37. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v34n138/v34n138a18.pdf>

- Challco, S. y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del Área de Ingenierías de la Unas* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio institucional UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323>
- Chiclayo, C. (2021). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75392>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chumbes, J. (2021). *Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/66923>
- Cisneros, J., Guevara, A., Urdánigo, J. y Garcés, J. (2022). Técnicas e instrumentos para la recolección de datos que apoyan a la investigación científica en tiempo de pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2546>
- Condor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37373>
- Contini, E. (2022). Algunos enlaces conceptuales entre redes virtuales, comportamiento agresivo en la adolescencia y psicopatología del

- desarrollo. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 24(4), 1491-1551.
<https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=105310>
- Dorantes, G. (2021). Influencia del Comportamiento Antisocial en el uso de Videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 13(1).
<http://revistamexicanadeinvestigacionenpsicologia.com/index.php/RMIP/articloe/view/356>
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio institucional USAT.
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1146>
- Fernández, A. y Tacuri, K. (2021). *Relación entre la inteligencia emocional y agresividad en adolescentes peruanos: una revisión sistemática y meta-análisis en el período 2015-2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61132>
- Flores, T. (2022). *Asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego] Repositorio institucional UPAO. <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/9020>
- Fuentes, N. (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita–Colombia 2020* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión].

<http://200.121.226.32:8080/handle/20.500.12840/4670>

- Fundación ANAR. (2021). *Cae el acoso escolar en España y se mantiene el ciberbullying durante la pandemia*. Nota de prensa. <https://www.anar.org/cae-el-acoso-escolar-en-espana-y-se-mantiene-el-ciberbullying-durante-la-pandemia/>
- Game Quitters. (2022). *Video Game Addiction Statistics 2022 – How Many Addicted Gamers Are There?* [https://gamequitters.com/video-game-addiction-statistics/Gamers-Are-There?](https://gamequitters.com/video-game-addiction-statistics/Gamers-Are-There/)
- García, C. y Parada, D. (2018). “Construcción de adolescencia”: una concepción histórica y social inserta en las políticas públicas. *Universitas humanística*, 1(85), 347-373. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48072018000100347
- García, J. y Sialer, E. (2021). *Dependencia a videojuegos e impulsividad en adolescentes de dos instituciones educativas privadas del distrito de Los Olivos, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85741>
- Gómez, I. y Yañacc, D. (2022). *Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por COVID-19* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional UPEU. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/5338>
- González, M. (2021). *Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva–Chiclayo* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57958>

- Guevara, G., Valladolid, A., Fernández, L., Olaya, C. y La Rosa, O. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Hacedor-AIAPÆC*, 5(2), 155-165.
- Gutiérrez, Y. y Vásquez, M. (2019). *Dependencia de las redes sociales a través del internet: revisión documental* [Tesis doctoral, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio institucional UNIMINUTO. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/10923>
- Herdoiza, P. (2021). *Trastorno por videojuegos en adolescentes iberoamericanos: análisis de las dimensiones de impulsividad* [Tesis doctoral, Universitat de Valencia]. Repositorio institucional UV. <https://roderic.uv.es/handle/10550/77457>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill. <https://www.worldcat.org/title/metodologia-de-la-investigacion/oclc/1048787036?referer=di&ht=edition#borrow>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2021). *Indicadores de resultados de los programas presupuestales 2020*. Resultados Anuales. <http://proyecto.inei.gob.pe/enapres/wp-content/uploads/2021/04/ENAPRES-Indicadores-de-Programas-Presupuestales-2020.pdf>
- Leo, T. (2018). *Muestra censal*. <https://es.scribd.com/document/377877363/Muestra-Censal>.
- León, T. (2020). *Agresividad según género en adolescentes estudiantes de una institución educativa estatal de Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio institucional UPAO. <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/6503>

- López, C., Álvarez, O., González, J. y Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), 124-137. <https://revistas.um.es/cpd/article/download/466831/319021/1802521>
- Maldonado, N. y Zanabria, R. (2020). *Revisión sistemática de los estilos de crianza asociados a conductas agresivas* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/55656>
- Mancheno, J. (2020). *Internet y comportamientos agresivos, en la unidad educativa cristiana "verbo". Riobamba, período octubre 2018–marzo 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio institucional. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6680/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-P.EDUC-2020-000036.pdf>
- Matos, P. y Reyes, C. (2020). *Informe final de investigación. Cuatro investigaciones en psicología*. Instituto de Investigación en Salud Mental. <http://repositorio.urp.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/URP/3232/CUADERNO%20DE%20INVESTIGACION%20N%20C2%BA%209%20definitivo.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=45>
- Medina, N. y Ponce, A. (2021). *Dependencia a los videojuegos y factores de la personalidad en jóvenes universitarios de la ciudad de Arequipa* [Tesis de pregrado, Universidad Católica San Pablo]. Repositorio institucional UCSP. http://54.213.100.250/bitstream/20.500.12590/16733/4/MEDINA_VALDIVIA_NAO_DEP.pdf
- Medrano, L., Franco, P., Flores, P. y Mustaca, A. (2019). Intolerancia a la frustración y estrategias cognitivas de regulación emocional en la predicción de la

agresividad. *Suma*

Psicológica, 26(1),

19-27.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-

43812019000100019

Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M. y Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1).

<https://pdfs.semanticscholar.org/201c/949227a5740fa338cec3108b78671f48a4af.pdf>

Ministerio de Educación del Perú (2021). *Orientaciones para promover la continuidad educativa de estudiantes de educación básica involucrados en hechos de violencia escolar.*

http://www.siseve.pe/Web/file/materiales/Protocolos/Orientaciones_para_promover_la_continuidad_educativa.pdf

Montes, E. (2018). *Agresividad y dependencia emocional en adolescentes que tienen pareja en una institución educativa estatal* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Federico Villareal]. Repositorio institucional UNFV. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNF_c06269dbd0b102a330acedd7fa774fe5

Monzonís, I. (2017). *Propuesta de un programa de intervención escolar en el abuso de videojuegos de rol online*. Accelerating the World's Research. <https://bit.ly/3Mxu2Xi>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021). *Más allá de los números: Poner fin a la violencia y el acoso en el ámbito*

escolar.

https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000378398&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_ae835cf6-5909-4e1e-881c-b5f4e9affb55%3F_%3D378398spa.pdf&updateUrl=updateUrl3850&ark=/ark:/48223/pf0000378398/PDF/378398spa.pdf.multi&fullScreen=true&locale=es#2423_18_ED_bullying_INT_S.indd%3A.100682%3A305

Ortiz, E. y Sánchez, A. (2020). *Sistematización del proyecto de fortalecimiento del espacio potencial según DW Winnicott para reducir la agresividad a través de la integración corporal en 10 estudiantes de la Unidad educativa Fiscomisional San Patricio UESPA de los niveles 1, 3a y 3b correspondientes al año lectivo 2018-2019* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio institucional UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18329>

Paredes, R. (2018). Estilo de socialización parental, funcionalidad familiar y agresividad en adolescentes de Trujillo. *Revista de investigación de estudiantes de psicología "Jang"*, 7(1), 70-94. <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1604>

Pascual, A. (2022). *Agresividad y violencia ejercida por hinchas: Una perspectiva holística y actual*. <https://212.128.240.21/handle/10115/18828>

Peralta, L. y Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS, Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118-130.

Quispe, K. (2021). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur* [Tesis de

pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional UA.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1067>

Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torracchi, E. y Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica*, 39(2), 209-214.
<https://biblat.unam.mx/es/revista/archivos-venezolanos-de-farmacologia-y-terapeutica/articulo/habilidades-sociales-y-agresividad-en-la-infancia-y-adolescencia>

Ramírez, R. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63311/Ram%c3%adrez_RRI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, C. (2020). *Adicción a videojuegos y regulación emocional en jóvenes gamers de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Gran Buenos Aires* [Tesis de pregrado, Una Gran Universidad]. Repositorio institucional UADE.
<https://repositorio.uade.edu.ar/xmlui/handle/123456789/12499>

Rodríguez, E. (2019). *Insatisfacción con la imagen corporal y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de la ciudad de Trujillo, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37759>

Rojas, C. (2021). *Agresividad y adicción a redes sociales en estudiantes de la Facultad de Administración de una Universidad Pública de Huancayo, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes]. Repositorio institucional UPLA. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/3539>

- Rojas, M. y Castro, M. (2020). Conductas violentas, victimización, uso problemático de videojuegos y práctica de actividad física en escolares. *Journal of Sport and Health Research*, 12(3), 350-363. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/64374>
- Romero, K. (2021). *Agresividad y nomofobia en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Lurigancho-Chosica, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62468>
- Ruiz, E., Pérez, J., Maldonado, S., Valero, Z. y Baca, X. (2019). Simulador virtual para acoso escolar en niños y adolescentes: Un estudio piloto en México. *HAMUT'AY*, 5(1),7-16. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6801125.pdf>
- Salazar, D. (2019). *Uso problemático de internet y su relación con el nivel de agresividad de los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Católica Mariano Negrete, Cantón Mejía, Parroquia Machachi, en el año lectivo 2019-2020* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20647/1/T-UCE-0010-FIL-755.pdf>
- Sánchez, J., Telumbre, J., Castillo, L. y Silveira, E. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, 20(1),69-78. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74592021000100069&script=sci_arttext
- Sánchez, P. (2018). Diferencias individuales en agresividad juvenil: una revisión. *Psicopatología Clínica Legal y Forense*, 18(1), 94-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7165688>

- Serna, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación. *Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 104-125. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/101130>
- Silva, M. (2022). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83525>
- Statista (2021). *¿Dónde se invierte más tiempo en los videojuegos? Consumo de videojuegos.* <https://es.statista.com/grafico/25668/consumo-semanal-de-videojuegos-en-el-mundo/>
- Tur, A., Llorca, A. y Mestre, M. (2021). *Agresividad, inestabilidad y educación socioemocional en un entorno inclusivo.* Comunicar, 2021. <https://roderic.uv.es/handle/10550/77023>
- Valdiviezo, M. (2018). *Autodescripción del adolescente y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de secundaria de dos Instituciones educativas públicas del distrito de Ancón, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://core.ac.uk/download/pdf/225585680.pdf>
- Valle, S. (2019). *Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36214>
- Ventura, J. (2017). *¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria.* *Revista cubana de salud pública*, 43(4). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s0864-34662017000400014&script=sci_arttext&tlng=en

- Viana, E., Flores, A., Alvarez, A., Janssen, R. y Méndez, N. (2020). La baraja del Joker: factores desencadenantes de la conducta agresiva en el paciente con afección pseudobulbar. *Revista de Medicina y Cine*, 16(3), 165-174. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1885-52102020000300004&script=sci_arttext&tlng=en
- Vicente, M. (2021). Correlación entre conductas agresivas y patrones de personalidad en consumo de sustancias. *MLS Psychology Research*, 4(2). <https://www.mlsjournals.com/Psychology-Research-Journal/article/view/626>
- Villena, C. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional UA. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1265>
- Viteri, J. (2021). *Los videojuegos no serios como una herramienta didáctica en la enseñanza de la literatura en estudiantes del nivel bachillerato* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio institucional UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/24403>
- Young, K. (1998). La relación entre la depresión y la adicción a Internet. *Ciberpsicología y comportamiento*, 1, 25-28
- Zapata, D. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de free fire región Sudamérica 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/74687>

ANEXOS

Anexo 1. Carta de autorización para la aplicación en la Institución Educativa



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima Sur, 20 de Abril del 2022

Mg. Carlos García Norabuena
Director de la I.E. "Tupac Amaru"
Villa María del Triunfo

De nuestra mayor consideración
Presente. -

Es grato dirigimos a Usted para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de las autoridades de la Universidad Autónoma del Perú y el mío propio, así mismo, aprovechamos la oportunidad para solicitarle autorice el ingreso a la institución que Ud. dignamente dirige, de nuestra estudiante de la Carrera Académico Profesional de Psicología-Facultad de Ciencias Humanas, quien como parte de la tesis titulada: **"Agresividad y Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria de V.M.T."**, desea aplicar pruebas psicológicas dirigido a los estudiantes de 1ro a 5to grado del nivel secundaria de su representada institución. Todo ello servirá para el recojo de datos para la mencionada investigación. La persona encargada que realizará dicha actividad es:

HUISA FIGUEROA ASHLEY

Ella se pondrá en contacto para coordinar con Ud. los detalles pertinentes.

Esperando contar con su valioso apoyo y agradeciendo a su gentil deferencia, reitero mi cordial saludo.

Atentamente



Tanih Cubas Romero
Directora
Escuela Profesional de Psicología

RECIBIDO



I.E. "TUPAC AMARU"
VILLA MARÍA DEL TRIUNFO



Campus Lima Sur: Panamericana Sur Km. 16.3 - Villa El Salvador
Central Telefónica: 715 3335
www.autonoma.pe

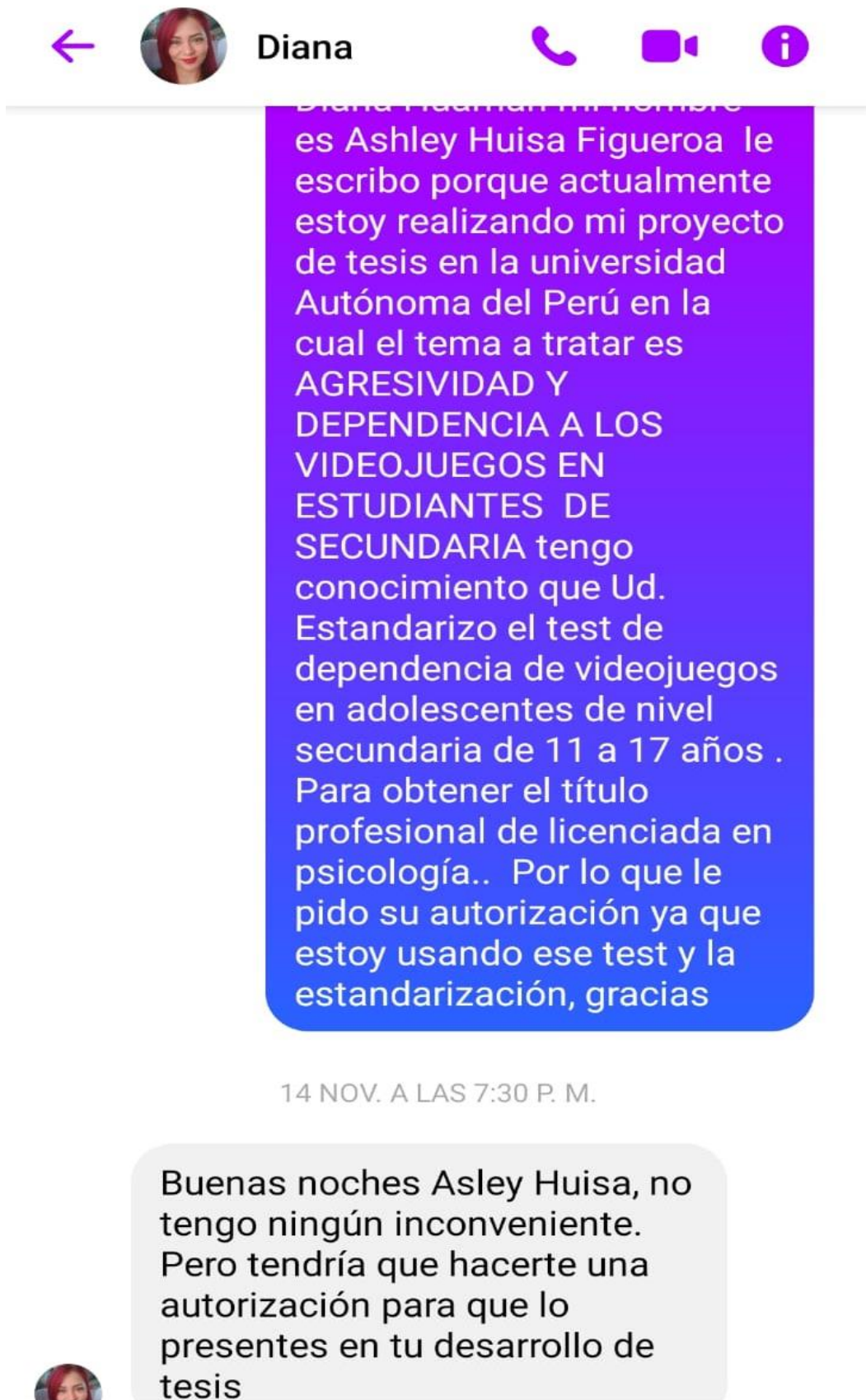
Anexo 2. Consentimiento Informado

Mi nombre es Ashley Huisa Figueroa de la carrera de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú. La investigación tiene como finalidad determinar la relación entre Agresividad y Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa del Distrito de Villa María del Triunfo.

Le realizo la invitación a participar de este estudio Si usted acepta participar, deberá llenar una ficha de datos y completar la evaluación psicométrica, la cual está relacionada con Agresividad y Dependencia a los Videojuegos, también debe responder a todas las preguntas con honestidad y seriedad, recuerde que no hay respuesta mala. Es importante señalar que no existe ningún riesgo al participar de este trabajo de investigación. Si usted desea, se le puede informar de manera personal y confidencial los resultados que se obtengan de la investigación realizada.

Finalmente, se guardará la información haciendo uso de códigos, por lo que en ningún momento se le solicitará sus datos personales.

Anexo 3. Autorización del Instrumento de medición Cuestionario de agresión de Buss Y Perry



**Anexo 4. Autorización del Instrumento de medición
Test de dependencia a los videojuegos de Marcos y Cholis**

←  **Yessenia**   

13 MAY. 2022 A LAS 10:43 P. M.



Buenas noches señorita **yessenia** tintaya mi nombre es Ashley Huisa Figueroa le escribo porque actualmente estoy realizando mi proyecto de tesis en la universidad en la cual el tema a tratar es AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES tengo conocimiento que Ud. Estandarizo el cuestionario de AGRESIVIDAD de buss y perry. Por lo que le hago conocimiento que estoy usando esa prueba y la estandarizacion, gracias



14 MAY. 2022 A LAS 10:20 A. M.



Ok gracias no te preocupes

Anexo 5. Instrumentos de medición

Cuestionario de agresión de Buss Y Perry

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

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

CF: COMPLETAMENTE FALSO | BF: BASTANTE FALSO | VF: NI VERDADERO NI FALSO | BV: BASTANTE VERDADERO | CV: COMPLETAMENTE VERDADERO

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

18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1	2	3	4	5
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1	2	3	4	5
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	1	2	3	4	5
21	Hay gente que me provoca a tal punto de que llegamos a pegarnos.	1	2	3	4	5
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.	1	2	3	4	5
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1	2	3	4	5
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi "genio".	1	2	3	4	5
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mi a mis espaldas.	1	2	3	4	5
27	He amenazado a gente que conozco.	1	2	3	4	5
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto "¿qué querrán?"	1	2	3	4	5
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	1	2	3	4	5

Anexo 6. Instrumentos de medición

Test de dependencia a los videojuegos de Marcos y Cholis

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

14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
	Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces	
	N	RV	AV	CF	MV	

N	Ítems	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
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.					