



Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

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

TESIS

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES
DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE YUNGAY – 2023

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

AUTORA

MARIA YESENIA QUIROZ CACERES
ORCID: 0000-0003-0177-0368

ASESORA

DRA. SILVANA GRACIELA VARELA GUEVARA
ORCID: 0000-0002-3528-8548

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE PROGRAMA
VIOLENCIA Y ADICCIONES**

LIMA, PERÚ, OCTUBRE 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

Quiroz Caceres, M. Y. (2023). *Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Yungay – 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Maria Yesenia Quiroz Caceres
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74074786
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0177-0368
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	47283514
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-3528-8548
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47283514
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Max Hamilton Chauca Calvo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08035455
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Javier Jesús Vivar Bravo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	74697504
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Yungay – 2023
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 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 la DRA. SILVANA GRACIELA VARELA GUEVARA como presidente, el MAG. MAX HAMILTON CHAUCA CALVO como secretario y el MAG. JAVIER JESÚS VIVAR BRAVO como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE YUNGAY – 2023.

Presentado por la bachiller:

MARIA YESENIA QUIROZ CACERES

Para obtener el **Título Profesional de Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado se procedió a la calificación individual, obteniendo el dictamen de **Aprobado** con una calificación de **TRECE (13)**.

En fe de lo cual firman los miembros del jurado, el 26 de octubre del 2023.



PRESIDENTE
DRA SILVANA GRACIELA
VARELA GUEVARA



SECRETARIO
MAG. MAX HAMILTON
CHAUCA CALVO



VOCAL
MAG. JAVIER JESÚS VIVAR
BRAVO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Silvana Graciela Varela Guevara docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesora de la tesis titulada:

Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Yungay – 2023.

De la bachiller Maria Yesenia Quiroz Caceres, certifico que la tesis tiene un índice de similitud de 19% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

La suscrita revisó y analizó dicho reporte a lo que 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, 30 de noviembre de 2023



Silvana Graciela Varela Guevara

DNI: 47283514



DEDICATORIA

A mis progenitores Víctor y Gloria, quienes me otorgaron incondicionalmente su apoyo moral y económico, debo a ellos todo quién soy ahora.

A mis hermanos y mi enamorado, por ser quienes me brindaron su ánimo, para continuar con firmeza y ser perseverante en los aspectos de mi vida profesional.

A mis queridos docentes por el tiempo y esfuerzo que dedicaron a compartir sus conocimientos teóricos y prácticos para ser un mejor ser humano.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por haberme dado salud, vida y sabiduría, quien ha guiado mi camino y me ha dado la fortaleza en cada paso que di en mi vida, para culminar con mi formación profesional. A la Universidad Autónoma del Perú, por ofrecer los conocimientos y las herramientas necesarias para culminar mi desarrollo profesional. A mi asesora, que en su momento me brindo sugerencias, perseverancia y motivación constante. A las autoridades de la Institución Educativa I.A.R.O., por permitir la facilidad del ingreso para la aplicación de la prueba psicológicas. Finalmente, agradezco a todos quienes con su nobleza y sabiduría estuvieron presentes en la realización de este trabajo de investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS	3
LISTA DE TABLAS	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT	7
RESUMO.....	8
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO II. MARCO METODOLÓGICO.....	21
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	22
2.2. Población, muestra y muestreo	22
2.3. Hipótesis	24
2.4. Variables y operacionalización	25
2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	26
2.6. Procedimientos.....	29
2.7. Análisis de datos	30
2.8. Aspectos éticos	30
CAPÍTULO III. RESULTADOS	31
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN	36
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES.....	42
CAPÍTULO VI. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

- Tabla 1 Características sociodemográficas según sexo
- Tabla 2 Características sociodemográficas según edad
- Tabla 3 Tabla de variables y operacionalización
- Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de la variable dependencia a videojuegos
- Tabla 5 Frecuencia y porcentaje de la variable conducta agresiva
- Tabla 6 Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para la dependencia a videojuegos y sus dimensiones, y la conducta agresiva y sus dimensiones
- Tabla 7 Prueba Rho de Spearman de la relación entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva
- Tabla 8 Prueba Rho de Spearman de la relación entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva
- Tabla 9 Prueba Rho de Spearman de la relación entre las dimensiones de la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE YUNGAY – 2023

MARIA YESENIA QUIROZ CACERES

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, en una muestra de 229 escolares, a quienes se evaluó mediante el Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992). Se realizó bajo un tipo básico y diseño no experimental de corte transversal. A la luz de los resultados, se obtuvo una correlación significativa positiva considerable ($\rho = .583$, $p = .000$); asimismo, en la dependencia a videojuegos, la mayoría presentó un nivel alto (38.4%), al igual que en sus dimensiones de abstinencia (41.9%), y abuso y tolerancia (44.5%), y nivel bajo en problemas asociados a videojuegos (39.3%) y dificultad de control (38.9%); asimismo, en la conducta agresiva, la mayoría presentó un nivel muy alto (50.7%), al igual que en sus dimensiones agresividad física (38.9%), agresividad verbal (41.5%) e ira (59.8%), y de nivel alto en hostilidad (32.3%); en cuanto a la relación de ambas variables con las dimensiones del otro, se encontró una relación significativa positiva considerable en todas ellas. En conclusión, se considera que una mayor dependencia a videojuegos, mayor será la conducta agresiva.

Palabras clave: dependencia a videojuegos, conducta agresiva, escolares, adolescentes

VIDEO GAMES DEPENDENCE AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN SECONDARY STUDENTS OF AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN YUNGAY – 2023

MARIA YESENIA QUIROZ CACERES

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between dependence on videogames and aggressive behavior in high school students from an Educational Institution in Yungay, in a sample of 229 schoolchildren, who were evaluated using the Videogame Dependency Test (TDV) by Chóliz and Marco (2011) and the Aggression Questionnaire (AQ) by Buss and Perry (1992). It was carried out under a basic type and non-experimental cross-sectional design. In light of the results, a considerable positive significant correlation was obtained ($\rho = .583$, $p = .000$); likewise, in dependence on videogames, the majority presented a high level (38.4%), as well as in its dimensions of abstinence (41.9%), and abuse and tolerance (44.5%), and a low level in problems associated with videogames (39.3%) and control difficulty (38.9%); likewise, in aggressive behavior, the majority presented a very high level (50.7%), as well as in its dimensions physical aggressiveness (38.9%), verbal aggressiveness (41.5%) and anger (59.8%), and a high level in hostility (32.3%); regarding the relationship of both variables with the dimensions of the other, a considerable positive significant relationship was found in all of them. In conclusion, it is considered that a greater dependence on video games, the greater the aggressive behavior.

Keywords: dependence on videogames, aggressive behavior, schoolchildren, adolescents

DEPENDÊNCIA DE VIDEOGAMES E COMPORTAMENTO AGRESSIVO EM ALUNOS DO SEGUNDO DE UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO DE YUNGAY – 2023

MARIA YESENIA QUIROZ CACERES

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

O objetivo deste estudo foi determinar a relação entre a dependência de videogames e o comportamento agressivo em alunos do ensino médio de uma Instituição de Ensino em Yungay, em uma amostra de 229 escolares, avaliados por meio do Videogame Dependency Test (TDV) de Chóliz e Marco (2011) e o Questionário de Agressão (AQ) de Buss e Perry (1992). Foi realizado sob um tipo básico e delineamento transversal não experimental. Diante dos resultados, obteve-se uma correlação significativa positiva considerável ($\rho = 0,583$, $p = ,000$); da mesma forma, na dependência de videogames, a maioria apresentou alto nível (38,4%), bem como em suas dimensões de abstinência (41,9%), abuso e tolerância (44,5%), e baixo nível em problemas associados aos videogames (39,3%) e dificuldade de controle (38,9%); da mesma forma, em comportamento agressivo, a maioria apresentou um nível muito alto (50,7%), assim como em suas dimensões agressividade física (38,9%), agressividade verbal (41,5%) e raiva (59,8%), e um alto nível de hostilidade (32,3%); em relação à relação de ambas as variáveis com as dimensões da outra, foi encontrada uma relação significativa positiva considerável em todas elas. Em conclusão, considera-se que quanto maior a dependência de jogos de vídeo, maior o comportamento agressivo.

Palavras-chave: dependência de videogames, comportamento agressivo, escolares, adolescentes

CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN

Al revisar la incidencia del incremento significativo del uso de los videojuegos en escolares en etapa adolescente y que puede devenir en adicción, podría asociarse a conductas negativas como la agresividad; por consiguiente, en el presente estudio se tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023. De modo que, se estructuró de la siguiente manera: En el capítulo I, se planteó la introducción de la misma, donde se revisó la realidad problemática en diferentes contextos, cada vez más cercano a la realidad de los estudiantes yungaínos; asimismo, se justificó su importancia, se planteó los objetivos generales y específicos a responder y las limitaciones encontradas; en seguida, se plasmaron los antecedentes; a su vez, se revisó el marco teórico de diferentes bibliografías que permitieron entender y profundizar cada una de las variables. En el capítulo II, se reflejó el tipo y diseño sobre el cual se basó el estudio, la población que se tomó como unidad de análisis y la muestra de ella; de igual forma, se consideró la hipótesis, la operacionalización de las variables; la técnica a considerarse para seleccionar los instrumentos de aplicación; finalmente, se explicó los métodos y herramientas utilizadas para analizar los datos, además de los principios éticos. En el capítulo III se realizó la presentación de los resultados, tanto descriptivos para describir en una tabla las frecuencias y porcentajes encontrados como resultado de la aplicación y procesamiento de cada instrumento; así también, los resultados de la contrastación de hipótesis, acorde a los objetivos planteados. En el capítulo IV, se discutió los resultados encontrados, comparando con los antecedentes, cuyo soporte se dio mediante el marco teórico del fenómeno de estudio. En el capítulo V se describió las conclusiones a las cuales arribó el estudio y finalmente, en el capítulo VI se planteó las recomendaciones.

En tiempos actuales donde la tecnología ha invadido cada espacio de la vida humana, la adolescencia es una de las etapas de mayor sensibilidad. En este periodo, los videojuegos son una de las principales formas para entretenerse, convirtiéndose en una de las herramientas de mayor uso para el ocio e interacción en base a la nueva tecnología (Fajardo et al., 2022; Jiménez, 2019; Johanes et al., 2021; Roldán, 2021).

Si bien es cierto, los videojuegos usados con moderación y responsabilidad, bajo supervisión de las principales figuras de autoridad, no genera problemas, ya que es un recurso útil para desarrollar habilidades y capacidades en función a las necesidades actuales de los conocimientos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Hidalgo y Pablo, 2023), ya que pueden utilizarse para buscar o compartir contenido o información, jugar, comunicarse con otros adolescentes o escuchar música; es decir, es un medio para el trabajo, interacción, entretenimiento, estudio y búsqueda de información (Contini et al., 2022); asimismo, permite mejorar el enfoque, las tareas múltiples y la memoria de trabajo, al igual que la capacidad de planificación, motricidad, integración visomotora y atención (Estrada et al., 2022); no obstante, también se utiliza con mucha frecuencia desde el lado negativo, con actividades dirigidas a ejercer actos dañinos o delictivos, uso excesivo o adictivo de redes sociales o videojuegos, acoso cibernético, violencia, acceso a información falsa o prohibida, entre otros (Velasategui, 2019).

Como consecuencia, es posible desarrollar cuadros clínicos de adicción, compra compulsiva, depresión e incluso suicidio, además de otros problemas de índole psicológica, como aislamiento, afectación de la autoestima, sedentarismo, estrés o problemas en el rendimiento escolar (Velasategui, 2019); así como ansiedad, trastornos del sueño, irritabilidad, mal humor, cansancio emocional y miedos, conductas impulsivas y adictivas o inhibición de la conducta (Estrada et al., 2022).

A su vez, se suma el recurrente pedido de los padres debido a respuestas agresivas de sus hijos adolescentes frente a la intención de monitorear o controlar el uso de internet en general y videojuegos en específico (Contini et al., 2022), a ello se suma la consideración del comportamiento violento en los colegios como uno de los problemas más graves que los aquejan y está en aumento (Pérez et al., 2019).

A nivel mundial, diversas estadísticas revisadas sobre el uso de videojuegos han referido que la población de usuarios de este tipo es de aproximadamente 2.9 mil millones de usuarios, estimándose un aumento de más de 3 mil millones de usuarios a finales del 2022; a su vez, en Latinoamérica hubo una estimación superior del 4% de nuevos jugadores (Hidalgo y Pablo, 2023). De igual manera, el 9% de peruanos juega videojuegos muy a menudo y el 19% a veces, de los cuales el 39% se encuentra en un rango de edad de 16 a 24 años; a su vez, el 64% son varones y el 36% mujeres, con una tendencia creciente en mujeres (Gestión, 2020).

En paralelo, la necesidad de llevar clases virtuales durante la crisis sanitaria trajo efectos colaterales como el aumento en el uso de dispositivos móviles o portátiles, lo que incrementó la posibilidad de acceder a videojuegos, que en comparación al 9% del 2021 aumentó al 16% en 2022 (Andina, 2022). Los datos revisados se relacionan al incremento de las adicciones a videojuegos, debido a que los padres no podían monitorear o controlar el uso de los dispositivos de uso de videojuegos, sirviendo como un recurso de entretenimiento para los hijos durante el tiempo que estuvieron encerrados (Ministerio de Salud [MINSA], 2021).

En perspectiva, el uso excesivo de los videojuegos acarrea diferentes problemas como la interferencia en actividades cotidianas, sintomatología de tolerancia, baja dependencia y pérdida en el control (Pérez et al., 2019), con un uso problemático mayor en el caso de varones adolescentes (Vicente et al., 2019).

El crecimiento exponencial de más adeptos a los videojuegos genera conflictos relacionales con su entorno, sobre todo con los padres, quienes en muchos casos se ven sobrepasados en el control y monitoreo de sus hijos frente al dispositivo de juego; más aún si los hijos responden de forma agresiva cuando se pretende ejercer mayor control en el uso de los videojuegos, una tendencia que puede sostenerse en ambientes como el colegio o el mismo espacio virtual de juego, por lo que se convierte en una consecuencia negativa. Al respecto, diversos estudios alegan que los juegos con contenido agresivo, violento u hostil son indicadores más frecuentes de la aparición de conductas agresivas en adolescentes (Fajardo et al., 2022). Aunque esta afirmación no es totalmente afirmativa, ya que estudios recientes han afirmado que juegos de carácter prosocial no precisamente se relacionan a comportamientos agresivos, sino a conductas positivas (Fajardo et al., 2022; Shoshani et al., 2021).

Se precisa de lo revisado que el uso de los videojuegos se ha convertido en parte de la vida cotidiana de los adolescentes y jóvenes; lo que debe preocupar es el abuso de la misma, que puede ocasionar dependencia de ella, en base a normas, límites y supervisión de los padres, que muchas veces puede desencadenar en respuestas agresivas si no logran determinarse con anticipación y consenso dichas bases (Castaño, 2020). Es un problema frecuente que muchas veces es indicador directo de las quejas que los padres tienen con respecto a sus hijos, ya que alegan que pasan mucho tiempo frente a algún dispositivo celular o computadora, que conlleva a conflictos debido al intento de mitigar dicho problema en la relación padre e hijo (Pérez et al., 2019). Por lo tanto, en este estudio se enfatiza la revisión de la dependencia que escolares adolescentes pueden tener a los videojuegos como un problema que puede desencadenarse en conductas agresivas en un contexto fuera del entorno virtual y que trae efectos colaterales en la vida escolar secundaria.

En base a criterios de Hernández y Mendoza (2018), socialmente es relevante, ya que el estudio permitirá a la sociedad yungaína comprender a partir de las conclusiones obtenidas en un contexto propio, el alcance real de la situación que aqueja a muchas familias debido al creciente interés del adolescente de ocupar su tiempo en los videojuegos. A su vez, las implicaciones prácticas se justifican en los hallazgos obtenidos que permitirán elaborar y recomendar pautas de acción a tenerse en cuenta en beneficio de una mejor sociedad y afrontar los riesgos que sumen ser dependientes a los videojuegos y más aún si la agresividad aumenta. De igual manera, se justifica teóricamente a partir del aporte de diversas fuentes que orientan el problema de estudio hacia un soporte teórico sólido y fundamentado, además de entender el comportamiento de los escolares a partir de la puesta en prueba de una hipótesis, cuyo alcance permitirá a futuras investigaciones tomarlo como referencia.

Ahora bien, se planteó como objetivo general determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023. Además, se tuvo como objetivos específicos: identificar el nivel de dependencia a videojuegos y sus dimensiones, identificar el nivel de conducta agresiva y sus dimensiones, determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva y determinar la relación que existe entre la conducta agresiva y las dimensiones de dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023.

Se precisa que el estudio encontró limitaciones con respecto al recojo de información por medio de los instrumentos aplicados, ya que algunos participantes brindaron respuestas que precisamente no reflejan lo que sienten o perciben en sí mismos, lo que genera cierto sesgo en los resultados finales en alguno de ellos.

En la revisión de antecedentes internacionales, Coca (2023) efectuó un estudio correlacional con 116 escolares adolescentes de Ambato, Ecuador, con el objetivo de analizar si la dependencia a videojuegos se relaciona a la conducta agresiva, cuyos instrumentos fueron el Test de Dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ). Los resultados demuestran que ambas variables no están relacionadas ($p = .110$), al igual que la dependencia con las dimensiones de la agresividad y viceversa ($p > .05$); ello se evidencia en la mayoría con dependencia baja a videojuegos (73.3%) y agresividad alta (37.1%). En conclusión, la agresividad no se encuentra relacionada significativamente con la dependencia a videojuegos.

Aleissa et al. (2022) realizaron un estudio transversal en 485 estudiantes adolescentes de Riyadh, Arabia Saudita, con el objetivo de evaluar la prevalencia de videojuegos y asociación a comportamientos agresivos, usaron el Cuestionario de Agresión (AQ) y del uso de videojuegos. Los resultados reflejan que aquellos estudiantes que participaron de una diversidad de juegos en línea presentaron significativamente mayores niveles de agresividad según sus dimensiones dependiendo del tipo de juego ($p < .01$). Concluyó que jugar videojuegos aumenta las conductas agresivas en los adolescentes.

Wei et al. (2022) efectuaron un estudio explicativo en 2118 escolares de varias escuelas de China, cuyo fin fue examinar si existe influencias significativas de los videojuegos violentos en el comportamiento problemático, para ello utilizaron un cuestionario de exposición a videojuegos violentos y otro de fortalezas y debilidades, entre otros. Evidenciaron que estar expuestos a juegos violentos predice significativamente las conductas problemáticas, entre ellos la agresividad ($p < .01$). En conclusión, exponerse constantemente videojuegos con contenido violento pueden elevar la incidencia de comportamientos violentos y problemas emocionales.

Göldag (2020) en un estudio de nivel relacional, pretendió investigar si la dependencia a juegos digitales se relaciona a la tendencia violenta en escolares de secundaria de una ciudad de Turquía, en una muestra de 456 escolares. Se pudo determinar que se presenta una relación positiva moderada y significativa ($r = .398$, $p < .01$), mientras que el 95.4% eran adictos a los juegos digitales y solo el 4.6% era adicto, con un nivel promedio con tendencia a baja de violencia ($\bar{x} = .35.5$). En conclusión, los escolares que tienden a mostrar comportamientos agresivos, también suelen tener tendencia a conductas adictivas a los juegos digitales en comparación a quienes no son adictos.

Respecto a antecedentes nacionales, Calla y Mango (2022) efectuaron un estudio en 202 adolescentes de un colegio de secundaria de Juliaca, con el objetivo de determinar si la dependencia a videojuegos está relacionada a la agresividad, a quienes se aplicó el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) y la escala de agresividad (AQ), basada en un estudio de tipo correlacional. Como resultados, encontraron una relación significativa y positiva ($\rho = .674$; $p = .000$). Pudo concluir que, a mayor adicción que los adolescentes tengan a los videojuegos, el nivel de agresividad también será mayor.

Cáceres (2022) concibió un estudio descriptivo correlacional, cuyo objetivo fue relacionar la dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresividad en 284 escolares de dos colegios de Lima; aplicó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ). Los resultados demostraron que existe una correlación baja y significativa entre la dependencia y las dimensiones de agresividad (verbal: $\rho = .287$; física: $\rho = .235$; ira: $\rho = .204$, y hostilidad: $\rho = .214$). Asimismo, predominó una dependencia baja a videojuegos (69.7%); por otro lado, en la agresividad, se encontró prevalencia de agresividad verbal muy alta (45.4%),

agresividad física baja (47.9%), ira muy alta (26.8%) y hostilidad muy baja (37%). Concluyó que la dependencia frente a los videojuegos está relacionada a la agresividad, así como con sus dimensiones.

Cusma (2022) condujo una investigación en 371 escolares de Chota, Cajamarca, con el propósito de determinar si la dependencia a videojuegos se relaciona directamente con el comportamiento agresivo, para el cual se utilizaron el test de dependencia a los videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresividad (AQ). Los resultados demostraron que existe correlación directa y significativa ($\rho = .383$; $p = .000$); asimismo, se encontró prevalencia baja de dependencia a videojuegos (77.1%), al igual que en sus dimensiones; por otro lado, se encontró una agresividad baja (49.9%) y moderada (48.5%), al igual que en agresividad física, hostilidad e ira, y nivel bajo en agresividad verbal; también se encontró correlación directa y significativa al comprobar cada una de las variables con las dimensiones de la otra ($p < .05$). Llegó a concluir que la presencia de alta dependencia a videojuegos puede asociarse significativamente a un comportamiento agresivo elevado.

A su vez, Balbin y Burga (2022) llevaron a cabo un estudio en 85 escolares de un colegio particular de Chimbote, con el objetivo de determinar si la adicción a videojuegos se relaciona con la agresividad, para el cual se basó en un tipo correlacional, siendo los instrumentos el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ). Los resultados refieren una relación significativa y directa ($\rho = .393$; $p = .000$); en sentido a la relación buscada entre la agresividad y las dimensiones de la dependencia, se encontró relación significativa con todas ellas. En conclusión, en muchos casos se demuestra que la adicción que los escolares tienen con los videojuegos puede asociarse a conductas agresivas, incluso con las dimensiones que esta presenta.

Por otro lado, en la revisión del marco teórico, la dependencia a videojuegos se define como el patrón comportamental de juego excesivo que menoscaba otras actividades, priorizando dicha actividad sobre las demás; suele ser visible en aquellos que tienen dificultad para mantenerse concentrado en actividades que no son jugar a videojuegos, en consecuencia, lo abandonan; a su vez, afecta negativamente las actividades y patrones interactivos, sobre todo con los padres; a ello se suma que cumple con determinados criterios de dependencia (Chóliz y Marco, 2011).

Se tiene en cuenta el Modelo teórico de Griffiths (2005), quien plantea que puede considerarse en niveles de dependencia aquellos sujetos que mantienen una conducta adictiva con el videojuego utilizado, muchos de ellos presentan sentimientos agresivos como resultado de dicha dependencia. Para este autor debe cumplir con seis criterios que puede definir operacionalmente la adicción, las cuales son: prominencia (jugar domina sus pensamientos, sentimientos y conducta), cambio del estado anímico, tolerancia, sintomatologías de abstinencia, conflictos y recaída.

Asimismo, la Teoría de Usos y Gratificaciones, profundizada por Katz y colaboradores considera que los individuos están activos y facilita la medición de los hechos cognitivos (información, comprensión y conocimiento), afectivos (emocional, placentero y estético), integradores (credibilidad, estabilidad y estatus), sociales (refuerzo de vínculos familiares, amigos y entorno) y necesidades de escape, surgidos a partir de la adhesión a la tecnología; entre las gratificaciones logradas a partir del uso de los videojuegos pueden concordar el ocio, apertura y sostén de relaciones, expresión personal, presentación abierta y escape de la vida social real, siendo factores que motivan la permanencia y aumente su uso (Cebollero et al., 2021).

Chóliz y Marco (2011) consideraron los criterios de dependencia del DSM-IV para explicar sus dimensiones. La abstinencia es propia de personas que presentan

un malestar significativo a causa de no poder jugar, su uso se lleva a cabo con el propósito de mitigar el malestar de la abstinencia; abuso y tolerancia, se caracteriza por el aumento e importancia dada al uso del videojuego al compararse al momento de iniciar su uso, siendo esta significativa, es decir, el uso aumenta progresivamente en comparación al tiempo inicial; problemas ocasionados por el uso excesivo, referido a las consecuencias negativas que el uso excesivo y compulsivo en los diversos ámbitos de interacción de la persona; ausencia de control, tiene que ver con la complejidad que supone dejar de jugar, a pesar de que su uso sea inadecuado y disfuncional, lo que lleva a afectar su bienestar global (Estrada et al., 2022).

En sentido a la conducta agresiva, Buss y Perry (1992) lo definen como una acción externa, abierta, objetiva y observable; es una respuesta que provee estímulos que causa daño a otro ser vivo. Es el resultado de una conducta desadaptativa a partir de un proceso mal interpretado de la información social del entorno donde interactúa el adolescente (Cole y Dodge, 1994, como se citó en Franco, 2021).

Según la Teoría del aprendizaje social de Bandura, la agresividad es de carácter exógeno o ambiental, como resultado del aprendizaje mediante el refuerzo o el modelado, donde el inicio o sostén de dicha conducta se mantiene debido a la observación de modelos agresivos; por imitación de otra persona; la tolerancia, refuerzo o recompensa por ser agresivos; ser castigados como una forma de control por los demás; justificar su conducta, atribuyendo la culpa a los demás o porque es merecido. Esta teoría refiere que en la infancia pueden aprender a controlarse y si su entorno no predispone dicho control, estas conductas se mantienen por aprendizaje directo o vicario (Asencios y Campos, 2019).

Existen ciertos componentes que pueden explicar el origen de la conducta agresiva: el cognitivo, referido a la percepción, costumbre e idea, se refiere a los

sesgos cognitivos que dificultan el entendimiento de los problemas sociales, lo que conlleva a entender su entorno como un espacio conflictivo y de defensiva, con una percepción hostil de los demás, como consecuencia de ello, las respuestas a dichos eventos son mediante la agresividad, que incluso, en eventos poco relevantes, pueden ser maximizados; el afectivo, se relaciona a la emoción, afecto, valor y sentimiento, lo que conlleva a asociar el poder o control debe ser conseguido mediante una acción agresiva, justificando el fin como una justificación; el conductual, referido a la aptitud, autoridad y habilidad de la persona para establecer contacto con los demás, que muchas veces surge por la ausencia o escases de habilidades sociales para entablar relaciones saludables con los demás y más bien, utilizar la hostilidad para intentar resolver conflictos (Asencios y Campos, 2019).

En base a los componentes revisados, Buss y Perry (1992) proponen cuatro dimensiones como parte de un modelo tetradimensional para explicar la conducta agresiva: la agresividad física, forma parte del componente conductual, es de carácter motriz, ocurre a partir de ataques para dañar al cuerpo de la otra persona, sea por fuerza propia o por acción de otros elementos como arma blanca o de fuego; la agresividad verbal, que también pertenece al componente conductual, se considera motora y hace referencia a la agresión por mecanismo del habla; la hostilidad, perteneciente al componente cognitivo, alude a un sentimiento de suspicacia e injusticia frente a lo que ocurre y conlleva a planificar una respuesta agresiva cuyo fin es generar daño a partir de eventos vivenciados en el pasado y que se buscan venganza; la ira, que forma parte del componente emocional o afectivo y se refiere a la activación psicológica y gestación de la conducta agresiva, como una serie de sentimientos repentinos surgidos a partir de sentirse heridos y se expresa en una intensa respuesta emocional no consciente.

CAPÍTULO II
MARCO METODOLÓGICO

2.1. Tipo y diseño de investigación

En la búsqueda de generar conocimientos, este estudio fue de tipo básico, cuyo propósito es someter a comprobación una teoría o generar una explicación teórica a partir de una realidad inmediata puesto en análisis, de modo que se valore una hipótesis y se arribe a una conclusión, sin la intención expresa de resolver de manera inmediata el problema que lo aqueja (Ortega et al., 2021).

Asimismo, corresponde a un diseño no experimental de corte transversal, ya que el estudio se realizó sin la manipulación de la información recabada de cada una de las variables analizadas, sino más bien se analizó en su ambiente natural; además, los datos analizados fueron recolectados en un único momento (Hernández y Mendoza, 2018).

2.2. Población, muestra y muestreo

2.2.1. Población

La población, que comprende la totalidad de casos que fueron la unidad de muestreo o análisis (Hernández y Mendoza, 2018), estuvo conformada por 259 estudiantes de ambos sexos de nivel secundaria, en un rango de edad de 12 a 17 años, que provienen de zonas urbanas y rurales, pertenecientes a una institución educativa de Yungay, Región Ancash.

2.2.2. Muestra

De la población considerada, se obtuvo la muestra, entendida como una parte representativa de la población a quienes se aplicó el instrumento para recolectar la información necesaria (Hernández y Mendoza, 2018). Se aclara que se tomó como muestra a toda la población estudiada, a partir del cual, según los criterios de selección, quedaron 229 estudiantes.

Tabla 1*Características sociodemográficas según sexo*

Sexo	f	%
Masculino	121	52.8%
Femenino	108	47.2%
Total	229	100.0%

Según se observa en la tabla 1, el 52.8% de los participantes son varones y el 47.2% son mujeres.

Tabla 2*Características sociodemográficas según edad*

Edad	f	%
12 años	44	19.2%
13 años	54	23.6%
14 años	49	21.4%
15 años	44	19.2%
16 años	32	14.0%
17 años	6	2.6%
Total	229	100%

Según la tabla 2, se observa que la mayoría de participantes tienen 13 años (23.6%), seguido del 21.4% que tiene 14 años, el 19.2% que tiene 12 y 15 años, el 14% 16 años y el 2.6% 17 años.

2.2.3. Muestreo

El muestreo utilizado fue no probabilístico, una técnica muy utilizada en ciencias sociales y de la salud puesto que no se tuvo a efecto el conocimiento de la probabilidad para seleccionar a las unidades que conformaron la muestra a partir de la población considerada; además, fue de conveniencia, ya que los casos fueron elegidos de acuerdo a la disponibilidad para aplicarse los instrumentos (Quintanilla et al., 2020).

2.2.4. Criterios de selección

Criterios de inclusión.

- Escolares matriculados en el presente año escolar 2023.
- Escolares que asisten con regularidad a las clases.
- Escolares entre 12 y 17 años.

Criterios de exclusión.

- Escolares fuera del rango de edad de 12 y 17 años.
- Escolares que no aceptaron el consentimiento informado.
- Escolares con habilidades diferentes.
- Escolares que no respondan todos los ítems de los cuestionarios o que no brinden respuestas fiables.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Existe relación significativa y positiva entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023.

2.3.2. Hipótesis específicas

H1: Existe relación significativa y positiva entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023.

H2: Existe relación significativa y positiva entre la conducta agresiva y las dimensiones de dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023.

2.4. Variables y operacionalización

Tabla 3

Tabla de variables y operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Subdimensiones	Ítem	Escala de medición
Dependencia a videojuegos	Patrón comportamental de juego excesivo que menoscaba otras actividades, priorizando dicha actividad sobre las demás; suele ser visible en aquellos que tienen dificultad para mantenerse concentrado en actividades que no son jugar a videojuegos, en consecuencia, lo abandonan; a su vez, afecta negativamente las actividades y patrones interactivos, sobre todo con los padres; a ello se suma que cumple con determinados criterios de dependencia (Chóliz y Marco, 2011).	Esta variable fue medida a partir de la aplicación del instrumento del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), que está conformada por 25 ítems, evalúa 4 dimensiones y se categoriza en tres niveles.	Abstinencia	Ansiedad Irritación Enojo Frustración	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	Ordinal Categoría
			Abuso y tolerancia	Insatisfacción Abandono de actividades Negligencia Irresponsabilidad Desorganización	1, 5, 8, 9, 12	
			Problemas asociados a los videojuegos	Reducción de actividades Privación del sueño Falta de productividad Abandono	16, 17, 19, 23	
			Dificultad de control	Ansiedad Persistencia a jugar	2, 15, 18, 20, 22, 24	
Conducta agresiva	Se considera a toda acción externa, abierta, objetiva y observable considerada como una respuesta que provee estímulos que causan daño a otro ser vivo (Buss y Perry, 1992).	Esta variable fue medida a partir de la aplicación del instrumento del Cuestionario de Agresividad (AQ), que consta de 29 ítems, evalúa 4 dimensiones y se categoriza en cinco niveles.	Agresividad física	Agresión a pares Riñas Golpes	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29	Ordinal Categoría
			Agresividad verbal	Disputas Agravios Amenazas	2, 6, 10, 14, 18	
			Hostilidad	Sensación de injusticia	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28	
			Ira	Irritación Furia	3, 7, 11, 15, 19, 22, 25	

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.5.1. Técnica

Se tuvo en cuenta la técnica de la encuesta, que se basa en un conjunto de procedimientos estandarizados que permite el recojo y análisis de datos de la población o muestra elegida, cuyo propósito es elaborar y aplicar un cuestionario como instrumento que permita lograr dicho objetivo (Quintanilla et al., 2020).

2.5.2. Instrumentos

Los instrumentos son herramientas que facilitan la medición de las variables, para ello debe considerarse que sean válidos y confiables, con criterios de medición que garanticen que se mida lo que realmente se desea medir y se obtenga resultados similares en poblaciones de igual naturaleza (Quintanilla et al., 2020).

Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011).

Descripción.

Este instrumento fue creado por Chóliz y Marco (2011), en la Universidad de Valencia. En Perú, fue validado por Salas et al. (2017). El instrumento consta de 25 ítems que tienen como objetivo evaluar el nivel de dependencia a videojuegos según su uso y frecuencia, además de evaluar cuatro dimensiones: abstinencia con 10 ítems, abuso y tolerancia con 5 ítems, problemas asociados a los videojuegos con 4 ítems y dificultad de control con 6 ítems. El rango de edad aplicable del instrumento es en adolescentes entre 11 y 18 años, en un tiempo aproximado de 15 minutos, bajo modalidad individual o grupal. La calificación es categórica: dependencia baja, moderada y alta, obtenida a partir de la sumatoria de las respuestas brindadas por cada ítem del cuestionario, que mide el uso entre los ítems 1 y 14 y se valora entre 0 (totalmente en desacuerdo) y 4 (totalmente de acuerdo), y frecuencia entre los ítems 15 y 25 y se valora entre 0 (nunca) y 4 (casi siempre).

Validez y confiabilidad.

Las propiedades psicométricas del instrumento original realizado con 621 escolares entre 10 y 16 años de Valencia, España, presentaron una consistencia interna Alfa de Cronbach: .94, siendo una alta fiabilidad (Chóliz y Marco, 2011).

De igual modo, Salas et al. (2017) realizaron el análisis psicométrico del test en población adolescente peruana entre 11 y 18 años, donde participaron 467 escolares de Lima Metropolitana, encontró valores de consistencia interna Alfa de Cronbach: en la primera muestra igual a .951, IC 95%: .943 - .958) y en la segunda muestra igual a .938, IC 95%: .921 - .954, representan valores confiables. A su vez, los valores inter-ítem en las dos muestras fue de .43 y .38 respectivamente, estando en los límites de homogeneidad.

Recientemente, Sueldo (2020) revisó las propiedades psicométricas del presente instrumento en 304 adolescentes entre 11 y 18 años con el objetivo de evaluar las propiedades psicométricas del instrumento referido, encontrando valores de con una confiabilidad por consistencia interna Alfa de Cronbach total de .971 y un Omega total de .971, evidenciando alta confiabilidad; a su vez, el análisis factorial confirmatorio mostró datos CFI = .971, TLI = .967 Y SRMR = .048, siendo valores a aceptables de validez.

Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ).

Descripción.

Este instrumento fue creado por Buss y Perry (1992), traducido y adaptado al español por Andreu et al. (2002), que a su vez se realizó la adaptación psicométrica en población adolescente peruana por Matalinares et al. (2012). Este instrumento tiene como objetivo medir el nivel de conductas agresivas y sus dimensiones, dirigido a una población entre 10 y 19 años, cuya aplicación puede ser grupal o individual, en

un tiempo de 15 minutos aproximadamente. Consta de 29 ítems, de los cuales 9 ítems pertenecen a la dimensión agresividad física, 5 a agresividad verbal, 8 a la ira y 7 a la hostilidad. La calificación se divide en cinco categorías desde muy alto hasta muy bajo, los cuales se califican según una escala Likert: desde CF (Completamente falso para mí hasta CV (Completamente verdadero para mí).

Validez y confiabilidad.

En el estudio original realizado por Buss y Perry (1992) encontraron valores de validez de constructo por medio del análisis factorial exploratorio, KMO de .72 y un análisis de confiabilidad Alfa de .85.

En cuanto a la versión adaptada, Matalinares et al. (2012) realizaron la adaptación psicométrica del instrumento en 3682 sujetos entre 10 y 19 años de las tres regiones del Perú, demostrando una validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio del 60.819% de la varianza total acumulada, demostrando que presenta una estructura del test compuesta por un factor que agrupa a cuatro componentes. Además, obtuvo una confiabilidad Alfa de Cronbach de .84 para la escala total, y para las dimensiones, un Alfa .68 para agresión física, .68 para agresión verbal, .55 para ira y .65 para hostilidad.

Recientemente, Tintaya (2019) evaluó las propiedades psicométricas del instrumento en mención en 1152 adolescentes de secundaria de varios colegios de Lima Sur, obteniéndose una consistencia interna Alfa de .81, además de un análisis de ítems con valores de coeficiente r de Pearson superiores a .20 que confirman la totalidad de los ítems como válidos. De igual modo, la confiabilidad temporal test retest significativo y alto de .98. En la validez de contenido, los valores obtenidos fueron significativos con $p < .001$ en todos los ítems; la validez de constructo según el análisis factorial del método componentes principales y rotación equamax obtuvo que

el 41.8% de valores explican los 4 factores de variabilidad de los datos; también una validez concurrente altamente significativa con $p < .001$ con la Escala de Agresión física y Verbal (AFV).

En Ancash, Izquierdo y Therese (2022) revisaron las propiedades psicométricas del presente test en 370 escolares de 11 a 18 años de Nuevo Chimbote, obteniendo valores de análisis factorial exploratorio del modelo de 3 dimensiones y 24 ítems con resultados válidos en el índice de ajuste (GFI= .90, RMSEA = .07, SRMR = .04, CFI = .92, TLI = .91), de igual forma, el método de consistencia interna del coeficiente Ω fue de .85 a .96, lo cual significó una confiabilidad aceptable.

2.6. Procedimientos

A efectos del presente estudio, primero se elaboró el proyecto, teniendo como base la revisión de información que refería situaciones problemáticas en contextos más amplios, a ello se añade la búsqueda de antecedentes y la definición del marco teórico respecto a las variables y su relación, también se consideró la metodología. Aprobado el proyecto, se continuó con la ejecución de la misma, para ello, se presentó el documento de autorización a la institución educativa descrita como espacio que sustenta el problema de estudio, a partir del cual se coordinó con los encargados de cada aula para aplicar los instrumentos teniendo en cuenta los docentes dispuestos a colaborar con el estudio, al igual que los estudiantes. Durante la aplicación de los instrumentos, inicialmente se entregó los cuestionarios y adjunto a ella el consentimiento informado a cada participante, para luego explicar en qué consiste cada una de ellas, recalcando que la participación es estrictamente a voluntad del participante y a su vez, anónimo, por ende, se espera sinceridad en las respuestas; durante el proceso, se tuvo en cuenta la subsanación de dudas y conflictos presentado por los estudiantes.

2.7. Análisis de datos

Para el análisis de los datos, se elaboró, codificó y revisó la base de datos, para, en seguida, mediante la estadística descriptiva, ser procesados y presentados en tablas de frecuencia y porcentaje por cada una de las variables. A continuación, mediante el análisis estadístico inferencial se pusieron a prueba las hipótesis, para ello, se comprobó que los datos no provienen de una distribución normal, lo cual garantiza el uso de pruebas no paramétricas, como el Rho de Spearman, un coeficiente que mide la relación entre variables. Asimismo, se tuvo en cuenta como herramientas informáticas el software SPSS v.26 y Microsoft Excel 2021 para el procesamiento de los datos.

2.8. Aspectos éticos

La investigación es un acto responsable y una conducta ética, lo que implica cumplir con principios que responden a esa práctica, entre ellas la equidad, respetando la igualdad ante todo proceso; la probidad, a partir de acciones íntegros, honorables y rectos; la imparcialidad, sin incurrir a favoritismos o prejuicios; la reserva, con información manejada estrictamente a efectos de la tesis, y el respeto, como un valor vital. Además, se tuvo en cuenta obligaciones como la autonomía, en cuyo deber se explica la libertad para ejercer el proceso investigativo, siempre y cuando se respete la normativa que lo rige; el respeto a las normas éticas, tanto de la universidad como otros que rigen este proceso; la propiedad intelectual, con información debidamente citada y referenciada, según las Normas APA 7ma ed.; las políticas del detector de plagio, con índices de similitud en el límite de lo permitido (Autónoma, 2020). Asimismo, a efectos de este estudio, fue realizado en consonancia al Artículo 5 de la Ley N° 29733, Ley de Protección de datos personales, que establece que los datos de todo participante deben ser en base al principio del consentimiento.

CAPÍTULO III
RESULTADOS

Tabla 4*Frecuencia y porcentaje de la variable dependencia a videojuegos*

Nivel	Dependencia a videojuegos		Abstinencia		Abuso y tolerancia		Problemas asociados a videojuegos		Dificultad de control	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	85	37.1%	83	36.2%	62	27.1%	90	39.3%	89	38.9%
Moderado	56	24.5%	50	21.8%	65	28.4%	58	25.3%	56	24.5%
Alto	88	38.4%	96	41.9%	102	44.5%	81	35.4%	84	36.7%
Total	229	100%	229	100%	229	100%	229	100%	229	100%

Según se observa en la tabla 4, predomina una dependencia alta a videojuegos (38.4%), seguido de dependencia baja (37.1%) y moderada (24.5%). En cuanto a sus dimensiones, en abstinencia predomina una dependencia alta (41.9%), además de una dependencia baja (36.2%) y moderada (21.8%); en abuso y tolerancia, la mayoría presentó una dependencia alta (44.5%), seguido de dependencia moderada (28.4%) y baja (27.1%); en problemas asociados a los videojuegos, hubo mayoría en dependencia baja (39.3%), a ello se suma una dependencia alta (35.4%) y moderada (25.3%); en dificultad de control, el 38.9% presentaron dependencia baja, el 36.7% dependencia alta y el 24.5% dependencia moderada.

Tabla 5*Frecuencia y porcentaje de la variable conducta agresiva*

Nivel	Conducta agresiva		Agresividad física		Agresividad verbal		Ira		Hostilidad	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy alto	116	50.7%	89	38.9%	95	41.5%	137	59.8%	14	6.1%
Alto	27	11.8%	47	20.5%	43	18.8%	38	16.6%	74	32.3%
Medio	45	19.7%	64	27.9%	44	19.2%	23	10.0%	62	27.1%
Bajo	30	13.1%	15	6.6%	35	15.3%	24	10.5%	54	23.6%
Muy bajo	11	4.8%	14	6.1%	12	5.2%	7	3.1%	25	10.9%
Total	229	100%	229	100%	229	100%	229	100%	229	100%

Según se visualiza en la tabla 5, el nivel de conducta agresiva predominante fue muy alta (50.7%), mientras que el 19.7% presentaron un nivel medio, el 13.1% un nivel bajo, el 11.8% un nivel alto y el 4.8% un nivel muy bajo. En cuanto a sus dimensiones, en agresividad física el 38.9% estuvo en nivel muy alto, el 27.9% en nivel medio, el 20.5% en nivel alto, el 6.6% en nivel bajo y el 6.1% en nivel muy bajo; en agresividad verbal, el 41.5% estuvo en nivel muy alto, el 19.2% en nivel medio, el 18.8% en nivel alto, el 15.3% en nivel bajo y el 5.2% en nivel muy bajo; en ira, el 59.8% estuvo en nivel muy alto, el 16.6% en nivel alto, el 10.5% en nivel bajo, el 10% en nivel medio y el 3.1% en nivel muy bajo; en hostilidad, el 32.3% estuvo en nivel alto, el 27.1% en nivel medio, el 23.6% en nivel bajo, el 10.9% en nivel muy bajo y el 6.1% en nivel muy alto.

Tabla 6

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para la dependencia a videojuegos y sus dimensiones, y la conducta agresiva y sus dimensiones

	Estadístico	GI	Sig.
Dependencia a videojuegos	.256	229	.000
D1: Abstinencia	.276	229	.000
D2: Abuso y tolerancia	.285	229	.000
D3: Problemas asociados a los videojuegos	.260	229	.000
D4: Dificultad de control	.258	229	.000
Conducta agresiva	.309	229	.000
D1: Agresividad física	.231	229	.000
D2: Agresividad verbal	.248	229	.000
D3: Ira	.353	229	.000
D4: Hostilidad	.201	229	.000

Según la tabla 6, se advierte que los valores analizados mediante la prueba Kolmogorov-Smirnov no se ajustan a una distribución normal, con valores no mayores a la significancia ($\alpha = .05$); por tanto, corresponde el uso de pruebas no paramétricas.

Tabla 7

Prueba Rho de Spearman de la relación entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva

		Conducta agresiva
Dependencia a videojuegos	Rho	.583*
	Sig.	.000
	N	229

** . La correlación es significativa en el nivel .01 (bilateral).

Según la tabla 7, la prueba estadística aplicada permitió comprobar que la dependencia a videojuegos se correlaciona de forma significativa y positiva considerable (rho= .583, p= .000) con la conducta agresiva, aceptándose la hipótesis del estudio.

Tabla 8

Prueba Rho de Spearman de la relación entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva

		Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Dependencia a videojuegos	Rho	.627**	.637**	.505**	.582**
	Sig.	.000	.000	.000	.000
	N	229	229	229	229

** . La correlación es significativa en el nivel .01 (bilateral).

Según la tabla 8, la prueba estadística aplicada permitió comprobar que la dependencia a videojuegos se correlaciona de forma significativa y positiva considerable con las dimensiones agresividad física (rho= .627, p= .000), agresividad verbal (rho= .637, p= .000), ira (rho= .505, p= .000) y hostilidad (rho= .582, p= .000), aceptándose la hipótesis.

Tabla 9

Prueba Rho de Spearman de la relación entre las dimensiones de la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva

		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas asociados a los videojuegos	Dificultad de control
Conducta agresiva	Rho	.564**	.536**	.541**	.581**
	Sig.	.000	.000	.000	.000
	N	229	229	229	229

** . La correlación es significativa en el nivel .01 (bilateral).

Según la tabla 9, la prueba estadística aplicada permitió comprobar que la conducta agresiva se correlaciona de forma significativa y positiva considerable con las dimensiones abstinencia ($\rho = .564$, $p = .000$), abuso y tolerancia ($\rho = .536$, $p = .000$), problemas asociados a los videojuegos ($\rho = .541$, $p = .000$) y dificultad de control ($\rho = .581$, $p = .000$), aceptándose la hipótesis.

CAPÍTULO IV
DISCUSIÓN

La adolescencia es especialmente sensible a la tecnología, siendo los videojuegos uno de los medios de entretenimiento más utilizados (Fajardo et al., 2022; Jiménez, 2019; Johanes et al., 2021; Roldán, 2021); no obstante, en los últimos años, el monitoreo y control de los dispositivos afiliados a los videojuegos se ha visto reducido (MINSa, 2021), lo que acarrió diferentes problemas como la interferencia en actividades cotidianas, sintomatología de tolerancia, baja dependencia y pérdida en el control (Pérez et al., 2019), a ello, se suma el recurrente pedido de los padres debido a respuestas agresivas de sus hijos adolescentes frente a la intención de monitorear o controlar el uso de videojuegos (Contini et al., 2022).

Por tanto, se planteó como objetivo determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Yungay, hallándose que ambas variables están relacionadas de forma significativa ($p = .000$), siendo una relación positiva considerable ($\rho = .583$), lo que corrobora la hipótesis planteada. Por ende, se deduce que, cuanto mayor sea el nivel de dependencia frente a los videojuegos, la conducta agresiva también será mayor.

Al constatar los hallazgos obtenidos con estudios previos entre la dependencia a videojuegos y conducta agresiva, se encontró similitud con el trabajo de Aleissa et al. (2022) en estudiantes de una ciudad de Arabia Saudita, quienes elevaron su nivel de agresividad luego de jugar en línea ($p < .01$); En el Perú, un estudio realizado en Juliaca por Calla y Mango (2022) en adolescentes ($\rho = .674$; $p = .000$) y en Chota por Cusma (2022) en escolares ($\rho = .383$; $p = .000$) encontraron relación significativa y positiva. Lo mismo se encontró en estudios realizados en Ancash por Balbin y Burga (2022) en escolares de Chimbote ($\rho = .393$; $p = .000$). No obstante, se encontró discrepancias con el estudio de Coca (2023) en escolares de Ecuador, quien no encontró relación significativa ($p = .110$), siendo indicador que no en todos los casos

pueden demostrarse correlación. En vista de los estudios comparados, se comprueba que los escolares adolescentes dependientes a videojuegos reflejan conductas agresivas en sus relaciones interpersonales de manera considerable, corroborado a partir de los hallazgos en la mayoría de los estudios revisados, a partir del cual se puede reflejar la trascendencia del análisis realizado.

Los hallazgos se explican según el modelo teórico de Griffiths (2005), quien señala que los motivos por el cual un adolescente aumenta su dependencia a los videojuegos ocurren porque quiere impresionar a sus amigos, no tienen actividades distractoras o por entablar amistad, para ello deben evaluarse criterios de dependencia como la prominencia, cambio del estado anímico, tolerancia, abstinencia, conflictos y recaída, en muchos de los casos asociado a estados emocionales de irritabilidad, molestia, incomodidad o agresividad. A su vez, según la Teoría del aprendizaje social de Bandura, la agresividad puede ser el resultado del aprendizaje mediante el refuerzo o el modelado (Asencios y Campo, 2019), lo que coincide con el modelo anterior, ya que el entorno de los videojuegos es un espacio de interacción abierta con comunidades agresivas y sirve como modelo y que el adolescente dependiente está en constante uso de ella.

En la conducta adolescente, muchos de ellos tienden a ser impulsivos (Pérez et al., 2019), que, sumado al uso excesivo o adictivo a videojuegos con contenido violento puede insensibilizar las actitudes agresivas y hostiles en sus relaciones interpersonales, reduciendo su capacidad de empatía, pertenencia o justicia social, ya que consideran que el medio para solucionar los conflictos son los gritos y lisuras (Turan, 2021); además puede alentar a la hostilidad, la pérdida de sensibilidad a la violencia e incluso tolerancia a la violencia sexual, además de promoverse en mucho de ellos valores negativos (Chóliz y Marco, 2011).

Por otro lado, según el primer objetivo específico, se identificó que los niveles de dependencia a videojuegos que prevalecen es el nivel alto (38.4%) y bajo (37.1%); al igual que en sus dimensiones abstinencia (41.9%) y abuso y tolerancia (44.5%), siendo esta dimensión la de mayor incidencia; lo contrario se encontró en las dimensiones de problemas asociados a videojuegos (39.3%) y dificultad de control (38.9%), con niveles bajos, pudiendo ser estas dos dimensiones las fortalezas a tener en cuenta para afrontar los problemas que aquejan a los escolares.

Ninguno de los antecedentes revisados presentó niveles altos de dependencia; por el contrario, los estudios de Cusma (2022), y Balbin y Burga (2022) encontraron niveles bajos de dependencia global (77.1% y 78.8% respectivamente), con resultados similares en sus dimensiones, lo que refleja una preocupación creciente respecto al uso problemático de los videojuegos en los escolares evaluados al ser comparado con estudios anteriores, ya que el aumento de la dependencia es significativo respecto al uso de los videojuegos.

Según lo hallado, se puede considerar que los participantes muestran un patrón comportamental caracterizado por un control deficiente de los videojuegos, priorizando dicha actividad sobre las demás, relegando las responsabilidades cotidianas y académicas, a pesar de conocerse las consecuencias negativas que resultan del uso desproporcionado, lo que eleva los indicadores de abstinencia, abuso y tolerancia, dificultades por jugar excesivamente y tener un control ausente de los dispositivos de juego (Chóliz y Marco, 2011).

En cuanto al segundo objetivo específico, se identificó que la mayoría presentó una conducta agresiva muy alta (50.7%), con resultados similares en la agresividad, tanto física (38.9%) como verbal (41.5%) e ira (59.8%), a excepción de hostilidad, donde prevaleció un nivel alto (32.3%).

Resultados parcialmente similares se encontraron en el estudio de Cáceres (2022) quién encontró una agresividad verbal muy alta (45.4%), agresividad física baja (47.9%), ira muy alta (26.8%) y hostilidad muy baja (37%). No obstante, contradice el estudio de Cusma (2022) quien encontró agresividad baja (49.9%) y moderada (48.5%), siendo resultados que indican nuevamente una tendencia creciente de la agresividad en comparación a estudios anteriores. A efectos de lo analizado, se denota que la comunidad estudiantil en diversos lugares presenta acciones cuya intención es causar daño al otro, siendo la ira una de las dimensiones más expresadas, el cual comprende una dimensión emocional o afectiva que presenta una activación psicológica y gestación de la conducta agresiva surgido como respuesta a un conjunto de sentimientos repentinos luego de sentirse heridos y se expresa en una intensa respuesta emocional no consciente (Buss y Perry, 1992).

Según el tercer objetivo específico, se determinó que la dependencia a videojuegos se relaciona de forma significativa y positiva considerable con las dimensiones de la conducta agresiva, entre ellas la agresividad física ($\rho = .627$, $p = .000$) y verbal ($\rho = .637$, $p = .000$), ira ($\rho = .505$, $p = .000$) y hostilidad ($\rho = .582$, $p = .000$), lo que permite aceptar la primera hipótesis específica. Se puede señalar que las dimensiones pertenecientes a los componentes conductuales de la agresividad presentan mayor intensidad de relación.

Hubo semejanza con el estudio de Cáceres (2022) quien encontró correlación significativa y baja al analizar la relación entre la dependencia y las dimensiones de la conducta agresiva (verbal: $\rho = .287$; física: $\rho = .235$; ira: $\rho = .204$ y hostilidad: $\rho = .214$), con valores de relación menos intensas. De igual modo, el estudio de Wei et al. (2022) concluyeron que los videojuegos violentos pueden influir en las conductas problemáticas, entre ellas la agresividad y otros problemas emocionales.

En perspectiva a dichos resultados, se puede explicar que los adolescentes expuestos a videojuegos violentos pueden afectar su cognición, surgiendo comportamientos agresivos, con los varones siendo los más susceptibles a dicho comportamiento (Zhang et al., 2021); de forma que la exposición a videojuegos de contenido violento tiende a aumentar la agresividad física y verbal, aunque esta tendencia fue no significativa en la ira y hostilidad (Lee et al., 2021).

Finalmente, según el cuarto objetivo específico, se determinó que la conducta agresiva se relaciona de forma significativa y positiva considerable con las dimensiones de abstinencia ($\rho = .564$, $p = .000$), abuso y tolerancia ($\rho = .536$, $p = .000$), problemas asociados a los videojuegos ($\rho = .541$, $p = .000$) y dificultad de control ($\rho = .581$, $p = .000$), siendo estas relaciones positivas considerables, aceptándose la segunda hipótesis específica.

Se encontró resultados afines con Cusma (2022), y Balbin y Burga (2022), quienes encontraron relación significativa entre la agresividad y las dimensiones de la dependencia a videojuegos ($p < .05$), por ende, se explica que los estudios previos aportan a entender que existe relación significativa respecto a este objetivo.

En ese sentido, puede señalarse que la conducta agresiva se relaciona con conductas relacionados a problemas de atención y autocontrol, que generan incomodidad o malestar en su entorno social debido a la ausencia de control de la misma (Vicente et al., 2019). Entre ellas se tiene en cuenta la dependencia a videojuegos y sus diversos indicadores, trayendo consecuencias negativas en cuanto al acceso a contenido cognitivo agresivo, estar propensos a conductas antisociales, aumento de estados afectivos negativos y disminución de conductas prosociales; es decir, es un factor de riesgo que puede afectar el normal desarrollo del adolescente, aumentando la conducta impulsiva (Gonçalves, 2020).

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES

1. Con respecto al objetivo general, se determinó que la conducta agresiva presenta una correlación significativa y positiva considerable con la dependencia a los videojuegos, aceptándose la hipótesis principal del estudio; lo que significa que a un mayor nivel de dependencia a videojuegos se relaciona significativamente a un mayor nivel de agresividad en los estudiantes evaluados, o viceversa.
2. En cuanto al primer objetivo específico, se identificó que el nivel más frecuente de dependencia a videojuegos fue de nivel alto con 38.4%, al igual que un nivel bajo con 37.1%. En la dimensión de abstinencia y abuso y tolerancia, prevalecieron una abstinencia alta con 41.9% y 44.5% respectivamente; en la dimensión de problemas asociados a videojuegos y dificultad de control predominaron una dependencia baja con 39.3% y 38.9% respectivamente.
3. En sentido al segundo objetivo específico, se identificó que la mayoría presentó un nivel de conducta agresiva muy alto con 50.7%. En la dimensión de agresividad física y verbal e ira prevaleció un nivel muy alto con 38.9%, 41.5% y 59.8%; en hostilidad fue de nivel alto con 32.3%.
4. Referente al tercer objetivo específico, se determinó que la dependencia a videojuegos presenta una relación significativa y positiva considerable con las dimensiones de agresividad física ($\rho = .627$, $p = .000$), agresividad verbal ($\rho = .637$, $p = .000$), ira ($\rho = .505$, $p = .000$) y hostilidad ($\rho = .582$, $p = .000$) de la conducta agresiva en estudiantes.
5. Finalmente, según el cuarto objetivo específico, se determinó que la conducta agresiva muestra una relación significativa positiva considerable con las dimensiones de abstinencia ($\rho = .564$, $p = .000$), abuso y tolerancia ($\rho = .536$, $p = .000$), problemas asociados a los videojuegos ($\rho = .541$, $p = .000$) y dificultad de control ($\rho = .581$, $p = .000$) de la dependencia a videojuegos en los escolares.

CAPÍTULO VI
RECOMENDACIONES

1. A la unidad directiva de la institución educativa, en conjunto a su equipo directivo y otras áreas académicas correspondientes es oportuno elaborar un plan de trabajo con contenido relacionado a control y manejo de emociones, técnicas de relajación, manejo de estrés, habilidades sociales, entre otros, que promueva un uso responsable del tiempo para recrearse en los estudiantes, mitigando el uso excesivo de los videojuegos en los estudiantes, de modo que coadyuve a mitigar los efectos en su conducta, ya que es un problema de crecimiento exponencial.
2. A la unidad de tutoría, es apropiado invitar a profesionales de la salud mental (psicólogos) para identificar los factores desencadenantes de la dependencia y, asimismo, el manejo que se debe tener sobre estos factores, planificando su intervención y prevención.
3. A los escolares, es pertinente utilizar con responsabilidad los videojuegos ya que sus efectos negativos alteran el funcionamiento en diversas áreas de su vida, siendo una de las desencadenantes estados de ánimo irritables y conflicto con sus padres.
4. A los padres de familia, es conveniente asumir con responsabilidad activa el rol de monitores y acompañantes en el uso de dispositivos electrónicos de los hijos, a partir de la práctica de la escucha activa y la comprensión mutua.
5. A futuros investigadores, se invita a realizar estudios de nivel explicativo con poblaciones más amplias, considerando muestreos probabilísticos, que permita solucionar directamente los hallazgos en este trabajo, ya que a la luz de los resultados se comprueba el alto porcentaje de dependencia que los adolescentes tienen frente a los videojuegos y a su vez su relación significativa con la conducta agresiva, que puede derivar en estudios explicativos o incluso aplicados.

REFERENCIAS

- Aleissa, M., Alenezi, S., Saleheen, H., Bin Talib, S., Khan, A., Altassan, S. y Alyahya, A. (2022). The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study. *Behavioral Sciences*, 12(8), 289. <https://doi.org/10.3390/bs12080289>
- Andina. (2022). *Día del Gamer: conoce los videojuegos que revalorizan la cultura peruana*. Andina, Agencia Peruana de Noticias. <https://andina.pe/agencia/noticia-dia-del-gamer-conoce-los-videojuegos-revalorizan-cultura-peruana-893453.aspx>
- Andreu, J. M., Peña, M., Graña, J. L. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476-482. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72714245>
- Asencios, M. y Campos, P. (2019). Vínculo parental y agresividad en estudiantes de educación secundaria. *Avances en Psicología*, 27(2), 201–209. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2019.v27n2.1798>
- Balbin, A. y Burga, H. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa particular de Chimbote, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96054>
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(1), 452-459.
- Cáceres, S. (2022). *Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – Sur* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Autónoma. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/2167>

- Calla, B. y Mango, N. (2022). *Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/102164>
- Castaño, F. (2020). *La mejor versión de tu hijo*. Plataforma Editorial. <https://es.scribd.com/book/463518730/La-mejor-version-de-tu-hijo>
- Cebollero, A., Cano, J., Orejudo, S. (2021). Abuso de Internet y adolescentes: gratificaciones, supervisión familiar y uso responsable. Implicaciones educativas y familiares. *Digital Education Review*, 39, 42-59. <http://dx.doi.org/10.1344/DER.2021.39.42-59>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Pucesa. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4063>
- Contini, N., Lacunza, A., Caballero, S., Mejail, S. y Lucero, G. (2022). Las tecnologías digitales como medio para la expresión del comportamiento agresivo en adolescentes. *Perspectivas en Psicología*, 19(1), 1-22. <http://perspectivas.mdp.edu.ar/revista/index.php/pep/article/view/509>
- Cusma, M. (2022). *Dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/90971>

- Estrada, E., Paricahua, E., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M. y Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 242-250. <http://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Fajardo, J., Santana, A. y Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>
- Franco, E. (2021). Repensando la Agresión entre Adolescentes: Una Revisión de la Teoría de Estrategias de Control de Recursos en Latinoamérica. *Revista Educación y Sociedad*, 2(3), 2–7. <https://doi.org/10.53940/reys.v2i3.61>
- Gestión. (2020). *Venta de laptops gamer se duplica en el mercado peruano por la pandemia del COVID-19, según GfK*. Gestión.pe. <https://gestion.pe/economia/venta-de-laptops-gamer-se-dispara-en-el-mercado-peruano-por-la-pandemia-del-covid-19-segun-gfk-nndc-noticia/>
- Göldag, B. (2020). The Relationship between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students. *International Education Studies*, 13(8), 118-129. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1262475>
- Gonçalves, B., Pimentel, C., Miranda, M. y Evangelista, T. (2020). “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF Bragança Paulista*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.

<https://www.behavioralpsycho.com/producto/adiccion-a-los-videojuegos-una-revision-de-la-literatura/>

Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.

Hidalgo, D. y Pablo, F. (2023). Trastorno de Juego por Internet: revisión sistemática de instrumentos iberoamericanos. *Revista ConCiencia EPG*, 8(1), 94-114. <https://doi.org/10.32654/ConCiencia.8-1.7>

Izquierdo, M. y Theresse, M. (2022). *Evidencias psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en Adolescentes de Nuevo Chimbote*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85652>

Jiménez, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>

Johanes, N., Vuorre, M. y Przybylski, A. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society open science*, 8(2), 1-14. <http://doi.org/10.1098/rsos.202049>

Lee, E., Kim, H. y Choi, S. (2021). Violent Video Games and Aggression: Stimulation or Catharsis or Both? *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 24(1), 41-47. <http://doi.org/10.1089/cyber.2020.0033>

Ley N° 29733. (3 de julio de 2011). *Ley de Protección de datos personales. Normas Legales*. Diario El Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/243470-29733>

Matalinares, M., Yaringano, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio Psicométrico de la Versión Española del

- Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Ministerio de Salud (MINSA) (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Plataforma digital única del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Ortega, M., García-Castilla, F. y Oliva, A. (Coord.). (2021). *Guía para la elaboración de trabajos de fin de máster de investigación educativa*. Octaedro Editres.
- Pérez, M., Molero, M., Barragán, A. y Gásquez, J. (2019). Family Functioning, Emotional Intelligence, and Values: Analysis of the Relationship with Aggressive Behavior in Adolescents. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 16(3), 2-14. <https://doi.org/10.3390/ijerph16030478>
- Quintanilla, L., García, C., Rodríguez, R., Fontes, S. y Sarria, E. (2020). *Fundamentos de investigación en Psicología*. Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid.
- Roldán, M. (2021). Adicciones en el entorno digital. En C. Martínez y K. Larrañaga (Eds.). *Guía de mínimos necesarios para la regulación de la comunicación audiovisual en la infancia y la adolescencia* (Bloque V). Editorial Aranzadi.
- Salas, E., Merino, C., Chóiz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Shoshani, A., Braverman, S. y Meirow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video

- game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human Behavior*, 114. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>
- Sueldo, J. (2020). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48157>
- Tintaya, Y. (2019). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry-AQ en adolescentes de Lima Sur. *Acta Psicológica Peruana*, 3(1), 85-113. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/126>
- Turan, M. (2021). Empathy and Video Game Addiction in Adolescents: Serial Mediation by Psychological Resilience and Life Satisfaction. *International Journal of Progressive Education*, 17(4), 282-296. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1308639>
- Universidad Autónoma del Perú. (2020). *Código de Ética en la Investigación*. Portal de Transparencia Autónoma. <https://www.autonoma.pe/wp-content/uploads/2021/09/REGLAMENTOS-DE-C%C3%93DIGO-DE-%C3%89TICA-EN-LA-INVESTIGACI%C3%93N.pdf>
- Velastegui, E. (2019). Las ventajas y desventajas del internet en la sociedad. *Conciencia Digital*, 2(1), 35-45. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v2i1.928>
- Vicente, J., Saura, P., López, C., Martínez, A. y Alcántara, M. (2019). Adicción al móvil e internet en adolescentes y su relación con problemas psicopatológicos y variables protectoras. *Escritos de Psicología (Internet)*, 12(2), 103-112. <https://dx.doi.org/10.24310/espsiescpsi.v12i2.10065>

Wei, M., Liu, Y. y Chen, S. (2022). Violent Video Game Exposure and Problem Behaviors among Children and Adolescents: The Mediating Role of Deviant Peer Affiliation for Gender and Grade Differences, *Int J Environ Res Public Health*, 19(22), 1-14. <https://doi.org/10.3390%2Fijerph192215400>

Zhang, Q., Cao, Y. y Tian, Y. (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 24(1), 5-10.<http://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay – 2023

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023? • ¿Cuál es la relación que existe entre conducta agresiva y las dimensiones de dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023? 	<p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de dependencia a videojuegos y sus dimensiones estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023. • Identificar el nivel de conducta agresiva y sus dimensiones en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023. • Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023. • Determinar la relación que existe entre conducta agresiva y las dimensiones de dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023. 	<p>Hipótesis general Existe relación significativa y positiva entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas H1: Existe relación significativa y positiva entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023. H2: Existe relación significativa y positiva entre la conducta agresiva y las dimensiones de dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay, 2023.</p>	<p>Dependencia a los videojuegos</p> <p>Conducta agresiva</p>	<p>Tipo: básico Diseño: No experimental transversal</p> <p>Población: 259 estudiantes de secundaria Muestra: 229 estudiantes.</p> <p>Técnica: Encuesta Instrumentos: Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (IQ)</p>

Anexo 2. Instrumentos de evaluación

Instrumento 1: Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Edad: _____ Sexo: _____ Grado: _____

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos

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

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

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

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

15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	0	1	2	3	4
19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	0	1	2	3	4
21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22. Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar	0	1	2	3	4
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.)	0	1	2	3	4
25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

Instrumento 2: Cuestionario de Agresión (AQ)

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

INSTRUCCIONES

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

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

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

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

15. Soy una persona apacible					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27. He amenazado a gente que conozco					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

Anexo 3. Carta de solicitud

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA N° 88381
"IGNACIO AMADEO RAMOS OLIVERA"
YUNGAY - ANCASH
MESA DE PARTES
N° de Registro: 058
Folios: 01
Fecha: 23 MAR. 2023
Hora: Firma: *Rosario*

CARTA DE PRESENTACIÓN

Yungay, 23 de marzo del 2023

Prof. Rosario Ángeles Mejía

Directora de la I.E. N° 88381 "IGNACIO AMADEO RAMOS OLIVERA" de la provincia de Yungay, Departamento de Áncash.

Presente.-

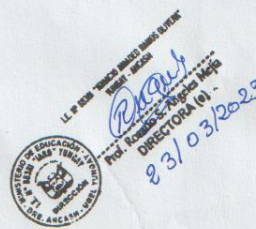
Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo, yo, QUIROZ CACERES MARIA YESENIA, como bachiller de la Escuela Profesional de Psicología de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Autónoma del Perú, deseo realizar mi trabajo de investigación titulado: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE YUNGAY – 2023", para ello solicito su autorización para aplicar dos pruebas psicológicas (*Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011)* y *Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (IQ)*), para el recojo de datos del mencionado trabajo, agradeciendo por antelación me brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para expresarle mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

QUIROZ CACERES MARIA YESENIA

DNI: 74074786



Anexo 4. Carta de autorización

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Señores:

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

PRESENTE. -

Por medio de la presente hago constar que se ha otorgado permiso a la Srta. QUIROZ CACERES MARIA YESENIA identificado con N° 74074786, a realizar la aplicación del desarrollo de investigación de la tesis sobre "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE YUNGAY - 2023".

La Srta. Quiroz ha contado con todos los elementos necesarios para el análisis de una muestra poblacional, identificando los factores y aplicaciones necesarios para el desarrollo de su investigación.

 I.E. Nº 1001 "SANTA ANTONIA DE LOS RIOS"
YUNGAY - ANCASH
Ruiz
Prof. Rosado S. Angélica Mejía
DIRECTORA (a)
23/03/2023

Atentamente

Anexo 5. Consentimiento informado



ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Acepto participar voluntaria y anónimamente en la investigación "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE YUNGAY – 2023", dirigida por la Bachiller MARIA YESENIA QUIROZ CACERES, identifica con número de DNI 74074786, para obtener su Título Profesional de Licenciada en Psicología en la Universidad Autónoma del Perú.

Declaro haber sido informado(a) de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación. En relación con ello, acepto completar dos cuestionarios cuyo tiempo de aplicación es de 20 minutos aproximadamente.

Declaro haber sido informado(a) que mi participación no involucra ningún daño o peligro para la salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será **confidencial y anónima**. Entiendo que la información será analizada por la investigadora y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de cada participante de modo personal.

Declaro saber que la información que se obtenga será guardada por el investigador responsable en dependencias de la Universidad Autónoma del Perú y será utilizada sólo para este estudio según lo declarado en párrafos anteriores.

ACEPTO:

SI

NO

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Edad: 13 Sexo: Masculino Grado: 2^{da}

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos

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

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2. Si no me funciona el videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
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.)	0	1	2	3	4
6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7. Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4

Anexo 6. Evidencias de aplicación de instrumentos

