



Autónoma

Universidad Autónoma del Perú

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

TESIS

**USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVO DE LIMA, 2023**

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

Autora

MATO VILLANERA, Yeni Yovana (ORCID: 0000-0001-8900-9391)

Asesor

VIVAR BRAVO, Javier Jesus (ORCID: 0000-0003-2661-6447)

Línea de investigación del programa

Problemas relacionados al ámbito educativo

Línea de acción RSU

Salud y bienestar

LIMA, PERÚ, FEBRERO DE 2025



CC BY

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.

Referencia bibliográfica

Mato Villanera, Y. Y. (2025). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Yeni Yovana Mato Villanera
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	46320248
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8900-9391
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Javier Jesus Vivar Bravo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74697504
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2661-6447
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	Marcela Doris Quispe Ledesma
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09458665
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Karol Mabel Contreras Castro
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	70051011
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023
Línea de investigación Institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado.
Línea de investigación del Programa	Problemas relacionados al ámbito educativo
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, la MAG. MARCELA DORIS QUISPE LEDESMA como secretaria y el MAG. KAROL MABEL CONTRERAS CASTRO como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

**USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVO DE LIMA, 2023**

Presentada por la bachiller:

YENI YOVANA MATO VILLANERA

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 **ONCE (11)**.

En fe de lo cual firman los miembros del jurado, el 20 de febrero de 2025.



PRESIDENTA
DRA. SILVANA GRACIELA
VARELA GUEVARA



SECRETARIA
MAG. MARCELA DORIS
QUISPE LEDESMA



VOCAL
MG. KAROL MABEL
CONTRERAS CASTRO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Javier Jesus Vivar Bravo 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 asesor de la tesis titulada:

Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023

De la bachiller Yeni Yovana Mato Villanera, constato que la tesis tiene un índice de similitud de 17% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

La suscrita 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, 24 de Junio de 2025



Javier Jesus Vivar Bravo

DNI: 74697504

DEDICATORIA

A Dios, que me ha sostenido y guiado en este camino. A mi querido padre Uldarico, que, aunque no estes físicamente presente, tu memoria y legado viven en mí. Esta tesis es un tributo a tu memoria y un testimonio de que tu hija sigue adelante con la fe y la determinación que me enseñaste.

AGRADECIMIENTOS

A todos aquellos cuya colaboración ha sido esencial para culminación de mi trabajo de investigación. A la comunidad universitaria que me ha acogido y formado. A mis maestros y mentores, les debo un especial reconocimiento por su guía experta y su apoyo constante. Mi familia ha sido el tejido que ha urdido la trama de mi existencia, dándole textura y profundidad a mi vida. A ellos, les agradezco por ser el eco que resuena en mi alma, recordándome que siempre hay un lugar seguro al que regresar. Mis padres, en particular, han sido los arquitectos de mi resiliencia, construyendo cimientos sólidos y diseñando un futuro lleno de posibilidades. A la institución educativa San Luis, les agradezco por su colaboración y apertura, sin las cuales este estudio no habría sido posible. Su contribución ha sido invaluable y les estoy eternamente agradecido.

ÍNDICE

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTOS	4
LISTA DE TABLAS	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
RESUMO	9
1. INTRODUCCIÓN	10
2. MÉTODO	16
2.1. Tipo y diseño.....	16
2.2. Población, muestra y muestreo.....	16
2.3. Hipótesis	16
2.4. Variables y operacionalización	17
2.5. Instrumentos o materiales.....	17
2.6. Procedimiento.....	17
2.7. Análisis de datos.....	17
2.8. Aspectos éticos.....	18
3. RESULTADOS	19
4. DISCUSIÓN	23
5. CONCLUSIONES	26
6. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Niveles de uso de videojuegos según el sexo
Tabla 2	Niveles de uso de videojuegos según la edad
Tabla 3	Niveles de conducta agresiva según el sexo
Tabla 4	Niveles de conducta agresiva según la edad
Tabla 5	Prueba de Kolmogorov-Smirnov
Tabla 6	Relación entre uso de videojuegos y conducta agresiva
Tabla 7	Relación entre uso de videojuegos y dimensión agresión física
Tabla 8	Relación entre uso de videojuegos y dimensión agresión verbal
Tabla 9	Relación entre uso de videojuegos y dimensión hostilidad
Tabla 10	Relación entre uso de videojuegos y dimensión ira

USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVO DE LIMA, 2023

YENI YOVANA MATO VILLANERA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

El propósito fue determinar la relación entre variables de uso de videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes de una escuela secundaria de Lima en el año 2023. La muestra fueron 300 estudiantes de 11 a 17 años. Los grados 4 y 5 de la escuela secundaria comenzarán en el año escolar 2023. Se aplicaron el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992). Los resultados descriptivos muestran una distribución en cuanto a los niveles una proporción similar entre los niveles bajos, medio y alto en aproximadamente un tercio en ambas variables. Los resultados inferenciales identificaron una relación positiva significativa ($\rho = .688$; $p < 0.001$) entre adicción a los videos juegos y conducta agresiva, por otro lado, se encontraron relación positiva y muy significativa ($p < 0.01$) entre la adicción a los videojuegos y la dimensiones agresión física ($\rho = .656$), agresión verbal ($\rho = .613$, $p < 0.01$), ira ($\rho = .652$, $p < 0.01$) y hostilidad ($\rho = .613$, $p < 0.01$) de la variable conducta agresiva. Se concluye que la adicción a los videojuegos influye o interfiere de forma directa en la conducta agresiva y sus diferentes manifestaciones.

Palabras clave: adicción, videojuegos, conducta agresiva, estudiantes

USE OF VIDEO GAMES AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN STUDENTS OF AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN LIMA, 2023

YENI YOVANA MATO VILLANERA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

The purpose was to determine the relationship between video game use variables and aggressive behavior in students at a secondary school in Lima in 2023. The sample consisted of 300 students aged 11 to 17 years. Grades 4 and 5 of the secondary school will begin in the 2023 school year. The Video Game Dependence Test by Chóliz and Marco (2011) and the Aggression Questionnaire by Buss and Perry (1992) were applied. The descriptive results show a distribution in terms of levels, a similar proportion between low, medium and high levels, approximately one third in both variables. The inferential results identified a significant positive relationship ($\rho = .688$; $p < 0.001$) between video game addiction and aggressive behavior, on the other hand, a positive and very significant relationship ($p < 0.01$) was found between video game addiction and the dimensions physical aggression ($\rho = .656$), verbal aggression ($\rho = .613$, $p < 0.01$), anger ($\rho = .652$, $p < 0.01$) and hostility ($\rho = .613$, $p < 0.01$) of the aggressive behavior variable. It is concluded that video game addiction directly influences or interferes with aggressive behavior and its different manifestations.

Keywords: addiction, video games, aggressive behavior, students

UTILIZAÇÃO DE VIDEOJOGOS E COMPORTAMENTO AGRESSIVO EM ESTUDANTES DE UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO EM LIMA, 2023

YENI YOVANA MATO VILLANERA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

O objetivo foi determinar a relação entre variáveis de uso de videogames e comportamento agressivo em alunos de uma escola secundária de Lima no ano de 2023. A amostra foi de 300 alunos de 11 a 17 anos. As séries 4 e 5 do ensino médio terão início no ano letivo de 2023. Foram aplicados o Teste de Dependência de Videogame de Chóliz e Marco (2011) e o Questionário de Agressão de Buss e Perry (1992). Os resultados descritivos mostram uma distribuição em termos de níveis, proporção semelhante entre níveis baixo, médio e alto em aproximadamente um terço em ambas as variáveis. Os resultados inferenciais identificaram uma relação positiva significativa ($\rho = .688$; $p < 0.001$) entre o vício em videogames e o comportamento agressivo, por outro lado, foi encontrada uma relação positiva e muito significativa ($p < 0.01$) entre o vício em videogames e as dimensões agressão física ($\rho = .656$), agressão verbal ($\rho = .613$; $p < 0.01$), raiva ($\rho = 0.652$; $p < 0.01$) e hostilidade ($\rho = .613$; $p < 0.01$) do Variável de comportamento agressivo. Conclui-se que o vício em videogames influencia ou interfere diretamente no comportamento agressivo e em suas diferentes manifestações.

Palavras-chave: dependência, videogames, comportamento agressivo, estudantes

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, el uso y abuso de los videojuegos ha captado un creciente interés en la investigación científica, enfocándose en los problemas de salud asociados, aunque aún se necesita profundizar en su conocimiento (Griffiths et al., 2012; Khazaal et al., 2016; Poznyak et al., 2019; Quezada, 2019). Según el Ministerio de Sanidad (2020) casi el 28.6% de los jóvenes españoles de 14 a 18 años practica videojuegos con una frecuencia de entre 1 y 4 días por semana, siendo más común entre los hombres. Las estimaciones varían y, en ocasiones, parecen excesivamente altas (Stevens, 2021). En 2021, se estimó que existen aproximadamente 3200 millones de jugadores alrededor del mundo (Fam, 2018) y para 2025, se estima que el mercado global de los videojuegos alcanzará un valor de casi 269 mil millones de dólares (Clemente, 2024).

Se calcula que entre el 90% y el 99% de los niños estadounidenses juegan videojuegos (Lobel & Engels, 2014). La edad media de los jugadores es de 35 años, mientras que la de los adictos a los videojuegos es de 24 años (Statista Research Department, 2015). El 18% de los jugadores del Reino Unido dedicaban 6 horas o más al día a los videojuegos, y alrededor del 30% admitió omitir la ducha para seguir jugando. Asimismo, se ha determinado que los jugadores pertenecen, principalmente, a grupos etarios de 13 a 25 años o de 25 a 34 años (Popovic, 2022).

La pandemia de COVID-19 ha sido un catalizador de cambios profundos en la forma en que los jóvenes peruanos se entretienen y se conectan con los demás. La necesidad de mantener la distancia social ha llevado a una explosión en el uso de videojuegos y dispositivos digitales, lo que ha generado un nuevo paisaje en la forma en que se construyen las relaciones interpersonales y se experimenta el entretenimiento. Asimismo, datos del INEI (2020), compararon el uso de internet a nivel nacional de julio a septiembre de 2019 con meses de 2020. Se concluyó que el grupo de 12 a 18 años incrementó del 77.4% al 85.7%, durante el uso de Internet.

Los adictos a los videojuegos o ciberadictos corren el riesgo de desarrollar conductas extremadamente violentas (Gao et al., 2022; Mylona et al., 2020); así como, llegando a pasar una gran cantidad de horas en sus computadoras que pueden generar cuadros de depresión y/o ansiedad, trastornos de conducta (Bussone et al., 2020; Chiang et al., 2022), al mentir, coger dinero, disminución de actividades académicas (Jiang et al., 2020) ausencia de clases o deserción escolar (Sherry, 2001; Shafer, 2012; Honorio Delgado – Hideyo Noguchi [INSM], 2014).

La violencia en las escuelas peruanas es un problema alarmante, según los registros del Ministerio de Educación (MINEDU). Desde 2013, se han contabilizado 73261 incidentes de violencia escolar, lo que pone de relieve la gravedad de la situación. De estos, el 57% se reporta entre estudiantes de secundaria, destacando que la región con la mayor incidencia es Lima, con un total de 29 334 casos reportados. En cuanto a la incidencia según el tipo de agresiones se identificó que, el 45% de los casos corresponden a agresión física, el 36.92% a agresión psicológica y el 17.35% a agresión sexual. A nivel local, de acuerdo con las cifras registradas por el MINEDU existen 510 casos de violencia en el ambiente de los colegios en Lima metropolitana durante el presente año escolar dentro de las instituciones educativas.

Dada la problemática se formula la pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativo de Lima, 2023? Estudios previos han explorado la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes. Por ejemplo, Coca (2023) encontró una correlación moderada entre dependencia de videojuegos y agresión física en adolescentes de Atenas ($\rho = 0.110$; $p < 0.01$). También, Rojas y Castro (2020) encontró que hay una conexión notable entre la frecuencia con la que los adolescentes juegan videojuegos y la manifestación de comportamientos agresivos, así como entre victimización y conducta violenta en estudiantes de Granada ($p \leq 0.01$). Asimismo, Chacón-Cuberos et al. (2018) hallaron una correspondencia directa entre el uso problemático de videojuegos y la agresión ($\rho = 0.286$; $p < 0.01$), y señalaron relaciones significativas entre agresión física y victimización.

En el contexto peruano, Vega (2021) reportó una relación moderada entre el abuso de videojuegos y la conducta agresiva en Cusco ($\rho = .605$). Además, Samamé y Tirado (2021) encontraron que el 45.8% de los educandos en Chiclayo tenía dependencia moderada a los videojuegos y el 53.3% mostraba algún grado de agresión, destacando una alta relación entre adicción y agresividad. Quezada (2019) reveló una correlación pequeña entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo en San Martín de Porres, con un 33% justificando comportamientos agresivos durante el juego.

Por último, Vara (2018) observó que el 26.5% mostraba adicción uniforme a videojuegos y el 24.8% reportó uso excesivo, encontrando una relación significativa entre adicción a videojuegos y conducta agresiva en Villa María del Triunfo ($\rho = 0.268$;

$p < 0.001$). En conjunto, estos estudios sugieren que el uso problemático de videojuegos puede ser un predictor importante de comportamientos agresivos en adolescentes. Ante la gravedad del problema, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) incluyó los trastornos por uso de videojuegos en la Clasificación Internacional de Enfermedades, fundamentándose en la creciente evidencia científica.

Esta adicción se manifiesta en cuatro dimensiones según su teoría psicopatológica, basada en el DSM-V (Pontes & Griffiths, 2015): Abuso y Tolerancia: los individuos experimentan una creciente insatisfacción con el tiempo que pasan jugando, lo que los lleva a jugar más para alcanzar la misma satisfacción que antes. Abstinencia: la interrupción del acceso a los videojuegos provoca irritabilidad, cambios de humor y dificultad para cooperar durante largos períodos, y a veces lleva a dejar de jugar. Problemas causados por los Videojuegos: la adicción excesiva puede resultar en deserción estudiantil, conflictos interpersonales y la incapacidad para realizar las tareas cotidianas. Dificultades en el Control: aun sabiendo que es perjudicial, el individuo sigue jugando debido a una aparente necesidad de hacerlo (Wartberg & Kammerl, 2020). Esta dimensión está asociada con la dificultad para renunciar al juego, que afecta negativamente la salud mental del individuo (Chóliz & Marco, 2011).

El abuso de los videojuegos ha mostrado repercusiones considerables en el ámbito educativo, con estudiantes irresponsables y faltan a clases (Mamani, 2017). Los videojuegos, clasificados en categorías como arcades, computadoras y videoconsolas, utilizan sistemas de recompensas para mantener el interés del jugador (León, 2003). La teoría cognitivo-social, tal como la plantean Bandura (1986) y Sánchez et al. (2002), sugiere que los comportamientos se construyen y se reconfiguran constantemente a través de la observación y la imitación de modelos, así como de la reflexión y la autoevaluación, en un proceso dinámico que involucra tanto factores internos como externos. Además, Colina (2016) encontró que la exhibición a ambientes de agresividad extrema en videojuegos podría causar conductas inapropiadas en adolescentes (Severo et al., 2020; Yen et al., 2019).

Según Cebollero et al., (2021) refiere que el enfoque de usos y gratificaciones plantea que quienes interactúan de manera activa para satisfacer necesidades cognitivas, emocionales, sociales o de escape, en el contexto de los videojuegos, estos pueden ofrecer beneficios como diversión, vínculos sociales, expresión

personal y evasión de la rutina lo que incentiva su uso frecuente. La obsesión por los videojuegos puede presentar múltiples repercusiones en el crecimiento del adolescente, desde una perspectiva neuropsicológica influye en áreas del cerebro relacionadas con la recompensa, tales como el núcleo accumbens, desencadenando en comportamientos adictivos y trastornos asociados (Kuss & Griffiths, 2012).

En los casos de abuso a los videojuegos, es común observar una fuerte fijación mental en el juego, donde la persona piensa constantemente en ello, anticipa cuando volverá a jugar y reorganiza su rutina para aumentar el tiempo dedicado a esta actividad. Este patrón suele acompañarse de una pérdida del control sobre el tiempo del juego, ya que, aunque se planifica jugar por un corto periodo, se prolonga sin darse cuenta y se prioriza el juego por encima de otras áreas vitales como el rendimiento escolar, responsabilidades en el hogar o la interacción social, lo que conlleva un incremento progresivo en el tiempo del juego y un deterioro del bienestar general (Buiza et al., 2017).

El descontrol de uso de los videojuegos genera múltiples consecuencias negativas tanto nivel psicológico como, social y físico. Los más frecuentes son los problemas emocionales como los síntomas depresivos, la ansiedad y el aumento de la irritabilidad, especialmente en adolescentes que un uso alarmante del videojuego. Asimismo, se desarrollan alteraciones en los ciclos del sueño, como las dificultades para quedarse dormido, insomnio prolongado, interrupciones nocturnas, debido a falta de control personal y gestión del tiempo, en consecuencia, afecta a la atención, desempeño académico y memoria. Además, en el aspecto físico, se desarrolla sedentarismo, aumento de peso, fatiga visual y dolores musculares resultado del tiempo prolongado en las pantallas perjudicando el ambiente familiar (Salas et al. 2017).

Al explorar la variable agresividad, Buss (1961) define la agresión en forma de reacción destinada a dañar a otros, señalando que, si estos comportamientos persisten y se manifiestan en diferentes contextos, pueden convertirse en patrones de comportamiento. Fonseca et al. (2021) agregan que la agresión, como comportamiento innato, es una adaptación que asegura la supervivencia humana, mientras que la violencia se deriva más de influencias sociales; es crucial distinguir entre agresión y violencia, y evitar que los impulsos innatos se vean amplificadas por patrones sociales inadecuados que puedan llevar a la violencia. La agresión implica comportamientos deliberados que buscan infligir perjuicio o daño a otros, ya sea de

manera verbal o corporal, con propósito consciente de herir o irritar a otra persona (García et al., 2020).

La agresividad, por tanto, está vinculado a la conducta general dirigida con intención a herir (Bandura et al., 1973). Buss y Perry (1992) articularon un constructo de cuatro pilares para comprender la agresión en su teoría comportamental: agresión verbal: expresiones destinadas a causar daño emocional, como insultos, apodosos ofensivos y humillaciones. Agresión física: uso de la fuerza para causar lesiones físicas, que pueden variar en gravedad. Ira: emociones intensas que surgen en situaciones difíciles. Hostilidad: reacción defensiva y agresiva hacia personas percibidas como amenazas, manifestada en actitudes de ira, resentimiento y disgusto.

Las teorías sociológicas sugieren que la agresión puede influir en la dinámica social y viceversa, afectando cómo los individuos interactúan en grupos. Diversos factores contribuyen al surgiendo de la conducta agresiva. En lo cognitivo se observan distorsiones mentales que dificultan comprender adecuadamente los conflictos sociales, lo que genera una percepción del entorno como una amenaza constante, llevando a responder con agresividad. El componente emocional por su parte, se asocia a sentimientos y creencias que legitiman la violencia como forma de obtener dominio o respeto. Finalmente, en la parte conductual la agresión puede ser resultado de una deficiencia en habilidades sociales, haciendo que las personas recurrir a actitudes hostiles al no saber como establecer relaciones sanas (Asensios & Campos, 2019).

En la adolescencia, la agresividad se manifiesta a través de conductas orientadas desestabilizar la dinámica interpersonal a través de acciones dañinas, siendo esto de forma física, verbal, social o digital (Piqueras et al., 2021). Esta hostilidad puede evidenciarse en insultos, amenazas, empujones, peleas u otros actos violentos. Los adolescentes que exhiben este patrón de comportamiento tienden a actuar de manera espontánea y visceral, sin reflexionar sobre el impacto de sus acciones, especialmente cuando se enfrentan a situaciones de alta presión emocional. Su limitada capacidad para manejar el estrés y la frustración se manifiesta en reacciones emocionales intensas y desproporcionadas ante estímulos cotidianos (Vicente, 2021).

Muchos adolescentes que presentan comportamientos agresivos tienen poca tolerancia cuando las cosas no salen como esperaban, lo que les genera frustración y reacciones impulsivas. Como estrategia de afrontamiento limitada, recurren con

frecuencia a la agresión para canalizar emociones negativas, utilizándola como una forma de aliviar, aunque sea momentáneamente, su malestar interno (Silva et al., 2021). Esta conducta también se asocia a una marcada falta de empatía, evidenciada en su dificultad para identificar y comprender los sentimientos ajenos, lo que refuerza su propensión al conflicto. Asimismo, muestran complicaciones para establecer vínculos sociales saludables, participando recurrentemente en situaciones de enfrentamiento o intentando ejercer control sobre los demás (Pronina & Gerasimova, 2018).

Esta investigación se enfoca en explorar la intersección entre la inmersión en videojuegos y la manifestación de comportamientos agresivos en adolescentes, considerando la omnipresencia de los juegos digitales en su entorno diario. Desentrañar esta conexión es crucial para la psicología educativa, ya que puede revelar patrones de riesgo asociados a la exposición a contenidos interactivos específicos. Además, el estudio ofrece una oportunidad para generar conocimientos relevantes que orientan futuras intervenciones psicoeducativas por lo que enriquece un amplio conocimiento científico del comportamiento adolescente y servir como base sólida para futuras investigaciones. Esta investigación puede ser un punto de partida para el desarrollo de intervenciones innovadoras que aborden la compleja relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes, promoviendo un desarrollo saludable y sostenible.

La investigación se propuso sondear las profundidades de la relación entre la inmersión en videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa limeña, con el fin de identificar las estructuras subyacentes que dan forma a esta compleja interacción. Para lograr este objetivo, se definieron metas de investigación precisas que incluyeron: examinar la variabilidad en los patrones de uso de videojuegos y la intensidad de la agresividad en función de variables demográficas en la población estudiada, y explorar la interconexión entre el uso de videojuegos y los componentes multifacéticos de la agresividad en el contexto específico de la muestra analizada.

2. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño

El estudio se clasificó como una investigación básica y correlacional, enfocada en explorar la intersección entre las dos variables estudiadas (Kerlinger & Lee, 2002). Se empleó un enfoque no experimental, con una recopilación de datos que permitió capturar la dinámica de las variables en un contexto específico, sin manipulación ni intervención (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

2.2. Población, muestra y muestreo

La investigación se focalizó en una población objetivo de 700 adolescentes de nivel secundario, y se empleó un enfoque de muestreo avanzado para determinar una muestra óptima de 220 alumnos, considerando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Sin embargo, para garantizar la precisión de los resultados, se decidió expandir la muestra a 300 participantes, aprovechando al máximo la riqueza de los datos recopilados. La selección de la muestra se llevó a cabo mediante un enfoque de muestreo intencional focalizado, que priorizó la participación voluntaria de individuos que cumplieran con los criterios de inclusión preestablecidos, lo que permitió una inmersión profunda en el objeto de estudio y una comprensión más matizada de los fenómenos investigados.

Se utilizó un muestreo no probabilístico intencional con un enfoque de selección estratégica, que permitió identificar y reclutar participantes que cumplieran con los criterios de inclusión establecidos, y que aportaron una perspectiva valiosa y relevante para la investigación. Los criterios comprendieron: estar matriculado en la institución educativa, cursar entre 1.º y 5.º año de secundaria, tener experiencia en el uso de videojuegos y otorgar su consentimiento informado. Se excluyeron del estudio aquellos que no aceptaron participar y los estudiantes de nivel primario.

2.3. Hipótesis

Como hipótesis general, se propone que existe una relación positiva entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en escolares de secundaria de una Institución Educativa de Lima, evaluado en el 2023. A partir de esta premisa, se desarrollaron cuatro hipótesis las cuales son: H_{e1} : Existe correlación entre el consumo de videojuegos y la agresividad física en los adolescentes; H_{e2} : Existe relación entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal en los alumnos; H_{e3} : Existe conexión directa entre el uso de videojuegos y la hostilidad en la muestra; H_{e4} : Existe asociación

entre el uso de videojuegos y la ira en la muestra.

2.4. Variables y operacionalización

Las variables de estudio son: uso de videojuegos: UV y conducta agresiva: CA (ver anexo 2).

2.5. Instrumentos o materiales

2.5.1. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Se utilizó una herramienta de diagnóstico diseñada por Chóliz y Marco en 2011, que consta de 25 preguntas y utiliza una escala de frecuencia de 0 a 4 con el fin de evaluar la dependencia patológica hacia a los videojuegos. El instrumento consta de cuatro dimensiones fundamentales que examinan aspectos críticos de la adicción a videojuegos, incluyendo síntomas de abstinencia, abuso y tolerancia, consecuencias negativas del uso excesivo y dificultades para controlar el comportamiento adictivo. La confiabilidad del instrumento ha sido respaldada por una consistencia interna alta, con un alfa de Cronbach de 0,94 a nivel global y valores superiores a 0,8 en cada una de las dimensiones (Chóliz & Marco, 2011).

En la realidad peruana, la adaptación realizada por Salas et al. (2017) demostró una confiabilidad robusta, con un alfa de Cronbach de 0.94 y una prueba piloto que arrojó un valor de 0,940. Además, el instrumento fue puesto a una evaluación exhaustiva por especialistas, los que validaron su pertinencia y capacidad para medir con precisión el constructo de interés. El análisis confirmatorio mostró varianzas del 40.43% en el factor “abstinencia”, 5.49% en “abuso y tolerancia”, 4.19% en “problemas ocasionados por los videojuegos” y 4% en “dificultad de control”.

2.5.2. Cuestionario de Agresión (AQ)

El Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992) ha sido objeto de una adaptación exhaustiva y rigurosa al contexto peruano por Matalinares et al. (2012), lo que ha permitido evaluar comportamientos agresivos en adolescentes con una precisión y confiabilidad notables. La estructura del cuestionario ha sido validada mediante análisis factorial y ha demostrado ser una herramienta sólida para identificar situaciones de violencia en entornos educativos.

2.6. Procedimiento

En primer lugar, administrar el procedimiento administrativo correspondiente al lugar de estudio a fin de recibir el permiso para realizar una evaluación. En segundo lugar, se acordaron los tiempos y fechas de los instrumentos aplicables. La tercera es completar la evaluación previo documento firmado de los padres de familia.

2.7. Análisis de datos

La distribución no normal de los datos en este estudio ($p < .05$) llevó a la selección de un enfoque estadístico basado en el coeficiente de correlación *rho* de Spearman, lo que permitió obtener una comprensión más profunda de las relaciones entre variables y los patrones subyacentes en los datos.

2.8. Aspectos éticos

Álvarez (2018) explicó que las investigaciones deben tener tres elementos básicos: i) Dignidad humana: Dar a las personas autonomía y libertad para tomar decisiones que puedan ser arrebatadas fuera del aula. ii) Calidad: la integridad de los participantes debe ser protegida por los investigadores, quienes tienen la responsabilidad de asegurar su bienestar y seguridad durante todo el proceso de investigación. iii) No discriminación: significa igualdad de trato sin dar trato preferencial a ningún grupo.

3. RESULTADOS

Tabla 1

Niveles de uso de videojuegos según sexo

	Hombre		Mujer	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Bajo	41	21.35%	52	48.15%
Medio	115	59.9%	47	43.52%
Alto	36	18.75%	9	8.33%
Total	192	100%	108	100%

Los resultados muestran que los varones, el 59.9% tiene un nivel medio, el 21.35% alto, y el 18.75% bajo. En las mujeres, el 48.15% posee un nivel bajo, el 43.52% promedio, y el 8.33% alto.

Tabla 2

Niveles de uso de videojuegos según la edad

	12 a 15 años		16 a 17 años	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Bajo	55	27.78%	26	25.49%
Medio	78	39.39%	43	42.16%
Alto	65	32.83%	33	32.35%
Total	192	100%	108	100%

Los estudiantes de 12 a 15 años, se observa que el 39.39% tiene un uso moderado, el 32.83% un uso elevado y el 27.78% un uso bajo. En el grupo de 16 a 17 años, el 42.16% muestra un uso moderado, el 32.35% un uso elevado y el 25.49% un uso bajo.

Tabla 3

Niveles de conducta agresiva según el sexo

	Hombre		Mujer	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Bajo	55	28.65%	29	26.85%
Medio	80	41.67%	45	41.67%
Alto	57	29.69%	34	31.48%
Total	192	100%	108	100%

Según sexo de los estudiantes; respecto a los varones, el 41.67% reporta nivel medio, continuado de un 29.69% alto y con un 28.65% bajo; referente a las mujeres, el 41.67% presenta nivel promedio, un 31.48% alto y con un 26.85% bajo.

Tabla 4

Niveles de conducta agresiva según la edad

	12 a 15 años		16 a 17 años	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Bajo	58	29.29%	30	29.41%
Medio	80	40.40%	38	37.25%
Alto	60	30.30%	34	33.33%
Total	198	100%	102	100%

Se examinan los niveles de agresividad en estudiantes de 12 a 15 años, el 40.40% posee nivel medio, un 30.30% alto y con un 29.29% bajo; referente a los estudiantes de 16 a 17 años, el 37.25% reporta nivel medio, un 33.33% alto y con un 29.41% bajo.

Tabla 5

Prueba de Kolmogorov-Smirnov

	<i>K-S</i>	<i>N</i>	<i>p</i>
Abstinencia	0.100	300	0.001
Abuso	0.090	300	0.001
Problemas	0.107	300	0.001
Dificultad	0.114	300	0.001
Uso de videojuegos	0.112	300	0.001
Física	0.095	300	0.001
Verbal	0.113	300	0.001
Hostilidad	0.086	300	0.001
Ira	0.090	300	0.001
Conducta agresiva	0.118	300	0.001

Los puntajes de todos los constructos tienen una significancia estadística inferior a 0.05. lo que implica que no se distribuyen normalmente. Por lo tanto, se justifica el uso de métodos estadísticos no paramétrico para evaluar las relaciones y diferencias.

Tabla 6*Relación entre uso de videojuegos y conducta agresiva*

		Conducta agresiva
	<i>Rho</i>	.688
Uso de videojuegos	<i>p</i>	.001
	<i>N</i>	300

Se obtuvo una correlación positiva y moderada, con un alto nivel de significación estadística, entre los dos constructos analizados ($rho = .688$; $p = .001$). Esto quiere decir que un mayor uso de videojuegos está vinculado con un incremento en la conducta agresiva en los educandos.

Tabla 7*Relación entre uso de videojuegos y dimensión agresión física*

		Agresión física
	<i>Rho</i>	.656
Uso de videojuegos	<i>p</i>	.001
	<i>N</i>	300

Se evidencia una correlación directa y moderada, altamente significativa, entre el uso de videojuegos y la agresión física ($rho = .656$; $p = .001$). Esto indica que una mayor exposición prolongada al uso de videojuegos parece catalizar una mayor propensión a la agresión física en los estudiantes.

Tabla 8*Relación entre uso de videojuegos y dimensión agresión verbal*

		Agresión verbal
	<i>Rho</i>	.613
Uso de videojuegos	<i>p</i>	.001
	<i>N</i>	300

Muestra una conexión directa y de moderada intensidad entre uso de videojuegos y agresión verbal, con una significancia estadística alta ($rho = .613$; $p = .001$). Esto sugiere que mayores niveles de uso de videojuegos están asociados con un incremento en la agresión verbal entre los educandos.

Tabla 9*Relación entre uso de videojuegos y dimensión hostilidad*

		Hostilidad
Uso de videojuegos	<i>Rho</i>	.652
	<i>p</i>	.001
	<i>N</i>	300

Se obtuvo una correlación directa y moderada, con un alto nivel de significación estadística, entre el uso de videojuegos y la hostilidad ($rho = .652$; $p = .001$). Esto indica que a medida que aumenta uso de videojuegos, también se incrementa la hostilidad entre los educandos.

Tabla 10*Relación entre uso de videojuegos y dimensión ira*

		Ira
Uso de videojuegos	<i>Rho</i>	.609
	<i>p</i>	.001
	<i>N</i>	300

Muestra una correlación directa y moderada, con un alto nivel de significación estadística, entre el uso de videojuegos y la ira ($rho = .609$; $p = .001$). Esto sugiere que un mayor uso de videojuegos se asocia con un aumento en los niveles de ira en los estudiantes.

4. DISCUSIÓN

La investigación se centró en examinar la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en escolares de secundaria en Lima. La correlación fue directa y estadísticamente significativa ($p < 0.01$) entre ambos constructos ($r = .688$), lo que indica que el uso de videojuegos tiene una influencia directa en la agresividad de los participantes. Estos hallazgos se alinean en significación con los hallazgos de Coca (2023) y Chacón-Cuberos et al. (2018), aunque con diferencias en los niveles de correlación. Además, estudios como los de Rojas y Castro (2020) y Vara (2018) también identificaron correlaciones positivas y significativas entre las variables de estudio.

Estudios previos, Alulima (2019) señalaron que individuos con niveles moderadamente altos de agresividad tienden a mostrar habilidades sociales deficientes. Además, Colina (2016) identificó que la exposición a imágenes de violencia extrema en adolescentes puede causar graves problemas de conducta y que el uso no regulado de videojuegos violentos puede intensificar estos comportamientos.

Con respecto al primer objetivo específico, los hallazgos mostraron que aproximadamente entre el 30% y 31.82% de los educandos exhibieron un nivel bajo en las dimensiones relación con la abstinencia, tolerancia y abuso, lo que indica problemas de control y dependencia de los videojuegos. Aproximadamente un tercio de los participantes mostró niveles promedio y altos en estas dimensiones. Sánchez et al. (2021) descubrieron que el 85.5% de los educandos usaban videojuegos, con un 56% mostrando bajos niveles de dependencia. En Chiclayo, Samamé y Tirado (2021) reportaron que el 45.8% de los participantes tenía una necesidad moderada a los videojuegos.

Sarca y Saldivar (2017) identificaron que el 84% de los participantes percibía que los videojuegos generaban experiencias negativas. Basado en lo anterior, León (2003) destacó la importancia de diferenciar el elemento clave de la dependencia a los videojuegos: dependencia, tolerancia y síndrome de abstinencia. Subrayó que la tolerancia se manifiesta en un mayor uso, mientras que la abstinencia se manifiesta en síntomas de ansiedad cuando el jugador interrumpe su uso constante. El análisis del segundo objetivo específico reveló que aproximadamente entre el 30% y 32.73% de los participantes mostraron un nivel bajo en todas las dimensiones de la agresividad, abarcando la agresión física, la agresividad verbal, la ira y la hostilidad.

Aproximadamente un tercio mostró niveles promedio y altos en estas dimensiones. Samamé y Tirado (2021) hallaron que el 53.3% de los examinados presentaban algún grado de agresión, mientras que Ramírez (2021) reportó que un 20.7% mostraban una agresividad alta o muy alta. Quezada (2019) encontró que un 37% de los participantes podían controlar su tiempo de juego, un 50% sentían necesidad de revancha, y un 33% justificaban la violencia física hacia sí mismos o compañeros de videojuego. Lagache (1960) explicó que la agresión, ya sea física o verbal, se origina en experiencias directas y se refuerza por patrones de comunicación condicionados por sanciones. Colina (2016) identificó que la exposición constante a imágenes violentas en videojuegos puede causar serios problemas de conducta en adolescentes, percepción mayormente notada por los padres.

Según Rodríguez y Roncero (2020), la agresión es un comportamiento innato, pero la violencia está influenciada por factores sociales, lo que resalta la importancia de controlar estos impulsos para evitar que se refuercen socialmente y se conviertan en violencia. En el tercer objetivo específico, se encontró una relación directa y significativamente ($p < 0.01$) entre UV y la agresión física ($\rho = .656$), lo que indica que el UV influye directamente en las expresiones de agresión física entre los estudiantes. Arteaga (2018) encontró una relación moderada y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. Según Sánchez y Martínez (2019), la agresividad implica intenciones claras de causar daño y se ejecuta conscientemente. La agresión física, se utiliza fuerza con el propósito de causar daño, como puñetazos y patadas, y puede involucrar el uso de armas, resultando en lesiones que, en casos graves, pueden ser permanentes (Buss & Perry, 1992).

Para el cuarto objetivo específico, se encontró una relación positiva y muy significativa ($p < 0.01$) entre el UV y la agresión verbal ($\rho = .613$), lo que indica que los videojuegos influyen directamente en las expresiones de agresión verbal en los participantes. Vega (2021) encontró una relación directa moderada entre el abuso de videojuegos y la agresividad, abarcando agresión verbal, física e ira. Sánchez y Martínez (2019) también destacan que la agresión puede ser indirecta y pasar desapercibida, como la difusión intencionada de rumores para causar daño. Este tipo de agresión indirecta incluye insultos, apodos, ideas erróneas y humillaciones, que buscan provocar miedo y vergüenza (Buss & Perry, 1992).

En relación con el quinto objetivo específico, se halló una correlación positiva y muy significativa ($p < 0.01$) entre UV y la hostilidad ($\rho = .652$), indicando que el

UV influye directamente en las expresiones de hostilidad, como actitudes de disgusto y evaluaciones negativas hacia otros. Chitupanta et al. (2019) observaron un aumento en el uso de videojuegos, que permite tener ventajas y desventajas, y notaron que los adolescentes utilizan los videojuegos para expresar agresividad y otras conductas impulsivas originadas en el entorno familiar. Sánchez y Martínez (2019) señalaron que la agresión directa incluye conflictos claros, como empujones y gritos, mientras que la hostilidad se basa en actitudes negativas complejas destinadas a causar perjuicio físico. (Spielberger et al., 1983, 1985). En relación con el sexto objetivo específico, se obtuvo una correlación positiva y altamente confiable ($p < 0.01$) entre UV y la dimensión de Ira ($\rho = .613$), indicando que los estudiantes que perciben un trato injusto hacia sí mismos o sus seres queridos manifiestan altos niveles de agresividad.

La teoría de la frustración-agresión de Dollard et al. (1939) sugiere que la frustración puede llevar a la agresión. Según esta teoría, cuando las metas o expectativas se ven bloqueadas, surge la frustración, lo que puede desencadenar comportamientos agresivos. La ira se manifiesta en diferentes grados, desde el enojo ligera hasta rabia extrema, en respuesta a eventos negativos que interfieren con los objetivos (Spielberger et al., 1983; 1985). Además, se considera que la ira implica cambios fisiológicos asociados con la agresión y recuerdos relacionados con los eventos que la desencadenan (Berkowitz, 1996). En conclusión, este estudio confirma un vínculo directo y muy significativa entre UV y las conductas agresivas en los educandos de secundaria, destacando su influencia directa en diferentes dimensiones de la agresión. Los hallazgos reflejan que el UV está estrechamente vinculada con un incremento en las expresiones de agresividad y hostilidad, lo cual coincide con estudios previos y teorías relevantes en el campo.

La correlación significativa encontrada en este estudio subraya la necesidad de una regulación adecuada del uso de videojuegos, especialmente en contextos familiares y educativos, para disminuir los posibles efectos nocivos en la conducta de los adolescentes.

5. CONCLUSIONES

1. Los hallazgos revelan una relación significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria, lo que sugiere la necesidad de estrategias de intervención específicas para este grupo etario.
2. Los varones muestran un mayor interés hacia el uso de videojuegos en comparación con las adolescentes femeninas, alcanzando niveles más elevados de consumo.
3. La frecuencia de uso de videojuegos se mantiene alta en todos los rangos etarios, aunque se observa una ligera reducción en el grupo de adolescentes de 16 a 17 años.
4. Todos, independientemente del género, exhiben niveles moderados de agresividad, con una proporción significativa que presenta niveles altos.
5. La agresividad se mantiene en un nivel moderado en ambos grupos de edad, con una menor presencia de niveles extremos.
6. Hay una correlación positiva y estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la manifestación de agresión física.
7. Los resultados revelan una asociación directa y significativa entre el uso de videojuegos y la agresión verbal.
8. Se determinó una conexión fuerte y significativa entre el uso de videojuegos y la hostilidad en los estudiantes evaluados.
9. Los hallazgos sugieren una asociación positiva y significativa entre el uso de videojuegos y la experiencia de ira.

6. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere ampliar la muestra para obtener mayores beneficios que faciliten la generalización directa de los resultados, logrando así conclusiones más satisfactorias a nivel nacional.
2. Es necesario brindar recomendaciones por parte del personal psicológico en el centro educativo para fortalecer, una mejor guía adecuada a los participantes, brindándoles el soporte necesario para actuar con asertividad con sus semejantes, en lugar de manifestar las prácticas de conductas agresivas.
3. Promover en los estudiantes de talleres educativos o actividades que incentiven la educación saludable, con juegos que eviten conductas inadecuadas, como los deportes, juegos de ajedrez entre otros.

REFERENCIAS

- Alulima, Y. (2019). Agresividad y habilidades sociales en los estudiantes del colegio bachillerato "Chambo", Cantón Chambo, período octubre 2018 - marzo 2019 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio de la Universidad Nacional De Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5637>
- Álvarez, P. (2018). Ética e investigación. *Boletín Virtual*, 7(2), 122-149. <https://www.csic.es/es/el-csic/etica/etica-en-la-investigacion>
- Armijo, I., Aspillaga, C., Bustos, C., Calderón, A., Cortés, C., Fossa, P., Melipillan, R., Sánchez, A., & Vivanco, A. (2021). Manual de Metodología de Investigación. Universidad del Desarrollo. <https://psicologia.udd.cl/files/2021/04/Metodolog%C3%ADa-PsicologiaUDD-2-1.pdf>
- Arteaga, T. (2018). Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018 [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34997>
- Asencios, M., & 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>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Desclée de Brouwer
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Buss, A. H. (1961). *The Psychology of Aggression*. Wiley.
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Bussone, S., Trentini, C., Tambelli, R., & Carola, V. (2020). Early-life interpersonal and affective risk factors for pathological gaming. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 423. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.00423>.

- 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>
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz-Rico, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024. <http://dx.doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Chiang, C., Zhang, M., & Ho, R. (2022). Prevalence of internet gaming disorder in medical students: a meta-analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 760911 <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.760911>
- Chitupanta, J., Quijije, J., Vargas, M., & Escobar, G. (2019). La influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 29(5), 418-426. <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Clemente, F. (2024). Greater Psychophysiological Intensities in Conditioned Games May Impair Technical Performance: An Exploratory Study in Youth Male Soccer Players. *International Journal of Sports Physiology and Performance*, 19(6), 576-584. <https://doi.org/10.1123/ijsp.2024-0003>
- Coca, S. (2023). Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>
- Colina, N. (2016). Los videojuegos y su repercusión en el comportamiento de adolescente de 15 años [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio de la Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/6521>
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1998). *Frustration and aggression*. Routledge.
- Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: a meta-

- analysis across three decades. *Scandinavian Journal of Psychology*, 59(5), 524–531. <https://doi.org/10.1111/sjop.12459>
- Fonseca, E., Pérez, M., Al-Halabí, S., Inchausti, F., López, E., Muñiz, J., & Montoya, I. (2021). Tratamientos psicológicos empíricamente apoyados para la infancia y adolescencia: estado de la cuestión. *Psicothema*, 33(3), 386-398. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211825/386-398.pdf?sequence=1>
- Gao, Y. X., Wang, J. Y., & Dong, G. H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154, 35-43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- García, E., Cruzata-Martínez, A., Bellido, R., & Rejas, L. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), e559. <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>
- Griffiths, J., Kuss, D., & King, D. (2012). Video Game Addiction: Past, Present and Future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4). <https://dx.doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana de España.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020). Se incrementó población que utiliza Internet a diario. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/se-incremento-poblacion-que-utiliza-internet-a-diario-12806/#:~:text=En%20el%20trimestre%20octubre%2D%20noviembre,cada%20dos%20meses%20o%20m%C3%A1s.>
- Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideyo Noguchi (2014). Exhortan a padres mayor control de sus hijos con los videojuegos. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/32857-exhortan-a-padres-mayor-control-de-sus-hijos-con-los-videojuegos>
- Jiang, C., Li, C., Zhou, H., & Zhou, Z. (2020). Individuals with internet gaming disorder have similar neurocognitive impairments and social cognitive dysfunctions as methamphetamine - dependent patients. *Addiction* 1342. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1342>
- Kerlinger, F., & Lee, H. (2002). Investigación del comportamiento. Métodos de

- investigación en ciencias sociales (4ª Ed.). McGraw-Hill.
- Khazaal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., & Gmel, G. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among french and German speaking adults. *BMC Psychiatry*, 16(1320). <https://doi.org/10.1186/s12888-016-0836-3>
- Lagache, D. (1960). *Introducción a la psicología de las conductas agresivas*. Editorial Presses Universitaires de France.
- León, L. (2003). Epidemia de videojuegos y juegos para computadoras incrementa la agresión en niños y adolescentes. *Educare: Revista venezolana de educación*, 7(22), 223-224. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35602212>
- Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). Videogame play and the adjustment of adolescents: A focus on the social context. *Journal of Adolescence*, 37(2), 103-111. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2013.11.008>
- Mamani, D. (2017). *Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. gran unidad escolar San Carlos – Puno, 2016* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio de la Universidad Nacional del Altiplano. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/6609>
- Matalinares, C., Yaringaño J., Fernandez E., Huatari Y., & Campos, A. (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 Educación (MINEDU, 2024). *SíseVe*. <https://siseve.minedu.gob.pe/web/>
- Ministerio de Sanidad (2020). *ESTUDES: Estudio sobre el uso de drogas en el alumnado de Educación Secundaria en España*. Ministerio de Sanidad.
- Mylona, I., Deres, E., Dere, S., Tsinopoulos, I., & Glynatsis, M. (2020). The impact of internet and videogaming addiction on adolescent vision: a review of the literature. *Frontiers in public health*, 8, 63. <https://www.frontiersin.org/journals/public-health/articles/10.3389/fpubh.2020.00063/full>
- Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018). La OMS actualizó su clasificación internacional de enfermedades e incluyó la adicción a los videojuegos. <https://www.infobae.com/salud/2018/06/19/la-oms-actualizo-su-clasificacion-internacional-de-enfermedades-e-incluyo-la-adiccion-a-los-videojuegos/>

- Pontes, M., & Griffiths, D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Popovic, J. (2022). Video Gaming Addiction Statistics UK. <https://cybercrew.uk/blog/video-gaming-addiction-statistics-uk/>
- Poznyak, V., Achab, S., Higuchi, S., & Humphreys, G. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bull World Health Organ*, 97(6), 382-383. <https://doi.org/10.2471/BLT.19.0o20619>
- Pronina, A., & Gerasimova, E. (2018). Aggressiveness forms of adolescents in mono and polvethnic classes and their relationship with interpersonal relationship types. *International Journal of Instruction*, 11(4), 1- 16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1141a>
- Quezada, A. (2019). Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría n°2 de San Martín de Porres [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22518/Quezada%20Pacherre%2c%20Alexandra%20Belissa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 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 de la Universidad César Vallejo <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63311>
- Rojas, M., & 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. <http://hdl.handle.net/10481/64374>
- Salas, E., Merino, C., & Cholíz, M. (2017). Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana. *PsycNet*, 1(13), 1-13. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>
- Samamé, E., & Tirado, Y. (2021). Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2021 [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio de la Universidad Señor de Sipán. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/10009>
- Sánchez, E., & Martínez, A. (2019). Psicología de la agresión: Teorías y enfoques

actuales. Editorial Psiqué.

- Sánchez, E., Hervás, N., Molin, B., Reyes, G, Gradolí, V., & Morales, E. (2002). Modelos Teóricos y aplicados en la adicción a drogas. *Información psicológica*, 80, 51-59.
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:rldT1PB5IREJ:www.informaciopsicologica.info/OJSmottif/index.php/leonardo/article/download/420/365+ycd=1yhl=e syct=clnkygl=co>
- Sánchez, J., Telumbre, J., & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and addictions / Salud y drogas*, 21(1).
<https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Segura, D. (2016). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry en estudiantes del nivel secundario de Otuzco. *Revista De Investigación de Estudiantes de Psicología "JANG"*, 5(2), 1-24.
<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1640>
- Severo, R., Soares, J., Affonso, J., Giusti, D., de Souza, A., de Figueiredo, V., Pinheiro, K., & Pontes, H. (2020). Prevalence and risk factors for internet gaming disorder. *The British Journal of Psychiatry*, 42(5), 532–535.
<https://doi.org/10.1590/1516-4446-2019-0760>
- Silva, C., Barchelot, L., & Galván, G. (2021). Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de bucaramanga y su área metropolitana. *Psicogente*, 24(46), 1–22.
<https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4498>
- Shafer, D. (2012). Causes of State Hostility and Enjoyment in Player Versus Player and Player Versus Environment Video Games. *Journal of Communication*, 62, 719-737.
- Sherry, J. (2001). The effects of violent video games on aggression: A metaanalysis. *Human Communication Research*, 27, 409-431.
- Spielberger, C., Jacobs, G., Russell, S., & Crane, R. (1983). Assessment of Anger: the State-Trait Anger Scale. En J. N. Butcher, & C. D. Spielberger (Eds.), *Advances in personality assessment* (Vol. 2, pp. 161-189). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Spielberger, C., Johnson, E., Russell, S., Crane, R., Jacobs, G., & Worden, T. (1985). *The Experience and Expression of Anger: Construction and Validation of an*

Anger Expression Scale. En M. A. Chesney, & R. M. Rosenman (Eds), Anger and hostility in cardiovascular and behavioral Disorders. Hemisphere/Mc Graw-Hill.

Statista Research Department (2015). Average age of video gamers in the United States from 2010 to 2015. Statista. <https://www.statista.com/statistics/189582/average-age-of-us-video-game-players-since-2010/>

Stevens, W., Dorstyn, D., Delfabbro, P., & King, D. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 55(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>

Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017 [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/558>

Vega, D. (2021). Abuso de video juegos y conducta violenta en adolescentes de un colegio de nivel secundario en una provincia del Cusco [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/146218>

Vicente, M. (2021). Correlación entre conductas agresivas y patrones de personalidad en consumo de sustancias. *MLS Psychology Research*, 4(2). <https://doi.org/10.33000/mlspr.v4i2.626>

Wartberg, L., & Kammerl, R. (2020). Empirical relationships between problematic alcohol use and a problematic use of video games, social media and the internet and their associations to mental health in adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(17), 6098. <https://doi.org/10.3390/ijerph17176098>.

Yen, J. Y., Lin, H. C., Chou, W. P., Liu, T. L., & Ko, C. H. (2019). Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(17), 3181. <https://doi.org/10.3390/ijerph16173181>.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Muestra
<p>Problema general: ¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: 1) Describir los niveles del uso de videojuegos según edad en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativo de Lima, 2023. 2) Describir los niveles del uso de videojuegos según sexo en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023. 3) Describir los niveles de agresividad según edad en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023. 4) Describir los niveles de agresividad según sexo en estudiantes en estudiantes de secundaria de una</p>	<p>Hipótesis general: HG. Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativo de Lima, 2023. HO. No Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativo de Lima, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas: H1: Existe relación directa y significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria en una Institución Educativo de Lima, 2023. H2: Existe relación directa y significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria en una Institución Educativo de Lima, 2023. H3: Existe relación directa y significativa entre el uso de videojuegos y la hostilidad en</p>	<p>Variable I: Dependencia a los videojuegos * Abstinencia * Abuso y Tolerancia * Problemas asociados a los videojuegos * Dificultad de control</p> <p>Variable II: Cuestionario de agresividad (AQ) * Agresión física * Agresión verbal * Hostilidad * Ira</p>	<p>Diseño de investigación: No experimental</p> <p>Tipo de Investigación: Básica</p> <p>Población: Constituido por 700 alumnos de secundaria correspondiente a una Institución Educativa de Lima.</p> <p>Muestra: Conformada por 300 alumnos de secundaria correspondiente a una Institución Educativa de Lima.</p> <p>Instrumentos: * Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco * Cuestionario de</p>

institución educativo de Lima, 2023.

5) Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023.

6) Determinarla relación entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023.

7) Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023.

8) Determinar la relación entre el uso a videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativo de Lima, 2023.

estudiantes de secundaria de una Institución Educativo, de Lima, 2023.

H4: Existe relación directa y significativa entre el uso de videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria en una Institución Educativo de Lima, 2023

Agresión (AQ) de Buss y Perry

Anexo 2: Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Uso de videojuegos	Adicción a los videojuegos: La adicción a los juegos de Internet implica una práctica excesiva y compulsiva progresiva, y los sujetos tienen dificultades para abandonar esta práctica continua, por lo que la utilizan de forma continuada (Chóliz y Marco, 2011).	La prueba de adicción a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011) incluye componentes de abstinencia, abuso y tolerancia, conflicto inducido por los videojuegos y dificultades de control.	<ul style="list-style-type: none"> - Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas ocasionados por los videojuegos - Dificultad de control 	<p>3,4,6,7,10,11,13,14,21,25</p> <p>1,5,8,9,12</p> <p>16,17,19,23</p> <p>2,15,18,20,22,24</p>	Ordinal

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Conducta agresiva	La agresión es la resistencia a los estímulos dañinos causados por otros individuos (Buss, 1961).	Comportamiento agresivo: Cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992) consta de componentes de agresión física y verbal, hostilidad e ira.	<ul style="list-style-type: none"> - Agresión física - Agresión verbal - Hostilidad - Ira 	<ul style="list-style-type: none"> 1,5,9,13,17,21,24,27,29 2,6,10,14,18 4,8,12,16,20,23,26,28 3,7,11,15,19,22,25 	Ordinal

Anexo 3: Test de Dependencia a los Videojuegos

Instrucciones:						
Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:						
Marque un aspa (X) en el espacio que corresponda a lo que Ud. siente, piensa o hace:						
	0	Totalmente en desacuerdo				
	1	Un poco en desacuerdo				
	2	Neutral				
	3	Un poco de acuerdo				
	4	Totalmente de acuerdo				
N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.					

11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Anexo 4: Cuestionario de Agresión (AQ)

Instrucciones:						
A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.						
	CF =	Completamente falso para mí				
	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.						
N°	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 la 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.					
N°	SITUACIONES	CF	BF	VF	BV	CV
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 5: Ficha de consentimiento informado

USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIA DE UNA I.E. DE LIMA, 2023

En pleno uso de mis facultades, libre, voluntariamente manifiesto tener conocimiento de que el propósito del estudio está direccionado a determinar la relación entre uso de videojuegos y conducta agresiva, por ende, acepto voluntariamente a participar en este estudio.

Tengo conocimiento de que puedo renunciar a este estudio en cualquier momento si así lo deseo o no participar del mismo.

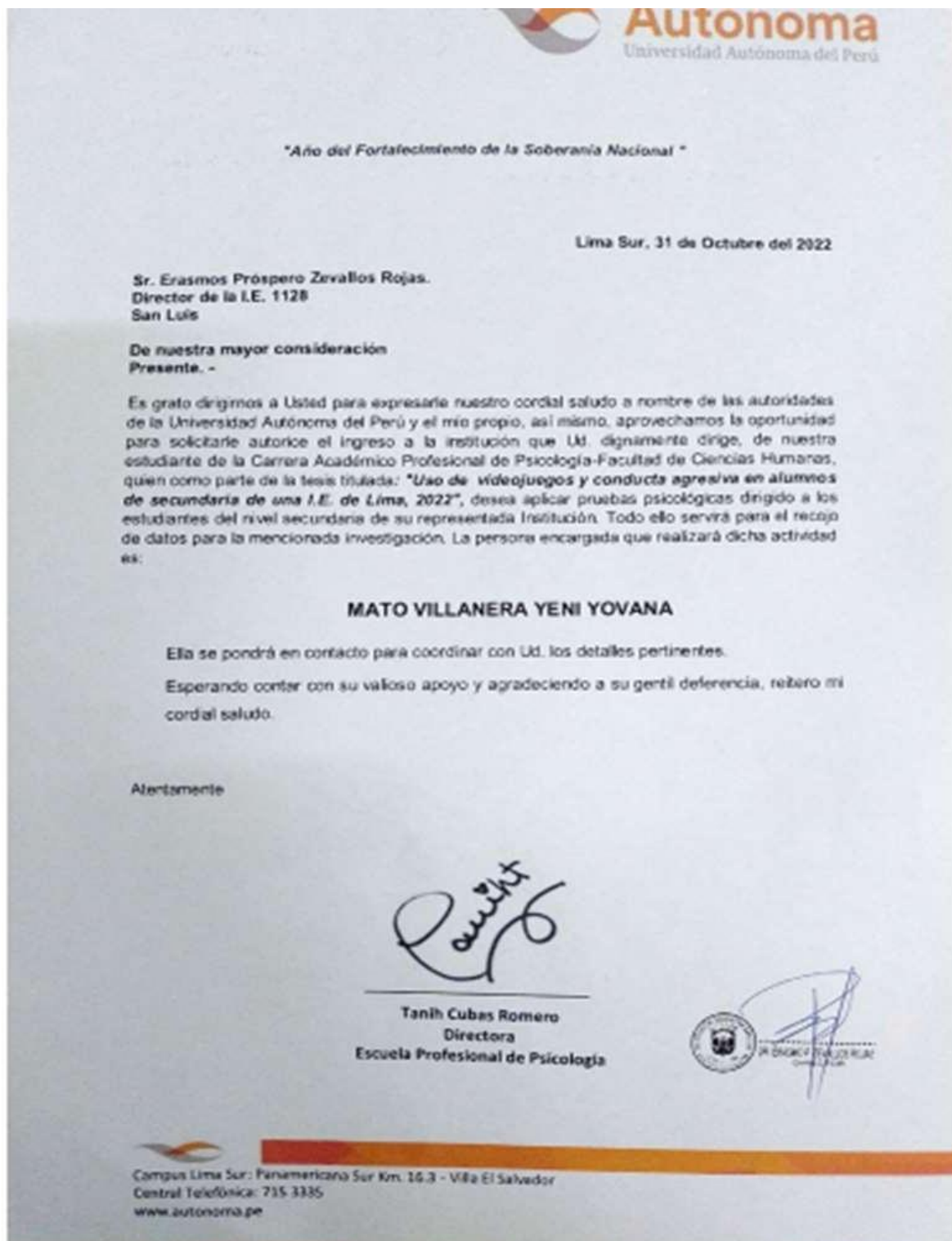
Nota: los datos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines académicos.

Tras haber leído el consentimiento informado, en pleno uso de mis facultades, libre y voluntariamente acepto participar en el presente estudio:

Acepto

No acepto

Anexo 6: Carta de autorización del colegio



Anexo 7: Solicitud de permiso de los instrumentos

The screenshot shows a Gmail interface with a search bar at the top containing "Buscar correo". The left sidebar shows navigation options: Mail (99+), Chat, and Meet. The main content area displays an email from YENI YOVANA MATO VILLANERA to MARIA LUISA MATALINARES CALVET. The email text reads: "Estimada Sr. María Luisa Matalinares Calvet. Un gusto saludarle, mi nombre es Yeni Mato Villanera, estudiante de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, mi Dni es 46320248 y mi código de la universidad es 2191893650, actualmente vengo realizando una investigación con la variable agresión para obtener mi título de bachiller, es por ello que recurro a usted para solicitar el permiso para hacer uso del cuestionario de agresión de Buss y Perry adaptada en el año 2012 por su persona. Quedo a la espera de su respuesta. Saludos cordiales. Atte. Yeni Mato Villanera". A reply from MARIA LUISA MATALINARES CALVET follows, stating: "puedes hacer usar de la Escala. haz las citas que correspondan."

The screenshot shows a continuation of the Gmail email thread. The first email is from YENI YOVANA MATO VILLANERA to Mariano Chóliz, dated 25 Jun 2023, 23:00. The text reads: "Estimado Sr. Mariano Chóliz Me es grato comunicarme con usted, mi nombre es Yeni Mato Villanera, estudiante de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, mi Dni es 46320248 y mi código de la universidad es 2191893650, actualmente vengo realizando una investigación con la variable Adicción a videojuegos para obtener mi título de bachiller, es por ello que recurro a usted para solicitar el permiso para hacer uso del test de dependencia de videojuegos (TDV) (Chóliz & Marco, 2011). Quedo a la espera de su respuesta. Saludos cordiales. Atte. Yeni Mato Villanera". Below this is a virus-free notification: "Libre de virus www.avast.com". The final email is from Mariano Chóliz to Yeni Mato Villanera, dated 26 Jun 2023, 2:01, with the text: "Sí, por supuesto, puedes usarlo. Te deseo éxitos y felicidad en tu trabajo".