



**Autónoma**  
Universidad Autónoma del Perú

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**TESIS**

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN  
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS PÚBLICAS DE CHORRILLOS, 2019

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

**AUTORA**

CAROLAY GRECIA VILLENA DOMINGUEZ

**ASESORA**

MG. LUZ ELIZABETH MAYORGA FALCÓN

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

VIOLENCIA EN TODAS SUS FORMAS CON ÉNFASIS EN: VIOLENCIA  
DE GÉNERO Y FAMILIA, ASÍ COMO, MALTRATO INFANTIL Y  
VIOLENCIA JUVENIL

**LIMA, PERÚ, OCTUBRE DE 2019**

## **DEDICATORIA**

A mis padres por brindarme su apoyo incondicional desde un inicio acompañándome en cada paso que he dado; a mis profesores por los conocimientos adquiridos y la motivación permanente y a Dios por darme la voluntad de ser mejor y esforzarme cada día.

## **AGRADECIMIENTOS**

A lo largo de la carrera aprendí a valorar la frase: “todo esfuerzo es recompensado”; hubo días buenos y malos pero mis padres estuvieron siempre allí dándome la mano cuando yo lo necesitaba. No podría estar más agradecida con ellos, así como confiaron en mí, yo confiaré en ellos y recompensaré cada sacrificio y cada gota de sudor derramada.

Mis profesores me incentivaron a la motivación por el estudio y el amor por la carrera, gracias a cada uno de ellos pude llegar paso a paso a la meta.

Gracias a mis compañeros que me acompañaron en las aulas, solo ellos saben las noches en las que nos desvelábamos haciendo algún trabajo o el esfuerzo que hacíamos al estudiar para los parciales y finales. Les agradezco infinitamente.

Finalmente, agradezco a todas aquellas personas que estuvieron presentes observando el esfuerzo que realizaba cada día; a los que me acompañaron en este arduo proceso, fueron once ciclos aprendiendo nuevas experiencias y desarrollándome como persona. No podría estar más agradecida por aquellas personas que confiaron en que lo lograría.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	ii
<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	iii
<b>RESUMEN</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>RESUMO</b> .....	x
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	xi
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Realidad problemática .....	14
1.2. Justificación e importancia de la investigación .....	16
1.3. Objetivos de la investigación: general y específicos .....	17
1.4. Limitaciones de la investigación .....	18
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Antecedentes de estudios .....	20
2.2. Bases teórico-científicas .....	25
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>	
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	43
3.2. Población y muestra .....	43
3.3. Análisis de las variables sociodemográficas .....	44
3.4. Hipótesis .....	46
3.5. Operacionalización de las variables .....	47
3.6. Métodos y técnicas de investigación .....	49
3.7. Análisis estadísticos e interpretación de los datos .....	57
<b>CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	
4.1. Agresividad .....	60
4.2. Dependencia a los videojuegos .....	68

4.3. Contrastación de hipótesis .....	77
---------------------------------------	----

**CAPÍTULO V: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Discusión .....	79
5.2. Conclusiones .....	81
5.3. Recomendaciones .....	82

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**ANEXOS**

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Distribución de la muestra según sexo .....	44
Tabla 2	Distribución de la muestra según edad .....	44
Tabla 3	Distribución de la muestra según año de escolaridad .....	45
Tabla 4	Distribución de la muestra según institución educativa .....	45
Tabla 5	Distribución de la muestra según el dispositivo utilizado al jugar	46
Tabla 6	Operacionalización de las variables .....	48
Tabla 7	Confiabilidad según Alfa de Cronbach del cuestionario de agresividad .....	51
Tabla 8	Baremos del cuestionario de agresividad por dimensiones y total .....	52
Tabla 9	Confiabilidad según Alfa de Cronbach del test de dependencia a los videojuegos .....	56
Tabla 10	Baremos del cuestionario test de dependencia a los videojuegos por dimensiones y total .....	56
Tabla 11	Estadísticos descriptivos de agresividad .....	60
Tabla 12	Frecuencias y porcentajes del nivel de agresividad .....	61
Tabla 13	Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión agresividad física .....	61
Tabla 14	Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión agresividad verbal .....	62
Tabla 15	Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión hostilidad ..	62
Tabla 16	Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión ira .....	63
Tabla 17	Prueba de Kolmogorov – Smirnov para la variable agresividad y sus dimensiones .....	63

Tabla 18	Diferencias de la variable agresividad y sus dimensiones según género .....	64
Tabla 19	Diferencias de la variable agresividad y sus dimensiones según edad .....	65
Tabla 20	Diferencias de la variable agresividad y sus dimensiones según año escolar .....	67
Tabla 21	Estadísticos descriptivos de la dependencia a los videojuegos ..	68
Tabla 22	Frecuencias y porcentajes del nivel de dependencia a los videojuegos .....	69
Tabla 23	Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión abstinencia	69
Tabla 24	Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión abuso y tolerancia .....	70
Tabla 25	Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos .....	70
Tabla 26	Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión dificultad en el control .....	71
Tabla 27	Prueba de Kolmogorov – Smirnov para la variable agresividad y sus dimensiones .....	71
Tabla 28	Diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según género .....	72
Tabla 29	Diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según edad .....	73
Tabla 30	Diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según año de escolaridad .....	75
Tabla 31	Correlación entre las dimensiones de la agresividad y las de dependencia a los videojuegos .....	76
Tabla 32	Correlación entre agresividad y dependencia a los videojuegos	77

**AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE  
SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE  
CHORRILLOS, 2019**

**CAROLAY GRECIA VILLENA DOMINGUEZ**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ**

**RESUMEN**

El objetivo del presente estudio fue determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Chorrillos, para ello se evaluó a 617 estudiantes de primero a quinto de secundaria de ambos sexos y cuyas edades oscilaban entre 11 a 17 años. Se aplicaron dos instrumentos: el Cuestionario de agresión de Buss y Perry y el Test de dependencia a los videojuegos de Marco y Chóliz. Como resultado se encontró una relación directa significativa ( $\rho=.312^{**}$ ) entre ambas variables. El nivel de agresividad en la muestra fue promedio obteniendo un 54%, mientras que el nivel general de dependencia a los videojuegos alcanzó la categoría leve adicción con un 34%. Además, se encontró que existen diferencias significativas ( $p<.05$ ) de acuerdo al sexo en las dimensiones de agresividad física, hostilidad e ira. Asimismo, se encontraron diferencias según la edad en las dimensiones agresividad física, ira y el puntaje total. Por otro lado, en la variable dependencia a los videojuegos se encontraron diferencias significativas según sexo en los cuatro componentes y el puntaje total. Del mismo modo se hallaron diferencias ( $p<.05$ ) en las dimensiones abstinencia y abuso y tolerancia de acuerdo a la edad de la muestra.

**Palabras clave:** agresividad, dependencia, videojuegos, adolescentes.



**AGGRESSIVE AND DEPENDENCY ON VIDEO GAMES IN SECONDARY  
STUDENTS OF TWO PUBLIC EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF CHORRILLOS,  
2019**

**CAROLAY GRECIA VILLENA DOMINGUEZ**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ**

**ABSTRACT**

The objective of this study was to determine the relationship between aggressiveness and dependence on video games in secondary school students of two educational institutions in Chorrillos, for this, 617 students from first to fifth year of secondary school of both sexes and whose ages ranged from 11 to 17 years. Two instruments were applied: the Buss and Perry aggression questionnaire and the Marco and Chóliz videogames dependence test. As a result, a significant direct relationship ( $\rho = .312^{**}$ ) was found between both variables. The level of aggressiveness in the sample was average obtaining 54%, while the general level of dependence on video games reached the mild addiction category with 34%. In addition, it was found that there are significant differences ( $p < .05$ ) according to sex in the dimensions of physical aggressiveness, hostility and anger. Also, differences were found according to age in physical aggressiveness, anger and total score dimensions. On the other hand, in the variable dependence on video games, significant differences were found according to sex in the four components and the total score. Similarly, differences ( $p < .05$ ) were found in the dimensions abstinence and abuse and tolerance according to the age of the sample.

**Keywords:** aggressiveness, dependence, video games, teenagers.

**AGRESSIVO E DEPENDÊNCIA DOS JOGOS DE VÍDEO EM ALUNOS  
SECUNDÁRIOS DE DUAS INSTITUIÇÕES EDUCACIONAIS PÚBLICAS DE  
CHORRILLOS, 2019**

**CAROLAY GRECIA VILLENA DOMINGUEZ**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ**

**RESUMO**

O objetivo deste estudo foi determinar a relação entre agressividade e dependência de videogame em estudantes do ensino médio de duas instituições de ensino de Chorrillos, para isso, 617 alunos do primeiro ao quinto ano do ensino médio de ambos os sexos e cujas idades variaram de 11 a 17 anos. Dois instrumentos foram aplicados: o questionário de agressão de Buss e Perry e o teste de dependência de Marco e Chóliz. Como resultado, foi encontrada uma relação direta significativa ( $\rho = 0,312^{**}$ ) entre as duas variáveis. O nível de agressividade da amostra foi de 54%, enquanto o nível geral de dependência de videogames alcançou a categoria de dependência leve, com 34%. Além disso, verificou-se que existem diferenças significativas ( $p < 0,05$ ) de acordo com o sexo nas dimensões de agressividade física, hostilidade e raiva. Também foram encontradas diferenças de acordo com a idade nas dimensões agressividade física, raiva e escore total. Por outro lado, na variável dependência de videogame, foram encontradas diferenças significativas de acordo com o sexo nos quatro componentes e no escore total. Da mesma forma, foram encontradas diferenças ( $p < 0,05$ ) nas dimensões abstinência e abuso e tolerância de acordo com a idade da amostra.

**Palavras-chave:** agressividade, dependência, videogame, adolescentes

## INTRODUCCIÓN

La tecnología actualmente ha influido mucho en nuestra sociedad, resultando muy probable para los adolescentes el acceso frecuente a los videojuegos. Debido a la demanda, se ha propagado la venta de consolas, PC, celulares o accesorios de realidad virtual, todo ello pone en evidencia que los videojuegos son relevantes y ocupan gran parte de la vida diaria de los adolescentes.

Asimismo, estos videojuegos van muy de la mano con las conductas que puedan generar en quienes consumen dicho contenido, llevándolos así a presentar conductas agresivas, violentas y/o impulsivas.

Sin embargo, el problema radica en el tiempo empleado al uso de los videojuegos, lo cual lleva a los adolescentes a dejar de hacer actividades cotidianas como asistir al colegio o realizar sus tareas para luego cambiarlas por acudir a una cabina de internet o utilizar sus consolas en sus hogares durante horas perdiendo la noción del tiempo. Al abusar del uso de estos videojuegos puede llevar a los adolescentes a priorizar dicha conducta y generar una dependencia.

Otro punto importante es la conducta que genera el uso de los videojuegos, llevando a los usuarios a comportarse de manera agresiva desarrollando una conducta desadaptativa en ellos ya que en muchos videojuegos se exhiben niveles de agresividad implicando el uso de la violencia física o poseen armas para matar a los personajes.

Debido a todo lo expuesto anteriormente, el presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones públicas de Chorrillos, a fin de conocer los niveles de las dos variables en dicha población. Por tanto, la presente investigación se constituyó dentro de cinco capítulos:

En el primer capítulo se describe la realidad problemática finalizando con la pregunta de investigación, para luego pasar al objetivo general seguido de los objetivos específicos, la justificación y finalmente las limitaciones.

Dentro del segundo capítulo se muestran los antecedentes nacionales e internacionales que incluyen ambas variables, además se mencionan las bases teóricas y científicas separadas por cada una de las variables.

Luego, en el tercer capítulo se indica el tipo y diseño de la investigación, la población, el tipo de muestreo utilizado y las características sociodemográficas de la muestra, además se plantean la hipótesis general y las específicas. Seguido a ello, se encuentra la tabla de operacionalización de las variables, así como los instrumentos de evaluación para las variables agresividad y dependencia a los videojuegos. Finalmente, se explica el procedimiento, la ejecución y la recolección de datos para posteriormente realizar el análisis estadístico.

Posteriormente, en el cuarto capítulo se mencionan los resultados del estudio, describiendo el análisis descriptivo e inferencial de ambas variables.

Para finalizar, en el quinto capítulo se expone la discusión de los resultados obtenidos, las conclusiones correspondientes de acuerdo a los resultados y las recomendaciones pertinentes dirigidas a investigaciones futuras que utilicen variables similares.

**CAPÍTULO I**  
**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## 1.1. Realidad problemática

Hoy en día, los juegos de video abarcan una parte considerable en la vida de los adolescentes. Sin embargo, puede llegar el momento en que dejan de ser una actividad recreativa o de distracción para convertirse en un problema muy serio de adicción o dependencia.

Debido a ello, en el 2019 la Organización Mundial de la Salud (OMS) hace referencia a la primera vez en la que se podrá considerar como una enfermedad mental el trastorno por videojuegos la cual será incluida en la el (CIE-11) Clasificación Internacional de Enfermedades y será efectiva desde enero del año 2022. Esta problemática se ha generalizado poco a poco y existe una gran preocupación por los comportamientos o problemas que puedan causar la dependencia a los videojuegos.

La OMS (2017) relaciona tres conductas negativas causantes del mal uso de los juegos digitales. La primera se relaciona con la falta de control de la conducta como en la frecuencia, duración o intensidad. La segunda, relacionada la prioridad y el nivel de significancia que se les brinda a los videojuegos en comparación a otros intereses como actividades diarias que no impliquen tecnología. Finalmente, el tercero se relaciona con la conducta de mantenerse en la dependencia a pesar de conocer que las consecuencias son negativas.

Junto a todo ello puede existir un deterioro bastante importante en el ámbito personal, familiar, social, educativo, etc. Las estadísticas evidencian mayor prevalencia en adolescentes a partir de los 10 años y son los mismos que presentan estas dificultades, entre ellas, cambios en el comportamiento volviéndose más agresivos, ya que algunos videojuegos implican agresividad.

En el Perú, es preocupante que adolescentes desde los 12 años ya están experimentando la adicción a los videojuegos. En el 2017, el especialista del Centro

de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO), Milton Rojas señaló que en dicha institución hay adolescentes de esa edad que se están atendiendo. A pesar de no existir cifras oficiales, cada año acuden a Cedro mayor cantidad de menores y jóvenes para tratar esta problemática.

Hasta el año 2013, el 10% del total de casos que han sido atendidos por la institución Cedro estuvieron relacionados con la ludopatía y con los videojuegos. Del mismo modo, una experta del Instituto de Salud Mental Honorio Delgado Nogushi, en el 2013, señaló que las personas que se vuelven adictas a los videojuegos desarrollan conductas extremadamente violentas, llegando el juego virtual a la realidad.

Por otro lado, el año 2017 a través de la plataforma SíseVe se registró más de cinco mil denuncias por violencia escolar en las cuales se incluyen conductas de violencia física, verbal o psicológica. Lamentablemente, las cifras aumentan, debido a que en el 2013 solo se registraban 907 casos por año. Además, una encuesta denominada Young Voice Perú en el 2017 señala que el 38% de los agentes entre 12 y 17 años se ha sentido acosado durante el año 2017.

De acuerdo a los datos brindados, confirman que el uso de los videojuegos en los adolescentes puede alterar su comportamiento llegando a ser violentos o agresivos. En el distrito de Chorrillos existen instituciones educativas que son muy cercanas a dicha realidad, ya que existen lugares en donde los adolescentes pueden permanecer durante horas en las cabinas de internet, y estas cabinas se encuentran relativamente cerca de las instituciones debido a la demanda que tienen. A raíz de todo lo mencionado anteriormente, nace la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué relación existe entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019?

## 1.2. Justificación

La importancia de la presente investigación se halla en el hecho de que los adolescentes están inmersos en el mundo de los videojuegos debido a la tecnología, perdiendo poco a poco el interés por las relaciones interpersonales. Por ello es de gran relevancia estudiarla dentro del ámbito educativo y relacionarla con la agresividad para conocer su impacto en ambas.

Con el presente estudio, los estudiantes del nivel de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos serán la población beneficiada; ya que se trabajarán dos temas que actualmente son de gran importancia en dicha población y, generando de esa manera un impacto en la comunidad estudiantil.

Desde el punto de vista práctico, esta investigación permitirá conocer la relación existente entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria. Así mismo, la manera en que ambos se relacionan. Con los resultados obtenidos, se podrá tomar una decisión sobre la necesidad de proponer y desarrollar estrategias de intervención eficaces a corto o largo plazo que puedan ayudar a moderar el uso de los videojuegos en los estudiantes y disminuir los niveles de agresividad en los mismos.

Como aporte teórico, la investigación permitirá contrastar los resultados obtenidos con otras investigaciones del mismo corte y permitirá ser utilizada como un estudio empírico para futuras investigaciones.



### **1.3. Objetivos**

#### **Objetivo general**

Determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos.

#### **Objetivos específicos**

Identificar el nivel de agresividad de los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos.

Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos.

Determinar las diferencias de la agresividad de los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos según sexo, edad y año de escolaridad.

Determinar las diferencias de la dependencia a los videojuegos de los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos según sexo, edad y año de escolaridad.

Establecer la relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las áreas de la agresividad en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos.

#### **1.4. Limitaciones**

Una de las limitaciones encontradas fue la escasa información existente sobre la variable dependencia a los videojuegos debido a que es una variable relativamente nueva, y más aún cuando es relacionada con la segunda variable que es agresividad. Todo ello necesario para complementar los antecedentes de la investigación.

Por otro lado, existió poca accesibilidad para poder aplicar los cuestionarios a los alumnos, ya que una de las instituciones educativas no brindó flexibilidad en sus horas pedagógicas.

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

## **2.1. Antecedentes de estudio**

### **Internacionales**

Chóliz y Marco (2017) realizaron un estudio denominado eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a los videojuegos en 1110 adolescentes entre 9 a 16 años de instituciones públicas y privadas en la ciudad de Valencia, España. Se obtuvo la recolección de datos mediante una encuesta que incluía datos sociodemográficos, cuantificaciones de uso de los videojuegos y percepción subjetiva de la dependencia, además se administró el cuestionario de dependencia a los videojuegos. Los resultados indican que a las personas en las que se le aplicó el programa, si logran experimentar un descenso importante. Ambas modalidades de aplicación del programa tienen resultados eficaces en la disminución de la adicción a los videojuegos, pero se mostraron resultados más significativos en aquellos a los que se les realizó un seguimiento y se entrenaron en las técnicas para controlar la impulsividad.

Amaro y Yépez (2016) realizaron una investigación que tuvo como objetivo analizar el uso de los videojuegos y el desarrollo psicosocial de adolescentes de la institución Liceo Zarina de Asuaje en Venezuela, el estudio fue de tipo descriptivo y tuvo un diseño no experimental transaccional. Se utilizó un cuestionario dicotómico con 15 ítems, que fue validado por criterio de jueces y la confiabilidad fue obtenida con el estadístico Kuder-Richardson que dio como resultado .92. Se administró el instrumento de evaluación a 59 estudiantes quienes cursaban el 2do año de educación media. Los resultados revelan que el uso de videojuegos desarrolla factores de riesgo psicosocial en los estudiantes, lo cual demanda atención de especialistas en psicología para tratar de sensibilizar a los adolescentes y padres, alertando a la comunidad sobre las medidas de prevención del uso consecutivo de los videojuegos.

López, Ortiz y Ruiz (2015) realizaron una investigación cuyo objetivo fue describir la correlación del uso de videojuegos con contenido violento y la aparición de conductas agresivas en 90 estudiantes de 13 a 15 años del centro educativo Luis López de Mesa en Colombia. La investigación tuvo un corte cuantitativo, de tipo correlacional con un diseño pre experimental utilizando dos grupos, uno control y uno experimental. Para la investigación se administró un cuestionario sociodemográfico y la batería de Sociabilización BAS III. Los resultados evidenciaron que existe correlación muy baja de .00 - .19, demostrando que no existe correlación significativa en el estudio.

Solano (2015) realizó una investigación con el objetivo de determinar la relación de los videojuegos en la conducta agresiva en alumnos de primer y segundo año de bachillerato de la institución educativa Pedro Vicente Maldonado en Ecuador. La investigación tuvo un diseño descriptivo de corte cualitativo no experimental. Los instrumentos administrados fueron una encuesta de 10 preguntas sobre los videojuegos y una ficha para la observación de conducta. Los resultados indicaron que es evidente la incidencia de los videojuegos dentro del comportamiento, debido a que la mayor parte de la muestra tiene un comportamiento agresivo después de interactuar con los videojuegos.

Caza (2014) realizó una investigación en donde determinó la manera en la que influye la autoestima en la conducta agresiva en adolescentes de los séptimos años de educación básica de la institución Pedro Vicente Maldonado, Ecuador. La muestra se conformó por 57 alumnos de educación básica. Los instrumentos utilizados fueron la versión reducida del cuestionario de agresividad de Buss y Perry en español del 2005 y el inventario de autoestima de Coopersmith en su versión escolar traducido al español en 1988 por Panizo. Los resultados indicaron que los hombres muestran niveles más altos de agresividad a comparación de las mujeres; y que el 61.2% de los valuados se ubican en un nivel promedio con respecto a la autoestima. Además, en un porcentaje de los adolescentes que obtuvieron un nivel

promedio de autoestima, también presentan niveles promedios de agresividad en las dimensiones hostilidad, ira y física.

## **Nacionales**

Alave y Pampa (2018) realizaron un estudio cuyo objetivo fue determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en 375 adolescentes de primero a quinto de secundaria de una institución educativa nacional de Lima. Los instrumentos utilizados fueron el test de dependencia a los videojuegos de Marco y Chóliz (2012) y la escala de habilidades sociales de Goldstein (1978) la cual fue adaptada por Ambrosio en el año 1995. Los resultados indican la evidencia de una correlación baja y negativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. Asimismo, se determinó que mientras existan niveles inferiores de dependencia a los videojuegos también existían mayores recursos para poder relacionarse mejor o viceversa.

Vara (2018) realizó un estudio que tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Su muestra fue conformada por 306 alumnos de segundo a quinto de secundaria de 2 instituciones particulares de Villa María del Triunfo. Se administró como instrumento el test de dependencia a los videojuegos de Marco y Chóliz y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados indicaron que existe una relación altamente significativa y a su vez positiva entre ambas variables, también se encontraron diferencias altamente significativas según el género y horas que le dedica a los videojuegos por semana.

Remigio (2017) realizó una investigación descriptiva correlacional entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas en el distrito de Los Olivos. Se utilizó en total una muestra de 350 adolescentes de 1ro a 5to año de nivel secundaria. Como instrumentos, se administraron el test HAMM1ST elaborado por Hugo Mendoza y el cuestionario de

agresión de Buss y Perry. Asimismo, los resultados mostraron que existe correlación directa entre las variables estudiadas.

Tintaya (2017) en su investigación, determinó las propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la UGEL-01 en Lima Sur. Participaron 1152 alumnos de 1ro a 5to año del nivel secundario. Se encontró en la confiabilidad por consistencia interna un  $\alpha$  (0.814), la validez de contenido alcanzó puntajes entre 0.80 y 1.00 en la V de Aiken para todos los ítems. Finalmente, encontró diferencias significativas según género y edad, estableciendo normas de acuerdo a esas características tanto para el puntaje total del cuestionario como para cada uno de sus factores.

Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017) realizaron el análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos con el fin de validarlo en la población peruana. Participaron 467 estudiantes de educación básica regular entre 11 y 18 años de Lima Metropolitana. Los resultados demostraron que existe validez y confiabilidad en la prueba. La mayor parte de la muestra rechazó las conductas de dependencia del trastorno de videojuegos, además, se observa que todos los ítems muestran asimetría positiva.

Santisteban (2016) realizó un estudio cuantitativo, descriptivo comparativo y de diseño no experimental, cuyo objetivo fue diferenciar los niveles de agresividad de acuerdo al género en alumnos del nivel secundario de tres instituciones educativas estatales ubicadas en el distrito de San Juan de Lurigancho. Fueron 700 estudiantes entre varones y mujeres con edades entre 11 a 19 años quienes conformaron la muestra. Como instrumento se aplicó el cuestionario de agresividad de Buss y Perry del año 1992, el cual fue adaptado por Matalinares en el año 2012. Los resultados obtenidos en el estudio muestran que no existen diferencias significativas dentro de los niveles de agresividad con respecto al género en los estudiantes ( $p > 0.05$ ). Así mismo, los puntajes generales de agresividad en varones

y mujeres son muy similares, indicando que el género no plantea discrepancias en el nivel de dicha variable.

Cervantes (2016) realizó una investigación para conocer el nivel de agresividad en alumnos de secundaria de cuatro instituciones educativas estatales del distrito de Ate Vitarte. En la investigación se utilizó un tipo de muestreo probabilístico estratificado trabajando solo con 566 estudiantes. El instrumento utilizado fue el cuestionario de agresión de Buss y Perry. En el resultado se mostró que la mayoría de estudiantes se halla en un nivel medio y alto; asimismo, la mayoría de los alumnos agreden de modo verbal a sus compañeros de clase, continuado de la agresión física, la hostilidad y finalmente la ira.

Ninasaume (2016) realizó un estudio de enfoque descriptivo comparativo, en el se buscaba determinar los niveles de agresividad en estudiantes de dos instituciones nacionales del distrito de San Juan de Lurigancho. Fueron 1077 estudiantes de la institución educativa Francisco Bolognesi y 1182 El Bosque los que conformaron la muestra; para ello se administró el cuestionario de agresividad de Buss y Perry el cual fue adaptado en el 2013 por Ruiz y Torres. Asimismo, los resultados indicaron que, si existen diferencias significativas de la variable agresividad dentro de las dimensiones agresión física y hostilidad de acuerdo al género, dejando en evidencia que los hombres presentan mayores niveles de agresividad física, mientras las mujeres puntúan más alto en la dimensión hostilidad.



## **2.2. Bases teórico-científicas**

### **2.2.1. Agresividad**

#### **Definición según autores**

La agresión es la conducta que pretende causar algún daño ya sea a otro individuo o propiedades y, además, no es socialmente justificable. Se puede presentar de diversas formas, por ejemplo, verbal como insultar, tomar el pelo, amenazar. A la conducta agresiva que tiene como fin causar daño y dolor se le llama agresión hostil si esta se realiza en respuesta a la agresión de otro individuo; la agresión es instrumental cuando el fin es obtener algo a cambio; la agresión llega a ser relacional cuando el fin es dañar o manipular cualquier tipo de relación social, como por ejemplo difundir un rumor.

Berkowitz (1996) define a la agresión como el conjunto de patrones psicológicos los cuales se manifiestan gradualmente según su intensidad, y estos van desde la agresión física como golpes, patadas, etc.; hasta un simple gesto o expresión verbal que también es considerado como agresión.

Kassinove y Sukhodolsky (1995) la definen como: “un estado emocional subjetivo asociado a diferentes distorsiones cognitivas, conductas verbales y motrices y determinadas pautas de activación física. Debe de quedar claro que la agresividad no es una forma de agresión” (p. 178).

La agresividad es la característica común a todos los seres vivos, se refiere a la habilidad de poder reaccionar fácilmente ante un estímulo externo. Además, es la habilidad que incita a un ser vivo a protegerse de algún peligro que se aproxima (Hernández, 2001).

Ruiz (2009) se refiere a la agresividad como un comportamiento normal, al manifestarse responde a las necesidades vitales del propio organismo, lo cual permite la sobrevivencia de los individuos, sin necesidad de destruir al atacante. Además, menciona que la agresividad es un comportamiento innato y algo muy común en los animales, debido a ello no puede ser impedido. Visalli (2005) refiere que no todo acto de agresividad es maligno, aludiendo a que también existe la agresividad benigna.

## **Teorías de la agresividad**

### **Teoría cognitiva**

Debido a los diversos estudios realizados, los investigadores profundizan cada vez más en que no existe ningún factor individual o ningún proceso psicológico que pueda dar a entender exclusivamente la conducta agresiva en el ser humano. Existe evidencia que considera a la agresión una conducta relativamente estable en los niños y adolescentes determinada por el tiempo y las experiencias de aprendizaje temprano.

Esto podría explicarse mejor conociendo cómo se desarrollan los patrones de agresión que están muy relacionados con los procesos cognitivos específicos, así como con los mecanismos que procesan la información social, el cual el individuo activa cuando interactúa con lo que hay a su alrededor. Esto quiere decir que los niños van aprendiendo una manera particular de pensamiento lo cual lleva a la dirección de su comportamiento social y en ocasiones siendo resistentes a algún cambio, además con mucha frecuencia se pueden predecir múltiples dificultades socioemocionales en la etapa de adultez.

De acuerdo a la realización de diversos estudios, la relación que existe entre la cognición y el comportamiento agresivo es alta, hallando de esa manera relación entre la agresión por parte de los niños y déficits en su capacidad para

poder solucionar problemas sociales. Asimismo, se han investigado los contenidos cognitivos plasmados en creencias más generalizadas, como creer que se vive en un mundo violento o de que una misma persona sienta que el comportamiento de los otros tiene intenciones malignas hacia él. Con el paso de los años, las variables cognitivas han sido estudiadas en un mayor rango y se ha tomado en consideración que las respuestas socialmente competentes que genera un niño pueden variar entre diferentes factores cognitivos, afectando de ese modo la comprensión y la interpretación de los eventos comprendidos como sociales.

También, se halló que individuos con un alto nivel de agresividad atribuyen de manera errónea a los demás mayor hostilidad y en mayores situaciones sociales que los individuos no agresivos (Dodge, 1986). Dicha hostilidad se representa en:

- Situaciones sociales confusas.
- Contextos considerados como no hostiles.
- Situaciones cuya importancia emocional y cognitiva es alta para uno mismo.
- Comportamientos que se pueden experimentar de manera repetitiva.

Existen diversas explicaciones ante lo mencionado anteriormente. La primera se centra en que los individuos agresivos tienen un deterioro en las habilidades de procesamiento de la información social, debido a que solo atienden a las señales sociales que dan pie a situaciones hostiles y a su vez desatienden señales precisas que facilitarían una situación no hostil. La segunda explicación, se relaciona con el reflejo de estructuras de conocimiento muy accesibles respecto a las tendencias hostiles; en otras palabras, la consecuencia de la hostilidad se puede dar mediante esquemas cognitivos, los mismos que se desarrollan a raíz de encuentros repetitivos con entornos sociales agresivos y hostiles. Dichos esquemas se dirigen hacia soluciones agresivas frente a determinados conflictos dentro de la sociedad, los cuales son utilizados como mediadores en las reacciones

emocionales y también frente a los eventos externos como, por ejemplo, las respuestas conductuales y sus consecuencias (Dodge, 1986).

### **Teoría conductista**

Gerad (2002), Álvarez-Cienfuegos y Egea (2003), Bartolucci (2005), Ottavio (2005) manifiestan que toda conducta agresiva es consecuencia del aprendizaje debido a los modelos violentos de conducta que llegan a imitar. Esta imitación puede manifestarse por medio de la televisión, internet, y el teléfono móvil. Al ser tomado como una gran arma tecnológica, expone a cualquier forma de expresión de la violencia a niños y adolescentes; lo cual se hace poco probable que ellos inventen determinadas conductas agresivas, si anteriormente no tenían acceso a la tecnología.

Mediante las películas de acción, karate, actos de guerra, entre otros, adolescentes logran asimilar los actos violentos como un factor positivo, por lo cual lo consideran útil para poder defenderse y resolver ciertos problemas. Frecuentemente, en las películas se desempeñan dos papeles fundamentales, el protagonista, que es aquel que siempre sale triunfador, y el antagonista, siendo visto como aquel personaje que es muy temido provocando diversas situaciones violentas y de conflicto, pero que a pesar de ello siempre termina derrotado.

Comúnmente los niños y adolescentes son propensos a imitar el papel del actor principal, sin embargo, el antagonista también es parte de la película. Una vez que ambos personajes han sido apreciados como representativos, aquellos que residen en zonas donde surgen frecuentemente episodios de violencia dentro del ámbito familiar o reciben poca atención de sus padres, tienden a desenvolverse con estas conductas agresivas.

Es muy importante que los padres sepan la programación televisiva de sus hijos, ya que de esa manera podrían impedir que aprendan patrones de conductas

no deseables. Soler y Mercé (2007) afirman que inicialmente venimos al mundo como seres humanos y no como personas, debido a que no contamos con el tiempo necesario para definirnos, y que nuestra labor es formarnos con los recursos que nos va adquiriendo las experiencias a lo largo de nuestra vida. Además, aunque dentro de nuestra sociedad existe un incremento de conductas violentas, se explica en cierta medida por una incorrecta educación afectiva.

### **Teoría del aprendizaje social**

Bandura refiere que la agresión presenta diversas determinantes y diferentes propósitos. Del mismo modo, Bandura (1973) refiere que cuando se genera una pulsión agresiva, lo que representa no es la frustración, sino más bien se relaciona con un estado de activación emocional, y a raíz de ello se generan diversas conductas como la dependencia, agresión, etc.; todo ello depende de la eficacia de la respuesta que el individuo haya logrado aprender para poder controlar el estrés.

Además, se conceptualiza a la agresión como un comportamiento que puede causar daños a un individuo y a la destrucción de alguna propiedad (Bandura y Rives, 1975), de esa manera puede adquirir dicho daño en diversas formas psicológicas y físicas. En la estimación del daño proceden métodos de clasificación social, los cuales determinan si su significado es agresivo o no mediante los juicios subjetivos en donde se decide si fue de forma accidental o intencional. También, pueden influir diversos factores como los antecedentes étnicos del agresor, su nivel socioeconómico, el sexo o la edad.

Los principales rasgos que caracterizan y definen a la teoría de este tipo de aprendizaje es la explicación de la conducta y su funcionamiento psicológico el cual es resultado de una mutua interacción y constante a través del individuo y su entorno, aceptando la intervención de factores sociales los cuales son aprendidos, así como los factores genéticos o biológico. Así también, Bandura refiere que el ser

humano no nace con un repertorio predeterminado de conductas agresivas, si no que este puede ser adquirido por medio de la observación de modelos representativos o por experiencias directas, aunque por otro lado se afirma que dichos modelos de comportamiento no se construyen exclusivamente a través de la experiencia, aunque se dé de forma directa y observada. Definitivamente, la estructura biológica posiciona ciertos bloqueos a las respuestas agresivas las cuales se van perfeccionando y la dotación genética lo cual se relaciona con la rapidez en la que influye en su aprendizaje.

Además, se menciona que el aprendizaje de los modelos agresivos no siempre se manifiesta de forma inconsciente, esto debido a dos razones. La primera es que hay personas que no se favorecen del ejemplo o no interiorizan las conductas del modelo porque no prestan atención a los rasgos esenciales del modelo; y la segunda, es que la observación de una determinada conducta del modelo no influirá en el futuro si el individuo olvida lo que ha observado.

El aprendizaje social se caracteriza por importantes fuentes de modelamiento del comportamiento agresivo: el principal es debido a la influencia de la familia, las influencias a través de las culturas y el modelamiento simbólico. Del mismo modo, al analizar la influencia de la familia se logra llegar a la conclusión de que esta fuente es la que tiene mayor repercusión en la vida de los individuos debido a su disponibilidad de los modelos agresivos y porque es considerada como un tributo valioso.

### **La agresividad en la adolescencia**

Papalia (2001) hace referencia a la etapa de la adolescencia como un periodo de transición dentro del desarrollo, el cual comprende la niñez y la etapa adulta, y que además involucra importantes cambios que pueden ser físicos, psicosociales o cognoscitivos. Además, refiere que la etapa adolescente dura desde los 12 hasta los 19 años aproximadamente, a pesar de ello, este intervalo no

está determinado con mucha claridad, es por ello que la etapa adulta no está determinada. Del mismo modo, Erikson (1989) afirma que, en etapa adolescente se implican una serie de cambios que pueden ser físicos y cognitivos, posteriormente se van adquiriendo poco a poco las características de la etapa adulta; a pesar de todo ello, todavía no se alcanza un nivel adecuado de responsabilidad que es lo que representa la etapa de la adultez.

Por otro lado, Hurlock (1997) afirma que la etapa de la adolescencia constituye una serie de diversos cambios en la cual el hombre avanza de forma física y psicológica a partir la niñez hasta la etapa de adulto. Además, menciona que un adolescente normalmente cursa el último año de educación secundaria cuando tiene alrededor de 17 años, por lo cual goza de ciertos privilegios, responsabilidades y derechos que no son concedidos a los más jóvenes. Aproximadamente entre los 10 y 13 años de edad se mantienen latentes las conductas agresivas. A todo ello, se suman una serie de comportamientos fuera de control, por lo cual lo adolescentes se suelen disculpar de forma espontánea y además tiene mucha relación con el nivel de la asimilación de los cambios físicos por los cuales atraviesan.

Durante el periodo de la adolescencia suelen surgir alteraciones que se relacionan con las competencias cognitivas puesto que valoran la inteligencia, el éxito y también la fuerza física. Entre los doce y los trece años de edad, perder, no pertenecer, quedar o sentirse excluido de algún grupo social resulta para el adolescente particularmente doloroso. De la misma forma, la Dirección General de Intervenciones Estratégicas en Salud Pública (2019) deja claro que en el Perú, se consideran adolescentes a aquellos individuos cuyas edades oscilen entre los 11 y 12 o entre los 16 y 17. Debido a ello, se infiere que el desarrollo de la adolescencia es complicada de poder enfrentar, ya que ellos presentan distintos cambios, los mismos que desarrolla y experimentan a su vez, generando en ellos emociones de las que en muchas ocasiones no pueden tomar el control, lo que hace que se comporten de forma errónea. Es por ello que durante esta etapa se debería realizar

un seguimiento a nivel escolar y familiar, ya que es la etapa en donde se desarrolla la personalidad y esta misma, posteriormente, será muy importante para que pueda realizarse un adecuado desarrollo personal y social en las siguientes etapas de vida.

### **Factores que desencadenan la agresión**

El ser humano no es únicamente biológico, sino que también posee una dimensión social, cultural y psicológica, es por ello que diversos teóricos intentan explicar cuál es el origen de la agresividad en el individuo.

Algunas de las causas del comportamiento agresivo son la familia, la institución educativa, la sociedad, la cultura y aquellos factores individuales. La familia porque brinda patrones educativos y hace uso de la disciplina autoritaria, aunque en algunos casos exista discordancia en la formación de la disciplina, además, refuerza conductas agresivas y/o violentas; el colegio demanda la disciplina de tipo autoritario, hay un déficit de programas de prevención sobre violencia escolar y bullying; por su parte, la sociedad está rodeada de violencia, medios de comunicación masivos y valores que son culturalmente aceptados. Y finalmente, las variables individuales se relacionan con el temperamento, conductas sumisas o violentas durante el proceso de la infancia y experiencias de maltrato (Monjas y Avilés, 2003).

A su vez, Miller (1991) menciona que la agresividad es inherente al individuo, sin embargo, su naturaleza y la manera en la que se da varían de acuerdo al aprendizaje y la socialización que se ha tenido con los progenitores en el periodo de la infancia; también, por las conductas que refuerzan los compañeros al imitar y observar comportamientos agresivos. La permanencia de estos comportamientos, es una indicación de déficit de manejo de impulsos, en el cual el individuo aún no halla la forma de poder cambiarla ni tampoco controlarla.



La agresividad es aprendida a través de la cultura, encontrando que en el sexo masculino es más predominante la agresividad física; en oposición al sexo femenino en donde la agresividad es expresada de manera más sutil; a pesar de que en ambos sexos es común la agresión de forma verbal. Lo que se menciona, en su mayoría se desprende debido a la cultura en la cual se desarrollan los estudios; asimismo, las investigaciones antropológicas señalan que en los hombres la agresividad física no es una verdad absoluta y tampoco se aplica el mismo patrón para todas las culturas (Toldos, 2002).

De manera estratégica, la agresión verbal es la característica principal del comportamiento agresivo en el género femenino mucho más que en el masculino; a pesar de ello, los estudios corroboran firmemente este hecho. Del mismo modo, Ramos (2010) asegura que los varones normalmente manifiestan su agresividad por medio de arremetidas físicas, mientras que, por su parte las mujeres lo hacen por medio del ataque verbal o formas indirectas como difundir rumores falsos o ignorar. El principal argumento de que la agresividad es en mayor proporción para los hombres en comparación a las mujeres es la supuesta relación entre testosterona-agresión. Por ello, autores como Benton (1992) menciona que aún no existe sustento suficiente para poder afirmar que la agresión del hombre tenga relación con los niveles de testosterona, debido a que dicha correspondencia se basa particularmente en datos con animales, sin embargo, donde los mecanismos sociales y cognitivos cumplen un rol mayor es en los seres humanos. Se presume que la manera de repetir y copiar comportamientos se realiza mediante el aprendizaje observacional, y también por la experiencia directa, pero todo ello depende del entorno en el que se desarrolle un individuo, así como las creencias y los valores que ha ido adquiriendo; ya que cada comportamiento violento, depende de los mecanismos básicos neuropsicológicos.

## **Indicadores de la agresividad según Buss**

### **Agresividad física**

Buss define a la agresividad física como el componente motor de este tipo de agresividad, la cual es manifestada por medio de ataques que están destinados a distintas zonas del cuerpo ya sean piernas, brazos, espalda u otros; o también a través del uso de armas como pistolas, cuchillos, entre otros; todo esto con la intención de perjudicar o herir a otra persona. (Buss y Perry, 1992).

### **Agresión verbal**

En la agresión verbal, este es el componente motor el cual es expresado por medio de una acción no positiva la cual es expresada mediante la palabra (Buss y Perry, 1992). Generalmente este tipo de agresión va acompañada de gritos, discusiones, enfrentamientos verbales y los contenidos amenazantes como insultos o críticas. Además, se considera como una inadecuada forma de ejercer de verbalmente la defensa personal, puesto que, en muchas ocasiones se utilizan humillaciones y desprecios.

### **Ira (cólera)**

Se refiere a la reacción cognitiva y anticipación para la agresión, el cual representa el componente emocional del comportamiento agresivo. La percepción que tiene un individuo luego de haber sido dañado es el conjunto de sentimientos que le genera, entendiéndose también como ira (Buss y Perry, 1992).

## **Hostilidad**

Referida como el componente cognitivo de la agresión. Este tipo de agresividad se relaciona a los sentimientos de desconfianza e iniquidad hacia los otros (Buss y Perry, 1992).

### **2.2.2. Dependencia a los videojuegos**

#### **Definición de los videojuegos**

Moncada y Chacón (2012) definen a los videojuegos como el tipo de juego electrónico que a su vez es interactivo y tiene una plataforma tecnológica. Estos dispositivos atrapan la atención de los usuarios discriminando la edad, todo ello como consecuencia de la gran demanda que se ha dado a través de la publicidad de las empresas, ingresando de ese modo a las viviendas y otros lugares, esto ha generado que formen parte uno de los principales medios de esparcimientos de todas las personas.

Frasca (2001) manifiesta que los videojuegos incluyen toda forma de software de entretenimiento la cual se visualiza a través de una computadora, utilizando cualquier plataforma virtual y posteriormente con la interacción de uno o más jugadores dentro de un medio virtual.

Los videojuegos son como una prueba mental, las cuales se presentan a través de una computadora y en la que se cumplen determinadas reglas, el fin de su uso es la diversión o entretenimiento (Zyda, 2005). Para Juul (2005) cuando se habla de videojuegos, se refiere a un juego en donde se utiliza una computadora además de un visor de juego. No solo tiene que ser una computadora, sino también puede ser un celular o una consola de videojuegos.

Aarseth (2007) refiere a los videojuegos como el contenido artístico, que posiciona a los juegos muy cerca del objeto ideal de las humanidades, esto hace visible y textualizable para el que lo observa estéticamente.

Gil y Vida (2007) manifiestan que: “los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o teléfonos móviles” (p. 11). Esto se desarrolla como forma de entretenimiento y recreación para el ser humano, obteniendo así un mecanismo de ayuda que fortalece sus habilidades.

Finalmente, Montero (2010) refiere que los videojuegos son aspectos que los usuarios encuentran y a los que se enfrentan de manera natural a través del internet. Además, señala que los videojuegos van más allá de la publicidad que le hacen a una nueva consola.

## **Adicción**

La adicción inicia en el momento en el cual un individuo requiere de un determinado estímulo del que obtiene una sensación de bienestar, y es por ello que le genera una dependencia física y mental cuando se presenta dicho estímulo.

En ese sentido, la dependencia a los videojuegos, ya sea en videoconsolas, celulares, computadoras, etc., hace referencia a una dependencia en un nivel elevado hacia los mismos, y que, a su vez se caracteriza por ser una conducta que demanda mucho tiempo de sus usuarios y se prolonga a pesar de provocar cambios negativos.

Los videojuegos por sí solos no representan un peligro, debido a que todo dependerá de la manera en que se use y del control de los mismos. Por eso, las adicciones no solo se concentran en el videojuego propiamente dicho, sino en

el abuso que se puede dar del mismo. Además, el contenido que presentan estos videojuegos es significativo, debido a que en varias situaciones tiene un contenido violento, lo cual tiene mucha relación con la conducta posterior que manifiestan los usuarios.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), citado por el Instituto sobre Alcoholismo y Farmacodependencia (IAFA, 2018), la adicción hace referencia a una enfermedad física y psicológicamente emocional la cual genera dependencia a una determinada sustancia o actividad. Además, tiene como característica un conjunto de síntomas y signos, creando dependencia a dicha sustancias en la cual interfieren los factores de tipo biológico, genético, psicológico y social. Es considerada una enfermedad que progresivamente llega al déficit del control, distorsiones del pensamiento y negación ante la adicción.

Echeburúa y Corral (1994), menciona que la adicción hace referencia a una discapacidad que no es voluntaria que representa el conjunto de fenómenos caracterizados por el uso excesivo en el ser humano que lo hace dependiente a determinada sustancia o actividad.

Asimismo, Mañe, Plana, Riego y Trallero (2010) refieren que la adicción es una enfermedad primaria, ya que sus síntomas no se deben a otro proceso patológico, con componentes que puedan influir en su desarrollo y sus manifestaciones. Además, la definen como una dependencia hacia algún tipo de sustancia o actividad, lo que conlleva al individuo a alejarse de lo que le rodea, y en donde los deseos de realizar dicha actividad o consumir dicha sustancia se logran apoderan de él en forma de pensamientos y comportamientos.

### **Tipos de adicción**

Actualmente se pueden diferenciar dentro de dos grandes grupos, el primero perteneciente a las sustancias químicas y el otro grupo perteneciente a los

comportamientos. Destaca entre ellos el alcohol, drogas como el tabaco o heroína y además la ludopatía hacia el juego al azar la cual expone un comportamiento compulsivo que pone en evidencia la adicción (Becoña et al., 2010, p.26).

Cuando la conducta adictiva es habitualmente alta, lleva al individuo a perder el control de la situación, y a establecer una relación dependiente, a ello se suma la tolerancia sintiendo cada vez mayor la necesidad de ingerir elevadas dosis y a la influencia en su día a día. Por su parte, la dependencia se entiende como aquella necesidad subjetiva de poder ejecutar dicha conducta la cual se adhiere al estilo de vida manteniéndose como un hábito, es ello lo que se describe como el núcleo principal de la adicción. (Echeburúa y Corral, 1994, p.31).

### **Adicciones no convencionales**

En la actualidad, se percibe que las adicciones no solo representan aquellas conductas provocadas por el consumo desmedido de alguna sustancia como lo puede ser el alcohol, la cafeína, el cannabis o las metanfetaminas; sino que existen patrones de conducta que a simple vista son inofensivos, sin embargo, en algunas situaciones, pueden llevar a ser adictivos e influir perjudicialmente la vida cotidiana del consumidor.

A medida que la adicción conductual va avanzando, dichos comportamientos se dan de manera automática, siendo activados solo por las emociones y los impulsos, teniendo dificultad del control cognitivo de ellos. El consumidor está ansioso por obtener una gratificación inmediata no reconociendo las consecuencias negativas que le pudiese provocar.

En la adicción no convencional no prima la conducta que se realiza, sino la manera en cómo el individuo se relaciona con ella. Por ello, cualquier actividad común que en un principio se realice para satisfacer un placer, suele convertirse en una conducta adictiva para el individuo. Lo importante es que el consumidor logra

perder el control sobre aquella actividad y, sin embargo, continúa con ello sin tomar consideración de las consecuencias adversas.

Los síntomas más representativos de una adicción conductual son: la necesidad de llevar a cabo una actividad placentera, falta de autocontrol sobre la conducta adictiva, descuido de las actividades cotidianas que realizaba, tanto en el ámbito familiar, académico o laboral. Estas consecuencias negativas frecuentemente son advertidas y comunicadas por personas allegadas al consumidor, quien, a pesar de todo ello, no cesa dicha actividad poniéndose a la defensiva y negando dicho problema. Gradualmente va tomando como prioridad actividades que van en torno a la adicción, dejando de lado aquellos intereses y relaciones anteriores que son ajenas a la adicción. Por su parte, otro de los síntomas es el malestar generado ante la imposibilidad de poder concretar la conducta adictiva generando así el síndrome de abstinencia en el individuo.

### **Causas de la adicción a los videojuegos**

Tener una personalidad dependiente, lo cual lleva a este tipo de personas a desarrollar conductas adictivas en comparación con otros tipos de personalidad.

Problemas familiares, normalmente sucede cuando dentro del ámbito familiar no existe una adecuada comunicación además de tener otros problemas como la separación de los padres y descuido o permisividad a los hijos.

Problemas escolares y sociales, en este caso no existe tanto interés de relacionarse con su entorno social, ya sea su comunidad o escuela.

## **Consecuencias**

Lo que determina la adicción es el nivel en el que altera la vida cotidiana, expresado en consecuencias fisiológicas y psicológicas, más allá de solo observar la cantidad de tiempo utilizado en los videojuegos.

### **Consecuencias fisiológicas**

Es común que el individuo pueda reducir sus horas de sueño o incluso saltarse algunas comidas por quedarse conectado en los videojuegos. Además, las consecuencias de esta conducta, generan el sedentarismo, fatiga, cefaleas, dolores de espalda, problemas en los músculos, alteraciones en el sistema inmune, entre otros.

Dentro de las más comunes están:

- La reducción de las horas de sueño habitual, debido al tiempo que le dedican a la conducta adictiva.
- La alteración en la ingesta alimentaria, pueden saltarse las comidas o reducir la cantidad de esta, producto de la preocupación por seguir jugando.
- También se pueden presentar alteraciones físicas, como cefaleas y dolores musculares.

### **Consecuencias psicosociales y académicas**

- Debido a la resistencia de disminuir el uso desmedido de los videojuegos, se pueden generar discusiones en el hogar, los cuales influyen de manera negativa en la convivencia.
- Existe un deterioro grave en las relaciones con la familia y con su entorno social, esto debido a la falta de control de la conducta adictiva.



- Puede surgir un notable descenso en las relaciones sociales, e incluso llegar al aislamiento social.
- Existe un descuido en actividades importantes como la comunicación con la familia o la propia salud.
- Bajo rendimiento escolar, o pérdida del interés por el estudio a causa de la incapacidad para controlar la conducta.

### **Consecuencias psicológicas**

- A pesar de ser consciente de que la actividad perjudica gravemente su bienestar, el individuo es incapaz de dejar de realizar dicha conducta.
- Se presentan estados de irritabilidad o sentimientos de vacío cuando se priva el uso de estas plataformas.
- Cuando el acceso a los videojuegos se encuentra restringido, se generan alteraciones de carácter emocional que se relacionan con la ansiedad. Pero al realizar la conducta siente un estado placentero.
- Sentirse irritado cuando existe una conexión lenta, además de pensar constantemente en el momento en que empezará a jugar.
- Sentir euforia al poder conectarse para jugar.

**CAPÍTULO III**  
**MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

La presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo y corresponde al diseño no-experimental de tipo transaccional – descriptivo – correlacional (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Fue no experimental debido a que no se manipuló ninguna variable. Transaccional ya que la recolección de datos fue obtenida en un determinado momento. Descriptivo y correlacional porque se describieron las características de la muestra, se hizo comparaciones por grupos y se relacionaron ambas variables estudiadas.

### **3.2. Población y muestra**

La población estuvo conformada por 617 estudiantes de nivel secundario correspondientes a la institución educativa César Vallejo 6091 y la institución educativa Manuel Scorza 7039 ambas pertenecientes al distrito de Chorrillos, las edades de los estudiantes oscilaron entre los 11 y 17 años.

Toda la población formó parte de la investigación, es decir se utilizó un censo.

Como criterio de inclusión se tomó en cuenta a los estudiantes de 1ro a 5to de secundaria hombres y mujeres pertenecientes a las instituciones educativas César Vallejo o Manuel Scorza.

Dentro del criterio de exclusión formaron parte los estudiantes que no desearon participar de manera voluntaria para el estudio, quienes no marcaron ambos cuestionarios en su totalidad y aquellos que no pertenecían a ninguna de las instituciones mencionadas anteriormente.

### 3.3. Análisis de las variables sociodemográficas

Tabla 1

*Distribución de la muestra según sexo*

Sexo	N	%
Masculino	365	59.2
Femenino	252	40.8
Total	617	100.0

En la tabla 1 se presenta la distribución de la muestra de acuerdo al sexo, donde se puede apreciar que el 59.2% (365) de los adolescentes pertenecen al sexo masculino, mientras que el 40.8% (252) pertenecen al sexo femenino, siendo un total de 617 estudiantes.

Tabla 2

*Distribución de la muestra según edad*

Edad	N	%
11 años	3	0.5
12 años	93	15.1
13 años	144	23.3
14 años	146	23.7
15 años	118	19.1
16 años	95	15.4
17 años	18	2.9
Total	617	100.0

La tabla 2 revela la distribución de la muestra de acuerdo a la edad, donde se percibe que el 23.7% (146) de estudiantes tienen 14 años de edad, seguido del 23.3% (144) con 13 años, mientras que el 19.1% (118) tienen 15 años. Finalmente, el 33.5% de la muestra tiene 11, 12, 16 y 17 años.

Tabla 3

*Distribución de la muestra según año de escolaridad*

Año	N	%
Primero	150	24.3
Segundo	131	21.2
Tercero	136	22.0
Cuarto	111	18.0
Quinto	89	14.4
Total	617	100.0

En la tabla 3 se representa la distribución de la muestra de acuerdo al año de escolaridad, donde se observa que el 24.3% pertenece al primer año de secundaria, seguido del tercer año con un 22% de estudiantes, luego se encuentra el segundo año de secundaria con un 21.2% y finalmente el cuarto y quinto año con 18% y 14.4% respectivamente.

Tabla 4

*Distribución de la muestra según institución educativa*

Institución educativa	N	%
I.E. César Vallejo	320	51.9
I.E. Manuel Scorza	297	48.1
Total	617	100.0

En la tabla 4, se observa que el 51.9% (320) estudiantes son pertenecientes a la institución educativa César Vallejo, mientras que el 48.1% (297) pertenecen a la institución educativa Manuel Scorza, ambas del distrito de Chorrillos.

Tabla 5

*Distribución de la muestra según el dispositivo utilizado al jugar*

Juego en:	N	%
Consola	93	15.1
PC	271	43.9
Celular o Tablet	187	30.3
Otros	66	10.7
Total	617	100.0

En la tabla 5 se aprecia que el 43.9% de la muestra utiliza una PC para jugar los videojuegos, seguido del celular o la Tablet con un 30.7%, y luego la consola con un 15.1%. Por otro lado, el 10.7% no especificó el dispositivo en el cual suele jugar los videojuegos.

### 3.4. Hipótesis

#### **Hipótesis general**

Existe relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos.

#### **Hipótesis específicas**

Existen diferencias significativas en la agresividad en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, según género, edad y año de escolaridad.

Existen diferencias significativas en la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, según género, edad y año de escolaridad.

Existe relación entre las dimensiones de la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos.

Existe relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos.

### **3.5. Operacionalización de las variables**

#### **Variable de estudio: Agresividad**

##### Definición conceptual

Se hace mención a la agresividad como una manera de respuesta permanente, que representa la peculiaridad del individuo y que tiene como finalidad hacerle daño a otra persona. Además, también puede manifestarse de dos maneras, la primera puede ser física o verbal y la segunda son dos emociones que van de la mano como la ira y la hostilidad, Buss y Perry (1992).

##### Definición operacional

Se obtiene un puntaje total sumando todos los ítems correspondientes al Cuestionario de agresión, además cuenta con cuatro dimensiones.

#### **Variable de estudio: Dependencia a los videojuegos**

##### Definición conceptual

Esta primera variable, da significado a una dependencia elevada hacia los mismos lo que a su vez se caracteriza por ser una actividad que demanda mucho

tiempo en la vida de un adolescente y que se sigue practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

#### Definición operacional

El puntaje general se obtiene sumando todos los ítems en una escala lickert no existiendo ítems inversos. Asimismo, el cuestionario se divide en cuatro dimensiones.

#### Variables sociodemográficas

- Sexo
- Edad
- Año de escolaridad
- Institución educativa
- Uso de videojuegos

Tabla 6

#### *Operacionalización de las variables*

Variable	Dimensiones	Escala de medición	Instrumento
Agresividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agresividad verbal</li> <li>- Agresividad física</li> <li>- Hostilidad</li> <li>- Ira (cólera)</li> </ul>	Escala	Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry
Dependencia a los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abstinencia</li> <li>- Abuso y tolerancia</li> <li>- Problemas ocasionados por los videojuegos</li> <li>- Dificultad en el control</li> </ul>	Escala	Cuestionario dependencia a los videojuegos



### **3.6. Métodos y técnicas de investigación**

#### **Agresividad**

##### **Descripción general**

El instrumento evalúa cuatro dimensiones de la variable agresividad para la población en general, en un inicio los autores fueron Arnold Buss y Mark Perry en el año 1992; posteriormente en el año 2002, Andreu, Peña y García lo tradujeron al español. La primera versión del instrumento estaba constituida por 29 ítems por medio de una escala de tipo Likert, la cual tiene cinco opciones de respuesta que están referidas a comportamientos y sentimientos agresivos, a su vez, se divide en cuatro dimensiones:

- Agresividad física (representado por los ítems 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29).
- Agresividad verbal (representado por los ítems 2, 6, 10, 14 y 18).
- Hostilidad (representado por los ítems 4,8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28).
- Ira (representado por los ítems 3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25).

Las edades determinadas para la aplicación de la prueba oscilan entre los 11 y 25 años, el tiempo de aplicación es de 15 a 20 minutos aproximadamente.

##### **Validez**

Inicialmente se realizó a través del análisis factorial exploratorio la validez de constructo, así se descubrió que los cuatro componentes de la variable explican el 46,37% del total de la varianza, y de ese modo se obtuvieron los pesos factoriales mayores de .35. Además, el análisis factorial confirmatorio pudo mostrar los índices de ajuste de bondad en .93 con un error medio de .05 de aproximación.

Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012) fueron quienes realizaron el estudio psicométrico en el Perú, es por ello que por medio del análisis factorial exploratorio se realizó la validez de constructo, donde posteriormente se confirmó la estructura de los factores a través del método de los componentes principales y obteniendo de producto la extracción de uno de los componentes principales (la agresión) el cual llegó a explicar el 60,819 % de la varianza acumulada total. A su vez, demostró una estructura del test conformada por un factor que reúne a todos los componentes.

Finalmente, en la adaptación realizada por Tintaya (2017) se analizó la validez de contenido a través de juicio de expertos, en donde los coeficientes que se obtuvieron como resultado oscilan entre .80 y 100, a un nivel de significancia de ( $p < .05$  y  $.01$ ). Además, por medio del análisis factorial confirmatorio se efectuó la validez de constructo, con el método de componentes principales con rotación ortogonal equamax. Se encontraron nueve componentes los cuales explican el 62.7% de la variabilidad general que contienen los datos.

## **Confiabilidad**

Se valoró la confiabilidad de la prueba a través del método de consistencia interna, en el cual se halló para la escala general un alfa de Cronbach de .88. La escala del componente agresión física alcanzó un coeficiente alfa de .86; el componente ira presentó una .77, el componente de agresión verbal obtuvo un .68 y finalmente el de hostilidad alcanzó un .72 (Andreu, Peña y Graña, 2002).

Dentro del estudio realizado en el Perú por Matalinares et al., (2012), se pudo observar la confiabilidad en cuatro dimensiones de manera satisfactoria. Por medio del coeficiente de alfa de Cronbach se consiguió la consistencia interna mostrando una gran confiabilidad para la escala total ( $\alpha = .836$ ), sin embargo en las dimensiones se obtuvo un puntaje inferior; en la primera dimensión la cual es agresión física, el alfa de Cronbach fue de .683, en la dimensión agresión verbal el

valor obtenido fue .565, en la dimensión ira el valor de alfa de Cronbach fue .552 y por último en la dimensión hostilidad se obtuvo un valor de .650 como alfa de Cronbach.

En la adaptación realizada por Tintaya (2017) el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry con respecto a su confiabilidad por consistencia interna, presentó un coeficiente de correlación positiva, con un Alpha de Cronbach de .60, lo cual demuestra homogeneidad dentro del cuestionario.

### **Confiabilidad por el coeficiente alfa de Cronbach en la muestra piloto**

Para la presente investigación, se realizó un estudio piloto con 50 personas.

Tabla 7

*Confiabilidad según Alfa de Cronbach del cuestionario de agresividad*

Alfa de Cronbach	N de elementos	P
.851	29	.000

En la tabla 7 se aprecia que el alfa de Cronbach de la variable agresividad es de .851, lo que quiere decir que presenta un nivel alto de consistencia interna.

Tabla 8

*Baremos del cuestionario de agresividad por dimensiones y total*

Nivel	Pc	Física	Verbal	Hostilidad	Ira	Total	Nivel	Pc	Física	Verbal	Hostilidad	Ira	Total
	1							60	22		21-22	18	74
	2	9				47	Promedio	65	23				75
	3							70	24		23	19	76
	4	10	6			48		75	25-26	13	24	20-21	78-81
Muy bajo	5						Alto	80	27-28		25		83-85
	6	11		12	10	49		85	29-30	14	26	22	
	7							90	31	15	27-28	24	86-96
	8		7	13				91					
	9							92	32				100
	10	12	8	14	11	50-53		93					
Bajo	15				12-13	55		94		16	29		102
	20	13		15	14	56	Muy alto	95					
	25	14	9			57		96	34	19	31	25	103
	30	16			15	58-64		97					
	35	17	10	17-18		65		98	35	20	33	27	
Promedio	40	19			16	66-69		99					
	45	20	11	19		70		100	37	22	36	28	109
	50			20	17	71-72		MEDIA	21.28	11.94	20.86	17.82	71.90
	55	21	12			73		DESV. EST.	7.194	3.328	5.577	4.530	16.012

En la tabla 8 se puede evidenciar los percentiles para las cuatro dimensiones, así como el puntaje total de la variable agresividad.

## **Dependencia a los videojuegos**

### **Descripción general**

El Test de Dependencia a Videojuegos inicialmente fue desarrollado por Chóliz y Marco en el año 2011. En relación a los criterios de los trastornos de dependencia del DSM-IV la prueba se inició con 55 ítems.

Posteriormente la prueba se redujo a 32 ítems pasando por un proceso de validación inter-jueces en donde 621 niños y adolescentes con edades entre los 10 y 16 años, fueron parte de la muestra. Además, luego de realizar un análisis factorial, se extrajeron los siguientes cuatro factores:

Abstinencia (ítems correspondientes: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25).

Abuso y tolerancia (ítems correspondientes: 1, 5, 8, 9 y 12).

Problemas ocasionados por los videojuegos (ítems correspondientes: 16, 17, 19 y 23).

Dificultad en el control (ítems correspondientes: 2, 15, 18, 20, 22 y 24).

La prueba utiliza una escala de tipo Likert en donde sus valores van entre 0, 1, 2, 3 y 4; con respecto a los siguientes criterios: “totalmente en desacuerdo”, “un poco en desacuerdo”, “neutral”, “un poco de acuerdo”, “totalmente de acuerdo” respectivamente.

## **Validez**

Por medio del método de extracción de los factores se pudo determinar la validez de constructo del instrumento, además, se utilizó el método de normalización de Promax para obtener el resultado de la rotación.

A través del contraste de esfericidad de Bartlett se rechazó la hipótesis nula la cual menciona que ambas variables usadas en el análisis no llegan a correlacionarse en la población tomada como muestra, permitiendo considerar una adecuada matriz de correlaciones para la factorización. Además, para el análisis se determinó una adecuada matriz de correlaciones.

Fueron extraídos cuatro factores del análisis factorial, el primero de ellos explicó el 40.43% de la varianza, se le denominó Abstinencia haciendo referencia al malestar presentado al no poder utilizar los videojuegos y es representado por los siguientes ítems: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.

El segundo factor denominado Abuso y Tolerancia, explicó el 5.49% de la varianza y conforma los ítems 1, 5, 8, 9 y 12, lo cuales reflejan la acción de jugar de manera progresiva llegando a ser excesiva. Problemas ocasionados por los videojuegos, el cual es el tercer factor, explicó el 4.19% de la varianza y que a su vez, está compuesto por los siguientes ítems: 16, 17, 19 y 23. Por último, el cuarto factor denominado dificultad en el control, logró explicar el 4% de la varianza, y se representa con los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24 refiriéndose a la incapacidad para poder dejar de jugar, a pesar de que dicha conducta no sea la más adecuada ni eficaz en esa situación (Chóliz y Marco, 2011).

## **Confiabilidad**

Inicialmente el cuestionario se elaboró con 55 ítems en relación a la dificultad de control de impulso y los criterios de los trastornos por dependencia de

sustancias, de los cuales se escogieron los componentes más característicos de la adicción a videojuegos. Luego de la validación del instrumento, se redujo a 32 ítems, el cual se administró a 621 personas para obtener el análisis de confiabilidad por consistencia interna.

Pudo obtenerse un alfa de Cronbach de .93. Atendiendo al índice de homogeneidad se eliminaron 6 de los ítems (4, 6, 21, 17, 26 y 31) debido a que presentaron débil correlación. La eliminación de ellos influyó en la consistencia interna. Luego de ello, se presentaron los resultados como el coeficiente de alfa de Cronbach de .94, en relación a las dimensiones, en abstinencia obtuvo un valor de alfa de .89, para abuso y tolerancia fue de .78, en la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos se obtuvo un .79 y por último, en dificultad en control el coeficiente de alfa fue .68 (Chóliz y Marco, 2011).

Se analizó la confiabilidad por consistencia interna a través del coeficiente de Cronbach (Cronbach, 1951; Yanyun & Green, 2011) y también sus intervalos de confianza (Romano, Kromrey, Owens, & Scott, 2011; Romano, Kromrey, & Hibbard, 2012). Los coeficientes hallados en las muestras señalan que respecto a su magnitud, los dos análisis son indistinguibles. Para la primera muestra, la confiabilidad por el coeficiente fue de .96 y para la segunda .94 lo que señala una varianza elevadamente confiable. Esta similitud se relaciona con la equivalencia de las magnitudes de las cargas factoriales realizadas. Se analizó también la correlación interítem entre ambas muestras (0.43 y 0.38, para la primera y segunda de manera respectiva) está estimada entre los límites aceptables para instrumentos homogéneos (Clark & Watson, 1995).

### **Confiabilidad por el coeficiente alfa de Cronbach en la muestra piloto**

Para la presente investigación, se realizó un estudio piloto con 50 personas.

Tabla 9

*Confiabilidad según Alfa de Cronbach del test de dependencia a los videojuegos*

Alfa de Cronbach	N de elementos	P
.955	25	.000

Con respecto a la tabla 9 se aprecia que el alfa de Cronbach de la variable dependencia a los videojuegos es de .955, es decir, en cuanto a la consistencia interna, posee un nivel alto.

Tabla 10

*Baremos del cuestionario test de dependencia a los videojuegos por dimensiones y total*

Nivel	Pc	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control	Total
	5	0			0	2-3
Uso normal	10	1-2			1	5
	15	3	0			6
	20	4-5	1	0		7-8
	25	6	2	1	2	12
	30				3	15-18
Leve adicción	35	7	3			20-22
	40	9-11	4	2	4-5	
	45	12	5			23-28
	50	14-16	6-7	3	6	30-36
	55	17	8	4	7-8	37-38
Moderada adicción	60	18-19	9		9-10	40-43
	65	20		5		44-45
	70	21	10-11	6	11	46-48
	75		12-13	7		51
	80	23-26		9	12	53-60



	85	27-30	14	10	13-14	66-68
Adicción	90		15-16		17-18	69-77
crónica	95	31-32	17	13	19	82
	100	34-39	19-20	15-16	20-22	83-86
MEDIA		15.46	7.60	4.86	7.96	35.88
DESV. EST.		10.723	6.041	4.536	6.024	25.245

En la tabla 10 se puede apreciar los percentiles para cada una de las dimensiones y el puntaje total de la variable dependencia a los videojuegos.

### 3.7. Análisis estadísticos e interpretación de datos

Se recogieron los datos mediante la administración de los dos instrumentos de medición: Cuestionario de agresividad de Buss y Perry y el Test de dependencia a los videojuegos de Marco y Chóliz, para ello se entregó ambas pruebas engrapadas, para que los alumnos puedan responder todo en una sola aplicación con un tiempo estimado de 25 minutos.

Ambos instrumentos se aplicaron de forma colectiva, solo a los alumnos que aceptaron colaborar de manera voluntaria con las pruebas. Se leyó las instrucciones a todos los participantes, resaltándoles el respeto a la confidencialidad de los datos que fueron recogidos por cada uno de ellos. Después, se ejecutó el análisis preliminar de los datos, descartando los protocolos en los que se han detectado que alguno de los ítems no ha sido marcado de manera correcta. Luego de revisar e invalidar algunos protocolos, se elaboró una base de datos en la cual se pudieron realizar los análisis estadísticos necesarios, utilizando el programa estadístico (SPSS) versión 25 para Windows.

Posteriormente, los resultados que han sido recolectados de las pruebas fueron analizados mediante estadísticos descriptivos, principalmente se utilizaron las medidas de tendencia central tales como la media, mediana y moda, distribución

de frecuencias y porcentajes en tablas. Con todo ello, se pudo comprender y conocer la manera en cómo se vienen comportando los datos de acuerdo a cada una de las variables. Finalmente, la prueba de Kolmogorov – Smirnov (K-S) fue utilizada para conocer la normalidad en la distribución de los datos de la muestra y posteriormente analizarlos con la estadística inferencial, siendo una de las más utilizadas las pruebas no paramétricas.

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

## 4.1. Agresividad

### 4.1.1. Estadísticos descriptivos de la agresividad

Tabla 11

*Estadísticos descriptivos de agresividad*

	Agresividad física	Agresividad verbal	Hostilidad	Ira	Total
Media	21.20	12.00	22.10	17.47	72.77
Mediana	21.00	12.00	22.00	17.00	72.00
Moda	17	13	22	18 <sup>a</sup>	75
Desviación estándar	6.332	3.726	5.977	4.994	16.769
Asimetría	.434	.399	.128	.284	.355
Curtosis	-.328	.189	-.025	-.231	-.197

En cuanto a la tabla 11 se aprecia que el promedio del puntaje de la variable es 72.77 presentando una desviación estándar de 16.769. En cuanto a las dimensiones, se aprecian que el promedio más alto lo obtiene la dimensión hostilidad con una media de 22.10 y una desviación estándar de 5.977 y el más bajo la dimensión agresividad verbal con una media de 12.00 y una desviación estándar de 3.726. Todas las dimensiones presentan una asimetría positiva.

#### 4.1.2. Frecuencias y porcentajes de la agresividad

Tabla 12

*Frecuencias y porcentajes del nivel de agresividad*

Niveles	N	%
Muy bajo	48	7.8
Bajo	59	9.6
Promedio	333	54.0
Alto	125	20.3
Muy alto	52	8.4
Total	617	100.0

La tabla 12 representa la distribución de la muestra correspondiente a los niveles de agresividad. Así mismo, se puede observar que la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel promedio con 54.0%, mientras que la menor cantidad de ellos, se sitúa en el nivel muy bajo obteniendo un 7.8%.

Tabla 13

*Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión agresividad física*

Niveles	N	%
Muy bajo	22	3.6
Bajo	47	7.6
Promedio	420	68.1
Alto	87	14.1
Muy alto	41	6.6
Total	617	100.0

La tabla 13 muestra la distribución de los estudiantes de acuerdo a los niveles de la agresividad física. Se aprecia que el 68.1% (420) de los estudiantes están posicionados en el nivel promedio, mientras que solo el 3.6% (22) de los estudiantes evaluados se ubica en el nivel muy bajo.

Tabla 14

*Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión agresividad verbal*

Niveles	N	%
Muy bajo	69	11.2
Bajo	35	5.7
Promedio	319	51.7
Alto	93	15.1
Muy alto	101	16.4
Total	617	100.0

En la tabla 14 se aprecia la distribución de la muestra de acuerdo a los niveles de la dimensión agresividad verbal. Se observa que el 51.7% (319) de los estudiantes se posicionan en el nivel promedio, mientras que la menor cantidad de la muestra se ubica en el nivel bajo con un 5.7% del total de estudiantes.

Tabla 15

*Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión hostilidad*

Niveles	N	%
Muy bajo	45	7.3
Bajo	39	6.3
Promedio	327	53.0
Alto	126	20.4
Muy alto	80	13.0
Total	617	100.0

Dentro de la tabla 15 se observa la distribución de la muestra por niveles de la dimensión hostilidad. Un 53% (327) de los estudiantes se encuentra en el nivel promedio, mientras que solo el 6.3% está ubicado en el nivel bajo.

Tabla 16

*Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión ira*

Niveles	N	%
Muy bajo	46	7.5
Bajo	133	21.6
Promedio	305	49.4
Alto	75	12.2
Muy alto	58	9.4
Total	617	100.0

La tabla 16 representa la distribución de la muestra de los niveles de la dimensión ira. El mayor porcentaje alcanzado está en el nivel promedio con 49.4% (305), mientras que el menor porcentaje alcanzado está en el nivel muy bajo con 7.5% (46).

#### 4.1.3. Análisis de normalidad

Tabla 17

Prueba de Kolmogorov – Smirnov para la variable agresividad y sus dimensiones

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	GI	Sig.
Agresividad física	.086	617	.000
Agresividad verbal	.080	617	.000
Hostilidad	.049	617	.001
Ira	.060	617	.000
Total	.053	617	.000

En la tabla 17 se presentan los resultados de la prueba de normalidad para la variable agresividad y sus cuatro dimensiones. Se aprecia que el puntaje de la

variable y sus dimensiones no se aproximan a una distribución normal ( $p < .05$ ) lo cual indica que se utilizarán estadísticos no paramétricos.

#### 4.1.4. Agresividad y variables sociodemográficas

##### Agresividad según sexo

Tabla 18

*Diferencias de la variable agresividad y sus dimensiones según sexo*

	Sexo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Sig. asintót. (bilateral)
Agresividad física	Masculino	365	331.08	120842.50	37932.500	.000
	Femenino	252	277.03	69810.50		
Agresividad verbal	Masculino	365	309.46	112951.50	45823.500	.939
	Femenino	252	308.34	77701.50		
Hostilidad	Masculino	365	287.16	104813.50	38018.500	.000
	Femenino	252	340.63	85839.50		
Ira	Masculino	365	291.60	106433.00	39638.000	.003
	Femenino	252	334.21	84220.00		
Total	Masculino	365	303.87	110912.50	44117.500	.390
	Femenino	252	316.43	79740.50		
	Total	617				

En la tabla 18 se aprecian las diferencias de la variable agresividad, así como sus dimensiones según sexo. Se puede observar que en las dimensiones agresividad física, hostilidad e ira existen diferencias significativas de acuerdo al sexo ( $p < .05$ ), en cuanto a la dimensión agresividad verbal y el puntaje total no existen diferencias significativas ( $p > .05$ ).



## Agresividad según edad

Tabla 19

*Diferencias de la variable agresividad y sus dimensiones según edad*

	Edad	N	Rango promedio	Chi-cuadrado	gl	P		Edad	N	Rango promedio	Chi-cuadrado	gl	P
Agresividad física	11	3	161.17	14.050	6	.029	Hostilidad	15	118	313.89	7.767	6	.256
	12	93	320.55					16	95	326.56			
	13	144	290.96					17	18	289.08			
	14	146	319.25					11	3	232.50			
	15	118	283.95					12	93	311.81			
	16	95	353.93					13	144	284.87			
	17	18	262.22					14	146	324.61			
Agresividad verbal	11	3	307.00	10.207	6	.116	Total de agresividad	15	118	280.19	16.058	6	.013
	12	93	301.60					16	95	364.84			
	13	144	288.72					17	18	267.83			
	14	146	308.56					11	3	161.50			
	15	118	296.53					12	93	314.39			
	16	95	357.32					13	144	281.42			
	17	18	340.14					14	146	322.78			
Hostilidad	11	3	186.67	7.767	6	.256	15	118	288.59	Total	617		
	12	93	318.20				16	95	359.51				
	13	144	279.11				17	18	281.78				
	14	146	322.20				Total	617					

La tabla 19 muestra las diferencias de la agresividad y sus dimensiones de acuerdo a la edad. Se observa que en las dimensiones agresividad verbal y hostilidad no existen diferencias significativas ( $p > .05$ ), por otro lado, en las dimensiones agresividad física, ira y en el puntaje total si existen diferencias significativas ( $p < .05$ ).

## Agresividad según año escolar

Tabla 20

*Diferencias de la variable agresividad y sus dimensiones según año escolar*

	Año	N	Rango promedio	Chi-cuadrado	gl	p
Agresividad física	Primero	150	325.68	5.439	4	.245
	Segundo	131	301.23			
	Tercero	136	319.30			
	Cuarto	111	278.23			
	Quinto	89	314.97			
Agresividad verbal	Primero	150	303.62	4.886	4	.299
	Segundo	131	302.77			
	Tercero	136	312.85			
	Cuarto	111	291.09			
	Quinto	89	343.69			
Hostilidad	Primero	150	306.54	.328	4	.988
	Segundo	131	305.81			
	Tercero	136	308.60			
	Cuarto	111	317.50			
	Quinto	89	307.87			
Ira	Primero	150	313.79	3.920	4	.417
	Segundo	131	299.69			
	Tercero	136	313.01			
	Cuarto	111	288.05			
	Quinto	89	334.62			
Total	Primero	150	313.78	2.785	4	.594
	Segundo	131	303.69			
	Tercero	136	313.32			
	Cuarto	111	288.39			
	Quinto	89	327.86			
	Total	617				

En la tabla 20 se muestran las diferencias de la variable agresividad y sus dimensiones según año de escolaridad. Se puede apreciar que no existen diferencias significativas en ninguna de las dimensiones ni en el total ya que  $p$  es mayor a .05.

## 4.2. Dependencia a los videojuegos

### 4.2.1 Estadísticos descriptivos de la dependencia a los videojuegos

Tabla 21

*Estadísticos descriptivos de la dependencia a los videojuegos*

	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control	Total
Media	11.96	6.16	3.83	6.11	28.06
Mediana	10.00	5.00	3.00	5.00	22.00
Moda	0	0	0	0	3
Desviación estándar	9.539	5.298	3.880	5.266	21.980
Asimetría	.634	.607	1.025	.871	.745
Curtosis	-.533	-.584	.302	.096	-.360

En la tabla 21 se puede observar que el promedio del puntaje total es 28.06 siendo el más alto y teniendo una desviación estándar de 21.980; por el contrario, la media de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos es de 03.83 siendo el más bajo y presenta una desviación estándar de 3,880. Los puntajes de las dimensiones y del total presentan una asimetría positiva.

#### 4.2.2. Frecuencias y porcentajes de la dependencia a los videojuegos

Tabla 22

*Frecuencias y porcentajes del nivel de dependencia a los videojuegos*

Niveles	N	%
Uso normal	203	32.9
Leve adicción	210	34.0
Moderada adicción	99	16.0
Adicción crónica	105	17.0
Total	617	100.0

La tabla 22 representa el porcentaje de los niveles de dependencia a los videojuegos. Se observa que el porcentaje más alto es 34% (210) categorizando a la muestra con leve adicción, por otro lado, el menor porcentaje obtenido es 16% que se posiciona en la categoría de moderada adicción.

Tabla 23

*Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión abstinencia*

Niveles	N	%
Uso normal	231	37.4
Leve adicción	188	30.5
Moderada adicción	84	13.6
Adicción crónica	114	18.5
Total	617	100.0

En la tabla 23 se muestran los niveles de la variable dependencia a los videojuegos según la dimensión abstinencia. Por tanto, el 37.4% (231) se ubica en la categoría uso normal, seguido del 30.5% (188) que presenta una leve adicción, el 18.5% (114) de la muestra se ubican en la categoría adicción crónica, mientras que el 13.6% (84) se posiciona en un nivel de moderada adicción.

Tabla 24

*Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión abuso y tolerancia*

Niveles	N	%
Uso normal	195	31.6
Leve adicción	195	31.6
Moderada adicción	150	24.3
Adicción crónica	77	12.5
Total	617	100.0

En la tabla 24 se observan los niveles de la dimensión abuso y tolerancia. El porcentaje más alto es 31.6% en los niveles uso normal y leve adicción, el 24.3% (150) se posiciona en la categoría moderada adicción y finalmente solo el 12.5% (77) presenta un nivel de adicción crónica.

Tabla 25

*Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos*

Niveles	N	%
Uso normal	233	37.8
Leve adicción	116	18.8
Moderada adicción	180	29.2
Adicción crónica	88	14.3
Total	617	100.0

La tabla 25 presenta la distribución de la muestra de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos por niveles. Se observa que el 37.8% (233) se encuentra en la categoría uso normal, el 29.2% (180) presenta moderada adicción, seguido del 18.8% (116) que se ubica en el nivel leve adicción y finalmente el 14.3% (88) de la muestra se ubica la categoría adicción crónica.

Tabla 26

*Frecuencias y porcentajes del nivel de la dimensión dificultad en el control*

Niveles	N	%
Uso normal	194	31.4
Leve adicción	180	29.2
Moderada adicción	135	21.9
Adicción crónica	108	17.5
Total	617	100.0

La tabla 26 muestra la distribución de los datos por niveles de acuerdo a la dimensión dificultad en el control. El mayor porcentaje está concentrado en el uso normal con un 31.4% (194), el 29.2% (180) se ubica en la categoría leve adicción, seguido del 21.9% (135) que presenta una moderada adicción y finalmente el 17.5% (108) presenta una adicción crónica.

#### 4.2.3. Análisis de normalidad

Tabla 27

*Prueba de Kolmogorov – Smirnov para la variable agresividad y sus dimensiones*

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Abstinencia	.123	617	.000
Abuso y tolerancia	.123	617	.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	.162	617	.000
Dificultad en el control	.126	617	.000
Total	.120	617	.000

La tabla 27 presenta los resultados de la prueba de normalidad para la variable dependencia a los videojuegos y sus cuatro dimensiones. Se aprecia que el puntaje de dependencia a los videojuegos y todas sus dimensiones no se

aproximan a una distribución normal ( $p < .05$ ) lo cual indica que se utilizarán estadísticos no paramétricos.

#### 4.2.4. Dependencia a los videojuegos y variables sociodemográficas

##### Dependencia a los videojuegos según sexo

Tabla 28

*Diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según sexo*

	Sexo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	<i>p</i>
Abstinencia	Masculino	365	358.49	130849.50	27925.500	.000
	Femenino	252	237.32	59803.50		
Abuso y tolerancia	Masculino	365	368.58	134530.50	24244.500	.000
	Femenino	252	222.71	56122.50		
Problemas ocasionados por los videojuegos	Masculino	365	365.54	133423.00	25352.000	.000
	Femenino	252	227.10	57230.00		
Dificultad en el control	Masculino	365	367.63	134183.50	24591.500	.000
	Femenino	252	224.09	56469.50		
Total	Masculino	365	370.10	135088.00	23687.000	.000
	Femenino	252	220.50	55565.00		
	Total	617				

En la tabla 28 se observan las diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones de acuerdo al sexo. En los resultados aprecia que si existen diferencias significativas en las cuatro dimensiones de la variable y en su puntaje total debido a que  $p$  es menor a .05.



### Dependencia a los videojuegos según edad

Tabla 29

*Diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según edad*

	Edad	N	Rango promedio	Chi-cuadrado	gl	<i>p</i>		Edad	N	Rango promedio	Chi-cuadrado	Gl	<i>p</i>
Abstinencia	11	3	453.67	5.643	6	.464	Problemas causados por los videojuegos	15	118	325.29	5.179	6	.521
	12	93	335.75					16	95	333.73			
	13	144	304.45					17	18	305.89			
	14	146	311.10					11	3	347.67			
	15	118	304.99					12	93	337.18			
	16	95	287.49					13	144	296.64			
	17	18	305.89					14	146	303.42			
Abuso y tolerancia	11	3	464.50	7.158	6	.306	Dificultad en el control	15	118	305.13	3.910	6	.689
	12	93	336.57					16	95	316.94			
	13	144	305.02					17	18	284.53			
	14	146	312.96					11	3	436.33			
	15	118	298.67					12	93	333.26			
	16	95	285.23					13	144	300.48			
	17	18	333.58					14	146	306.91			
Problemas causados por los videojuegos	11	3	352.67	5.179	6	.521	Total de videojuegos	15	118	306.10	3.845	6	.698
	12	93	305.23					16	95	300.64			
	13	144	289.48					17	18	310.69			
	14	146	300.88					Total	617				

En la tabla 29 se muestran las diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones de acuerdo a la edad. Se observa que en las dimensiones abstinencia y abuso y tolerancia si existen diferencias ( $p < .05$ ) mientras que en las dimensiones problemas causados por los videojuegos, dificultad en el control y en el puntaje total no se encontraron diferencias ( $p > .05$ ).

## Dependencia a los videojuegos según año de escolaridad

Tabla 30

*Diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según año de escolaridad*

	Año	N	Rango promedio	Chi-cuadrado	gl	<i>p</i>
Abstinencia	Primero	150	333.81	5.495	4	.240
	Segundo	131	287.36			
	Tercero	136	315.17			
	Cuarto	111	301.93			
	Quinto	89	298.44			
Abuso y tolerancia	Primero	150	341.25	8.423	4	.077
	Segundo	131	288.09			
	Tercero	136	315.66			
	Cuarto	111	294.97			
	Quinto	89	292.74			
Problemas ocasionados por los videojuegos	Primero	150	316.63	9.066	4	.059
	Segundo	131	268.45			
	Tercero	136	316.22			
	Cuarto	111	325.45			
	Quinto	89	324.29			
Dificultad en el control	Primero	150	330.16	5.333	4	.255
	Segundo	131	287.66			
	Tercero	136	312.32			
	Cuarto	111	292.74			
	Quinto	89	319.96			
Total	Primero	150	335.28	6.725	4	.151
	Segundo	131	282.15			
	Tercero	136	314.94			
	Cuarto	111	299.27			
	Quinto	89	307.30			
	Total	617				

En la tabla 30, se muestran las diferencias de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el año de escolaridad. Dentro de los resultados se puede apreciar que no existen diferencias significativas en las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos y todas sus dimensiones debido a que todos tienen un puntaje mayor a .05.

Tabla 31

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

		Agresividad física	Agresividad verbal	Hostilidad	Ira	Total	
Rho de Spearman	Abstinencia	Coeficiente de correlación	.315**	.227**	.206**	.211**	.317**
		P	.000	.000	.000	.000	.000
		N	617	617	617	617	617
	Abuso y tolerancia	Coeficiente de correlación	.263**	.195**	.146**	.146**	.241**
		P	.000	.000	.000	.000	.000
		N	617	617	617	617	617
	Problemas ocasionados por los videojuegos	Coeficiente de correlación	.295**	.185**	.153**	.172**	.271**
		P	.000	.000	.000	.000	.000
		N	617	617	617	617	617
	Dificultad en el control	Coeficiente de correlación	.283**	.212**	.153**	.148**	.260**
		P	.000	.000	.000	.000	.000
		N	617	617	617	617	617
	Total	Coeficiente de correlación	.327**	.234**	.189**	.200**	.312**
		P	.000	.000	.000	.000	.000
		N	617	617	617	617	617

La tabla 31 se muestran las correlaciones entre las dimensiones de la agresividad y las de dependencia a los videojuegos. Se aprecia que la dimensión

abstinencia presenta una correlación altamente significativa con las cuatro dimensiones de la agresividad y su puntaje total.

En la dimensión abuso y tolerancia se observa que hay una correlación altamente significativa con las dimensiones y el total de la variable agresividad. Asimismo, ocurre con las dimensiones problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control las cuales presentan correlaciones altamente significativas.

El total de la variable dependencia a los videojuegos tiene una correlación altamente significativa con las dimensiones y el total de la variable agresividad.

### 4.3. Contrastación de hipótesis

Tabla 32

*Correlación entre agresividad y dependencia a los videojuegos*

	Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos
	Coeficiente de correlación	.312**
Agresividad	<i>P</i>	.000
	<i>N</i>	617

En la tabla 32 se aprecia que existe una correlación directa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos ( $\rho = .312^{**}$ ).

**CAPÍTULO V**  
**DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 5.1. Discusión

Se ha incrementado durante los últimos años el uso de los videojuegos, teniendo en cuenta que existe distinción entre hombres y mujeres al momento de consumir este tipo de contenido. La adicción a los videojuegos y la agresividad van de la mano, haciéndose cada vez más común en los adolescentes, luego del análisis e interpretación de los resultados se halló una correlación directa ( $\rho = .312^{**}$ ) entre las dos variables de investigación. Estos resultados se relacionan con la investigación de Vara (2018) realizada con adolescentes de secundaria en el distrito de Villa María del Triunfo, en donde también encontró una correlación positiva y moderada baja ( $\rho = .268$ ) entre la agresividad y la adicción a los videojuegos. Del mismo modo, Remigio en el año 2017 halló una correlación directa (.571) al investigar la agresividad y dependencia a los videojuegos en 350 estudiantes de primero a quinto de secundaria del distrito de Los Olivos. Sin embargo, en contraste a los resultados anteriores, López, Ortiz y Ruiz (2015) demostraron que no existe una correlación significativa entre jugar a los videojuegos y la adquisición de conductas agresivas de acuerdo con su estudio realizado con 90 estudiantes de una institución educativa en Colombia. Estos resultados pueden deberse a la cultura, ya que pertenecen a un contexto internacional en donde los estudiantes presentan otro tipo de formación escolar.

Se encontró que la agresividad de la muestra estudiada alcanza un nivel promedio en su mayoría (54%) lo cual indica que los estudiantes pertenecientes a la muestra no presentan indicadores altos en la expresión de la agresividad ya sea en cualquiera de sus cuatro dimensiones. Del mismo modo, Cervantes en el 2016 investigó los niveles de agresividad en cuatro instituciones educativas de Ate Vitarte y sus resultados indicaron que los niveles de la variable agresividad también se centran en el nivel promedio, seguido del nivel alto. Además, se encontró que la mayor parte de la muestra agrede físicamente a sus compañeros de aula, seguida de la hostilidad hacia ellos.

Asimismo, según los resultados obtenidos en la presente investigación se halló que en tres dimensiones de la variable agresividad (agresividad física, hostilidad e ira) existen diferencias significativas de acuerdo con el sexo y, en dos dimensiones (agresividad e ira) y el puntaje total de la misma variable también existen diferencias significativas según edad. Este resultado se corrobora lo encontrado por Tintaya en el año 2017 donde encontró las mismas diferencias significativas. También, Ninasaume (2016) en su estudio con adolescentes de secundaria del de San Juan de Lurigancho halló diferencias significativas en las dimensiones agresividad física y hostilidad, demostrando así que los varones puntúan más alto en la dimensión agresividad física, mientras que las mujeres presentan mayor puntuación en la dimensión hostilidad. A su vez, Caza (2014) también halló diferencias significativas en su estudio con 57 estudiantes de educación básica en Ecuador, indicando que los hombres tienen mayores niveles de agresividad en comparación con las mujeres. En contraste con lo mencionado anteriormente, Santisteban (2016) realizó un estudio con 700 estudiantes de tres instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho en donde encontró que no existen diferencias de acuerdo con el sexo, hallando puntajes no relevantes de acuerdo a los niveles de agresividad.

Por otro lado, en referencia a la variable dependencia a los videojuegos se encontró que un 34% de la muestra se ubica en la categoría leve adicción seguido del 32% categorizando a la muestra en un uso normal de los videojuegos. Hay similitud en el análisis psicométrico de la prueba de dependencia a los videojuegos realizado por Marco y Chóliz (2017) quienes administraron la prueba a 467 estudiantes de educación básica regular de Lima y en donde hallaron que la mayor parte de la muestra rechaza las conductas de dependencia de los videojuegos.

Como ya se mencionó, en la investigación se encontró una correlación directa y significativa entre las variables agresividad y dependencia a los videojuegos, para reforzar dicho resultado cabe mencionar que Solano (2015) en su investigación con estudiantes de una unidad educativa en Ecuador, indicó que



es evidente la relación de los videojuegos en el comportamiento de los adolescentes ya que en su mayoría presentaron un comportamiento agresivo luego de interactuar con los videojuegos.

## **5.2. Conclusiones**

Según los resultados obtenidos en la presente investigación, se muestran las siguientes conclusiones:

1. Se halló una relación directa y significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos. Lo que quiere decir que, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos también será mayor el nivel de agresividad en los estudiantes de secundaria de dos las dos instituciones públicas de Chorrillos.
2. El nivel de agresividad de los estudiantes se encuentra en un nivel promedio (54%) seguido del nivel alto (20%), indicando que más de la mitad de la muestra está ubicada en una categoría normal con respecto a su nivel de agresividad.
3. El nivel de dependencia a los videojuegos de los estudiantes se ubica en la categoría de leve adicción (34%) seguido la categoría uso normal (32%), lo cual indica que un poco más de la tercera parte de la muestra investigada hace uso de los videojuegos interactuando un poco más que el promedio.
4. En relación a la variable agresividad, se encontraron diferencias de acuerdo al sexo de los estudiantes, así como en dos dimensiones (agresividad física e ira) y el puntaje total de acuerdo a la edad. A pesar de ello, no se encontraron diferencias de acuerdo al año académico.

5. Con respecto a la variable dependencia a los videojuegos, se hallaron diferencias significativas entre hombres y mujeres. En las dimensiones abstinencia y abuso y tolerancia también se encontraron diferencias de acuerdo a la edad. Sin embargo, no se encontraron diferencias de acuerdo al año académico.
6. Existe relación entre las dimensiones de la variable agresividad (agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira) y la dependencia a los videojuegos. Así mismo, existe relación altamente significativa entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) y la agresividad.

#### **5.4. Recomendaciones**

1. A raíz de los resultados obtenidos en la investigación, se propone la elaboración de programas de prevención ante el uso excesivo de los videojuegos teniendo en cuenta que una de las consecuencias comportamentales puede ser la agresividad.
2. Asimismo, se recomienda la elaboración de talleres que fomenten actividades recreativas en la cual los alumnos puedan socializar entre ellos y mantener relaciones cordiales y de respeto entre los mismos, evitando de ese modo su uso del tiempo libre en los videojuegos y las conductas agresivas.
3. Dar a conocer los resultados a los docentes de cada institución educativa, con el fin de que puedan incluir en algunas clases estrategias de integración y el buen trato entre los alumnos.

4. Se plantea la necesidad de replicar la presente investigación considerando una muestra más representativa implicando a otros distritos de Lima Sur y el nivel socioeconómico de cada uno de ellos.

## **REFERENCIAS**

Alave, S. y Pampa, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú.

Álvarez-Cienfuegos, R. y Egea, M. (2003). Aspectos psicológicos de la violencia en la adolescencia. *Estudios de juventud*, 62(3), 37-43.

Amaro, V. y Yépez, N. (2016). *Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto Estado Lara, 2016* (Tesis doctoral). Universidad Centro Occidental Lisandro Alvarado, Venezuela.

Anicama, J., Araujo, E., y Briceño, R. (2012). Epidemiología de la violencia y comportamiento asociados en estudiantes de secundaria de Lima –Sur, 2011. *Revista de Investigación Científica ESCIENCIA*, 1(1), 76-90.

Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, 7, 4-14.

Bandura, A. (1973). *Teoría del aprendizaje cognitivo social*. Bogotá, Colombia: Trillas.

Bandura, A. y Ribes, E. (1975). *Modificación de conducta. Análisis de la agresión y la delincuencia*. Bogotá, Colombia: Trillas.

Becoña, E.; Arias, F.; Barreiro, C.; Berdullas, J.; Iraurgi, I.; Llorente, J.; Durán, A.; Madoz, A.; Martínez, J.; Ochoa, E.; Palau, C.; Palomares y A.; Villanueva, V. (2010). *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación*.

Recuperado de <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/270.pdf>

- Benton, D. (1992). *Hormones and human aggression*. En K. Bjorkqvist y P. Niemi, Of mice and woman: Aspects of female aggression. San Diego, CA: Academic Press.
- Bartoluchi, A. (2005). *Effects of Sleep Deprivation, Irritability, and Negative Affect on Aggression* (Tesis doctoral). Universidad de Georgia, Estados Unidos.
- Berkowitz, X. (1996). *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Bilbao, España: Descleé de Briuer.
- Borrego de Dios, M. y Pastor, M. (1988). El desarrollo moral en la escuela. En VI Jornadas de estudio sobre la investigación en la escuela (193-198), Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development* (Tesis doctoral). Universidad de Harvard, Estados Unidos.
- Buss, A. (1969). *Psicología de la Agresión*. Buenos Aires, Argentina: Troquel.
- Buss A. (1992). *Psicología de la agresión*. Buenos Aires, Argentina: Tronque.
- Buss A. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(1), 452-459.
- Carrasco, M. y Méndez, A. (2014). Aprendiendo valores desaprendiendo violencia, un estudio con niños y niñas de escuelas de educación básica en el estado de Hidalgo. *Ra Ximhai*, 10(7), 55-70.
- Caza, G. (2014). *La autoestima y la conducta agresiva en los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela Pedro Vicente Maldonado de la ciudad*

*de Baños de Agua Santa* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Cervantes, J. (2016). *Agresividad en estudiantes de secundaria de cuatro instituciones educativas públicas del distrito de Ate Vitarte, Lima, 2016* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Chóliz M. y Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69.

Dirección General de Intervenciones Estratégicas en Salud Pública (2019). Norma técnica de salud para la atención integral de salud de adolescentes. Recuperado de <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/4942.pdf>

Dodge, K. (1986). A Social information processing model of social competence in children. *Minnesota Symposium on Child psychology*, 1(18), 77-125.

Echeburúa, E. y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y salud*.

Echeburúa, E. y Corral, P. (2002). Repercusiones psicopatológicas de la violencia doméstica en la mujer en función de las circunstancias del maltrato International. *Journal of Clinical and Health Psychology*, 2(2), 227-246.

Erikson, E.H. (1989). *El ciclo vital completado*. Barcelona, España: Paidós.

Estévez, E. y Jiménez, T. (2014). Conducta agresiva y ajuste personal y escolar en una muestra de estudiantes adolescentes españoles. *Universitas Psychologica*, 14(1), 111-124.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: Institute of Technology.

Gerard, R. (2002). *Biología, Cultura y Violencia* (Tesis doctoral). Universidad de Jaume, España.

Gil, A. y Vida M. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona, España: Editorial UOC.

Grinder, R. (1993). *Adolescencia*. México: Editorial Limusa Noriega.

Hernández, E. (2001). *Agresividad y relación entre iguales en el contexto de enseñanza primaria - Estudio piloto* (Tesis doctoral). Universidad de Oviedo, España.

Hernández, R.; Fernández, C y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación Científica* (6<sup>ta</sup> ed.). México, D.F.: Editorial McGraw-Hill.

Hurlock, E. (1997). *Psicología de la adolescencia*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Inglés, C., Torregrosa, M., García, J., Martínez, M., Estévez, E. y Delgado, B. (2014). Conducta agresiva e inteligencia emocional en la adolescencia. *European Journal of Education and Psychology*, 7(1), 29-41.

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2013). *Encuesta demográfica y de salud familiar*. Recuperado de [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1211/pdf/Libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1211/pdf/Libro.pdf).

Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado Hideyo Noguchi (2017). *Fomentar actividades recreativas a los niños evita adicción a los videojuegos*. Recuperado de <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/003.html>



Instituto sobre Alcoholismo y Farmacodependencia (2018). *¿Qué es la adicción?*  
Recuperado de <https://www.iafa.go.cr/blog/que-es-la-adiccion>

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*.  
Cambridge, Reino Unido: MIT Press.

Kassinove, H. y Suckhodolsky, D. (1995). Anger disorders: basic science and practice  
issues. *Issues in Comprehensive Pediatric Nursing*, 18(1), 173-205.

Kohlberg, L. (1989). *El sentido de lo humano. (Valores. Psicología y Educación)* (2ª ed).  
Bogotá, Colombia: Ed. Biblioteca Internacional.

León, C. (2017). *Desarrollo moral en los estudiantes del IV ciclo de primaria de las  
instituciones educativas de Carabayllo, 2017* (Tesis de pregrado). Universidad  
César Vallejo, Lima, Perú.

López, J., Ortiz, L. y Ruiz, M. (2015). *Correlación de videojuegos y conductas agresivas  
en adolescentes de 13 a 15 años* (Tesis de pregrado). Universidad Cooperativa  
de Colombia, Villavicencio, Colombia.

Mañe, Plana, Riego y Trallero (2010). *Adicción a las redes sociales*.  
Recuperado de [https://es.scribd.com/document/255761475/Adiccion-aLas-  
Redes-Sociales-Liadoenlared](https://es.scribd.com/document/255761475/Adiccion-aLas-Redes-Sociales-Liadoenlared)

Maturana, H. (1995). *Violencia en sus distintos ámbitos de expresión*. Santiago de Chile,  
Chile: Dolmen.

Miller, N. (1991). The frustration-aggression hypothesis. *Psychological Review*, 48, 337-  
342.

Monjas, M. y Avilés, J. (2003). *Programa de sensibilización contra el maltrato entre iguales*. Valladolid: Junta de Castilla y León.

Montero, E. (2010). *Aprendiendo con videojuegos*. Madrid, España: Narcea Ediciones.

Ninasaume, O. (2016). *Agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2016* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Organización Mundial de la Salud (2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. *Boletín de la Organización Mundial de la Salud*, 97(6), 382-383. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>.

Organización mundial de la Salud (2017). *Centro de prensa: Violencia juvenil*. Recuperado de <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs356/es/>.

Organización Mundial de la Salud (2002). *World report on violence and health*. Ginebra, Suiza: OMS.

Ottavio, U. (2005). *Aspectos psicosociales del Conflicto, mediación escolar y maltrato entre iguales (Bullyng) en centros educativos* (Tesis de Posgrado). Universidad de Burgo, España.

Papalia, D. (2001). *Psicología del desarrollo* (8ª ed.) México: McGraw-Hill.

Ramos, L. (2010). *La Agresividad de los adolescentes de educación secundaria* (Tesis de maestría). Chihuahua, México.

Remigio J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

- Ruiz, Y (2009). *Biología, cultura y violencia* (Tesis doctoral). Universidad de Jaume, España.
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13.
- Santisteban, C. (2016). *Agresividad según variables demográficas en estudiantes de secundaria de tres instituciones educativas públicas, San Juan de Lurigancho, Lima, 2016* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Save the Children (2017). *Informe Young Voice Perú 2017*. Recuperado de [https://resourcecentre.savethechildren.net/sites/default/files/documents/informe\\_young\\_voice\\_peru.pdf](https://resourcecentre.savethechildren.net/sites/default/files/documents/informe_young_voice_peru.pdf)
- Solano, B. (2015). *Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato paralelo "A" de la unidad educativa Pedro Vicente Maldonado* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Soler J. y Merce C. (2007). *Ecología Emocional*. Barcelona, España: RBA Libros.
- Tintaya, J. (2017). *Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry-AQ en adolescentes de Lima Sur* (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.
- Toldos, M. (2002). *Adolescencia violencia y Género* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.
- Torres, E., Uchupe, L. y Llauri, J. (2015). *La incidencia de la disciplina en el desarrollo moral de los estudiantes del tercer y cuarto grado de primaria de la institución*

*educativa N° 5003 Virgen de la Inmaculada Concepción, Callao* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, Chosica, Perú.

Valadez, I. (2008). *Violencia Escolar: Maltrato Entre Iguales En Escuelas Secundarias De La Zona Metropolitana De Guadalajara*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=S02ploCVymYC&pg=RA1-PA206&lpg=RA1>

Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo* (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

Visalli, U. (2005). *Aspectos psicosociales del conflicto, mediación escolar y maltrato entre iguales (bullying) en centros educativos* (Tesis de pregrado). Universidad de Burgos, España.

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32.

## **ANEXOS**

## Anexo 1

### Matriz de consistencia interna

**TÍTULO:** Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Método
<p>¿Qué relación existe entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b> Identificar el nivel de agresividad de los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019.</p> <p>Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019.</p>	<p><b>Hipótesis General</b> Existe relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b> Existen diferencias significativas en la agresividad en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, según género, edad y año de escolaridad.</p> <p>Existen diferencias significativas en la dependencia a los videojuegos en los</p>	<p><b>Agresividad</b> Se midió a través del cuestionario de agresividad de Buss y Perry el cual consta de 29 items y cuatro dimensiones: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira.</p> <p><b>Dependencia a los videojuegos</b> Fue evaluada por medio del test de dependencia a los videojuegos de Marco y Chóliz, la prueba cuenta con 25 items divididos en cuatro dimensiones:</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Es de tipo correlacional, descriptivo y comparativo.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> La investigación tuvo un diseño no experimental y de corte transversal.</p> <p><b>Población y muestra:</b> Estuvo compuesta por 617 estudiantes de primero a quinto de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos.</p>

	<p>Determinar las diferencias de la agresividad de los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos según sexo, edad y año de escolaridad.</p> <p>Determinar las diferencias de la dependencia a los videojuegos de los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos según sexo, edad y año de escolaridad.</p> <p>Establecer la relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las áreas de la agresividad en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019.</p>	<p>estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, según género, edad y año de escolaridad.</p> <p>Existe relación entre las dimensiones de la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019.</p> <p>Existe relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019.</p>	<p>abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.</p>	<p>Por la naturaleza del estudio, se realizó un tipo de muestreo censal utilizando toda la población.</p>
--	--	--	---	---

## Anexo 2

### CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

Buss y Perry (1992)

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

Sexo: Masculino ( ) Femenino ( ) Edad: \_\_\_\_\_

Institución educativa: \_\_\_\_\_

Grado de instrucción: 1ro ( ) 2do ( ) 3ro ( ) 4to ( ) 5to ( )

Distrito en el que reside: \_\_\_\_\_

¿Qué videojuegos sueles jugar? \_\_\_\_\_

Para jugarlos utilizas: Consola ( ) Pc ( ) Otros ( ) \_\_\_\_\_

#### II. CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

A continuación, se presenta una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirle. Deberá contestar colocando un aspa "X" según la alternativa que mejor describa su opinión.

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

N°	ITEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso.	1	2	3	4	5



<b>5</b>	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
<b>6</b>	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1	2	3	4	5
<b>7</b>	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	1	2	3	4	5
<b>8</b>	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

	<b>ITEMS</b>	<b>CF</b>	<b>BF</b>	<b>VF</b>	<b>BV</b>	<b>CV</b>
<b>9</b>	Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.	1	2	3	4	5
<b>10</b>	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	1	2	3	4	5
<b>11</b>	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5
<b>12</b>	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1	2	3	4	5
<b>13</b>	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.	1	2	3	4	5
<b>14</b>	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	1	2	3	4	5
<b>15</b>	Soy una persona apacible.	1	2	3	4	5
<b>16</b>	Me pregunto porque algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1	2	3	4	5
<b>17</b>	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1	2	3	4	5

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

### Anexo 3

#### TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco 2011

Indica en medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola como PC). Toma como referencia la siguiente escala.

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
----------	----------	----------	----------	----------

Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	-----------------------	---------	--------------------	-----------------------

N°	ITEMS	RESPUESTA				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora 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	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
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, tomando como criterio la siguiente escala:

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

Nº	ITEMS	RESPUESTAS				
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 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	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado 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

## Anexo 4

**CARGO**



"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

OFICIO 103-2019-U. AUTONOMA-FH/CAPP

Lima Sur, 14 de Mayo del 2019

Sr. Américo Maguiña  
Director de la I.E. "César Vallejo"  
Chorrillos

De nuestra mayor consideración  
Presente. -

Es grato dirigirnos a Usted para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de las autoridades de la Universidad Autónoma del Perú y el nuestro propio, así mismo, aprovechamos la oportunidad para solicitarle autorice el ingreso a la institución que Ud. dignamente dirige, de nuestra estudiante de la Carrera Académico Profesional de Psicología-Facultad de Humanidades, quien como parte de la tesis titulada: "**Agresividad y Dependencia a los Videos Juegos en Estudiantes de Secundaria de Dos Instituciones Educativas de Chorrillos**", desea aplicar pruebas psicológicas dirigida a los estudiantes de primero a quinto de secundaria de su representada. Todo ello servirá para el recojo de datos para la mencionada investigación. La persona encargada que realizará dicha actividad es:

**VILLENA DOMINGUEZ CAROLAY GRECIA**

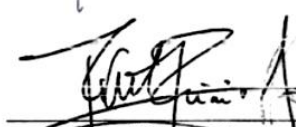
Ella asistirá a su despacho para coordinar con Ud. los detalles pertinentes.

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

Atentamente

A

  
Decano de la Facultad de Humanidades  
Dr. José Anicama Gómez  
Decano de la Facultad de Humanidades

  
Mg. Robert Briceño Álvarez  
Coordinador (e)  
Prácticas Pre Profesionales de Psicología

CARGO

LE. N° 7039 "MANUEL SCORZA TORRES"	
MESA DE PARTES	
Registro:	610
Fecha:	03/6/19
Folios:	01
Hora:	9:32 m

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

OFICIO 158-2019-U. AUTONOMA-FH/CAPP

Lima Sur, 28 de Mayo del 2019

**Sr. Ángel Mamani Bonifacio**  
Director de la I.E. "Manuel Scorza Torres 7039"  
Chorrillos

De nuestra mayor consideración  
Presente. -


Es grato dirigirnos a Usted para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de las autoridades de la Universidad Autónoma del Perú y el nuestro propio, así mismo, aprovechamos la oportunidad para solicitarle autorice el ingreso a la institución que Ud. dignamente dirige, de nuestra estudiante de la Carrera Académico Profesional de Psicología-Facultad de Humanidades, quien como parte de la tesis titulada: "**Agresividad y Dependencia a los Videos Juegos en Estudiantes de Secundaria de Dos Instituciones Educativas de Chorrillos**", desea aplicar pruebas psicológicas dirigida a los estudiantes de primero a quinto de secundaria de su representada Todo ello servirá para el recojo de datos para la mencionada investigación. La persona encargada que realizará dicha actividad es:

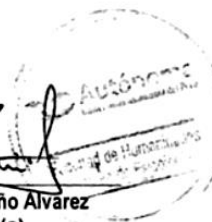

**VILLENA DOMINGUEZ CAROLAY GRECIA**

Ella asistirá a su despacho para coordinar con Ud. los detalles pertinentes.

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

Atentamente

  
  
Dr. José Aricama Gómez  
Decano de la Facultad de Humanidades

  
  
Mg. Robert Briceño Álvarez  
Coordinador (e)  
Prácticas Pre Profesionales de Psicología