



**Autónoma**  
Universidad Autónoma del Perú

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

**TESIS**

USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE  
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA SUR

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

**AUTORA**

ADRIANA YOSELIN CAMPOS LEON (ORCID: 0000-0002-1519-4288)

**ASESORA**

MG. LUZ ELIZABETH MAYORGA FALCÓN (ORCID: 0000-0001-6213-3018)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA**

PROBLEMAS RELACIONADOS AL ÁMBITO EDUCATIVO

**LÍNEA DE ACCIÓN RSU**

SALUD Y BIENESTAR

**LIMA, PERÚ, MAYO DE 2024**



## **CC BY-NC-ND**

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

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

## Referencia bibliográfica

Campos Leon, A. Y. (2023). *Uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

## HOJA DE METADATOS

<b>Datos del autor</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Adriana Yoselin Campos Leon
<b>Tipo de documento de identidad</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	73657068
<b>URL de ORCID</b>	<a href="https://orcid.org/0000-0002-1519-4288">https://orcid.org/0000-0002-1519-4288</a>
<b>Datos del asesor</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Luz Elizabeth Mayorga Falcón
<b>Tipo de documento de identidad</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	08406202
<b>URL de ORCID</b>	<a href="https://orcid.org/0000-0001-6213-3018">https://orcid.org/0000-0001-6213-3018</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Silvana Graciela Varela Guevara
<b>Tipo de documento</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	47283514
<b>Secretario del jurado</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Javier Jesus Vivar Bravo
<b>Tipo de documento</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	74697504
<b>Vocal del jurado</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Marcela Doris Quispe Ledesma
<b>Tipo de documento</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	09458665
<b>Datos de la investigación</b>	
<b>Título de la investigación</b>	Uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur
<b>Línea de investigación Institucional</b>	Persona, Sociedad, Empresa y Estado.
<b>Línea de investigación del Programa</b>	Problemas relacionados al ámbito educativo
<b>URL de disciplinas OCDE</b>	<a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.02.04">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.02.04</a>

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**  
**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Lima, el jurado de sustentación de tesis conformado por: la DRA. SILVANA GRACIELA VARELA GUEVARA como presidenta, la MG. MARCELA DORIS QUISPE LEDESMA como secretaria y el MG. JAVIER JESUS VIVAR BRAVO como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

**USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE  
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA SUR**

Presentado por la bachiller:

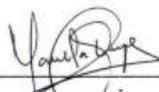
**ADRIANA YOSSELIN CAMPOS LEÓN**

Para obtener el **Título Profesional Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado se procedió a la calificación individual, obteniendo el dictamen de **Aprobado** con una calificación de **DOCE (12)**.

En fe de lo cual firman los miembros del jurado, el 14 de mayo del 2024.



**PRESIDENTA**  
DRA. SILVANA GRACIELA  
VARELA GUEVARA



**SECRETARIA**  
MG. MARCELA DORIS  
QUISPE LEDESMA



**VOCAL**  
MG. JAVIER JESUS VIVAR  
BRAVO

## ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

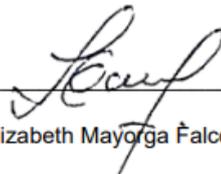
Yo Luz Elizabeth Mayorga Falcón docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesora de la tesis titulada:

Uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur

De la bachiller Adriana Yoselin Campos Leon, constato que la tesis tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

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

Lima, 30 de Noviembre de 2024



Luz Elizabeth Mayorga Falcón

DNI: 08406202

### **DEDICATORIA**

A Dios, por otorgarme la vida y conceder que alcance este momento tan significativo en mi camino profesional. A mi madre, quien es un ejemplo de superación, valentía y resiliencia. A mi abuela, por motivarme constantemente a ser una mejor persona cada día y a luchar por mis objetivos.

### **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres, hermanas y familia, por ser mi pilar esencial con su apoyo incondicional y motivador para seguir adelante a pesar de las dificultades. A mi asesora Mg. Mayorga, por sus valiosos aportes, conocimientos y el respaldo para la realización de este estudio.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>2</b>
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>3</b>
<b>LISTA DE TABLAS .....</b>	<b>5</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>6</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>7</b>
<b>RESUMO .....</b>	<b>8</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>9</b>
<b>II. MÉTODO.....</b>	<b>14</b>
2.1. Tipo y diseño .....	14
2.2. Población, muestra y muestreo .....	14
2.3. Hipótesis .....	14
2.4. Variables y operacionalización .....	15
2.5. Instrumentos o materiales .....	15
2.6. Procedimientos.....	16
2.7. Análisis de datos .....	16
2.8. Aspectos éticos .....	16
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>17</b>
<b>IV. DISCUSIÓN .....</b>	<b>21</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>25</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>26</b>
<b>REFERENCIAS</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Niveles de uso de videojuegos
Tabla 2	Niveles de agresión
Tabla 3	Pruebas de normalidad de uso de videojuegos y agresión
Tabla 4	Relación entre uso de videojuegos y agresión
Tabla 5	Relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresión
Tabla 6	Relación entre agresión y las dimensiones de uso de videojuegos
Tabla 7	Relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y las dimensiones de agresión

# USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA SUR

ADRIANA YOSELIN CAMPOS LEÓN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

## RESUMEN

Este análisis buscó hallar la relación entre uso de videojuegos y agresión. La muestra fue de 259 alumnos de 1ro a 5to de educación secundaria de una unidad educativa de Villa María del Triunfo. El método fue de tipo básico, de diseño no experimental y alcance correlacional. Los constructos psicométricos fueron el Test de Dependencia de Videojuegos "TVD" (Marcos y Cholis, 2011) y el Cuestionario de Agresión "AQ" de (Buss y Perry, 1992). Los hallazgos indican correlación entre uso de videojuegos y agresión ( $p < .05$ ,  $rho = .265$ ,  $TE = 7.02$ ), así mismo, uso de videojuegos se relacionó con los componentes de agresión como hostilidad, ira, física y verbal ( $p < .05$ ), además, las dimensiones de uso de videojuegos se correlacionaron con agresión ( $p < .05$ ), adicionalmente, se halló correlaciones entre las dimensiones de ambas variables ( $p < .05$ ). Por otro lado, en los estadísticos descriptivos, se reveló una predominancia del grado medio en el uso de videojuegos (54.8%) y agresión (58.8%).

**Palabras clave:** adicción, videojuegos, agresión, violencia.

**VIDEO GAME USE AND AGGRESSION IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS  
IN AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN SOUTHERN LIMA**

**ADRIANA YOSELIN CAMPOS LEÓN**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ**

**ABSTRACT**

This analysis sought to find the relationship between video game use and aggression. The sample was 259 students from 1st to 5th year of secondary education from an educational unit in Villa María del Triunfo. The method was basic, non-experimental design and correlational scope. The psychometric constructs were the Video Game Dependence Test "TVD" (Marcos and Cholis, 2011) and the Aggression Questionnaire "AQ" (Buss and Perry, 1992). The findings indicate that there is a correlation between video game use and aggression ( $p < .05$ ,  $\rho = .265$ ,  $TE = 7.02$ ), likewise, video game use was related to aggression components such as hostility, anger, physical and verbal ( $p < .05$ ), in addition, the dimensions of video game use were correlated with aggression ( $p < .05$ ), additionally, correlations were found between the dimensions of both variables ( $p < .05$ ). On the other hand, in the descriptive statistics, a predominance of the middle grade in the use of video games (54.8%) and aggression (58.8%) was revealed.

**Keywords:** addiction, video games, aggression, violence.

# USO DE VIDEOGAMES E AGRESSÃO EM ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO DE UMA INSTITUIÇÃO EDUCACIONAL EM LIMA DO SUL

ADRIANA YOSELIN CAMPOS LEÓN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

## RESUMO

Esta análise procurou encontrar a relação entre o uso de videogames e a agressão. A amostra foi de 259 alunos do 1º ao 5º ano do ensino secundário de uma unidade educativa de Villa María del Triunfo. O método era básico, não experimental em design e de escopo correlacional. Os construtos psicométricos foram o Teste de Dependência de Videogame “TVD” (Marcos e Cholis, 2011) e o Questionário de Agressão “AQ” (Buss e Perry, 1992). Os resultados indicam que existe uma correlação entre o uso de videogames e agressividade ( $p < 0,05$ ,  $\rho = .265$ ,  $TE = 7,02$ ), da mesma forma, o uso de videogames foi relacionado aos componentes da agressão como hostilidade, raiva, física e verbal ( $p < 0,05$ ), além disso, as dimensões do uso de videogame foram correlacionadas com a agressão ( $p < 0,05$ ), além disso, foram encontradas correlações entre as dimensões de ambas as variáveis ( $p < 0,05$ ). Por outro lado, na estatística descritiva, revelou-se predomínio do ensino médio no uso de videogame (54,8%) e agressividade (58,8%).

**Palavras-chave:** vício, videogames, agressão, violência.

## I. INTRODUCCIÓN

Según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2020) indica que, los mercados de los videojuegos facturan más de 134.900 millones de dólares, superando a otras actividades. Game Quitters (2022). Aunque este crecimiento pueda ser prometedor para esta industria, genera consecuencias negativas en muchos de sus usuarios. A nivel internacional, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) clasifica esta problemática, de adicción a los videojuegos, dentro de los trastornos de comportamiento debido al incremento de usuarios con consecuencias negativas relacionados principalmente a la falta de control sobre esta actividad, A nivel nacional, el Ministerio de Salud (2021) destaca que, desde inicios de la pandemia producida por el COVID – 19, los casos de adicción a los videojuegos se han incrementado, a consecuencia de falta de interacción con personas de su edad, entre otros factores.

Por otra parte, la agresividad es una problemática que fue expandiéndose conjuntamente a la sociedad; La OMS (2020) realizó un estudio en 40 países en vías de desarrollo, identificando que alrededor del 42% de los niños y el 37% de las niñas estuvieron expuestos a intimidación. A nivel internacional, se realizó un estudio por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018) buscaba monitorear la salud física y emocional de los jóvenes en 42 países; el estudio se realizó en países de Europa y América del Norte, los resultados indican que por lo menos el 32% de los varones padecen de acoso y las mujeres un 28%. En el aspecto nacional, El Ministerio de Salud (MINSA, 2017) efectuó un estudio donde abordó temas como la tendencia a la violencia, mencionando que este es uno de los problemas principales de la sociedad y se puede deber a la falta de recursos económicos, así como la poca intervención y supervisión en el área escolar y familiar.

En base a este problema, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur?

A partir de este punto, se revisó los antecedentes asociados al tema de estudio, hallando diversos autores internacionales, tales como Fahrizal y Pratama (2021) encontraron correlación entre adicción a juegos y comportamiento violento ( $\rho = .731$ ), en 96 adolescentes de Indonesia. Así mismo, Demircioğlu y Haydar (2021) encontraron correlación entre agresión y adicción a los videojuegos ( $r = .413$ ) en 1123 estudiantes de secundaria de colegios de Turquía. Además, Mancheno (2020) analizó el vínculo de la frecuencia del uso de internet, los modelos de aplicaciones de las redes sociales y aquellas conductas agresivas, en una muestra de 60 estudiantes de Bachillerato en Ecuador, los resultados indican que existe relación entre las variables ( $r = .598$ ). Del mismo modo, Salazar (2019) identificaron que existe correlación significativa entre el uso problemático de internet y el nivel de Agresividad en una muestra de 180 alumnos de una Unidad Educativa en Ecuador. Por último, Marwa y Raishad (2021) estudiaron a 120 personas de Pakistán donde los resultados no arrojaron correlación entre el uso de videojuegos violentos y la agresión ( $p > .05$ ).

Seguidamente, se describen en los antecedentes nacionales, en donde Huamán (2023) halló correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad ( $\rho = .267$ ), en 248 escolares de un colegio de Piura. Por su parte, Romero y Tapia (2023) encontraron correlación entre dependencia a los videojuegos y agresividad ( $\rho = .142$ ), donde predominó el grado alto en dependencia (48%) y agresividad (25%), estudio que fue realizado en 277 adolescentes en Chiclayo. Conjuntamente, Ramírez (2021) halló correlación entre adicción a los videojuegos y agresión ( $r = -.461$ ), en una muestra de 270 estudiantes en Nazca. De la misma manera, Zoralinda

y Gonzales (2020) hallaron correlación directa entre agresividad y adicción a los videojuegos, así mismo, se halló una asociación entre los componentes de agresividad con adicción a los videojuegos. Por otro lado, de acuerdo a los niveles, en adicción a los videojuegos y agresividad prevaleció el nivel moderado. Por último, Valle (2019) no reportó correlación entre ambas variables, en agresividad predominó el nivel bajo con un 63% y en adicción a los videojuegos se evidenció un uso moderado, en una muestra de 130 adolescentes en una Institución Educativa Pública de Lima.

A partir de este punto, se fundamentan las bases teóricas de las variables, en donde uso de videojuegos es definido, Kirriemur y Mcfarlane (2005), cómo se citó en Pereira y Alonzo (2016), definen el uso los videojuegos como la interacción con sistemas complejos en términos de gráficas, la variedad que ofrece esta industria facilita estos lleguen a un público más joven. Por otro lado, la propuesta de Marcos y Choliz considera tres aspectos: El cognitivo aborda las percepciones y expectativas, el emocional, se refiere a las emociones experimentadas durante el juego, y el conductual, engloba a los patrones de juego y la dificultad para controlar el tiempo. Adicción conductual es el estado de dependencia determinada por una pérdida del control y dominio de las propias acciones (Miña-Oliveros et al., 2018).

La interacción negativa entre estos aspectos puede desencadenar la adicción a los videojuegos. Este enfoque proporciona una visión amplia de los factores que influyen en la adicción a los videojuegos y puede orientar el desarrollo de intervenciones para su prevención y tratamiento (Chóliz-Moliner et al., 2016).

Así mismo, Toribio (2019) menciona que este modelo responde a tres condiciones que surgen a partir de un exceso de uso de videojuegos, en primer lugar, la preferencia por desarrollarse de manera virtual; segundo, experimentar

sentimientos de frustración o disforia cuando se encuentre desconectado y ultimo evitar mostrar a su entorno cercano sobre el nivel de implicación que tiene en el juego.

Chóliz y Marco (2011) establecen cuatro factores de la dependencia a los videojuegos: abstinencia, son síntomas físicos y emocionales al desconectarse; tolerancia, se refiere a la disminución de estímulos agradables a consecuencia de utilizar videojuegos durante un tiempo prolongado; problemas relacionados a los videojuegos, son los cambios adversos debido al uso excesivo. Finalmente dificultad de control, incapacidad para regular el tiempo y la frecuencia de juego.

Por otro lado, se fundamentan las bases teóricas de agresión, es definido como una respuesta adaptativa ante situaciones de alteración emocional, física y psicológica, de tal forma, que, las alertas de riesgo generan en la persona la necesidad por hacer uso de estrategias de afrontamiento adquiridos durante su desarrollo para prevenir amenazas potenciales (Matalinares-Calvet et al., 2012).

Del mismo modo, Buss (1992), como se citó en Casanova (2020), concluye que la agresividad es la vulneración de otra persona u objeto a través de conductas agresivas ya sean verbales, físicas o psicológicas.

Buss (1961) plantea en su teoría comportamental, que la agresividad es un estilo personal de respuesta ante situaciones de riesgo aparente, esta reacción está formada y reforzada a partir de las experiencias de vida, y dependerá de las circunstancias para que pueda ser expresada. Los padres, como principales modelos, influyen de forma significativa en la conducta agresiva de los hijos mediante acciones de control y dominio (Bhave et al., 2023). Además, Connor-Farmington et al. (2019) lo definen como un conjunto de respuestas psicofísicas que se manifiestan de manera inmediata tras percibir una amenaza. Bandura (1973) refiere que las personas aprenden conductas y establecen respuestas porque existen reforzadores.

Conforme a ello, Buss (1961), propone cuatro dimensiones donde el individuo realiza una acción para dañar a otro. Agresión física, donde predomina el uso de la fuerza; agresión verbal, donde se emplea el uso de lenguaje como insultos o burlas, así mismo, hostilidad depende de la percepción de riesgo que pueda tener la persona para realizar conductas desafiantes, acompaña de desprecio y resentimiento (Obregón, 2017). Finalmente, la ira, según Berkowitz (1996), es una respuesta emocional a eventos desagradables o la sensación de perjuicio. Castillo-Eito et al. (2020) define la agresión comportamientos hostiles, tanto verbales como físicos. Esta agresión proviene de emociones intensas y se percibe en la matiz de voz y gestos.

De acuerdo con la justificación, a nivel teórico aporta a la investigación científica como antecedente que aportarán con información actualizada y nueva bibliografía, los cuales son útiles para estudios posteriores. A nivel practico nos permite generar en base a los datos revelados una efectiva intervención en grupos sociales con características sociodemográficas similares. A nivel social, los hallazgos ayudaran a controlar los niveles preocupantes y facilitar un mejor abordaje y la posibilidad de fomentar grupos sociales con ideales saludables.

Finalmente, se plantea el objetivo general: determinar la relación entre el uso de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria. De la misma manera. Se proponen los objetivos específicos (1) Identificar los niveles de uso de videojuegos, (2) Identificar los niveles de agresión, (3) Establecer la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresión, (4) Establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresión, y (5) Establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y las dimensiones de agresión.

## II. MÉTODO

### 2.1. Tipo y diseño

El presente estudio fue de tipo básico, ya que su objetivo es aportar a la comunidad científica (Hernández & Mendoza, 2018). Además, tiene un diseño no experimental de tipo transversal, es decir, no se manipuló las variables y los datos fueron recolectados en un solo tiempo (Díaz, 2009; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Y en cuanto al alcance, fue correlacional por qué se estimó el grado de correlación estadística entre las variables (Sánchez et al., 2018).

### 2.2. Población, muestra y muestreo

La población fue de 603 adolescentes masculinos y femeninos con edad entre 11 a 18 años, del nivel secundaria de una I.E. Jorge Basadre Grohman "6073" de Villa María del Triunfo. Se trabajó con una muestra de 259 estudiantes, mediante el 95% confianza con 5% error (Aguilar, 2005)., De acuerdo con la técnica fue no probabilístico por conveniencia (Hernandez, 2021)

**Criterios de inclusión:** Estudiantes que oscilan entre 11 y 18 años que cursen entre el 1ro y 5to grado de secundaria de la institución educativa I.E. evaluada y que deseen participar mediante la firma de un consentimiento informado.

**Criterios de exclusión:** Estudiantes que pertenezcan a otro colegio y que no acepten el consentimiento informado.

### 2.3. Hipótesis

En la hipótesis general se pretende corroborar si existe relación entre uso de videojuegos y agresión en estudiantes. Además. Se plantean las específicas como: (1) Existe relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresión. (2) Existe relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresión. (3) Existe relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y las dimensiones de agresión.

## 2.4. Variables y operacionalización

Definición conceptual de la adicción al videojuego: trae un conjunto de signos y síntomas generados por la tolerancia, provocando la necesidad de jugar más y puede presentar consecuencias a su entorno social y familiar (Chólis & Maco, 2011).

Definición conceptual de agresividad: Es perjudicar al individuo objetivo, a través de conductas verbales, físicas o psicológicas; o provocadas por un estado emocional inestable de hostilidad e ira (Buss & Perry, 1992).

## 2.5. Instrumentos o materiales

Test de Dependencia de Videojuegos (TVD) construido por Marcos y Cholis (2011) en España, y adaptado a nuestro contexto por Huamán (2019) y Sueldo (2020), El constructo está conformado por 25 ítems y dividido entre cuatro dimensiones y cuenta con una escala de medición tipo Likert. Realizaron el análisis factorial exploratorio (VEA=40%), finalmente, en la confiabilidad reportó un coeficiente Alfa de .94. Por otro lado, Huamán (2020) analizó la validez de contenido cuyos ítems obtuvieron coeficiente V de Aiken satisfactorios, además, determinó el análisis factorial confirmatorio (GFI= .976, RMSEA= .064, SRMR= .038, CFI= .976, TLI=.974), por otro lado, se estimó la confiabilidad por consistencia interna ( $\alpha > .90$ ) y Omega de Mc Donald (.965). Así mismo, Sueldo (2020) realizó la validez ( $V > .80$ ) luego aplicó el análisis confirmatorio (SRMR=.048, CFI=.971, TLI=.967), finalmente, se estimó la confiabilidad por consistencia interna de la escala total (.971), y de sus dimensiones ( $\alpha > .70$ ).

Cuestionario de Agresión (AQ) construido por Buss y Perry (1992) y adaptado a nuestro contexto por Matalinares-Calvet et al. (2012) y Tintaya (2017). El constructo está compuesto por 29 ítems y distribuido en cuatro componentes. Además, cuenta con cinco opciones de respuesta de tipo Likert, en donde se puntúa de manera directa

excepto el ítem 15 y 24. Además, se obtuvo un análisis factorial exploratorio adecuado (VEA=46%), así mismo, se realizó el análisis confirmatorio (RMR=0.05, GFI=0.93, AGFI=0.92 y RMSEA=0.05). Por último, obtuvo un valor de alfa de .89 en confiabilidad por consistencia interna, así mismo sus dimensiones oscilan entre los valores .72 a .85. Matalinares-Calvet et al. (2012) analizaron la validez por análisis factorial exploratorio (VEA=60), por otro lado, se estimó la confiabilidad a la escala (.836) y sus componentes como física (.683), verbal (.565), hostilidad (.650) e ira (.552). Tintaya (2017) analizó la validez de contenido ( $V > .80$ ), además, se calculó la confiabilidad obteniendo un coeficiente Alpha de Cronbach de .814, finalmente, se realizó la confiabilidad test – retest con un valor de .932.

## **2.6. Procedimientos**

Se contactó con el centro escolar para luego solicitar la carta de permiso a la Universidad, así mismo, se planificó con el director sobre los horarios de evaluación, luego se brindó el formulario virtual a los alumnos que contenía el consentimiento informado y los constructos.

## **2.7. Análisis de datos**

Se ejecutó el IBM SPSS 26 para evaluar las evidencias psicométricas de los constructos. Posteriormente se identificaron los estadísticos descriptivos, luego se realizó el análisis inferencial (Kolmogorov Smirnov) y por último se contrastó las hipótesis con el estadístico Spearman.

## **2.8. Aspectos éticos**

Este estudio se llevó a cabo cumpliendo con los principios éticos de Helsinki para proteger la seguridad y bienestar de los participantes (Manzini, 2000). Para ello, se obtuvo el consentimiento informado de todos los participantes y se aseguró la confidencialidad total de los datos personales (Caicedo et al., 2020).

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Resultados descriptivos

**Tabla 1**

*Niveles de uso de videojuegos*

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	53	20.5
Medio	142	54.8
Alto	64	24.7
Total	259	100.0

En la tabla 1, se revelaron los niveles del uso de videojuegos, en donde prevalece el nivel medio con 54.8%, así mismo, el 24.7% presentan grados elevados y el 20.5% evidencian grados inferiores.

**Tabla 2**

*Niveles de agresión*

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	52	20.1
Medio	147	56.8
Alto	60	23.2
Total	259	100.0

En la tabla 2, se presentan los niveles de agresión en los alumnos de secundaria donde prevalece el nivel medio con 56.8%, además, el 23.2% revelan un nivel alto y el 20.1% muestran niveles bajos.

### 3.2. Contrastación de hipótesis

**Tabla 3**

*Pruebas de normalidad de uso de videojuegos y agresión*

Variable/Dimensión	K-S	GI	<i>p</i>
Uso de videojuegos	0.093	259	0.00
Abstinencia	0.098	259	0.00
Abuso y tolerancia	0.111	259	0.00
Problemas asociados a los videojuegos	0.158	259	0.00
Dificultad de control	0.131	259	0.00
Agresión	0.061	259	0.02
Física	0.090	259	0.00
Verbal	0.062	259	0.02
Hostilidad	0.051	259	0.01
Ira	0.095	259	0.00

En la tabla 3, se observa la normalidad de las variables y sus dimensiones, los cuales reportaron estadísticos inferiores a 0.05 ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, la muestra posee una distribución no homogénea, es por ello que se empleó el modelo no paramétrico para las hipótesis (Rho).

**Tabla 4**

*Relación entre uso de videojuegos y agresión*

n= 259	<i>rho</i> [IC95%]	<i>p</i>	<i>TE</i>
Uso de videojuegos Agresión	.265[.151; .379]	0.00	7.02

En la tabla 4, se visualiza una relación significativa ( $p=0.00$ ) entre uso de videojuegos y agresión en los estudiantes, con tendencia positiva y de magnitud débil ( $rho = .265$ ), además, se halló un tamaño de efecto pequeño ( $TE = 7.02$ ).

**Tabla 5**

*Relación entre uso de videojuegos y dimensiones de agresión*

<i>n=259</i>		<i>rho[IC95%]</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
	Física	.184[.066; .302]	0.00	3.39
Uso de videojuegos	Verbal	.266[.152; .380]	0.00	7.08
	Hostilidad	.269[.155; .383]	0.00	7.24
	Ira	.260[.146; .374]	0.00	6.76

En la tabla 5, se reporta relación significativa entre uso de videojuegos con agresión física con tendencia positiva y de magnitud muy débil ( $rho= .184$ ), también, se correlacionó con agresión verbal, ( $rho= .266$ ) hostilidad ( $rho= .269$ ) e ira ( $rho= .260$ ) con tendencias directas y de magnitudes débiles, por último, se identificaron tamaños de efectos pequeños ( $TE<.20$ ) en todas las correlaciones.

**Tabla 6**

*Relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresión*

<i>n=259</i>		<i>rho[IC95%]</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
Agresión	Abstinencia	.284[.171; .397]	0.00	8.07
	Abuso y tolerancia	.215[.098; .332]	0.00	4.62
	Problemas asociados a los videojuegos	.249[.134; .364]	0.00	6.20
	Dificultad de control	.220[.103; .337]	0.00	4.84

En la tabla 6, se reporta relación significativa entre agresión con la dimensión abstinencia con tendencia positiva y de magnitud débil ( $rho= .284$ ), del mismo modo, se correlacionó con abuso y tolerancia ( $rho=.215$ ), problemas asociados a los videojuegos ( $rho= .249$ ) y dificultad de control ( $rho= .220$ ) con tendencia positiva y magnitud muy débil, por último, se encontraron tamaños de efectos pequeños ( $TE<.20$ ) en todas las correlaciones.

**Tabla 7***Relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y las dimensiones de agresión*

n= 259		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas asociados a los videojuegos	Dificultad de control
Física	rho	,207**	,134*	,181**	,159*
	IC[95%]	[.090; .324]	[.014; .254]	[.063; .300]	[.040; .278]
	p	0.00	0.03	0.00	0.01
	TE	4.28	1.80	3.28	2.53
Verbal	rho	,283**	,205**	,265**	,235**
	IC[95%]	[.170; .396]	[.088; .322]	[.151; .379]	[.119; .351]
	p	0.00	0.00	0.00	0.00
	TE	8.01	4.20	7.02	5.52
Hostilidad	rho	,278**	,238**	,256**	,223**
	IC[95%]	[.165; .391]	[.122; .354]	[.142; .371]	[.107; .339]
	p	0.00	0.00	0.00	0.00
	TE	7.73	5.66	6.55	4.97
Ira	rho	,272**	,215**	,243**	,211**
	IC[95%]	[.159; .385]	[.098; .332]	[.128; .358]	[.094; .328]
	p	0.00	0.00	0.00	0.00
	TE	7.40	4.62	5.90	4.45

En la tabla 7, se correlacionaron las dimensiones de las dos variables, en donde la abstinencia se correlacionó de manera positiva con agresión física ( $rho=.207$ ), así mismo, se correlacionó con agresión verbal ( $rho=.283$ ), hostilidad ( $rho=.278$ ) e ira ( $rho=.272$ ), por otro lado, abuso y tolerancia se correlacionó con agresión física ( $rho=.134$ ), verbal ( $rho=.205$ ), hostilidad ( $rho=.238$ ) e ira ( $rho=.215$ ); la dimensión problemas asociados a los videojuegos se correlacionó positivamente con agresión física ( $rho=.181$ ) e ira ( $rho=.243$ ), y también con agresión verbal ( $rho=.265$ ) y hostilidad ( $rho=.256$ ); Asimismo, la dimensión dificultad de control se correlacionó con agresión física ( $rho=.159$ ), verbal ( $rho=.235$ ), hostilidad ( $rho=.223$ ) e ira ( $rho=.211$ ), por último, se identificaron tamaños de efectos pequeños ( $TE<.20$ ) y magnitudes entre débiles y muy débiles en todas las correlaciones.

#### IV. DISCUSIÓN

En el objetivo general se halló relación directa de magnitud baja entre uso de videojuegos y agresión ( $\rho = .265$ ) con un tamaño de efecto pequeño ( $TE = 7.02$ ) lo que significa que el uso desmesurado de videojuegos explica en un 7% la presencia de la alta agresión. Estos resultados coinciden con Huamán (2024) en Piura, Romero y Tapia (2023) en Chiclayo, Ramírez (2021) en Nazca, y Zoralinda y Gonzales (2020) en Trujillo, quienes reportaron correlación directa entre adicción a los videojuegos y agresión en los adolescentes, del mismo modo, Fahrizal y Pratama (2021) hallaron correlación positiva entre adicción a videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de Indonesia, por su parte, Salazar (2019) reportó correlación directa entre el uso problemático de internet y agresividad en adolescentes de Ecuador. Cabe resaltar, que existen estudios que no encontraron correlación significativa entre ambas variables, entre ellos tenemos a Valle (2019) y Marwa y Raishad (2021).

Por tanto, se afirma la hipótesis alterna, donde se comprueba que, a mayor uso de videojuegos, el evaluado evidenciará niveles altos de conductas agresivas. Por ello, se concluye que los síntomas y signos generados por el uso de videojuegos trae como consecuencia respuestas agresivas cuyo objetivo es perjudicar a un individuo u objetivo a través de conductas verbales, físicas o psicológicas el cual es ocasionado por un estado temporal del inconsciente (Marco y Choliz, 2011; Buss & Perry, 1992).

Así mismo, se encontraron los niveles del uso de videojuegos, en donde prevaleció el nivel medio con 54.8%, seguido por el grado alto (24.7%) y bajo (20.5%). Dichos resultados se asemejan al estudio de Fahrizal y Pratama (2021) quienes encontraron que el 50% de los adolescentes de Indonesia manifiestan niveles moderados en los juegos en línea, a nivel nacional, Zoralinda y Gonzales (2020)

identificaron un nivel moderado de adicción a videojuegos (66%) en adolescentes de Trujillo, así mismo, Valle (2019) encontró mayor porcentaje de adolescentes de Lima con un uso regulado de adicción a los videojuegos (66%). Sin embargo, en el estudio de Romero y Tapia (2023) en Chiclayo, encontraron mayor porcentaje en el nivel alto de dependencia a los videojuegos (48%), así mismo, Ramírez (2021) en Nazca, prevaleció el nivel grave de adicción a los videojuegos en adolescentes (26.3%). Caso contrario, en el estudio de Huamán (2024) en Piura, prevaleció el grado bajo de dependencia a los videojuegos (74%).

En base a lo reportado, en el modelo teórico de Chóliz y Marcos (2016) refiere que no todos sujetos que usen constantemente los videojuegos sean adictos, para ello, deben cumplir con ciertas características y síntomas a causa del uso inadecuado y descontrolado, por tanto, es necesario mantener una supervisión por parte de los padres, con el objetivo de prevenir una posible adicción.

De la misma manera, se identificaron los niveles de agresión, en donde el 56.8% manifiestan niveles moderados, seguido por el grado elevado con 23.2% e inferior con 20.1%. Estos datos se asemejan al estudio nacional de Zoralinda y Gonzales (2020) en Trujillo, y de Huamán (2024) en Piura, quienes evaluaron a adolescentes, en donde prevaleció el nivel moderado con 46% y 24%, sin embargo, en el estudio de Valle (2019) en Lima, y el de Fahrizal y Pratama (2021) en Indonesia, reportaron mayor porcentaje del nivel bajo de agresión, con 63% y 44.8%. Por otro lado, en el estudio de Ramírez (2021) En Nazca, y de Romero y Tapia (2023) en Chiclayo, predominaron los niveles críticos de agresividad, con 21% y 25%.

De acuerdo con los hallazgos encontrados se tiene en cuenta que la agresividad, en la actualidad, se presenta como una respuesta adaptativa ante situaciones de alteración emocional, física y psicológica, de tal forma que, las alertas

de riesgo generan en las personas la necesidad por hacer uso de las estrategias de afrontamiento adquiridos durante su desarrollo para prevenir amenazas potenciales, muchas de ellas a partir de agresiones (Matalinares et al., 2012).

Por otro lado, se halló correlación positiva entre el uso de videojuegos y las dimensiones de agresión como física, verbal, hostilidad e ira, los cuales presentan magnitudes entre débiles y muy débiles, además, se encontraron tamaños de efectos pequeños, lo que señala que el uso constante de los videojuegos explicará, no más del 7%, la presencia de elevados niveles de agresión física y verbal, como también de hostilidad e ira. Estos datos se asimilan al estudio nacional de Ramírez (2021) en Nazca, y el de Zoralinda y Gonzales (2020) en Trujillo, quienes encontraron correlación positiva entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresión como física, verbal, hostilidad e ira, no obstante, Valle (2019) no halló correlación significativa entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes de Lima.

Acorde a lo detallado, se concluye que el uso excesivo de videojuegos trae consigo mayor agresión física como golpes, patadas, empujones, etc., así como también, la presencia de insultos, amenazas, sarcasmo o burlas, además, el estudiante tendrá una conducta desafiante o de agresión directa acompañado de sentimientos como de desprecio, indignación, resentimiento, y también generará sentimientos de furia, irritación o cólera (Obregón, 2017).

Además, se encontró relación directa entre los factores de uso de videojuegos y agresión, los cuales obtuvieron magnitudes entre débiles y muy débiles, así mismo, el tamaño de efecto fue pequeño, indicando que la presencia de la abstinencia, abuso y tolerancia, problemas y dificultad de control generado por los videojuegos explica en no mayor a 8% la presencia de un alto nivel de agresión. Dichos hallazgos,

coinciden con Huamán (2024) quien halló correlaciones positivas entre agresividad con los factores de dependencia a los videojuegos. Conforme a ello, se entiende que, si el estudiante a causa de los videojuegos presenta una abstinencia por desconectarse, utiliza un tiempo prolongado para satisfacerse, manifiesta conductas desadaptativas como falta de interacción social, descuido personal y académico, presenta dificultad de control queriendo permanecer conectado todo el día. Asimismo, pueden evidenciar un aumento de conductas y pensamientos agresivos a causa de la inestabilidad psicológica y física (Mustaca, 2018).

Por último, se reportó correlaciones directas con grados bajos y muy débil entre los factores de uso de videojuegos y las dimensiones de agresión, en donde los tamaños de efectos fueron pequeños, es decir, la abstinencia, dificultad de control, abuso y tolerancia y problemas asociados, explican un alto grado de agresión verbal, físico, problemas de ira y hostilidad. Estos hallazgos se asimilan con Romero y Tapia (2023) quienes encontraron correlaciones positivas entre la dimensión abuso y tolerancia con agresividad física, verbal, hostilidad e ira, sin embargo, la dimensión abstinencia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control no se correlacionaron estadísticamente con las dimensiones de agresividad.

Según lo reportado se concluye que la presencia del síndrome por abstinencia al dejar el videojuego, el nivel de tolerancia por la frustración, los problemas personales y de control ante su uso explicará la presencia de la reacción agresiva de manera verbal y física, así como también se presenciara comportamientos desadaptativo en donde genera una reacción similar al del adversario, y, por último, habrá un aumento de sentimientos negativos hacia su objetivo (Toribio, 2019; Gonzales & Igartua, 2018).

## V. CONCLUSIONES

1. En el objetivo general, uso de videojuegos y agresión se correlacionan positivamente y con una magnitud débil ( $p < 0.05$ ,  $\rho = .265$ ), además, el tamaño de efecto fue pequeño ( $TE = 7.02$ ).
2. En cuanto el uso de videojuegos, se encontró porcentaje considerable en el grado moderado con 54.8%, el grado alto con 24.7% y bajo con 20.5%,
3. Además, en los niveles de agresión prevaleció el grado moderado con 56.8%, seguido por el superior con 23.2% e inferior con 20.1%.
4. Se reportó relación entre uso de videojuegos con las dimensiones de agresión como física ( $\rho = .184$ ), verbal ( $\rho = .266$ ), hostilidad ( $\rho = .269$ ) e ira ( $\rho = .260$ ) donde las tendencias fueron positivas y con magnitudes entre débil y muy débil, además, los tamaños de efectos son pequeños y se ubican entre 3.39 a 7.24.
5. Conjuntamente, agresión se correlacionó con los factores de uso de videojuegos como abstinencia ( $\rho = .284$ ), abuso y tolerancia ( $\rho = .215$ ), problemas asociados a los videojuegos ( $\rho = .249$ ) y dificultad de control ( $\rho = .220$ ), cuyas tendencias fueron positivas y con magnitudes débiles y muy débiles, así mismo, los tamaños de efectos son pequeños los cuales oscilan entre 4.62 a 8.07.
6. Por último, los factores de uso de videojuegos como abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control se asocian con las dimensiones de agresión como física, verbal, hostilidad e ira, los cuales evidencian tendencias positivas y con magnitudes muy débiles y débiles, además, los tamaños de efectos fueron pequeños explicando su presencia entre 1.80 a 8.01.

## VI. RECOMENDACIONES

1. Asimismo, se sugiere, implementar programas de sensibilización dirigido a estudiantes, abordando el uso adictivo y problemático de los videojuegos, ya que el tener acceso a ellos, sin ninguna supervisión en base al tiempo, causaría un aumento de las conductas de agresión.
2. Dado el alto nivel de agresividad en la muestra, es apropiado implementar talleres para estudiantes de secundaria enfocados en el autocontrol y la autorregulación. Estos talleres podrían incluir técnicas de relajación para ayudar a desarrollar habilidades de manejo emocional y control de conductas agresivas.
3. Implementar escuelas de padres y tutores para ofrecer charlas directas sobre el uso excesivo de los videojuegos, con el fin de proporcionar herramientas para resolver conflictos, mejorar la comunicación y buscar un control de su uso.
4. Implementar campañas psicológicas en instituciones educativas para enseñar a los estudiantes estrategias de autorregulación y autocontrol ante la frustración que son experimentados a través de los videojuegos. Asimismo, establecer horarios de juego para evitar el abuso y prevenir comportamientos agresivos.
5. Fortalecer los programas de promoción de Inteligencia Emocional, desarrollados por el departamento de psicología, ya que se busca tener un control sobre las conductas de agresión que puedan darse, debido a que al presentar abstinencia, abuso y tolerancia mayor será la aparición de la agresión,
6. Es necesario realizar nuevos estudios cuantitativos que vinculen la adicción a los videojuegos con manejo de ansiedad, estrés, inteligencia emocional y habilidades sociales en los alumnos, ya que estos factores podrían agravar la adicción a los videojuegos.

## REFERENCIAS

- Aguilar, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en Tabasco*, 11(1), 333-338.  
<https://www.redalyc.org/pdf/487/48711206.pdf>
- Asociación Española de Videojuegos (AEV, 2020). *El videojuego en el mundo. España*. [www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/](http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/)
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice Hall.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Desclée de Brouwer.
- Bhave, S., Manchanda, S., Nahata, K., Raghuvanshi, A., Joshi, S., & Sovani, A. (2023). Aggression in School Students: *An Intervention Focused Approach*. *Journal of 27 Medicine and Public Health*, 4(1), 027–031.  
<https://doi.org/10.33597/27668355-V4-id1060>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Caicedo, L., Vera, M., & Sornoza, W. (2020). Código de ética de los países latinoamericanos: Artículo de investigación. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun-ISSN*, 4(7), 102-110.  
<http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/68>
- Casanova, M. (2020). *Programa de terapia racional emotiva para reducir la agresión en adolescentes*. Institución Educativa Amalia Campos de Beleván – Pítipo [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49494>
- Castillo, L., Armitage, C., Norman, P., Day, M., Dogru, O., & Rowe, R. (2020). *How can adolescent aggression be reduced? A multi-level meta-analysis*. *Clinical*

psychology review, 78, 101-853.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272735820300416>

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Chóliz, M., Marco, C., & Chóliz, C. (2016). *ADITEC. Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos*. TEA Ediciones. <https://web.teaediciones.com/ADITEC-Evaluacion-y-Prevencion-de-la-Adiccion-a-Internet--Movil-y-Videojuegos.aspx>

Connor, D., Newcorn, J., Saylor, K., Amann, B., Scahill, L., Robb, A. Jensen, P., Vitiello, B. Findling, R., & Buitelaar, J. (2019). Maladaptive aggression: *with a focus on impulsive aggression in children and adolescents*. *Journal of child and adolescent psychopharmacology*, 29(8), 576-591. <https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cap.2019.0039>

Crick, N., & Grotpeter, J. (1996). Children's treatment by peers: *Victims of relational and overt aggression*. *Development and psychopathology*, 8(2), 367-380. <https://www.cambridge.org/core/journals/development-and-psychopathology/article/childrens-treatment-by-peers-victims-of-relational-and-overt-aggression/9B4E8E8FF2EE04CD4EE05C02D863E872>

Demircioğlu, R., & Haydar, A. (2021). An Investigation of the Relationship Between Level of Aggression, Communication Skills and Computer Game Addiction Among Secondary School Students: Structural Equation Modelling. *Journal of Education and Practice*, 12(26), 2222-288x. <https://doi.org/10.7176/jep/12-26-01>

- Díaz, A. (2009). *Diseño estadístico de experimentos* (2ª ed.). Ciencia y tecnología. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=0x0DW6dNiyAC&oi=fnd&pg=PP1&dq=investigacion+no+experimental+\(Diaz,+2009\).&ots=gNMOuCaXYv&sig=98y25c7d10xYVcDeZGNISk7tMg#v=onepage&q=investigacion%20no%20experimental%20\(Diaz%2C%202009\).&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=0x0DW6dNiyAC&oi=fnd&pg=PP1&dq=investigacion+no+experimental+(Diaz,+2009).&ots=gNMOuCaXYv&sig=98y25c7d10xYVcDeZGNISk7tMg#v=onepage&q=investigacion%20no%20experimental%20(Diaz%2C%202009).&f=false)
- Fahrizal, Y., & Pratama, B. (2021). Intensity of violent behavior in adolescents addicted to violent online games in Yogyakarta Indonesia. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 9(1), 64-70. 10.20527/dk.v9i1.9448
- Fatma, H., Farooq, T., & Husain, M. (2017). psychobiology of aggression in sports. *Indian Journal of Health and Wellbeing*, 8(7), 744-747. [https://www.academia.edu/download/55492322/ContentServer\\_3.pdf](https://www.academia.edu/download/55492322/ContentServer_3.pdf)
- Game Quitters. (2022). *Video Game Addiction Statistics 2022 – How Many Addicted Gamers Are There?* <https://gamequitters.com/video-game-addiction-statistics/>
- González, A., & Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos Info*, 1(42), 135-146. [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0719-367X2018000100135&script=sci\\_arttext&tlng=e](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0719-367X2018000100135&script=sci_arttext&tlng=e)
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill. <https://www.worldcat.org/title/metodologia-de-la-investigacion/oclc/1048787036?referer=di&ht=edition#borrow>
- Huamán, J. (2024). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and*

<https://revista.uct.edu.pe/index.php/neuroscience/article/view/546>

- Mancheno, J. (2020). *Internet y comportamientos agresivos, en la unidad educativa cristiana "verbo". Riobamba, período octubre 2018–marzo 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6680/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-P.EDUC-2020-000036.pdf>
- Manzini, J. (2000). Declaración de Helsinki: principios éticos para la investigación médica sobre sujetos humanos. *Acta bioethica*, 6(2), 321-334. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S1726-569X2000000200010&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S1726-569X2000000200010&script=sci_arttext)
- Marwa, M., & Raishad, S. (2021). Relationship between playing violent video games and aggression among youth of Mardan, KPK. *International Journal of Psychological and Behavioural Research (IJPBR)*, 1(1), 2790-9859. <https://doi.org/10.37605/ijpbr.v1i1.3>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, E., Fernández, E., Huari, Y., & Campos, G. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8176397>
- Ministerio de Salud (MINSA, 2017). *Documento técnico de situación de salud de los adolescentes y jóvenes en el Perú*. <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/4143.pdf>

Ministerio de salud (MINSA, 2019). *Normativa técnica de salud para la atención integral de salud de adolescentes 2019*. Dirección General de Intervenciones Estratégicas en Salud Pública. <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/5017.pdf>

Ministerio de Salud (MINSA, 2020). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Miña, L., O'Reilly, D., García, C., Pérez, Z., & Moreno, L. (2018). Role of Pedagogy of Change in Postgraduate Education. *Electronic Medical Journal*, 40(2), 445-453. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?Script=sci\\_arttext&pid=S1684-18242018000200019&lng=en&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?Script=sci_arttext&pid=S1684-18242018000200019&lng=en&tlng=en).

Mustaca, A. (2018). Frustración y conductas sociales. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 36(1), 65-81. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.4643>

Obregón, G. (2017). Resentimiento y agresividad en estudiantes de quinto de secundaria. *Avances en psicología*, 25(2), 199-208. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/355/88>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018). *Nuevos datos revelan que en el mundo uno de cada tres adolescentes sufre acoso escolar*. <https://es.unesco.org/news/nuevos-datos-revelan-que-mundo-cada-tres-adolescentes-sufre-acoso-escolar>

Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020). *Violencia juvenil*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>

- Pereira, F., & Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15(30), 51-64. <http://www.scielo.org.co/pdf/anagr/v15n30/1692-2522-anagr-15-30-00051.pdf>
- Pérez, E. (2021). *Videojuegos y acoso escolar*. Asociación Española para la Prevención del Acoso Escolar. <https://aepae.es/videojuegos-acoso-escolar>
- Ramírez, R. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63311/Ram%c3%adrez\\_RRI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63311/Ram%c3%adrez_RRI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Romero, M., & Tapia, A. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa nacional de Chiclayo, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/131929/Romero\\_GMY-Tapia\\_MAX-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/131929/Romero_GMY-Tapia_MAX-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Salazar, D. (2019). *Uso problemático de internet y su relación con el nivel de agresividad de los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Católica Mariano Negrete, Cantón Mejía, Parroquia Machachi, en el año lectivo 2019-2020* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio de la Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20647/1/T-UCE-0010-FIL-755.pdf>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos de investigación científica, tecnológica y humanística*. Vicerrectorado de investigación.

<http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1480/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Toribio, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1), 1-12. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=613865231004>

Valle, S. (2019). *Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36214/Valle\\_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36214/Valle_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zoralinda, J., & Gonzales, F. (2020) *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya\\_DLCJAZ-Gonz%c3%a1lez\\_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿Cuál es la relación entre uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar la relación entre uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p><b>Específicos</b></p> <p>Identificar los niveles de uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p>Identificar los niveles de agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p>Establecer la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p>Establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p>	<p><b>General</b></p> <p>Existe relación entre uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p><b>Específicos</b></p> <p>Existe relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p>Existe relación entre agresión y las dimensiones de uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p>Existe relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.</p>	<p><b>Variable 1</b></p> <p>Uso de videojuegos</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abstinencia</li> <li>- Abuso y tolerancia</li> <li>- Problemas asociados a los videojuegos</li> <li>- Dificultad de control</li> </ul> <p><b>Variable 2</b></p> <p>Agresión</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Física</li> <li>- Verbal</li> <li>- Hostilidad</li> <li>- Ira</li> </ul>	<p><b>Enfoque</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>No experimental</p> <p><b>Alcance o Nivel</b></p> <p>Correlacional</p> <p><b>Población</b></p> <p>603 adolescentes de 11 a 18 años de 1ro a 5to de secundaria de una institución educativa en Villa María del Triunfo.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>259 estudiantes</p> <p><b>Técnica</b></p> <p>Encuesta</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Test de Dependencia de Videojuegos "TVD" de Marcos y Cholis (2011)</li> <li>- Cuestionario de agresión "AQ" de Buss y Perry (1992)</li> </ul>

---

Establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur.

---

**Anexo 2: instrumentos de medición**  
**TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS**  
**Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017)**

Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
TD	PD	N	PA	TA

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

Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces
N	RV	AV	CF	MV

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

## Cuestionario de agresión de Buss Y Perry

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

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

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

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

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

## Anexo 3: Carta de presentación



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia "

Lima Sur, 06 de Octubre del 2021

**Carbajal Bautista Marivel**  
Directora de la I.E. Jorge Basadre Grohmann N° 6073  
Villa María del Triunfo

**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 Ciencias Humanas, quien como parte de la tesis titulada: **"Uso de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Sur"**, desea aplicar pruebas psicológicas dirigida a los estudiantes del nivel secundaria de su representada. Todo ello servirá para el recojo de datos para la mencionada investigación. La persona encargada que realizará dicha actividad es:

### **CAMPOS LEON ADRIANA YOSELIN**

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

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

Atentamente

**Tanih Cubas Romero**  
Directora  
Escuela Profesional de Psicología

