



Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

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

TESIS

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL
NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA SUR, 2024

PARA OBTENER EL TÍTULO

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA

CINTIA YESENIA YOVERA DE LA TORRE (ORCID: 0009-0002-9835-7886)

ASESOR

DR. JUAN CARLOS BAÑOS RAMOS (ORCID: 0000-0002-8683-6620)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE PROGRAMA

VIOLENCIA Y ADICCIONES

LÍNEA DE ACCIÓN RSU

SALUD Y BIENESTAR

LIMA, PERÚ, OCTUBRE 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

Yovera De La Torre, C. Y. (2024). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur, 2024* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Cintia Yesenia Yovera De La Torre
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70603261
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-9835-7886
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Juan Carlos Baños Ramos
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40139812
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8683-6620
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47283514
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Norma Beatriz Fajardo Palacios
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08824056
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Javier Jesus Vivar Bravo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	74697504
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur, 2024
Línea de investigación Institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado.
Línea de investigación del Programa	Violencia y adicciones
URL de disciplinas OCDE	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00

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


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

**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL
NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA SUR, 2024**

Presentado por la bachiller:
CINTIA YESENIA YOVERA DE LA TORRE

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-Bueno** con una calificación de **CATORCE (14)**.


En fe de lo cual firman los miembros del jurado, el 30 de octubre del 2024.



PRESIDENTA
DRA. SILVANÁ GRACIELA
VARELA GUEVARA



SECRETARIA
DRA. NORMA BEATRIZ
FAJARDO PALACIOS



VOCAL
MG. JAVIER JESUS VIVAR
BRAVO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Juan Carlos Baños Ramos docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesor de la tesis titulada:

Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur, 2024

De la bachiller Cintia Yesenia Yovera De La Torre, constato que la tesis tiene un índice de similitud de 17% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

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

Lima, 19 de febrero de 2025



Juan Carlos Baños Ramos

DNI: 40139812

DEDICATORIA

A mi muy amada madre por el gran cariño, paciencia, amor y confianza en mis capacidades. Gracias por estar siempre a mi lado, brindándome su apoyo y alentándome a alcanzar mis objetivos. Su presencia ha sido mi fuerza para perseguir mis metas.

AGRADECIMIENTOS

Deseo mencionar mi más profundo aprecio a las personas que apoyaron de alguna forma a la consecución del presente estudio. Su apoyo, orientación y aliento fueron fundamentales para llevar a cabo este trabajo. Así mismo deseo agradecer especialmente al asesor el Dr. Juan Carlos Baños por su paciencia y valiosas sugerencias durante toda esta investigación, así como su orientación experta, han sido muy valioso para el construcción y éxito de esta investigación.

Asimismo, a mi amigo Jesús, con su presencia constante, sugerencias fueron de gran valor y ayudaron que este trabajo llegara a buen término. Y a Michael, Jeremy y Sasha por su cariño que me demuestran cada día.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS.....	3
LISTA DE TABLAS.....	5
LISTA DE FIGURAS.....	6
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
RESUMO.....	9
I. INTRODUCCIÓN.....	10
II. MÉTODO.....	22
2.1. Tipo y diseño.....	23
2.2. Población, muestra y muestreo.....	24
2.3. Hipótesis.....	25
2.4. Variables y operacionalización.....	25
2.5. Instrumentos o materiales.....	28
2.6. Procedimientos.....	33
2.7. Análisis de datos.....	34
2.8. Aspectos éticos.....	34
III. RESULTADOS.....	36
IV. DISCUSIÓN.....	41
V. CONCLUSIONES.....	47
VI. RECOMENDACIONES.....	49
REFERENCIAS	
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

- Tabla 1 Niveles de riesgo a Dependencia a videojuegos
- Tabla 2 Niveles de riesgo de Agresividad
- Tabla 3 Análisis de correlación entre Dependencia a videojuegos y Agresividad
- Tabla 4 Relación entre las dimensiones de V1 y V2 en adolescentes del nivel secundario
- Tabla 5 Relación entre las dimensiones de V2 y V1 en adolescentes del nivel secundario

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA SUR, 2024

CINTIA YESENIA YOVERA DE LA TORRE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

Tras el pasar por la pandemia de SARS CoV 2, la expansión para la industria de videojuegos ha sido exponencial en distintas plataformas virtuales, resultando en aumento de horas en esta actividad, provocando agresividad para relacionarse con los demás en diferentes ámbitos. El propósito fue determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en 304 adolescentes de una I.E. de Lima Sur. El tipo de investigación fue correlacional y diseño no experimental; se utilizó instrumentos adaptados a la realidad peruana para la recolección de datos, se empleó el TDV adaptado por Salas (2017) y el AQ adaptado por Matalinares et al. (2012). En los resultados se halló nivel de riesgo alto (49.7%) de dependencia a videojuegos, 73.3% entre nivel medio y alto de agresividad; además la relación entre agresividad y factores de dependencia a videojuegos: abstinencia ($Rho = .294$), abuso y tolerancia ($Rho = .237$), problemas ocasionados ($Rho = .210$) y dificultad de control ($Rho = .144$), asimismo entre dependencia a videojuegos y factores de agresividad: física ($Rho = .304$), verbal ($Rho = .204$), hostilidad ($Rho = .182$) e ira ($Rho = .186$), y la relación entre ambas variables ($rho = .295$; $p < .01$), demostrando que, a mayor riesgo a dependencia a videojuegos, mayor nivel de agresividad en adolescentes.

Palabras clave: adolescentes, agresividad, estudiantes, videojuegos

**VIDEO GAMES DEPENDENCE AND AGGRESSION IN ADOLESCENTS AT THE
SECONDARY LEVEL OF AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN SOUTH LIMA,
2024**

CINTIA YESENIA YOVERA DE LA TORRE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

After going through the SARS CoV 2 pandemic, the expansion for the video game industry has been exponential in different virtual platforms, resulting in an increase in hours in this activity, causing aggressiveness to interact with others in different areas. The purpose was to establish the connection linking dependence on videogames and aggressiveness in 304 youngsters from an I.E. from South Lima. The type of research was correlational and non-experimental design; Instruments adapted to the Peruvian reality were used for data collection, the TDV adapted by Salas (2017) and the AQ adapted by Matalinares et al. (2012). The results found a high risk level (49.7%) of dependency on videogames, 73.3% between a middle and way up of aggressiveness; In addition, the relationship between aggressiveness and video game dependence factors: abstinence (Rho = .294), misuse and toleration (Rho = .237), complication caused (Rho = .210) besides control struggling (Rho = .144), as well between dependence on videogames and factors of aggressiveness: corporeal (Rho = .304), verbalized (Rho = .204), animosity (Rho = .182) along with rage (Rho = .186), the relationship between both variables (rho = .295, $p < .01$), showing that higher the risk of dependence on video games, way up the magnitude of aggression in them.

Keywords: adolescents, aggressiveness, students, video games

**DEPENDÊNCIA E AGRESSÃO DE VIDEOGAMES EM ADOLESCENTES DO
NÍVEL SECUNDÁRIO DE UMA INSTITUIÇÃO DE EDUCAÇÃO NO SUL DE LIMA,
2024**

CINTIA YESENIA YOVERA DE LA TORRE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

Depois de passar pela pandemia de SARS CoV 2, a expansão da indústria de videogames foi exponencial em diferentes plataformas virtuais, resultando em aumento de horas nessa atividade, causando agressividade para interagir com outras pessoas em diferentes campos. O objetivo foi determinar a relação entre dependência de videogames e agressividade em 304 adolescentes de um I.E. do sul de Lima. O tipo de pesquisa foi correlacional e de desenho não experimental; Para a coleta de dados foram utilizados instrumentos adaptados à realidade peruana, o TDV adaptado por Salas (2017) e o AQ adaptado por Matalinares et al. (2012). Os resultados encontraram alto risco (49,7%) de dependência de videogames, 73,3% entre médio e alto nível de agressividade; Além disso, a relação entre a agressividade e os fatores de dependência o videogame: abstinência ($Rho = .294$), abuso e tolerância ($Rho = .237$), problemas causados ($Rho = .210$) e dificuldade de controle ($Rho = .144$), como bem entre dependência o videogames e fatores agressividade: física ($Rho = 0,304$), vocal ($Rho = 0,204$), hostilidade ($Rho = 0,182$) e raiva ($Rho = 0,186$), e a relação entre ambas variáveis ($rho = 0,295$, $p < 0,01$), provar que maior o risco de dependência de videogames, maior nível o agressividade em adolescentes.

Palavras-chave: adolescentes, agressividade, estudantes, videogames

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, después de pasar por la pandemia SARS CoV 2 (Covid 19), existe una expansión para la industria de los videojuegos, donde los adolescentes invierten tiempo para entretenerse; esto sucedió en distintas plataformas, como lo son los dispositivos móviles, PC y consolas (PlayStation, Xbox, Nintendo, etc.). Frente a esta situación internacional, según Accenture (2021) la industria de videojuegos ha incrementado por medio billón en los pasados tres años, ascendiendo a 2.7 billones, a su vez, planteó que habrá más de 400 millones de nuevos usuarios en el 2023. Según información de Interactive Software Federation of Europe (2018), en España hubo alrededor de 15,8 millones de videojugadores de 6 a 34 años, eran 56% varones y 44% mujeres, quienes se mantienen conectados 6,2 horas semanales.

Así mismo, World Health Organization (2018) incluye el trastorno con motivo del uso de videojuegos en la International Classification of Diseases (ICD-11), caracterizado por conductas repetitivas en los videojuegos, con ello, se reconoce que el uso excesivo de videojuegos tiene repercusiones mayores y prolongadas. En Latinoamérica, Newzoo (2021) reportó que hubo alrededor de 290 millones usuarios para el 2021, con lo cual pronostica para el 2024, habrá un aumento en 325 millones; conllevando así a un incremento no menor del 20% en los próximos 3 años. Así mismo, Unicef (2020) acota que la exposición a la violencia es mayor a través de los videojuegos o en las plataformas online hacia los niños y adolescentes, en México, los adolescentes, un 25% ha recibido algún tipo de violencia en sus vidas.

Mientras tanto en nuestro país, el Ministerio de Salud reveló que en el año 2018 se atendieron 2,233 casos de adicción a videojuegos en los establecimientos de salud del sector público, principalmente entre los 12 y 17 años, asimismo, el año 2019, las atenciones se incrementaron a 3,099 casos (Acuña, 2020). Además, el Ministerio de

Educación (2018) indicó en el contexto escolar el 70% participó indirectamente en situaciones de agresión, y el 30% realizaron algún tipo de conducta agresiva, con ello, mostrando recurrencia en comportamientos agresivos; Así mismo, en Villa el Salvador, Cáceres (2021) encontró un 25.4% un tipo de dependencia a videojuegos y moderadamente agresividad en 20.8% en adolescentes.

Por esta razón se formula la pregunta: ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur, 2024?

En esta sección, se redactan 05 antecedentes internacionales y 05 nacionales, de manera que se asemejen a las variables, tales como:

Tixi y García (2024) investigaron la hostilidad y dependencia a juegos de video en 90 alumnos en Ambato, Ecuador, hallando correlación positiva ($r = .39$; $p .001$). Además, Ortiz y Velastesgui (2023) indagaron la dependencia a videojuegos e impulsividad en 403 jóvenes estudiantes en Agua Santa, Ecuador, hallando correlación negativa ($r = -.109$; $p < 0.028$). Así también, Sahi y Bhagat (2021) investigaron la relación entre videojuegos en línea y agresión en 300 alumnos de la India, hallando una asociación positiva ($p < .01$). Del mismo modo, Li et al. (2020) determinaron la interacción a juegos de video violentos y agresividad de 630 participantes de China, en el cual se halló una asociación positiva ($p < .01$).

Asimismo, Medeiros et al. (2020) estudiaron la correlación entre las actitudes antisociales con el uso de videojuegos de índole violento, en 249 adolescentes de Sao Paulo, Brasil, hallando una correlación positiva ($r = .23$, $p .01$).

En nuestro país, Huamán (2023) evidenció la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad en 248 adolescentes de Piura, hallando ($r = .267$; $p < .05$), también Ñaupá (2021) en 264 estudiantes de Junín, hallando una correlación positiva

(rho= .264; $p < .05$). A su vez, Guevara et al. (2021) investigaron la correlación entre adicción a videojuegos y agresividad en 49 adolescentes de Lambayeque, hallando correlación ($r = .77$; $p < .01$); Estrada et al. (2020) investigaron la relación de adicción a internet y agresividad en 170 alumnos de Madre de Dios, obteniendo una correlación directa ($r = .64$; $p < 0.05$). Además, Peralta y Torres (2020) indagaron adicción a videojuegos y comportamiento disruptivos en 196 alumnos en Lima, hallando correlación negativa ($p = .79$) y ($p = .95$).

A continuación, se mostrarán explicaciones de definiciones, modelos teóricos y dimensiones. Para dependencia a los videojuegos, según los teóricos Chóliz y Marco (2011) primero puntualizan a la dependencia, mencionando como necesidad de obtener sensación de satisfacción, y que deteriora las interacciones en los círculos amicales, académicos y familiares. De la misma forma, encuentran que la dependencia a videojuegos tiene características como: necesidad de ampliar el tiempo empleado a la actividad, para obtener la misma gratificación, también síntomas de abstinencia al no poder jugar y deterioro en el ámbito familiar, social y académico.

Según el modelo teórico de dependencia a videojuegos, Chóliz y Marco (2011) se presenta propiedades motivacionales como: escenas atractivas e interactivas, niveles de graduable dificultad que generando competitividad e induciendo a pasar mayor tiempo en esta actividad; Una actuación exitosa en el juego puede producir motivación, aumentando la posibilidad de continuar jugando, y que al perder el control sobre su uso implica consecuencias negativas en la vida diaria.

Así mismo Chóliz y Marco (2011) mencionan sus dimensiones y/o factores: 1) Abstinencia; refiriendo a ausencia de interacción con videojuegos, generando incomodidad, irritabilidad y bajo rendimiento cognitivo. 2) Abuso y tolerancia; refiriendo al aumento desmedido y desmesurado acareando conflictos en el aspecto

social, familiar y académico con desenlaces perjudiciales resultando en algún tipo de trastorno como del sueño o alimenticio. 3) problemas causados por videojuegos; como consecuencias negativas que provoca el entretenimiento excesivo perturbando relaciones con otros e interrupción de la rutina de alimentación y del descanso. 4) dificultad de control, hace alusión a la complejidad que pasa para poder dejar el juego, conociendo los efectos negativos o disfuncionales que generan en el bienestar de la persona.

Por otra parte, Matalinares et al. (2012) menciona uno de los constructos como la agresividad, el cual se encuentra presente en situaciones diversas de manifestaciones distintas tanto física como verbal, motivado por emociones de ira, miedo o frustración; siendo más frecuente la agresividad física en varones mientras que verbal en mujeres, interviniendo factores biológicos, psicológicos y ambientales. Así mismo, Buss y Perry (1992) precisan la agresividad es proceder con finalidad de causar algún tipo de daño a los demás o a la misma persona.

Según el modelo teórico sobre agresividad, según Buss y Perry (1992), mencionan que se visibiliza cuando percibe amenazas o situaciones que pone en riesgo la supervivencia o estatus del individuo, asimismo, mencionan que la agresividad no es innata, sino interiorizada a través de la experiencia de la socialización e imitando modelos de su entorno y posiblemente modificadas a lo largo del tiempo. El modelo propone que existe dos tipos agresividad directa como golpes o utilizar algún tipo de arma e indirecta refiere a comportamientos como manipulación o exclusión social que tiene por objetivo dañar la imagen social del individuo.

Acorde Buss y Perry (1992) la agresividad tiene dimensiones, las cuales son: 1) Verbal, mediante insultos, ofensas para atacar a otra persona con el objetivo de humillar. 2) Física, a través de acciones para dañar el cuerpo de la persona, se emplea

algún objeto como arma punzocortante o las partes del propio cuerpo. 3) Ira, interviene un componente emocional que desencadena la agresividad de manera irracional. 4) Hostilidad, conjunto de emociones que predispone una actitud negativa hacia los demás y se manifiesta a través pensamiento y sentimientos de resentimiento hacia los demás.

Es así que la perspectiva de utilidad teórica, es demostrar la relación entre las variables en cuestión, precisar el riesgo a dependencia a videojuegos, el cual podría influir en agresividad de los estudiantes con el retorno a las aulas, generando aporte de información y comparaciones para posteriores estudios. Mientras que la perspectiva con utilidad práctica, plantear estrategias para afrontar esta problemática de la V1, a su vez disminuir los posibles niveles de V2. Además, desde la perspectiva metodológica se utilizaron los instrumentos de medición los cuales son; TDV y AQ, han sido muy utilizado alrededor del mundo, y con adaptaciones a la realidad nacional, asimismo, tras la perspectiva social, los hallazgos obtenidos, posibilitan la implementación de programas con impacto positivo, de tal forma que disminuya comportamientos que impiden su adecuado desarrollo.

Por ello, el objetivo general del presente estudio es: Determinar la relación que existe entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur, 2024. Así los objetivos específicos son los siguientes: 1) Identificar el nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes del nivel secundario. 2) Identificar el nivel de agresividad en adolescentes del nivel secundario. 3) Identificar la relación de las dimensiones de dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario. 4) Identificar la relación de las dimensiones de la agresividad y dependencia a los videojuegos en adolescentes del nivel secundario.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño: El tipo del presente estudio es correlacional, según Vásquez et al. (2023) menciona como propósito conocer y/o comprender la relación entre dos o más posiciones en un ambiente específico. De acuerdo, Hadi et al. (2023) al utilizar el diseño no experimental corresponde a nivel básico, se efectuó sin emplear alguna modificación o manipulación sobre las variables en un tiempo determinado para comprender su asociación, resultados y manifestaciones naturales.

2.2. Población, muestra y muestreo: Con 1,027 alumnos matriculados en el año académico, se dispuso la población, con edades desde 13 a 17 años, de un centro educativa en Lima Sur. Conforme Vásquez et al. (2023) indica la población es una totalidad con cualidades más frecuentes entre ellos. Así mismo, la muestra se estimó en 280, sin embargo, se aplicó a 304, Hadi et al. (2023) recomienda que una muestra debe obedecer al acercamiento de las características poblacionales, por ello, es mejor el aumento del tamaño muestral. Así mismo, el muestreo del actual estudio perteneció al tipo no probabilístico Hadi et al. (2023) menciona que, los participantes se seleccionan de acuerdo a la apreciación y a voluntad del investigador.

2.3. Hipótesis: HG: Existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario. Mientras que en las h. específicas: HE₁ Existe relación entre dependencia a videojuegos y dimensiones de agresividad en adolescentes. Y HE₂ Existe relación entre las dimensiones de dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes.

2.4. Variables y operacionalización: Para dependencia a videojuegos, según Chóliz y Marco (2011) mencionan que dependencia demuestra la necesidad de obtener una sensación de satisfacción que a su vez deteriora las interacciones en los círculos sociales. Mientras para Agresividad, Buss y Perry (1992) definen a la agresividad

como la conducta con objetivo de ocasionar daño físico o psicológico a uno mismo o a otros.

Se muestra en la tabla de operacionalización de v1 y v2, donde se detalla sobre definición conceptual, definición operacional, dimensiones, indicadores y escala de medición que se encuentra en anexos (anexo 2).

2.5. Instrumentos o materiales: Para recolectar la data, se empleó TDV desarrollado por Choliz y Marco (2011), adaptado en el contexto peruano por Salas (2017) con consistencia interna de $\alpha = .96$, conta de 25 ítems, 4 factores y escala de medición tipo Likert.

Para la validez v1 fue mediante de AFC (análisis factorial confirmatorio) basado en la estructura interna, los ítems presentan cargas factoriales estandarizadas superiores a .50. asimismo, el modelo de cuatro factores evaluado muestra buen índice de ajuste parsimonioso ($\chi^2 / gl = 1.6$), indicando ajustes óptimos en los índices de ajuste robusto: TLI y CFI mayores a .95, además, las estimaciones de RMSEA y SRMR son inferiores a .08 evidenciando satisfactoria validez. A su vez en Confiabilidad V1, las dimensiones presentan coeficientes superiores a .75 en α de Cronbach y superiores a .80 en ω de McDonald, para el íntegro del test, los valores son superiores (α y $\omega > 0.90$), ofreciendo medidas confiables para su aplicación.

Asimismo, se administró el AQ elaborado por Buss con Perry sobre la agresividad (1992), adaptado al español por Andreu et al. (2002), así mismo, en el contexto peruano adaptado por Matalinares et al. (2012), con consistencia interna de $\alpha = .88$, consta de 29 ítems, cuatro factores con medidas a través de la escala Likert. Para la validez V2 fue a través de AFC basado en la estructura interna, los ítems presentan cargas factoriales estandarizadas superiores a .30, a su vez, el modelo de cuatro factores evaluado demuestra buen índice de ajuste parsimonioso ($\chi^2 / gl =$

2.49), e indicando ajuste óptimo en los índices de ajuste robusto: TLI y CFI superiores a .95, además, los valores de RMSEA y SRMR son menores a .08 evidenciando satisfactoria validez.

Además, en Confiabilidad V2, las dimensiones presentan coeficientes superiores (α y $\omega > .80$), asimismo, para el íntegro del test son valores superiores (α y $\omega > .90$); ofreciendo medidas confiables para su aplicación.

2.6. Procedimiento: Se requirió el permiso de los creadores de los instrumentos, a través de medios virtuales, luego, a través de una solicitud, se pidió aprobación de los directivos del centro educativo, posteriormente, se coordinó con los docentes a cargo, día, hora y tiempo de la toma de muestra (20 minutos), procurando coincidir con la hora de tutoría, y se entregó un consentimiento informado.

2.7. Análisis de datos: La data fue tabulada en el programa Excel 2019 y se trasladó a softwares estadísticos: SPSS 26 (resultados descriptivos), JASP (distribución no normal ($p < .05$) y validez) así como se utilizó JAMOVI (confiabilidad).

2.8. Aspectos éticos: Para poder recolectar los datos se brindó el consentimiento informado, describiendo motivo, participación anónima y confidencialidad de resultados. Este estudio se apega a lo señalado por The World Medical Association (2014) estableció y promovió estándares para respetar, proteger y derechos de todos los participantes en estudios de investigación, algunos principios éticos son: 1) Cumplir con los derechos de los integrantes, 2) Beneficio para la sociedad y los riesgos para los participantes debe ser evaluada para minimiza algún daño posible, 3) La elección de los participantes debe estar basada en criterios científicos, 4) Las investigaciones deben estar sujetas por una revisión ética independiente. Además, este estudio reporta su originalidad de contenido a través del software anti plagio Turnitin.

III. RESULTADOS

Se procede a mostrar resultados descriptivos: Nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

Tabla 1
Niveles de riesgo a Dependencia a videojuegos

	General		Varones		Mujeres	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	81	26.6	17	12.0	64	39.5
Medio	72	23.7	29	20.4	43	26.5
Alto	153	49.7	96	67.6	55	34.0
Total	304	100.0	304	100.0	304	100.0

Según lo identificado en tabla 1, se denota el 49.7% del alumnado de secundaria presentan niveles altos hacia dependencia a videojuegos, así mismo, aproximadamente 8 de cada 20 adolescentes no demuestran algún tipo de problema de dependencia a videojuegos (nivel bajo), por otro lado, se aprecia que mantienen un nivel alto y moderado son los varones con un 88.0%, mientras que solo la tercera parte de las mujeres presentan nivel alto en dependencia a videojuegos.

Nivel de agresividad en adolescentes del nivel secundario:

Tabla 2
Niveles de riesgo a Agresividad

	General		Varones		Mujeres	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	81	26.6	46	32,4	35	21,6
Medio	150	49.3	69	48,6	81	50,0
Alto	73	24.0	27	19,0	46	28,4
Total	304	100.0	304	100.0	304	100.0

Según lo identificado en la tabla 2, se denota el 73.3%, de adolescentes de secundaria presentan de riesgo medio y alto de agresividad, así mismo, aproximadamente 2 de 5 adolescentes no presentan problemas de agresividad (nivel bajo). Sin embargo, se evidencia que 19.0% de alumnos varones muestran nivel alto de v2, mientras la mitad (uno de cada dos) de las mujeres presenta nivel moderado de agresividad.

Se procede a mostrar resultados inferenciales y contraste de hipótesis:
Relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur, 2024

Ho: No existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario.

Ha: Existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario.

Tabla 3

Análisis de correlación entre Dependencia a videojuegos y Agresividad

	<i>rho [IC95%]</i>	<i>p</i>	<i>r²</i>
Dependencia videojuegos - Agresividad	0.295 (0.149, 0.359)	< .001	0.087

Nota: rho=Spearman, IC= Interv. de conf., p=prob. de sig., r² = coeficiente de determinación

Asimismo, se denota en la Tabla 3, el análisis de correlación de Spearman indicando que dependencia a videojuegos y agresividad existe relación significativa ($\rho = .295$; $p < .01$), tendencia positiva con grado moderado. Asimismo, la correlación constata una consideración práctica de tamaño de efecto mediano, valor traducido en términos de varianza evidencia que la v_1 explica el nivel de v_2 en 8.7%. Por tanto, datos hallados apoyan la validez de hipótesis alterna y permite rechazar la nula.

Relación de las dimensiones de dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario:

Ho: No existe relación entre las dimensiones de dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes.

Ha: Existe relación entre las dimensiones de dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes.

Tabla 4*Relación entre las dimensiones de V1 - V2 en adolescentes del nivel secundario*

		Rho [IC95%]	<i>p</i>	<i>r</i> ²
Abstinencia	- Agresividad	0.294 [0.188, 0.394]	< .001	0.086
Abuso y Tolerancia	- Agresividad	0.237 [0.128, 0.341]	< .001	0.056
Probl. ocas. por videojuegos	- Agresividad	0.210 [0.100, 0.315]	< .001	0.044
Dificultad en el control	- Agresividad	0.144 [0.032, 0.252]	0.012	0.020

Nota: rho=Spearman, IC= Interv. de conf., p=prob. de sign., r2 = coeficiente de determinación

En la tabla 4, se aprecia que de acuerdo con el IC95%, los siguientes son factores de dependencia a videojuegos están relacionadas de manera significativa ($p < .01$) e importante ($\rho > .001$) con la agresividad. Dichas relaciones son de tendencia positiva y con grado de intensidad débil. Los datos correspondientes a los tamaños de efecto y los intervalos de confianza permiten apoyar la validez de la hipótesis alterna y rechazar la nula.

Relación de las dimensiones de la agresividad y dependencia a los videojuegos en adolescentes del nivel secundario:

Ho: No existe relación entre dimensiones de agresividad y dependencia a videojuegos en adolescentes.

Ha: Existe relación entre las dimensiones de agresividad y dependencia a videojuegos en adolescentes.

Tabla 5*Relación dimensiones de V2 - V1 en adolescentes del nivel secundario*

		Rho [IC95%]	<i>p</i>	<i>r</i> ²
Agr. Física	- Dependencia_Videojuegos	0.304 [0.198, 0.403]	< .001	0.092
Agr. Verbal	- Dependencia_Videojuegos	0.204 [0.093, 0.309]	< .001	0.041
Hostilidad	- Dependencia_Videojuegos	0.182 [0.071, 0.289]	0.001	0.033
Ira	- Dependencia_Videojuegos	0.186 [0.075, 0.292]	0.001	0.034

Nota: rho=Spearman, IC= Interv. de conf., p=prob. de sign., r2=coe. determinación

Según lo hallado en la tabla 5, se denota con un IC95%, dimensiones de agresividad, están relacionadas de forma significativa ($p < .01$) e importante ($r > .10$) con dependencia a videojuegos. Dichas relaciones son de tendencia positiva con grado de intensidad bajo. Los datos correspondientes a los tamaños de efecto y los intervalos de confianza permiten apoyar la validación de la hipótesis alterna y rechazar la nula.

IV. DISCUSIÓN

El presente estudio mantuvo como finalidad determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de secundaria en un centro educativa de Lima Sur, 2024.

Entonces en este sentido, el hallazgo central de acuerdo con el objetivo general, es haber demostrado la existencia de relación positiva entre las variables de estudio ($\rho = .295$; $p < .01$), indicando que a mayor dependencia a videojuegos probabiliza mayor agresividad, asimismo, el tamaño de efecto es de mediana relevancia, con ello, la correlación evidencia que para los adolescentes en situación de alto riesgo a dependencia a videojuegos existe un 8.7% de probabilidad de emisión de comportamientos agresivos. Este hallazgo coincide con el de Guevara et al. (2021), quienes encontraron correlación positiva y fuerte entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes en Lambayeque, mientras que Estrada (2020) halló fuerte correlación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes en Lima.

Por consiguiente, según los hallazgos obtenidos se optó por rechazar la hipótesis nula. De acuerdo a los resultados, es adecuado implementar un programa preventivo como el de Montiel-Bueno (2022) quien diseñó el programa preventivo de la adicción a juegos virtuales, con el objetivo fue brindar a los adolescentes herramientas conductuales que minimizan la posibilidad de tener conductas problemáticas, según lo mencionado, el modelo cognitivo de Echeburúa et al. (2014) menciona sobre los pensamientos distorsionados tienen un papel de suma importancia en el inicio y el desarrollo de conductas dependientes.

Asimismo de acuerdo con el primer objetivo específico, es de suma importancia conocer los niveles de dependencia a videojuegos en adolescentes y como afecta en la existencia de conductas dependientes, inadecuado control de impulsos, excesiva

utilización de tiempos, por ello, se halló que 1 de 4 adolescentes presentan un nivel moderado de riesgo a presentar dependencia a videojuegos mientras que la mitad de los estudiantes del nivel secundario presentan nivel de riesgo alto (49.7%) en desarrollar dependencia a videojuegos, se caracteriza por presentar incremento de cantidad de horas dedicadas a videojuegos que conlleva dificultad en realizar otras actividades como académicas, amicales, familiares e incluso presentar ansiedad por no tener la posibilidad de jugar (Marco, 2013).

De igual manera la alta exposición y tiempo utilizado en videojuegos (Esposito et al., 2020), asimismo, se observó mayor prevalencia entre los niveles de riesgo moderado y alto en varones (81.1%), mientras que en mujeres prevalece en 60.5%.

Por su parte Khorsandi y Li (2022) llevaron a cabo un estudio para conocer los niveles de adicción a videojuegos en adolescentes, del mismo modo, Artezano (2020) investigó sobre tendencia de la adicción a videojuegos en adolescentes, ambos estudios hallaron resultados semejantes al presente estudio. Por consiguiente, quedó demostrado la existencia de niveles de riesgo moderados y altos a dependencia a videojuegos en varones.

De acuerdo con los resultados, es de suma importancia la implementación de un programa de prevención al juego como el de Gizakia (2023) que diseñó el programa de prevención del juego y abuso de tecnologías con el objetivo de brindar un espacio accesible con herramientas psicoeducativas, orientación psicológica para abordar estos temas tanto a los niños, adolescentes, familias y tutores legales.

Del mismo modo, en concordancia con el segundo objetivo específico, es gran importancia conocer los niveles en agresividad en adolescentes, puesto que, estas conductas son inadecuadas y fomentan otras como impulsividad, agresiones tanto corporal o verbal. Se halló un 73.3%, de los adolescentes presentan riesgo medio y

alto, esto se caracteriza por un aumento en la exposición repetida a la violencia en los medios virtuales que puede tener efectos a corto y largo plazo en el comportamiento de los adolescentes (Barlett & Rodeheffer, 2009). Además de hallar mayor prevalencia en mujeres con un 78.4%, siendo esto un 10.8% más en varones.

Estos hallazgos se asemejan una similitud a los encontrados por Guevara et al. (2020) investigaron sobre el comportamiento agresivo en adolescentes con hallazgos semejantes al presente estudio. Por consiguiente, quedo demostrado la existencia de niveles de riesgo moderados y altos de agresividad. De acuerdo con los resultados, es de suma importancia la implementación de programas preventivos de agresividad como el de Durán (2020) y el de Wang et al. (2019), quienes diseñaron el programa de prevención y mitigación de conductas agresivas dirigido a adolescentes, cuyo objetivo es sensibilizar a través de diferentes módulos y talleres para así poder fomentar a través de la psicoeducación el autocontrol, manejo de la ira y resolución de conflictos.

Del mismo modo, de acuerdo con el tercer objetivo específico, es de suma importancia conocer la relación entre los cuatro factores de dependencia a videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia, inconvenientes ocasionados por videojuegos y dificultad en el control, con agresividad. Se demostró relación positiva entre los factores de dependencia a videojuegos con agresividad. Lo cual confirma que la exposición a videojuegos se relaciona con los pensamientos, conductas y actitudes agresivas, con el tiempo disminuyendo comportamientos empáticos y prosociales hacia el resto de personas, (Etxeberria, 2011). Este hallazgo se asemeja con el estudio de Sahi y Bhagat (2021) quienes analizaron sobre videojuegos en línea y agresión en adolescentes, en el cual se constató correlación directa entre factores de variable independiente y la variable dependiente.

De igual manera, Sahi y Bhagat (2021) llevaron a cabo un estudio para conocer la relación de uso de videojuegos y la conducta agresiva, con hallazgos semejantes al presente estudio. Por ende, quedó demostrado la correlación entre los factores de dependencia a videojuegos y agresividad. De acuerdo con los resultados, es de suma importancia la implementación de un programa de prevención como el de Bonnaire et al. (2019), además como el de Tso et al. (2022), quienes diseñaron el programa de prevención e intervención en estudiantes, con el objetivo de incrementar la concientización del tiempo utilizado en videojuegos y reflexionar sobre las consecuencias en el abuso del uso de videojuegos y reforzar los factores protectores para mitigar los efectos negativos.

Asimismo, en concordancia con el cuarto objetivo específico, de suma importancia conocer la relación de los factores de agresividad, las cuales son: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira, con la v1. Se afirma que existe una relación positiva entre dimensiones de agresividad con dependencia a videojuegos. Confirmando así que la agresión es una expresión desadaptativa, producto de problemas conductuales e incluso dificultad en el manejo de la ira y dificultad en resolución de conflictos, (Mestre et al., 2011).

Este hallazgo se asemeja con el estudio de Enciso y Jara (2021) llevaron a cabo el estudio conocer la relación entre agresividad y dependencia a videojuegos en alumnos adolescentes en Lima. Por consiguiente, quedó demostrado la existencia del vínculo entre las dimensiones de agresividad y dependencia a videojuegos. Según los resultados, es importante el desarrollo de un programa de prevención como el de Sukhodolsky et al. (2016) quienes diseñaron el programa de intervención en las conductas de ira y agresión, con el fin de brindar capacitación en el manejo de estas conductas a los padres y terapia según el diagnóstico a los adolescentes.

V. CONCLUSIONES

Por consiguiente, se mostrará a continuación los siguientes hallazgos según objetivos planteados en el presente estudio:

1. Respecto a la dependencia a videojuegos, la mitad (10 de cada 20) del alumnado presentan nivel de riesgo alto, de los cuales existe preponderancia en varones es 3 de cada 10 adolescentes mientras en las mujeres es 2 de cada 10 adolescentes.
2. Respecto a la agresividad, aproximadamente 73.3% del alumnado presentan nivel de riesgo entre moderado y alto, los cuales existe preponderancia en varones en 3 de 10 adolescentes varones mientras tanto en mujeres es 4 de 10.
3. Demostrando la existente de relación directa ($\rho = .295$; $p < .01$) entre las variables e implicando que el uso desmedido de videojuegos fomenta prácticas de comportamiento agresivo en los alumnos.
4. Existe relación positiva entre dimensiones de DV las cuales son: abstinencia ($\rho = .294$), abuso y tolerancia ($\rho = .237$), prob. ocas. por videojuegos ($\rho = .210$) y dif. en el control ($\rho = .144$). y agresividad.
5. Existe relación positiva y débil entre dimensiones de agresividad, son: agr. física ($\rho = .304$), agr. verbal ($\rho = .204$), hostilidad ($\rho = .071$) e ira ($\rho = .075$) con DV.

VI. RECOMENDACIONES

A continuación, se prosigue a presentar las recomendaciones:

1. Implementar talleres preventivos dirigidos a estudiantes adolescentes para disminuir el riesgo a dependencia a videojuegos, con ello, se podrá prever futuras situaciones donde ocurra el uso desmedido y descontrolado.
2. Implementar talleres preventivos promocional dirigidos a estudiantes adolescentes para fortalecer la autorregulación de emociones como la ira, para así poder mejorar las relaciones interpersonales en los distintos ámbitos que se desenvuelve el estudiante.
3. Se plantea incentivar futuros estudios sobre dependencia a videojuegos o agresividad en los escolares en Lima Sur, por el motivo que existe poca bibliografía y estudios con similitudes de variable y población, de este modo poder ahondar en este tema.
4. Aplicar un programa dirigido a adolescentes de la I.E. para fomentar el manejo y uso responsable de videojuegos, con ello poder influir en la forma positiva en los adolescentes.
5. Aplicar un programa dirigido a adolescentes de la I.E. para fortalecer el manejo de conflictos y expresar sus emociones de una manera adecuada con lo mejorar su interacción con los demás.

REFERENCIAS

- Accenture (2021). Global gaming industry value now exceeds \$300 billion new Accenture report finds.
<https://newsroom.accenture.com/news/global-gaming-industry-value-now-exceeds-300-billion-new-accenture-report-finds.htm#:~:text=Accenture's%20new%20report%20%E2%80%94%20%E2%80%9CGaming%3A,behind%20the%20industry's%20massive%20growth.>
- Acuña, J. (2020). Más de tres mil casos por adicción a videojuegos. *Diario Perú 21*, pág. 6.
<https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Andreu, J. (2017). Niños y adolescentes agresivos. *Padres y Maestros*, (371), 55-60.
<https://doi.org/10.14422/pym.i371.y2017.009>
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un colegio nacional de Huancayo - 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Los Andes]. Repositorio Institucional de la Universidad Peruana Los Andes.
<https://hdl.handle.net/20.500.12848/1917>
- Barlett, P., & Rodeheffer, D. (2009). Effects of realism on extended violent and nonviolent video game play on aggressive thoughts, feelings, and physiological arousal. *Aggressive Behavior*, 35(3), 213–224.
<https://doi.org/10.1002/ab.20279>
- Bonnaire, C., Serehen, Z., & Phan, O. (2019). Effects of a prevention intervention concerning screens, and video games in middle-school students: Influences on beliefs and use, *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 537-553.
<https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.54>

Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63 (3), 452-9.

<https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>

Cáceres, S. (2021) Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – Sur [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

<https://hdl.handle.net/20.500.13067/2167>

Chóliz, M. (2011). *PrevTec 3.1 Programa de prevención de adicciones tecnológicas*.

<https://usoresponsablenuevatecnologias.files.wordpress.com/2009/10/prevtec.pdf>

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/articulo.oa?id=16720051019>

Dirección de Salud Mental (2018). *Depresión y trastorno de déficit de atención, podrían relacionarse con adicción a videojuegos*. Instituto Nacional de Salud Mental.

<http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/020.html>

Durán, A. (2018). *Programa de prevención y mitigación de las conductas agresivas en niños y adolescentes del área metropolitana de Bucaramanga*. [Tesis de pregrado, Universidad Pontificia Bolivariana]. Repositorio de la Universidad Pontificia Bolivariana.

https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/5724/digital%09_37507.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Echeburúa, E., Salaberría, K., & Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia psicológica*, 32(1), 31–40.
<https://doi.org/10.4067/s0718-48082014000100003>
- Enciso, R., & Jara, J. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/70342>
- Esposito, M., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: a cross-sectional study. *Medicina*, 56(5), 200-221.
<https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Estrada, E. G., Mamani, M., Gallegos, N. A., & Mamani, H. J. (2020). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140–157.
<https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560>
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Interuniversitaria*, 18(1), 31-39.
<https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
- Gizakia (2023). *Prevención del juego y abuso de tecnologías*. ONG Gizakia.
<https://www.gizakia.org/es/atencion-adolescentes/prevencion-del-juego-y-abuso-de-tecnologias>
- Guevara, G., Valladolid, A., Fernández, L., Olaya, C., & La Rosa, O. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en

- estudiantes de secundaria. *Hacedor – AIAPÆC*, 5(2), 155–165.
<https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis* (1° ed.). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.
<https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Huamán, J. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of neuroscience and public health*, 4(1),27-37
<https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3%20>
- Interactive Software Federation of Europe (2018). *Anuria del año 2017*. Asociación Española de Videojuegos.
http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf
- Khorsandi, A., & Li, L. (2022). A multi-analysis of children and adolescents' video gaming addiction with the AHP and TOPSIS methods. *Multidisciplinary Digital Publishing Institute*. 19(15), 9680–9680.
<https://doi.org/10.3390/ijerph19159680>
- Li, J., Du, Q., & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. *Children and youth services review*. 118(1).
<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105370>
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa prevtec 3.1* [Tesis de posgrado, Universidad de Valencia]. Repositorio de la Universidad de Valencia.

<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/28739/Tesis%20Doctoral%20Preveni%C3%B3n%20Adicci%C3%B3n%20Videojuegos%20Marco.pdf?sequence=1>

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, Y., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *IIPSI*, 15(1), 147-161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>

Medeiros, B., Pimentel, C., Sarmet, M., & Mariano, T. (2020). “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261–271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>

Mestre, V., Tur, P., & Samper, P. (2011). La agresividad en la adolescencia: variables y contextos implicados. *Calidad de vida*, 2(1), 49-63. <http://www.cienciared.com.ar/ra/doc.php?n=1023>

Ministerio de Educación. (Minedu, 2018). *Estadística sobre violencia escolar en el Perú*. Sistema especializado en reporte de casos de violencia escolar. <http://www.siseve.pe/Seccion/Estadisticas>

Montiel-Bueno, G. (2022). *Programa de prevención de la adicción a juegos virtuales en adolescentes*. [Tesis de maestría, Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga. <https://hdl.handle.net/10630/25241>

Ñaupá, D. (2023) *Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Continental]. Repositorio de la Universidad Continental.

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14440/1/IV_FHU_501_TE_%C3%91aupa%20Huacachi_2023.pdf

Newzoo (2021). *Where does gaming go next?* Google for games - Newzoo beyond.

<https://kstatic.googleusercontent.com/files/bc63e7bfcf3c96725630ca97a6e768e4ee7f6f8e36ba64d97657aaba3000c57584b969b6bc46dfc8a92782cab2d58e762968b1493422c598c7ac3a23451a36de>

Ortiz, D., & Velastegui, D. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. 4(1), 1180-1192.

<https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>

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

<https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>

Sahi, M., & Bhagat, D. (2021). Relationship between online games and aggression amongst adolescents. *YMER Digital*. 20(10), 49-54.

<https://ymerdigital.com/uploads/YMER221022.pdf>

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 2-13.

<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Sukhodolsky, D., Smith, S., McCauley, S., Ibrahim, K., & Piasecka, J. (2016). Behavioral interventions for anger, irritability, and aggression in children and adolescents. *Journal of child and adolescent psychopharmacology*, 26(1), 58–64.

<https://doi.org/10.1089/cap.2015.0120>

The World Medical Association (2014). *Declaración de Helsinki, principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. The World Medical Association.

<https://www.wma.net/es/policias-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>

Tixi, N., & García, D. (2024). Hostilidad y dependencia a videojuegos en adolescentes. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4), 210–220.

<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i4.1130>

Tso, W., Reichert, F., Law, N., Fu, K., & Ip, P. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: a cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health*, 20(1), <https://doi.org/10.1016/J.LANWPC.2022.100382>

Unicef (2017). *Pide proteger a los niños en el mundo digital al tiempo que se mejora el acceso a internet de los más desfavorecidos*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

<https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-pide-proteger-los-ni%C3%B1os-en-el-mundo-digital-al-tiempo-que-se-mejora-el>

Unicef (2020). *Mantener seguros a niñas, niños y adolescentes en internet*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

<https://www.unicef.org/mexico/mantener-seguros-ni%C3%B1as-ni%C3%B1os-y-adolescentes-en-internet>

Vásquez, A., Marisol, L., Rogelio Cahuana Tapia, Rosa Vera Teves, & Julio Holgado Tisoc. (2023). *Métodos de investigación científica* (1° ed.). Instituto Universitario

de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.

<https://doi.org/10.35622/inudi.b.094>

Wang, Z., Hu, Y., Zheng, H., Yuan, K., Du, X., & Dong, G. (2019). Females are more vulnerable to Internet gaming disorder than males: evidence from cortical thickness abnormalities. *Psychiatry research: neuroimaging*, 283(1), 145–153. <https://doi.org/10.1016/j.psychresns.2018.11.001>

World Health Organization (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud*. Organización Mundial de la Salud. http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67411/a77102_spa.pdf?sequence=1

World Health Organization (2019). *Salud del adolescente*. World Health Organization World. https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1

World Health Organization World (2018). *Inclusion of “gaming disorder” in ICD*. World Health Organization World. <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA SUR

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>General</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una I.E. en Lima Sur?</p>	<p>General</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p>Específicos</p> <p>Identificar el nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes del nivel secundario.</p> <p>Identificar el nivel de agresividad en adolescentes del nivel secundario.</p> <p>Identificar la relación de las dimensiones de dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario.</p> <p>Identificar la relación de las dimensiones de la agresividad y dependencia a los videojuegos en adolescentes del nivel secundario.</p>	<p>General</p> <p>HA: Existe relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p>Específicos</p> <p>Existe relación entre las dimensiones de dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur.</p> <p>Existe relación entre las dimensiones de agresividad y dependencia a videojuegos en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Dependencia a videojuegos</p> <p>Dimensiones</p> <p>Abstinencia</p> <p>Abuso y Tolerancia Problemas ocasionado por videojuegos</p> <p>Dificultad en el control</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Agresividad</p> <p>Dimensiones</p> <p>Agresión Física</p> <p>Agresión Verbal</p> <p>Hostilidad</p> <p>Ira</p>	<p>Tipo</p> <p>Correlacional</p> <p>Diseño</p> <p>No experimental</p> <p>Población</p> <p>1,027 alumnos, cuyas edades se encontraron entre 13 a 18 años, ambos sexos, cursando desde el 2do al 5to año de secundaria de una Institución Educativa Nacional en Lima Sur</p> <p>Muestra</p> <p>Se conto con la participación de 304 adolescentes del nivel secundario.</p> <p>Instrumento de recolección de datos</p> <p>Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y</p> <p>Cuestionario de Agresividad (AQ)</p>

Anexo 2: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Dependencia a videojuegos.	Chóliz y Marco (2011) mencionan que la dependencia demuestra la necesidad de obtener una sensación de satisfacción que a su vez deteriora las interacciones en los círculos sociales.	0 a 9 (Bajo) 10 a 18 (Medio) 19 a 33 (Alto) 34 a más (Muy alto)	Abstinencia Abuso y Tolerancia Problemas ocasionados por videojuegos Dificultad en el control	Irritabilidad Intranquilidad Necesidad de jugar Tiempo excesivo Enfrentamiento Mentiras Desvelamiento Ideas de juego	Intervalo categorizado a ordinal con fines descriptivos
Agresividad	Según Buss y Perry (1992) definen a la agresividad como la conducta con objetivo de ocasionar daño físico o psicológico a uno mismo o a otros.	1 a 58 (Bajo) 59 a 89 (Medio) 90 a 145 (Alto)	Agr. Física Agr. Verbal Hostilidad Ira	Conduct. violentas Rpta. verbal insulto o amenazas Rechazo, eval. negativa del resto Sentimientos de furia y violencia.	Intervalo categorizado a ordinal con fines descriptivos

Anexo 3: Instrumento utilizado

Test De Dependencia A Videojuegos (TDV)

Adaptado por Salas (2017)

GRADO: _____

SEXO: _____ EDAD: _____

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

	ITEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
01.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
02.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
03.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
04.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
05.	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
06.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
07.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
08.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
09.	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
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 mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

Anexo 4: Instrumento utilizado

Cuestionario de Agresión (AQ) Adaptado por Matalinares et al. 2012

GRADO: _____

SEXO: _____ EDAD: _____

INSTRUCCIONES

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

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF = Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

		CF	BF	VF	BV	CV
01.	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02.	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03.	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04.	A veces soy bastante envidioso					
05.	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06.	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07.	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08.	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09.	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10.	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11.	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12.	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13.	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal					
14.	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15.	Soy una persona apacible					
16.	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17.	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18.	Mis amigos dicen que discuto mucho					
19.	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20.	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21.	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22.	Algunas veces pierdo el control sin razón					
23.	Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24.	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25.	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26.	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí, a mis espaldas					
27.	He amenazado a gente que conozco					
28.	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29.	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

Anexo 5: Constancia de ejecución de la I.E.



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CONSTANCIA DE INVESTIGACIÓN

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 6099 PERÚ
ESPAÑA- UGEL 01-SJM.**

HACE CONSTAR:

Que la señorita Cintia Yesenia Yovera De La Torre, identificada con documento de identidad nacional N° 70603261, estudiante del XI ciclo de la carrera profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú.

Ha realizado la administración de instrumentos al nivel secundario de la I.E. N° 6099 Perú España, como parte de su investigación de tesis denominada "Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima sur, 2023".

Se expide la presente constancia a solicitud, para los fines que crea conveniente.



Villa El Salvador, 17 de Abril de 2023



Nelly Lourdes Moscoso
Nelly Lourdes Moscoso
DIRECTORA

Nelly Lourdes Moscoso Bernel
Directora I.E. N° 6099 Perú España

Anexo 6: Solicitud de autorización de instrumentos psicométricos

Test de dependencia de videojuegos (TDV)  

CINTIA YOVERA DE LA TORRE <cyovera@autonoma.edu.pe> lun, 20 jun 2022, 0:13 ☆ ↶ ⋮
para esalasb ▾

Buenas noches, Dr. Edwin Salas Blas.

Mi nombre es Cintia Yovera, estudiante de la carrera de Psicología, de la universidad Autónoma del Perú, me encuentro realizando mi proyecto de investigación, por el cual pido permiso para utilizar su adaptación del test de dependencia de videojuegos (TVD) en nuestro país, por lo cual, pido el permiso de utilizar el test en mención.

Espero su respuesta

Muchas gracias

Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry Externo Recibidos x   

CINTIA YOVERA DE LA TORRE <cyovera@autonoma.edu.pe> dom, 19 jun 2022, 23:55 ☆ ↶ ⋮
para maria_luisa93 ▾

Buenas noches, Dra Maria Luisa **Matalinares** Calvet.

Mi nombre es Cintia Yovera, estudiante de la carrera de Psicología, de la universidad Autónoma del Perú, me encuentro realizando mi proyecto de investigación, por el cual pido permiso para utilizar el Cuestionario de Agresión (AQ) adaptado por ud., por lo cual, pido el permiso de utilizar el cuestionario en mención.

Espero su respuesta

Muchas gracias

maría luisa matalinares Calvet <maria_luisa93@hotmail.com> lun, 20 jun 2022, 9:07 ☆ ↶ ⋮
para mi ▾

Puedes usar el instrumento. Haz laa citas que correspondan.

Anexo 7: Consentimiento Informado

Estimados participantes del nivel secundario:

A través de este medio se le solicita su autorización para su participación en la investigación denominada:

"DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA SUR, 2024".

Asimismo, es importante considerar que su participación es voluntaria y anónima, además sus respuestas serán tratadas de manera confidencial.

Si desea participar, le solicito, completar la sección destinada a su consentimiento, con una "X".

De antemano, le agradezco su participación y la información valiosa que brindará.

Consentimiento informado:

He tomado conocimiento de los propósitos del estudio y he recibido información suficiente para decidir voluntariamente mi participación. Comprendo que mi participación es anónima.

La información brindada será tratada de forma confidencial y exclusivamente para fines de investigación. Por otro lado, sé que puedo suspender en cualquier momento mi participación sin dar explicación alguna.

Desea participar:

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>