FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO ESTATAL DE VILLA EL SALVADOR, 2023

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA

MARIANA ANTONIETA ROJAS ROMAN (ORCID: 0000-0001-5053-2994)

ASESOR

MG. JAVIER JESUS VIVAR BRAVO (ORCID: 0000-0003-2661-6447)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE PROGRAMA

VIOLENCIA Y ADICCIONES

LÍNEA DE ACCIÓN RSU

SALUD Y BIENESTAR

LIMA, PERÚ, DICIEMBRE 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

Rojas Roman, M. A. (2024). *Dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Mariana Antonieta Rojas Roman
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40559262
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-5053-2994
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Javier Jesus Vivar Bravo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74697504
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2661-6447
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47283514
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Norma Beatriz Fajardo Palacios
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08824056
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Erick Gino Briceño Angulo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	44649451
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023
Línea de investigación Institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado.
Línea de investigación del Programa	Violencia y adicciones.
URL de disciplinas OCDE	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00

Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

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. ERICK GINO BRICEÑO ANGULO como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO ESTATAL DE VILLA EL SALVADOR, 2023

Presentado por la bachiller:

MARIANA ANTONIETA ROJAS ROMAN

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 04 de diciembre del 2024.

PRESIDENTA DRA. SILVANA GRACIELA VARELA GUEVARA	**SECRETARIA** DRA. NORMA BEATRIZ FAJARDO PALACIOS	**VOCAL** MG. ERICK GINO BRICEÑO ANGULO

Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Javier Jesus Vivar Bravo docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesor de la tesis titulada:

Dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023

De la bachiller Mariana Antonieta Rojas Roman, 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, 13 de Marzo de 2025

Javier Jesus Vivar Bravo

DNI: 74697504

DEDICATORIA

Para Adrián y Estrella, quienes siempre me apoyan para conseguir mis metas.

AGRADECIMIENTOS

Ante todo, a Dios por cuidarme y otorgarme la sabiduría y paciencia para realizar este estudio, a mis hijos por estar siempre a mi lado apoyando, a mi madre por enseñarme a ser valiente y luchadora, a mi asesor quien nos enseñó con mucha paciencia y cariño a concluir el presente estudio. Finalmente agradezco a mis queridos compañeros que jamás dejaron de orientarme y apoyarme.

ÍNDICE

DEDICATORIA **2**
AGRADECIMIENTOS **3**
ÍNDICE **4**
LISTA DE TABLAS **5**
RESUMEN **6**
ABSTRACT **7**
RESUMO **8**
I. INTRODUCCIÓN **9**
II. METODOLOGÍA **14**
2.1. Tipo y diseño 14
2.2. Población, muestra y muestreo 14
2.3. Hipótesis 14
2.4. Variables y operacionalización 14
2.5. Instrumentos o materiales 15
2.6. Procedimientos 16
2.7. Análisis de datos 16
2.8. Aspectos éticos 16
III. RESULTADOS **17**
IV. DISCUSIÓN **19**
V. CONCLUSIONES **23**
VI. RECOMENDACIONES **24**
REFERENCIAS
ANEXOS

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Niveles de dependencia a videojuegos
Tabla 2 Niveles de agresión
Tabla 3 Hipótesis general
Tabla 4 Hipótesis específica 1
Tabla 5 Hipótesis específica 2

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO ESTATAL DE VILLA EL SALVADOR, 2023

MARIANA ANTONIETA ROJAS ROMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

El propósito por el cual se desarrolló este estudio fue para analizar la relación entre dependencia a videojuegos y agresión en 308 adolescentes de ambos sexos que cursan de 1ro a 5to de educación secundaria en una escuela ubicada en Villa El Salvador. La metodología fue de tipo correlacional con diseño no experimental, además, para la recolección de datos se empleó el Test de dependencia de Videojuegos – TVD de Marco y Chóliz (2011), adaptado por Huamán (2020) y el Cuestionario de Agresión – AQ de Buss y Perry (1992), adaptado por Tintaya (2017), los cuales poseen validez y confiabilidad. Según los hallazgos, un gran porcentaje de los evaluados reportaron niveles medios en dependencia a videojuegos (57.5%) y en agresión (51.9%), además, se halló relación entre dependencia a videojuegos y agresión (r_s= .374), del mismo modo, dependencia a videojuegos se correlacionó con agresión física (r_s = .358), verbal (r_s = .313), hostilidad (r_s = .304) e ira (r_s = .265), de la misma manera, los factores abstinencia (r_s = .422), tolerancia y abuso (r_s = .293), problemas vinculados (r_s = .303) y dificultad de control (r_s = .285) se correlacionaron con agresión. Por ende, se concluye que, los escolares que son dependientes hacia los videojuegos en línea, suelen manifestar comportamientos agresivos.

Palabras clave: adicción, dependencia, videojuegos, agresión

DEPENDENCE ON VIDEO GAMES AND AGGRESSION IN HIGH SCHOOL STUDENTS OF A STATE SCHOOL IN VILLA EL SALVADOR, 2023

MARIANA ANTONIETA ROJAS ROMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

This study aimed to explore the connection between dependence video game and aggression in 308 schoolchildren of both genders, ranging from 1st to 5th year of secondary education, at a school situated in Villa El Salvador. The methodology was correlational with non-experimental design. In addition, for data collection, the Video Game Dependence Test - TVD by Marco and Chóliz (2011), adapted by Huamán (2020) and the Aggression Questionnaire - AQ by Buss and Perry (1992), adapted by Tintaya (2017), were used, which have validity and reliability. According to the findings, most of the respondents reported medium levels of video game dependence (57.5%) and aggression (51.9%), in addition, a relation was between video game addiction and aggression (r_s = .374), likewise, video game dependence was correlated with physical aggression (r_s = .358), verbal (r_s = .313), hostility (r_s = .304) and anger (r_s = .265), in the same way, the factors of video game dependence such as withdrawal (r_s = .422), tolerance and abuse (r_s = .293), linked problems (r_s = .303) and difficulty of control (r_s = .285) were correlated with aggression. In conclusion, students who are dependent on the use of video games, usually show aggressive behaviors.

Keywords: addiction, dependency video games, aggression

DEPENDÊNCIA DE VÍDEO JOGOS E AGRESSÃO EM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO DE UMA ESCOLA ESTADUAL DE VILLA EL SALVADOR, 2023

MARIANA ANTONIETA ROJAS ROMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

O objetivo para o qual este estudo foi desenvolvido foi analisar a relação entre dependência de videogames e agressividade em uma amostra de 308 adolescentes de ambos os sexos que frequentam a 1ª a 5ª série do unidade de ensino situada em Villa El Salvador. A metodologia foi correlacional com um desenho não experimental. Além disso, foram utilizados o Teste de Dependência de Videogame – TVD de Marco e Chóliz (2011), adaptado por Huamán (2020) e o Questionário de Agressão – AQ de Marco e Chóliz (2011) para coleta de dados. Buss e Perry (1992), adaptado por Tintaya (2017), que apresentam validade e confiabilidade. De acordo com os resultados descritivos, a maioria dos avaliados relatou níveis médios de dependência de videogames (57,5%) e agressividade (51,9%), além disso, foi registrou relação entre videogames e agressividade (r_s = .374). , da mesma forma, a dependência de videogames foi correlacionada com agressão física (r_s = .358), agressão verbal (r_s = .313), hostilidade (r_s = .304) e raiva (r_s = .265), da mesma forma, o dimensões da dependência de videogames como abstinência (r_s = .422), abuso e tolerância (r_s = .293), dificuldades vinculadas (r_s = .303) e dificuldade de controle (r_s = .285) foram correlacionadas com a agressão. Concluindo, os alunos dependentes do uso de videogames manifestam frequentemente comportamentos agressivos.

Palavras-chave: vício, dependência, videogame, agressão

I. INTRODUCCIÓN

El uso hacia los videojuegos ha aumentado globalmente, beneficiando a la industria con sus ganancias en un 63% durante la pandemia. Según Game Quitters (2022), más de 2 mil millones de personas juegan en línea, y la cifra podría superar los 3 mil millones en 2023. Además, la adicción a los videojuegos entre jóvenes ha incrementado 4% desde 2007, afectando a más de 60 millones. Conjuntamente, el tiempo de juego subió un 39% debido al aislamiento, y el 8.5% de los juveniles entre 8 y 18 años padecen trastornos por juego, afectando su salud.

En Latinoamérica, los juegos en línea y su adicción se manifiesta en la frecuencia de uso y la experiencia intensa que estos generan. Según Statista (2021), una gran parte de los usuarios dedica más de seis horas semanales a esta actividad. En España y Brasil, cerca del 17% de los jugadores invierten al menos diez horas cada semana, mientras que en México esta proporción alcanza el 14%. Este comportamiento revela una creciente dependencia hacia lo que comenzó como una actividad recreativa, pero que ahora resulta compleja de abandonar o sustituir.

En Perú, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2021) indica que el consumo de videojuegos ha crecido constantemente, pasando del 11.9% en 2016 al 12.9% en 2017, y bajando ligeramente al 12.5% en 2018. Además, la pandemia aumentó el uso de videojuegos, con más de 600 mil usuarios adquiriéndolos, subiendo del 14% en 2019 al 16% en 2020.

Por otro lado, la agresividad afecta gravemente el aprendizaje y el bienestar en los colegios. Según la Organización de las Naciones Unidad para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021), Oriente Medio registra un 31% de agresiones físicas, un 42.8% de peleas y un 41.1% de acoso escolar en estudiantes. En contraste, América del Norte y Europa muestran tasas de bullying del 25% y 31.7%. Además,

en Subsahariana y África del Norte, más del 36.4% de los estudiantes sufren agresiones físicas y un 46.3% participaron en peleas. Además, en 96 países, 1 de cada 3 niños fue físicamente agredido en la educación presencial.

En España, la Fundación ANAR (2021) indica que el bullying se disminuyó, afectando al 15.2% de los alumnos. Sin embargo, el ciberbullying ha aumentado, con agresiones grupales subiendo del 43.7% en 2019 al 72.4% en 2021; estas agresiones incluyen críticas por aspecto físico (52.5%), ser diferente (46.4%), acciones o palabras (39.1%), gustos (30.4%) y orientación sexual (15.2%), de los cuales el 47.8% de los casos no son abordados por las instituciones.

En el Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021) reportaron 39,940 casos de agresión escolar entre 2013 y 2021, alcanzando un pico de 13,069 casos en 2019. Aunque los casos disminuyeron en 2020 debido al aislamiento social, la agresión física afecta al 50% de los escolares. Además, la agresividad es mayor entre hombres (56%) que entre mujeres (44%). Conforme a ello, se plantea la interrogante: ¿Cuál es la relación entre dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023?

Seguidamente, se examinaron estudios internacionales, en donde Rial et al. (2024) hallaron asociación entre el consumo de videojuegos y agresión ($\beta = .49$) en escolares españoles. Además, Márquez et al. (2023) encontraron relación positiva entre la frecuencia del uso de videojuegos y conducta agresiva ($p<.05$) en adolescentes mexicanos. Así mismo, Ortiz y Velastegui (2023) hallaron relación entre dependencia a videojuegos e impulsividad ($r_s = -.109$) en estudiantes ecuatorianos. De igual manera, Dorantes (2021) reportó que el uso de videojuegos se correlaciona con el comportamiento antisocial ($r= .36$) en estudiantes mexicanos. Adicionalmente,

Rojas y Castro (2020) encontraron que los estudiantes españoles que hace uso de los videojuegos, evidencian rangos elevados de violencia y agresividad ($p<.05$).

De la misma manera, se examinaron estudios nacionales, donde Huamán (2023) reportó relación entre dependencia a videojuegos y agresividad ($r= .27$) en escolares de Piura. Además, Tineo (2023) determinó una relación entre adicción a los videojuegos y agresividad ($r_s = .45$) en adolescentes de Huancavelica. De igual manera, Guevara et al. (2021) reportaron relación entre adicción a los videojuegos y agresividad ($r= .78$) en adolescentes de Chiclayo. Del mismo modo, Ramírez (2021) halló relación entre adicción a los videojuegos y agresión ($r= -.46$) en adolescentes de Nasca. Por último, Chumbes (2021) encontró relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad ($r_s = .37$) en adolescentes de Abancay.

A continuación, se explican las bases teóricas de dependencia a los videojuegos, el cual se refiere a un patrón de uso excesivo e incontrolable de videojuegos que afecta negativamente la vida diaria, el bienestar emocional y las responsabilidades sociales, académicas o laborales de una persona (Mohammad et al., 2023; Greenfield, 2022). Esta condición se caracteriza por una necesidad compulsiva de jugar, una disminución del interés en otras actividades y repetidos intentos fallidos de reducir el tiempo de juego, lo que puede resultar en consecuencias adversas para la salud física y mental (Jin et al, 2021; Esposito et al., 2020).

La teoría de Griffiths (2005) propone que la adicción, tanto a sustancias como a comportamientos, se explica mediante seis componentes clave: la saliencia (la actividad se vuelve central en la vida del individuo), la modificación del humor (la actividad altera el estado de ánimo), la tolerancia (necesidad de incrementar la actividad para adquirir los efectos), los síntomas de abstinencia (malestar emocional y físico al detener la actividad), el conflicto (la actividad genera problemas en diversos

entornos) y la recaída (tendencia a retomar el comportamiento adictivo tras intentos de dejarlo); este modelo, dentro de un marco biopsicosocial, ofrece una visión integral de cómo y por qué se desarrollan las adicciones.

En cuanto las dimensiones, se proponen cuatro: la abstinencia, que evalúa el malestar y los síntomas negativos cuando no se puede jugar; el abuso y la tolerancia, que mide la necesidad de aumentar el tiempo de juego para alcanzar el mismo nivel de satisfacción; los problemas asociados, que identifican las consecuencias negativas en la vida personal, social y académica; y la dificultad de control, que valora la incapacidad del individuo para reducir o regular su tiempo de juego a pesar de los intentos por hacerlo (Sánchez et al., 2021; Sueldo, 2020; Marco & Chóliz, 2011).

Seguidamente, se explican las bases teóricas de la agresión, el cual es definido como un comportamiento deliberado con la intención de causar daño físico o psicológico a otra persona (Xosilbekovna, 2024; Tur et al., 2021). Puede manifestarse de diversas maneras, como violencia física, verbal, emocional o a través de medios tecnológicos como el ciberacoso (Tolibdjanovna, 2024; Cortini et al., 2022). Este comportamiento puede ser motivado por conflictos interpersonales, estrés, frustración o influencias sociales, y tiene el potencial de afectar profundamente las relaciones y el bienestar de los individuos involucrados (Ibabe, 2020; Frieze et al., 2020).

El modelo comportamental de Buss (1969) conceptualiza la agresión como un comportamiento multifacético, desglosado en diversas formas y expresiones. Además, define la agresión como un comportamiento intencional para infligir daño a otro individuo, estructurada en múltiples dimensiones que reflejan diferentes aspectos del comportamiento agresivo. Conjuntamente, sostiene que la agresión no es un constructo único, sino que incluye componentes interrelacionados, abarcando no solo acciones físicas, sino también formas verbales y emocionales de agresión.

Las dimensiones de la agresión según Buss y Perry (1992) incluyen la agresión física, que se refiere a causar daño corporal a otro mediante golpes, empujones o uso de fuerza física; la agresión verbal, que se expresa a través de insultos, amenazas y comentarios dañinos para herir emocionalmente; la hostilidad, que implica actitudes y pensamientos negativos hacia otros, caracterizados por desconfianza y resentimiento; y la ira, una emoción intensa de enojo y frustración que puede llevar a comportamientos agresivos si no se controla adecuadamente (Espinoza & Tobar, 2023; Tintaya, 2017).

De acuerdo con la justificación de mi estudio, a nivel teórico contribuye a la comunidad científica, proporcionando datos actualizados que se basan en un enfoque psicológico y expanden el conocimiento de las variables. A nivel práctico, permite identificar la situación actual de los estudiantes, sirviendo como recurso para organizar charlas o talleres en el colegio, con el fin de prevenir posibles elementos de riesgo que puedan influir en su rendimiento académico y bienestar. A nivel social, beneficia a los adolescentes al proporcionar estrategias para reducir la dependencia a los videojuegos y la agresión, mejorando su rendimiento académico y fomentando relaciones interpersonales saludables. Además, contribuye a crear un contexto escolar más seguro y armonioso, fortaleciendo el bienestar emocional y social.

Finalmente, en el objetivo general se propone determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresión. Así mismo, se postulan los específicos: (OE1) Identificar los niveles de dependencia a videojuegos. (OE2) Identificar los niveles de agresión. (OE3) Establecer la relación entre dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresión. (OE4) Establecer la relación entre las dimensiones de dependencia a videojuegos y agresión.

II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo y diseño

El tipo es correlacional, debido a que su propósito es relacionar dos o más variables mediante la estadística (Sánchez et al., 2018). Además, el diseño fue no experimental, de corte transversal, porque no busca modificar ninguna variable sino observarlo desde su estado natural (Ramos, 2021).

2.2. Población, muestra y muestreo

La población fue de 1530 escolares de ambos sexos que cursan entre 1ro a 5to del nivel secundario en una escuela ubicada en Villa El Salvador, Lima-Perú. La muestra fue de 308, esa cifra fue establecida mediante la aplicación una formula estadística (95% confianza, 5% error y 50% proporción).

Además, el muestreo fue no probabilístico por conveniencia, ya que permite elegir arbitrariamente cuantos participantes puede haber en el estudio según el interés (Hernández, 2021). Según los criterios, participaron alumnos matriculados que asistieron a clases y que se ofrecieron voluntariamente a participar. Sin embargo, se excluyeron aquellos que fueron inasistentes o no desearo n participar.

2.3. Hipótesis

En la hipótesis general se plantea: Existe relación entre dependencia a videojuegos y agresión. Además, delimitan los específicos: (H_{E1}) Existe relación entre dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresión. (H_{E2}) Existe relación entre las dimensiones de dependencia a videojuegos y agresión.

2.4. Variables y operacionalización

Definición conceptual de dependencia a videojuegos: Es una condición marcada por una necesidad compulsiva de jugar de manera online, causando una

interferencia considerable en la vida personal, social, académica o laboral del individuo afectado (Marco & Chóliz, 2011).

Definición conceptual de agresión: Es un acto deliberado que tiene como objetivo infligir daño físico o psicológico a otra persona, manifestándose a través de acciones, palabras o gestos hostiles (Buss & Perry, 1992).

2.5. Instrumentos o materiales

"Test de dependencia de Videojuegos – TVD": Fue creado por Marco y Chóliz (2011) y validado por Huamán (2020) en nuestro contexto. Se compone por cuatro dimensiones y 25 ítems. Su aplicación es personal o grupal en un periodo de 20 minutos. En cuanto su medición es Likert y sus puntajes son directos.

Marco y Chóliz (2011) analizaron la validez de contenido ($V>.80$, $p<.05$), así mismo, efectuaron la validez por análisis exploratorio (VEA= 40.43%) y estimaron la confiabilidad por consistencia ($\alpha=.94$). Posteriormente, Huamán (2020) reportó la validez de contenido ($V>.80$), luego realizó la validez por análisis confirmatorio (GFI=.98, RMSEA=.06; SRMR= .04, CFI=.98; TLI=.97), y, por último, calculó la confiabilidad de la escala total y sus dimensiones (α; $\omega>.80$).

En este estudio, se corroboró la psicometría del constructo, aplicando la validez por análisis confirmatorio ($x^2=952$; $p<.001$, CFI=.92, TLI=.93, RMSEA=.05, SRMR=.07, $\lambda>.30$), y luego, se calculó la fiabilidad de la escala ($\alpha=.83$; $\omega=.83$).

"Cuestionario de Agresión – AQ": Fue creado por Buss y Perry (1992) y adaptado por Tintaya (2017). Se compone por cuatro dimensiones y 29 ítems. Además, Su administración es individual o grupal con un lapso de 20 minutos. En cuanto su medición es Likert con calificación directa, excepto el ítem 15 y 24.

Buss y Perry (1992) realizó la validez por análisis exploratorio (VEA= 46.37%) y por análisis confirmatorio (SRMR=.05, GFI=.93, AGFI=.92 y RMSEA=.05),

posteriormente, calculó la confiabilidad de la escala (α=.89) y sus dimensiones (α>.70), y finalmente, efectuó el test-retest (>.70). En nuestro contexto, Tintaya (2017) analizó la validez de contenido (V>.80), luego realizó la validez por análisis exploratorio (VEA=62.72%) y finalmente, calculó la confiabilidad de la escala (α=.81).

De la misma manera, se corroboró la psicometría, efectuando la validez por análisis confirmatorio (x^2=863, p<.001, CFI=.94, TLI=.94, RMSEA=.05, SRMR=.05, λ>40), además, se calculó la fiabilidad del constructo (α=.93; ω=.94).

2.6. Procedimientos

Se consiguió la autorización del director del colegio mediante un FUT (Formulario Único de trámite) y se coordinaron los horarios de evaluación con los profesores y tutores para evitar interferencias con las clases. En el transcurso de la evaluación, se otorgó a los estudiantes un consentimiento informado y se les explicó cómo completar correctamente los instrumentos. Además, la evaluación se realizó colectivamente en una sesión por salón, con un periodo de 30 minutos.

2.7. Análisis de datos

Los datos se transfirieron al software estadístico SPSS y JASP para analizar la psicometría. Posteriormente, se calcularon los estadísticos descriptivos y se empleó el test de normalidad (Kolmogorov-Smirnov), el cual precisó que los datos no son normales, por ende, se empleó el modelo no paramétrico (r_s).

2.8. Aspectos éticos

Se siguieron las normas éticas del Colegio de Psicólogos del Perú (2018), enfocados en aumentar el conocimiento sobre el comportamiento humano y proteger la integridad y confidencialidad de los participantes. Además, se garantizó que todos los participantes aceptaron voluntariamente y fueron informados sobre el propósito del estudio (Asociación Médica Mundial, 2008).

III. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1

Niveles de dependencia a videojuegos

Niveles	f	%
Bajo	46	14.9%
Medio	177	57.5%
Alto	85	27.6%
Total	308	100%

En la tabla 1, se observan los rangos de dependencia a videojuegos en los estudiantes, en donde el 57.5% manifiestan un rango moderado, además, el 27.6% presentan un alto nivel y el 14.9% un nivel inferior.

Tabla 2

Niveles de agresión

Niveles	f	%
Bajo	76	24.7%
Medio	160	51.9%
Alto	72	23.4%
Total	308	100%

En la tabla 2, se visualizan los rangos de agresión en los escolares, de los cuales el 51.9% tienen niveles moderados, adicionalmente, el 24.7% presentan niveles bajos y el 23.4% niveles altos.

Contrastación de hipótesis

Tabla 3

Hipótesis general

n=308	r_s [IC95%]	*p*
Dependencia a videojuegos y agresión	,374** [.278; .471]	.00

En la tabla 3, se halló correlación altamente significativa entre dependencia a videojuegos y agresión (p<.05), con tendencia directa y de grado débil (r_s = .374). Por lo tanto, se confirma la hipótesis alterna.

Tabla 4

Hipótesis específica 1

Variable	Dimensiones	r_s [IC95%]	*p*
Dependencia a videojuegos	Agresión física	,358** [.260; .456]	.00
	Agresión verbal	,313** [.212; .414]	.00
	Hostilidad	,304** [.202; .406]	.00
	Ira	,265** [.161; .369]	.00

En la tabla 4, se reportaron correlaciones altamente significativas entre dependencia a videojuegos y los factores de agresión (p<.05) como físico (r_s = .358), verbal (r_s = .313), hostilidad (r_s = .304) e ira (r_s = .265), los cuales fueron de tendencias directas y con grados débiles. Es por ello que se corrobora la hipótesis alterna.

Tabla 5

Hipótesis específica 2

Variable	Dimensiones	r_s [IC95%]	*p*
Agresión	Abstinencia	,422** [.330; .514]	.00
	Abuso y tolerancia	,293** [.190; .396]	.00
	Problemas asociados	,303** [.201; .405]	.00
	Dificultad de control	,285** [.182; .388]	.00

En la tabla 5, se encontraron relaciones altamente significativas entre los factores de dependencia a videojuegos y agresión (p<.05), en donde las dimensiones como abstinencia (r_s = .422), abuso y tolerancia (r_s = .293), problemas asociados (r_s = .303) y dificultad de control (r_s = .285) fueron de tendencia directa con grados débiles. Conforme a ello, se admite la hipótesis alterna.

IV. DISCUSIÓN

En el hallazgo principal, se encontró relación positiva entre dependencia a videojuegos y agresión en alumnos, esto significa que los alumnos que invierten más tiempo en los videojuegos con dificultades para controlar su uso, tienden a exhibir mayores niveles de agresión.

Estos hallazgos se asemejan a estudios nacionales como Huamán (2023) en Piura, y de Chumbes (2021) en Abancay, quienes reportaron relación directa entre dependencia a videojuegos y agresión en adolescentes, así mismo, Tineo (2023) en Huancavelica, Guevara et al. (2021) en Chiclayo, y Ramírez (2021) en Nasca, hallaron relación directa entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes. De la misma manera, Rial et al. (2024) hallaron relación directa entre el consumo de videojuegos y agresión en adolescentes españoles. Así mismo, Márquez et al. (2023) reportaron relación positiva entre el uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes mexicanos. Además, Rojas y Castro (2020) encontraron que los estudiantes españoles que usan videojuegos, tienen mayor agresividad y violencia.

En base a estos hallazgos, la dependencia a los videojuegos es definida como un uso excesivo e incontrolable que afecta negativamente la vida diaria y el bienestar emocional (Mohammad et al., 2023; Greenfield, 2022), se asocia con mayores niveles de agresión debido a la necesidad compulsiva de jugar y la disminución del interés en otras actividades (Jin et al., 2021; Esposito et al., 2020). Además, según Griffiths (2005), la adicción a comportamientos como los videojuegos incluye componentes como la saliencia y la modificación del humor, que pueden intensificar la agresión.

En el primer objetivo específico, se encontró mayor porcentaje de estudiantes que juegan videojuegos con frecuencia (57.5%), causando algunas dificultades académicas y sociales, además, el 27.6% juegan en exceso, afectando gravemente

su rendimiento académico y relaciones, con poca capacidad de control. Y, por último, el 14.9% juegan ocasionalmente sin afectar su vida diaria.

Dichos resultados coinciden con el estudio de Ramírez (2021) quien encontró un gran índice de adolescentes con niveles moderados de adicción a los videojuegos (47.8%) en Piura, por su parte, Guevara et al. (2021) encontró una mayor cantidad de adolescentes con niveles normales de adicción a los videojuegos (55%) en Chiclayo.

Esta condición, caracterizada por una necesidad compulsiva de jugar y una disminución del interés en otras actividades, generando problemas académicos y sociales (Jin et al., 2021; Esposito et al., 2020). Además, la teoría Griffiths (2005) plantea que la adicción, tanto a sustancias como a comportamientos, implica componentes como saliencia, modificación del humor, tolerancia, conflicto, síntomas de abstinencia y recaída, los cuales dificultan su vida diaria del sujeto.

En el segundo objetivo específico, se reveló un índice considerable de estudiantes que muestran agresión ocasionalmente (51.9%), con algunas dificultades para controlar su enojo, adicionalmente, el 24.7% rara vez evidencian comportamientos agresivos y manejan bien sus emociones, y, por último, el 23.4% frecuentemente manifiestan comportamientos agresivos, con poca capacidad para manejar su ira, afectando su entorno académico y social.

Estos resultados se asimilan al estudio de Huamán (2023) quien identificó mayor porcentaje de alumnos con rangos intermedios de agresividad (24%) en Piura. Así mismo, Tineo (2023) encontró un índice considerable de adolescentes con niveles moderados (67.3%) de agresividad en Huancavelica.

En base a ello, la agresión se define como un comportamiento intencional para causar daño físico o psicológico a otra persona y puede manifestarse de diversas maneras, incluyendo violencia física, verbal, emocional y ciberacoso (Xosilbekovna,

2024; Tolibdjanovna, 2024). Este comportamiento puede ser motivado por conflictos interpersonales, estrés, frustración o influencias sociales, afectando profundamente las relaciones y el bienestar (Ibabe, 2020; Frieze et al., 2020).

En el tercer objetivo específico, se reportaron relaciones directas entre dependencia a videojuegos con agresión física, verbal, hostilidad e ira en estudiantes, lo que implica que, entre mayor dependencia de los estudiantes hacia el uso de videojuegos, manifestaran comportamientos agresivos como causar daño corporal, usar palabras para herir, actitudes negativas persistentes y enojo intenso.

Estos resultados coinciden con el estudio de Tineo (2023) en Huancavelica y Ramírez (2021) en Nasca, los cuales reportaron relaciones directas entre adicción a los videojuegos con agresión física, verbal, hostilidad e ira en adolescentes. Por su parte, Chumbes (2021) en Abancay, halló relación directa entre dependencia a los videojuegos con agresión física y verbal en adolescentes, pero no se correlacionó con hostilidad e ira. No obstante, Dorantes (2021) en México, encontró relación directa entre el uso de videojuegos y el comportamiento antisocial en estudiantes.

En base a ello, Mohammad et al. (2023) y Greenfield (2022) caracterizan a la dependencia a los videojuegos por un uso excesivo y compulsivo que afecta negativamente la vida diaria y el bienestar emocional. Además, Griffiths (2005) explica cómo la saliencia, la modificación del humor y la tolerancia en la adicción a los videojuegos pueden incrementar comportamientos agresivos. Conjuntamente, Buss (1969) y Tintaya (2017) describen la agresión como un comportamiento multifacético, incluyendo agresión física, verbal, hostilidad e ira, lo que se alinea con las manifestaciones observadas en estudiantes con dependencia a los videojuegos.

En el cuarto objetivo específico, se hallaron relaciones directas entre abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados y dificultad de control hacia el

uso de videojuegos con agresión, esto significa que los alumnos que experimentan malestar al no poder jugar, necesitan jugar más para obtener la misma satisfacción, sufren consecuencias adversas en su vida diaria y son incapaces de reducir o regular su tiempo de juego, tienden a mostrar comportamientos agresivos.

Dichos hallazgos coinciden con el estudio de Huamán (2023) en Piura, y Chumbes (2021) en Abancay, quienes hallaron correlaciones directas entre los componentes de dependencia a los videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas vinculados y dificultad de control) con agresividad en alumnos.

De acuerdo con lo hallado, Mohammad et al. (2023) y Greenfield (2022) describen la dependencia a los videojuegos como un uso excesivo que afecta negativamente la vida diaria y el bienestar emocional. Conjuntamente, Griffiths (2005) explica la adicción mediante componentes como la saliencia y la modificación del humor, factores que intensifican la agresión. Además, Buss (1969) y Buss y Perry (1992) describen la agresión como un comportamiento multifacético, y puede manifestarse de diversas maneras, con el propósito de causar daño a otro sujeto.

.

V. CONCLUSIONES

1. Existe relación directa y baja entre dependencia a videojuegos con agresión en escolares (r_s = .374), esto significa que, a mayor dependencia hacia el uso de juegos en línea, se evidencia rangos elevados de agresión.
2. Se encontró que el 57.5% de los estudiantes juegan videojuegos con frecuencia, el 27.6% juegan en exceso, con poca capacidad de control y el 14.9% juegan ocasionalmente sin afectar su vida diaria.
3. Se identificó que el 51.9% de los estudiantes muestran agresión ocasionalmente. Además, el 24.7% rara vez evidencian comportamientos agresivos, mientras que el 23.4% lo manifiestan frecuentemente.
4. Existe relaciones directas y débiles entre dependencia a videojuegos con agresión física (r_s = .358), verbal (r_s = .313), hostilidad (r_s = .304) e ira (r_s = .265), esto señala que los escolares con dependencia a juegos en línea, manifiestan conductas agresivas corporales, verbales, así como también mediante hostilidad e ira.
5. Existe relaciones directas y débiles entre los componentes de dependencia a videojuegos como abstinencia (r_s = .422), tolerancia y abuso (r_s = .293), problemas vinculados (r_s = .303) y dificultad de control (r_s = .285) con agresión, lo que indica que a medida que incrementa la dependencia en estas áreas, también se incrementan los comportamientos agresivos en los alumnos.

VI. RECOMENDACIONES

1. Implementar programas educativos en las escuelas para informar a escolares, padres y docentes sobre los riesgos vinculados con la dependencia a los juegos en línea y su relación con la agresión, incluyendo estrategias para el uso responsable y equilibrado de los videojuegos.
2. Ofrecer talleres y actividades extracurriculares que respalden a los adolescentes a desarrollar habilidades de autocontrol y manejo del tiempo, lo cual puede incluir la enseñanza de técnicas para establecer límites saludables en el uso de videojuegos y priorizar otras actividades recreativas y académicas.
3. Proporcionar acceso a consejería y servicios de salud mental para estudiantes que muestren una dependencia a los juegos en línea y altos niveles de agresión, de manera que los psicólogos escolares puedan trabajar con estos estudiantes para abordar la abstinencia, abuso, tolerancia y agresión.
4. Involucrar a los padres en el monitoreo del uso de videojuegos de sus hijos y fomentar un diálogo abierto sobre el contenido de los juegos y el tiempo dedicado a ellos, mientras se les provee con herramientas y recursos para establecer límites en el hogar.
5. Establecer políticas escolares que promuevan el equilibrio entre actividades digitales y no digitales, incluyendo la promoción de actividades deportivas, artísticas y sociales que pueden ayudar a reducir el tiempo de juego excesivo y mejorar las relaciones interpersonales.
6. Fomentar investigaciones adicionales para explorar intervenciones específicas que puedan reducir tanto la dependencia a los videojuegos como la agresión, considerando que estudios longitudinales podrían proporcionar una mejor comprensión de cómo estas relaciones evolucionan con el tiempo.

REFERENCIAS

Asociación Médica Mundial (WMA, 2008). Declaration of Helsinki by the World Medical Association. Ethical principles for medical research on humans. *In Anales del Sistema Sanitario de Navarra 24*(2), 209-212. https://recyt.fecyt.es/index.php/ASSN/article/view/5964/9753

Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión.* Troquel. https://www.worldcat.org/title/psicologia-de-la-agresion/oclc/644406307

Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology, 63*(3), 452. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/1403624/

Chumbes, J. (2021). *Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV.https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/66923

Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

Contini, N., Lacunza, A. B., Caballero, S. V., Mejail, S., & Lucero, G. (2022). Las tecnologías digitales como medio para la expresión del comportamiento agresivo en adolescentes. *Perspectivas En Psicología, 19*(1), 1-22. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9088788

Dorantes, G. (2021). Influencia del Comportamiento Antisocial en el uso de Videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos. *Revista Mexicana de Investigación en Psicologia*, *13*(1). http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/2017

Espinoza, I., & Tobar, A. (2023). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Agresión (AQ) en estudiantes universitarios ecuatorianos. *Revista Ecos de la Academia, 9*(18), 9-27. http://revistasojs.utn.edu.ec/index.php/ecosacademia/article/view/907

Esposito, M., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G., & Rea, T. (2020). An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: A cross-sectional study. *Medicina, 56*(5), 221. https://www.mdpi.com/1648-9144/56/5/221

Frieze, I., Newhill, C., & Fusco, R. (2020). Causal factors in aggression and violence: examining social and biological theories. *Dynamics of Family and Intimate Partner Violence*, 17-62. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-42608-8_2

Fundación ANAR (2021). *Cae el acoso escolar en España y se mantiene el ciberbullying durante la pandemia.* Nota de prensa. https://www.anar.org/cae-el-acoso-escolar-en-espana-y-se-mantiene-el-ciberbullying-durante-la-pandemia/

Game Quitters (2022). *Video Game Addiction Statistics 2022 – How Many Addicted Gamers Are There?* https://gamequitters.com/video-game-addiction-statistics/

Greenfield, D. (2022). Clinical considerations in internet and video game addiction treatment. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics, 31*(1), 99-119. https://www.childpsych.theclinics.com/article/S1056-4993(21)00086-9/abstract

Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use, 10*(4), 191–197. https://doi.org/10.1080/14659890500114359

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://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/REVUSS_bd78da9479b00e3712e0d1e5fc99c568

Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral, 37*(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci_arttext

Huamán, D. (2020). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42629/Huam%c3%a1n_PDV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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

Ibabe, I. (2020). A systematic review of youth-to-parent aggression: Conceptualization, typologies, and instruments. *Frontiers in psychology, 11*, 557-777. https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.577757/full

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2021). *Indicadores de resultados de los programas presupuestales 2020.* Resultados Anuales.

http://proyecto.inei.gob.pe/enapres/wp-content/uploads/2021/04/ENAPRES-Indicadores-de-Programas-Presupuestales-2020.pdf

Jin, Y., Qin, L., Zhang, H., & Zhang, R. (2021). *Social factors associated with video game addiction among teenagers: School, family and peers.* In 2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021). Atlantis Press. https://www.atlantis-press.com/proceedings/ichess-21/125967112

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

Márquez, C., Quintero, K., Pérez, S., & Rodríguez, E. (2023). Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology., 2*(1), 133–144. https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v2.2492

Ministerio de Educación del Perú (2021). *Orientaciones para promover la continuidad educativa de estudiantes de educación básica involucrados en hechos de violencia escolar*. http://www.siseve.pe/Web/file/materiales/Protocolos/Orientaciones_para_promover_la_continuidad_educativa.pdf

Mohammad, S., Jan, R., & Alsaedi, S. (2023). Symptoms, mechanisms, and treatments of video game addiction. *Cureus, 15*(3). https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10065366/

Organización de las Naciones Unidad para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021). *Más allá de los números: Poner fin a la violencia y el acoso en el ámbito escolar.* https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000378398&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_ae835cf6-5909-4e1e-881c-b5f4e9affb55%3F_%3D378398spa.pdf&updateUrl=updateUrl3850&ark=/ark:/48223/pf0000378398/PDF/378398spa.pdf.multi&fullScreen=true&locale=es#2423_18_ED_bullying_INT_S.indd%3A.100682%3A305

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), 1188-1192. http://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/330

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 institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63311/Ram%c3%adrez_RRI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramos, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica, 10*(1), 1-7. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7890336

Rial, A., Theotonio, Á., Neira, A., Braña, T., & Varela, J. (2024). Relación entre el consumo de videojuegos PEGI18 con violencia explícita, bullying y cyberbullying. *Psychology, Society & Education, 16*(1), 10-19. https://journals.uco.es/psye/article/view/16718

Rojas, M., & Castro, M. (2020). Conductas violentas, victimización, uso problemático de videojuegos y práctica de actividad física en escolares. *Journal of Sport and Health Research, 12*(3), 350-363. https://digibug.ugr.es/handle/10481/64374

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=

Sánchez, J., Telumbre, J. Y., Castillo, L., & Silveira, E. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario, 20*(1), 69-78. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74592021000100069&script=sci_arttext

Statista (2021). *¿Dónde se invierte más tiempo en los videojuegos? Consumo de videojuegos.* https://es.statista.com/grafico/25668/consumo-semanal-de-videojuegos-en-el-mundo/

Sueldo, J. (2020). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48157/Sueldo_VJL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tineo, P. (2023). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa publica, Huancavelica-Perú, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Norbert Wiener]. Repositorio institucional de la UWIENER.

https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/11557/T061_72238252_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tintaya, Y. (2017). *Propiedades psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry-AQ en adolescentes de Lima Sur* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la UA. https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/433/TINTAYA%20GAMARRA%20YESSENIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tolibdjanovna, A. (2024). Psychological factors in the manifestation of aggressive behavior in adolescence. *Ijtimoiy fanlarda innovasiya onlayn ilmiy jurnali, 4*(2), 122-125. https://www.sciencebox.uz/index.php/jis/article/view/9824

Tur, A., Llorca, A., & Mestre, M. (2021). Agresividad, inestabilidad y educación socioemocional en un entorno inclusivo. *Comunicar, 1*(66), 1988-3293. https://rodrigo.uv.es/handle/10550/77023

Xosilbekovna, S. (2024). The impact of globalization on the manifestation of aggressive behavior in adolescence. *Ijtimoiy fanlarda innovasiya onlayn ilmiy jurnali, 4*(2), 134-137. https://sciencebox.uz/index.php/jis/article/download/9832/8977

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
¿Cuál es la relación entre dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023?	**Objetivo general** Determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023. **Objetivos específicos** 1. Identificar los niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023. 2. Identificar los niveles de agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023. 3. Establecer la relación entre dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023. 4. Establecer la relación entre las dimensiones de dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023.	**Hipótesis general** **Hi:** Existe relación entre dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023. **Hipótesis específicas** **H_1:** Existe relación entre dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023. **H_2:** Existe relación entre las dimensiones de dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Villa El Salvador, 2023.	**Variable 1** Dependencia a videojuegos D1: Abstinencia D2: Abuso y tolerancia D3: Problemas asociados D4: Dificultad de control **Variable 2** Agresión D1: Física D2: Verbal D3: Hostilidad D4: Ira	**Tipo:** Correlacional **Diseño:** No experimental y Transversal. **Población y muestra** La población fue de 1530 estudiantes de ambos sexos que cursan entre 1ro a 5to del nivel secundario en un colegio ubicado en Villa El Salvador, Lima-Perú. La muestra fue de 308, el cual fue determinado por la formula estadística para poblaciones finitas (95% confianza, 5%error y 50% proporción). **Técnica:** Encuesta **Instrumentos de medición:** -Test de Dependencia a los Videojuegos (Marco y Chóliz, 2011). -Cuestionario de Agresión - AQ (Buss y Perry, 1992)

ANEXO 2: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Dependencia a videojuegos	Es una condición marcada por una necesidad compulsiva de jugar de manera online, causando una interferencia considerable en la vida personal, social, académica o laboral del individuo afectado	La puntuación se obtiene sumando los puntajes totales derivados del Test de Dependencia a los Videojuegos de Marco y Chóliz (2011).	Abstinencia	Ansiedad, irritabilidad, enfado, frustración.	3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25	Ordinal
			Abuso y tolerancia	Insatisfacción, abandono de actividades, negligencia, irresponsabilidad.	1,5,8,9 y 12	
			Problemas asociados	Disminución de actividades sociales y familiares, alteración de sueño, baja productividad, abandono.	16,17,19 y 23	
			Dificultad de control	Ansiedad, permanencia en el juego.	2,15,18,20,22 y 24	
Agresión	Es un acto deliberado que tiene como objetivo infligir daño físico o psicológico a otra persona, manifestándose a través de acciones, palabras o gestos hostiles	La puntuación se obtiene sumando los puntajes totales del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992).	Física	Golpes, empujones, puñetes, patadas.	1,5,9,13,17,21,24*,27 y 29	Ordinal
			Verbal	Discusión, ofensa, amenaza, insulto.	2,6,10,14 y 18	
			Hostilidad	Enojado, pierde control, disgusto, evaluación negativa.	4,8,12,16,20,23,26 y 28	
			Ira	Furia, irritación, indignación, cólera.	3,7,11,15*,19,22 y 25	

ANEXO 3: INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

Test de dependencia a los videojuegos

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.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, 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 de 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 mi 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 4: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

Validez de estructura por análisis factorial confirmatorio

Análisis de validez de constructo de dependencia a videojuegos

$X^{2\ (gl)}$	p	CFI	TLI	RMSEA	SRMR
$952.95_{(342)}$	< .001	0.92	0.93	0.05	0.07

Matriz de estructura de dependencia a videojuegos

Factor	Ítems	SE	Z	p	Cargas
Abstinencia	3	0.063	16.23	< .001	0.466
	4	0.066	18.26	< .001	0.489
	6	0.055	17.95	< .001	0.459
	7	0.065	17.48	< .001	0.594
	10	0.068	18.68	< .001	0.466
	11	0.045	18.77	< .001	0.425
	13	0.056	19.25	< .001	0.388
	14	0.069	20.38	< .001	0.488
	21	0.059	19.29	< .001	0.589
	25	0.056	18.76	< .001	0.493
Abuso y tolerancia	1	0.055	19.33	< .001	0.525
	5	0.068	18.35	< .001	0.722
	8	0.065	17.36	< .001	0.574
	9	0.066	16.55	< .001	0.565
	12	0.065	16.08	< .001	0.662
Problemas asociados	16	0.047	17.99	< .001	0.403
	17	0.055	18.03	< .001	0.576
	19	0.054	19.73	< .001	0.656
	23	0.065	19.46	< .001	0.625
Dificultad de control	2	0.056	19.14	< .001	0.444
	15	0.046	20.44	< .001	0.524
	18	0.069	21.68	< .001	0.645
	20	0.049	19.59	< .001	0.542
	22	0.068	21.42	< .001	0.625
	24	0.067	20.12	< .001	0.584

Confiabilidad por consistencia interna

Estadísticos de confiabilidad de dependencia a videojuegos

Variable	Ítems	α [IC95%]	ω[IC95%]
Abstinencia	10	.765 [.719; .812]	.755 [.707; .803]
Abuso y tolerancia	5	.795 [.754; .836]	.797 [.756; .838]
Problemas asociados	4	.762 [.715; .809]	.762 [.715; .809]
Dificultad de control	6	.732 [.680; .784]	.740 [.689; .791]
Escala total	25	.826 [.790; .862]	.830 [.795; .865]

ANEXO 5: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE AGRESIÓN

Validez de estructura por análisis factorial confirmatorio

Análisis de validez de constructo de agresión

$X^{2\ (gl)}$	p	CFI	TLI	RMSEA	SRMR
$863_{(233)}$	< .001	0.94	0.94	0.05	0.05

Matriz de estructura de agresión

Factor	ítem	SE	Z	p	Cargas
Física	1	0.033	15.43	< .001	0.413
	5	0.036	16.76	< .001	0.456
	9	0.035	15.45	< .001	0.445
	13	0.034	15.18	< .001	0.478
	17	0.045	13.18	< .001	0.618
	21	0.038	14.89	< .001	0.449
	24	0.048	14.69	0.014	0.595
	27	0.049	16.16	< .001	0.404
	29	0.043	14.14	< .001	0.447
Verbal	2	0.045	14.52	< .001	0.445
	6	0.055	14.73	< .001	0.552
	10	0.056	14.15	< .001	0.591
	14	0.053	14.66	< .001	0.415
	18	0.045	13.88	< .001	0.456
Hostilidad	4	0.036	13.69	< .001	0.453
	8	0.044	14.36	< .001	0.592
	12	0.058	14.78	< .001	0.405
	16	0.045	14.58	< .001	0.566
	20	0.045	13.69	< .001	0.579
	23	0.054	16.46	< .001	0.458
	26	0.047	18.72	< .001	0.565
	28	0.058	17.63	< .001	0.474
Ira	3	0.042	15.94	< .001	0.415
	7	0.036	14.29	< .001	0.482
	11	0.043	16.95	< .001	0.526
	15	0.045	14.55	< .001	0.479
	19	0.048	16.07	< .001	0.444
	22	0.049	16.43	< .001	0.574
	25	0.044	19.54	< .001	0.496

Confiabilidad por consistencia interna

Estadísticos de confiabilidad de agresión

Variable	Ítems	α [IC95%]	ω[IC95%]
Física	9	.756 [.708; .804]	.755 [.707; .803]
Verbal	5	.864 [836; .893]	.867 [.839; .895]
Hostilidad	8	.721 [.667; .775]	.721 [.667; .775]
Ira	7	.826 [.790; .862]	.832 [.798; .867]
Escala total	29	.934 [.920; .948]	.940 [.927; .953]

ANEXO 6: ANÁLISIS INFERENCIAL

Test de normalidad de las variables

Variable/Dimensiones	KS	gl	Sig.
Dependencia a videojuegos	,108	308	.00
Abstinencia	,132	308	.00
Abuso y tolerancia	,131	308	.00
Problemas asociados	,147	308	.00
Dificultad de control	,114	308	.00
Agresión	,048	308	.00
Física	,086	308	.00
Verbal	,103	308	.00
Hostilidad	,071	308	.00
Ira	,066	308	.00

Se comprobó el test de normalidad mediante el Kolmogorov Smirnov, en donde la dependencia a videojuegos y agresión con sus respectivas dimensiones, reportaron valores de significancia menores a 0.05, esto significa que los datos no se ajustan a la normalidad, es por ello que se emplearon los estadísticos no paramétricos, aplicando el coeficiente de Spearman para comprobar las hipótesis.

ANEXO 7: CARTA DE PRESENTACIÓN

INSTITUCION EDUCATIVA Nº 6069

"PACHACUTEC"

ENTRE AV. LOS ALAMOS Y AV. LAS AMERICAS SECTOR 3 GRUPO 14 V.E.S.

TELF.: 287 7622

Nº 000399

FORMULARIO UNICO DE TRAMITE (FUT)

SOLICITO: Autorización para aplicación de Inst

Nº DE EXPEDIENTE: 1453

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 6069 "PACHACUTEC"

DATOS DEL USUARIO (APELLIDOS Y NOMBRES): Rojas Ramón Mariana

D.N.I.: 40559262

DATOS DEL ALUMNO (APELLIDOS Y NOMBRES)

GRADO

SECC.

DOMICILIO DEL USUARIO: Sf 3 - Gr 20 - Mz H - Lt 11 - VES.

TELEFONO: 966473549

FUNDAMENTACION DEL PEDIDO: Requiero se me autorize la aplicación de pruebas por ser parte de un estudio en estudiantes de colegio estatal de toma de de Villa El Salvador

DOC. QUE ADJUNTA: Instrumentos Muestra

RECIBIDO 16 MAY 2023

FECHA: 16/05/2023

SOLO PARA CERTIFICADOS DE ESTUDIOS Y/O COMPORTAMIENTO

AÑOS	1°	2°	3°	4°	5°	6°
GRADO						
SECCIÓN						

FIRMA DEL USUARIO

MINISTERIO DE EDUCACIÓN I.E. Nº 6069 PACHACUTEC DIRECCIÓN