



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de nivel secundaria de una institución de Chimbote

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología

AUTORA:

Roque Mestanza, Kemberly Lylybet (orcid.org/0000-0003-2693-9537)

ASESOR:

Mgr. Peralta Eugenio, Gutember Viligran (orcid.org/0000-0002-1177-6088)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHIMBOTE – PERÚ

2023

Dedicatoria

La presente investigación está dedicada a las personas que desde muy pequeña vieron por mi bienestar, mis abuelos quienes hasta el día de hoy permanecen a mi lado brindándome las fuerzas que necesito para seguir luchando por mis sueños, mi madre que desde el día uno lucha por que no me falte nada pese a la distancia que hasta el día de hoy nos separa, mi pequeña hermana que día a día es mi soporte y la que siempre me levanta y me brinda su apoyo en mis momentos más difíciles, por ultimo pero no menos importante mi asesor por el apoyo, sus enseñanzas brindadas, tolerancia y paciencia que me ha servido de mucho durante este proceso para seguir creciendo profesionalmente.

Agradecimiento

En primer lugar, quiero dar las gracias a Dios por permitir cumplir un logro más en mi vida, a mi pequeña hermana por no dejarme sola y siempre permanecer a mi lado, mis abuelos por ser el pilar fundamental en mi vida y darme ese amor incondicional lo cual me ayuda a seguir adelante, mis padres por la confianza que siempre tuvieron en mí y por su apoyo incondicional, mis tíos por los consejos que me brindaron y no dejarme sola.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	9
3.1. Tipo y diseño de investigación	9
3.2. Variables y operacionalización	9
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	11
3.5. Procedimiento	13
3.6. Método de análisis de datos	14
3.7. Aspectos Éticos	14
IV. RESULTADOS	15
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES	23
VII. RECOMENDACIONES	24
REFERENCIAS	25
ANEXOS	30

Índice de tablas

Tabla 1 Índice de correlación de las puntuaciones de las variables dependencia a los videojuegos y conductas agresivas (n=338)	15
Tabla 2 Correlación entre agresividad y adicción a videojuegos según sexo (n=368)	16
Tabla 3 Diferencias de adicción a los videojuegos y agresividad según sexo (n=268)	17
Tabla 4 Regresión lineal múltiple de los predictores: abstinencia, sexo, práctica de videojuegos que explican la agresividad y sus dimensiones (n=268)	18

Resumen

Se llevo a cabo la investigación con el propósito de determinar si existe relación de las variables dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chimbote, asimismo dicha investigación es un estudio tipo básico no experimental que está conformada por 268 adolescentes de nivel secundaria pertenecientes al 3er, 4to y 5to año, entre 11 a 17 años, se utilizó dos cuestionarios, dependencia a los videojuegos (TDV) y conductas agresivas (AQ), a través de los resultados se pudo evidenciar correlación significativa ($r=.21^{**}$) entre ambas variables, asimismo se realizó la correlación según sexo donde se reporta diferencias estadísticamente significativas ($p<.05$), con una puntuación promedio superior para los varones respecto a las mujeres, lo que conlleva a determinar que son los varones quienes sobresalen en dicha variables.

Palabras clave: Dependencia a los videojuegos, conductas agresivas, adolescentes.

Abstract

The investigation was carried out with the purpose of determining if there is a relationship between the variables dependence on video games and aggressive secondary level students of an educational institution in Chimbote, likewise said investigation is a non-experimental basic study that is made up of 268 secondary level adolescents belonging to the 3rd, 4th and 5th year, between 11 and 17 years old, two questionnaires were used, dependence on video games (TDV) and aggressive behaviors (AQ), it can be evidenced that there is a significant correlation ($r=.21^{**}$) between both variables, the correlation was also made according to sex where statistically significant differences ($p<.05$) are reported, with a higher average score for men compared to women, which leads to determining that it is men who They excel in these variables.

Keywords: Dependence on video games, aggressive behavior, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los adolescentes se encuentran sobreexpuestos a las nuevas tecnologías en cualquier entorno, dichas tecnologías involucran a los videojuegos (Moncada et al., 2012), siendo ello el medio de su entretenimiento, en el cual interactúan una o más personas a través de un dispositivo (Suasnabas et al., 2017), logrando influir en su comportamiento de manera accesible y atractiva sin medir riesgos y/o consecuencias (Sánchez y Silveira, 2019); esto ha originado que el uso frecuente sea riesgoso en una personalidad con poco control de impulso (Ameneiros y Ricoy, 2015), es decir, las conductas problema que pueden llegar a presentar los adolescentes podría verse relacionado con la agresividad (Contini, 2015).

El 71% de adolescentes a nivel mundial utiliza internet y, el 48% que se encuentran conectados y están siendo indefensos a los riesgos de violación, dependencia a videojuegos, etc. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2017). Asimismo, Chile pudo identificar que 1 de cada 8 niños así como también adolescentes vienen siendo dependiente a los videojuegos, lo cual se pudo evidenciar que en un año y medio al ser lanzada la plataforma Fortnite logro alcanzar 250 millones de jugadores entre niños y adolescentes del mundo.

Asimismo, en nuestro país, 2 de cada 10 estudiantes de 11 a 18 años presentan casos de dependencia a los videojuegos, cabe mencionar que 7 de 10 adolescentes se exceden abusando de ellos, que el Instituto Nacional de Salud por lo tanto informa que asistieron a consulta 297 adolescentes con problemas de adicciones a él internet y ludopatía siendo la mayor cantidad conformado por adolescentes y adultos jóvenes (Alave y Pampa, 2018)

Es por ello, que se debe de tener en cuenta que los videojuegos son un producto de estructura monótona la cual podrían llegar a generar una dependencia, ocasionando que los adolescentes permanezcan pendientes de los videojuegos por un tiempo inadecuado que trae consigo una pérdida de tiempo, asimismo dificultades para realizar sus actividades del colegio, poca atención así como también poca concentración en sus horarios de clases trayendo de la mano

comportamientos agresivos así como también irritación ya sea en la institución educativa como también en sus hogares (Rodriguez et al., 2021)

Asimismo, es importante tener en cuenta el manejo que se le da a los videojuegos ya que en algunos casos pueden llegar a ser inapropiados o desmesurado ocasionando distintos problemas, es por ello que surge aspectos e opiniones contrarias e inquietantes en relación al potencial adictivo los cuales causan esta modernidad de las nuevas tecnologías en donde niños y adolescentes llegan a ser los más asequibles es por ello se entiende que entre los niños y adolescentes desenvuelven flexibilidad en relación al uso de los videojuegos siendo fundamental la intervención psicológica idónea (Egea et al., 2017), teniendo en cuenta que a raíz del COVID-19 se incrementó el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes debido al aislamiento y la ausencia de socialización entre ellos (Diario El Comercio, 2021).

Es por ello que se lleva a cabo dicho proyecto de investigación con la finalidad de saber ¿Cómo es la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de una Institución educativa de Chimbote?

El presente estudio se justifica a nivel teórico, puesto que, tiene como finalidad comprobar las presentes evidencias teóricas de cada variables a través de los respectivos instrumentos, con el objetivo de probar las investigaciones de los últimos años en relación a las variables a tratar, para así contribuir a una mejor construcción teórica, asimismo permitiendo la construcción del aprendizaje y el conocimiento psicológico profesional el cual se aportara de manera significativa a la educación y salud. Se justificará a nivel social el cual va a permitir ofrecer un enfoque psicopedagógico de las variables de interés, así como también se mencionó algunas pautas con la finalidad de contribuir a la mejora del estudio en el ámbito educativo y personal a través de programas preventivos, capacitaciones, charlas en el cual se podrá informar sobre las variables a tratar. A nivel metodológico, permitirá extender el interés a tratar en la metodología a utilizar, ya que se hará uso de un tipo correlacional.

Asimismo, se tendrá como objetivo general: determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y conductas agresivas, como objetivos específicos:

analizar descriptivamente las variables dependencia a los videojuegos y conductas agresivas, identificar los factores de las conductas agresivas en estudiantes de nivel secundaria, determinar la relación entre las dimensiones de las variables dependencia a los videojuegos y conductas agresivas.

Por último, se postula las siguientes hipótesis: de manera general la dependencia a los videojuegos se relaciona en sentido directo con las conductas agresivas, y existe relación directa entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos con las dimensiones de las conductas agresivas en la muestra de estudio.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel Internacional, se encontró una investigación correlacional la cual obtuvo como finalidad comprobar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad en jugadores Free Fire en la Región de Sudamérica 2020, utilizó el cuestionario (TDV) el cual fue elaborado por Marco y Choliz, también se utilizó el cuestionario (AQ) elaborado por Arnold Buss y Mark Perry, donde obtuvo como resultado que el 53% presentan agresividad alta, y, un 33.9% alta nivel dependencia a los videojuegos, es por ello que se pudo afirmar que si existe una alta relación entre dichas variables en los participantes (Zapata, 2021).

Algunos autores realizaron su investigación de tipo trasversal descriptivo con 581 adolescentes mediante un muestreo por conveniencia, mediante el cuestionario (TDV), asimismo se llevó a cabo medidas de tendencia de variabilidad y central donde se determinó la confiabilidad del TDV mediante Cronbach y Chi Cuadrada donde se identificó que el 85.5% de adolescentes práctica videojuegos, se encontraron diferencias significativas en relación al género en el cual se pudo identificar que esta actividad se realiza más en hombres ya que se obtuvo como resultado que el 56.5% presento una dependencia baja (Sánchez et al., 2021).

En el escenario nacional se realizó una investigación teniendo como finalidad identificar relación directa entre conductas agresivas y dependencia a los videojuegos en adolescentes del distrito de Ate, 2018, obteniendo como resultados principales correlación moderada ($r=,508$) siendo tipo directa, en el cual se llega a la conclusión que mientras mayor sea la altitud de dependencia mayor será la altitud de agresividad, una vez mencionados dichos resultados se puede asegurar que existe coincidencia con otras investigaciones las cuales tuvieron como resultado que si hay una correlación de tipo moderada directa respaldado con Rojas y Ruesta (2017), en su investigación denominada CEDRO, donde obtuvieron como resultado que la mitad de estudiantes realizan juegos diariamente a través del internet (Arteaga, 2018).

Se realizo dicha investigación teniendo como su principal objetivo establecer relación de las variables dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes hombres de la ciudad de Trujillo, se obtuvo como resultado una relación

moderada de ambas variables ($r_s = 0.428$; $p < 0.01$) en adolescentes hombres, asimismo en la correlación de las variables se pudo evidenciar que la dimensión Hostilidad fue la única que no obtuvo un nivel bajo, asimismo refieren que aproximadamente un 50% de ellos obtuvieron nivel medio de agresividad así como también más del 50% obtuvieron nivel moderado de adicción a los videojuegos (Faya y González, 2020).

Se realizó una investigación teniendo como objetivo principal establecer correlación entre la adicción a los videojuegos y agresión, en estudiantes de nivel secundaria pertenecientes a distintas instituciones privadas de Villa María del Triunfo, se identificó correlación positiva moderada baja y significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre ambas variables, asimismo entre la adicción a los videojuegos y dimensiones si existe diferencias significativas ($p < 0.001$), en relación al género y las horas que se usan, asimismo entre los componentes y agresividad existen diferencias significativas ($p < 0.005$), con respecto a la hostilidad, agresión física ira y grado escolar existe diferencias significativas ($p < 0.001$) y con respecto a la agresividad en el grado escolar existen diferencias significativas ($p < 0.001$) según el género de los participantes (Vara, 2017).

A través de múltiples estudios se explican sobre la conducta agresivas (CA) donde se puede evidenciar que los niveles de agresión en la primera infancia predicen una CA en los años posteriores ya que la agresividad física se empieza a manifestar a partir del primer año a través de mordidas, golpes, o pataletas que son realizadas por un menor de 4 niños y se mantienen aumentando hasta los 3 o 4 años y posteriormente va descendiendo hasta la adolescencia (Rodríguez y Imaz, 2020).

La agresividad es definida como la entrega de estímulos nocivos a otro organismo en el cual excluye la utilización de ideas subjetivas la cual encontraba difícil de evaluar de manera objetiva, asimismo el planteamiento de Buss por un tiempo fue criticado por no tener en cuenta el componente fundamental que es la intencionalidad ya que sin ello hacer daño sería una agresión es ahí donde se decide agregar la inevitable intención de producir daño, destruirla, contrariar o humillar a la otra persona, asimismo debido a estos nuevos elementos incorporados llega a existir un desacuerdo en distintos autores una de ellas fue que no toda

conducta agresiva procura lesionar a un organismo si fuese así entonces también se podría dar por hecho que las conductas que no logran hacer daño también serian caracterizado como agresión, asimismo considera que no se puede dividir las conductas agresivas y su motivación ya que solo existe un tipo de comportamiento lo cual no puede ser determinada “agresivo” así como también no existe proceso único para poder llegar a representar a la “agresión” (Carrasco y González, 2006).

La agresividad fue estudiada desde diversos puntos de análisis entre ellos, la fisiológica relacionada con el instinto de supervivencia para así cuidar la territorialidad y reproducción sexual, asimismo refieren que para Freud la agresividad en la psicoanalítica es vista como la pulsión yoica así como también la autoobservación ocasionando una confrontación de demandas de cultura y la manera del modelo multidimensional la cual estima la influencia importante de la emoción, la cognición y por último la conducta de la agresividad (Ortega y Alcázar 2016).

Es importante tener en cuenta que las conductas agresivas es clasificada y comprendida por sus características de direccionamiento, naturaleza y función, asimismo explican que cuando se habla de dirección se refiere con que la agresividad puede ser categorizado como agresión de manera directa por ser perceptible en la presión y agresión indirecta por actuar de manera sutil y prudente en relación a la descarga emocional, asimismo cuando se habla de la naturaleza se refiere a las más comunes es decir las agresiones físicas que tiene características visibles y agresión verbal que está relacionado con lo que se lleva a cabo en la interacción oral con la finalidad de denigrar hacia la otra persona y por último pero no menos importante esta la tipificación por función, asimismo es importante tener en cuenta que la agresión puede llegar a ser mixta, reactiva o proactiva (Peñado et al., 2014)

Por otro lado, la agresión puede llegar a ser pura, reactiva o instrumental, cuando habla de pura se refiere a la agresión por placer, reactiva ya que es una respuesta ante estímulos considerados amenazantes e instrumental ya que se realiza con la finalidad de lograr un cometido (Martínez et al., 2017).

Asimismo, se ha logrado identificar factores biológicos, sociales, cognitivos, conductual y emocional las cuales inciden en la agresividad desde un contexto social, dinámicas y relaciones familiares que están relacionados en la conductas agresivas de los menores de edad, otro factor considerado importante el nivel bajo educativo que tienen los padres, ausencia de ellos, escasa estrategias de comunicación y resolución de conflictos en los padres de familia, asimismo se evidencia que se puede llegar a encontrar la autoeficacia baja de los padres de familia, los lazos afectivos decaídos y también el sistema de valores débiles (Andreu et al., 2013).

El videojuego constituye una ficción patología la cual viene a originar lo que es la dependencia en el individuo, esto puede llegar afectar sus actividades e interés (Echeburúa y De Corral 2010), asimismo refieren que la dependencia del videojuego como el uso compulsivo de este al extremo de interponer de manera negativa en la vida cotidiana como también las actividades diarias del adolescente (Chóliz y Marco, 2011).

Los medios tales como el internet, móvil y los videojuegos son muy útiles en nuestra vida diaria, asimismo pueden llegar a presentar inconvenientes ya que el diseño es susceptible llegando afectar las capacidades de control, factores personales y ambientales pueden llegar a generar problemas y producirse una conducta adictiva en esencial en los menores ocasionando las adicciones tecnológicas, asimismo cabe mencionar que son el tipo más común de adicciones ya que el elemento sustancial que caracteriza a todas así como también comparte con las dependencias siendo la dependencia un patrón sumamente importante en la conducta (Marco y Chóliz, 2017).

En los últimos tiempos el constante uso de los videojuegos se ha logrado convertir en una rutina de ocio siendo cada vez más frecuente llegando a tener un excesivo aumento en adolescentes varones de 10 a 19 años, asimismo refiere que actualmente hay suficiente evidencia empírica, clínica y científica para así considerar que el videojuego utilizado de manera excesiva puede llegar a ser problemático así como también adictivo y nos estamos dirigiendo a los videojuegos en línea, es importante que los padres tengan en cuenta el diseño de los

videojuegos ya que facilitara la perdida de capacidades de control sobre el juego ya que uniéndose a otros factores va facilitar la pérdida de control sobre el juego (Rodríguez y García, 2021).

Asimismo, la Organización Mundial de la Salud opta por reconocer la adicción a los videojuegos como un problema mental al incluirlo dentro de su clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), debido a ello los especialistas argentinos dieron por sobre aviso que dicha adicción se va a caracterizar por el uso constante que se le da al videojuego ya que una cosa es el uso, la dependencia y adicción, asimismo es importante tener en cuenta que la OMS incorporo oficialmente la adicción a los videojuegos dentro de la categoría de uso de sustancias o comportamientos adictivos (OMS, 2021).

Hoy en día el uso de nuevas tecnologías es parte de la vida diaria en el cual establece pautas de comunicación y lúdicas siendo entendible y normal en estos tiempos, asimismo refiere que no se debería de afirmar que por el hecho de consumir nuevas tecnologías el usuario sea adicto, asimismo si podemos cerciorar que todo aquel que abuse se verán afectados dejando de realizar actividades de sí mismos (Barrio, 2014).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Dicha investigación es básica, está relacionado a la orientación de la investigación en busca de nuevos conocimientos de manera sistemática, lo cual tiene como objetivo incrementar el conocimiento de una realidad concreta, en este caso se busca incrementar nuevos conocimientos en relación ambas variables (Álvarez, 2021).

Asimismo, cabe mencionar que el diseño viene hacer no experimental, ya que, tiene como propósito establecer los fenómenos de la manera en cómo se dan en su entorno natural para así poder ser analizados los fenómenos tal y como se dan en su entorno natural para ser analizado, siendo de tipo trasversal el cual tiene como propósito la recolección de datos en un único momento (Ato et al., 2013; Ato y Vallejo, 2015).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Dependencia a los Videojuegos.

Definición conceptual

En relación a la dependencia a los videojuegos en línea está relacionada con el trato que se da al momento de poner en práctica ya que es de manera desmesurada y compulsiva agresiva debido a la práctica constante lo cual le resulta difícil abandonar llevando a que el uso de ello sea cada vez más constante y perseverante (Chóliz y Marco 2011).

Definición operacional

Es la sistematización de la primera variable dependencia a videojuegos a través del cuestionario (TDV) de Marco y Chóliz (2011).

Indicadores: Está constituido por cuatro dimensiones, Abstinencia (3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25), la segunda dimensión es el Abuso y Tolerancia (1,5,8,9 y 12), como tercera dimensión tenemos a los Problemas involucrados a los

videojuegos (16,17,19 y 23) y por último esta la Dificultad de control (2,15,18,20,22 y 24)

Escala de medición: a través de Likert, asimismo el sistema de calificación será de totalmente en desacuerdo que equivale a (0) hasta totalmente de acuerdo que equivale (4).

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual

La agresividad durante mucho se ha conceptualizado de una manera tradicional como un tipo de respuesta perseverante y profundo que presenta la peculiaridad de una persona el cual busca agredir de manera física o psicológica a otra persona provocando su disgusto y también rechazo (Buss 1961).

Definición Operacional

Está relacionado con la variable Agresividad, que es medido a través del cuestionario (AQ) de Buss y Perry, acondicionado por (Matalanares, 2012)

Indicadores: Cuenta con cuatro factores que están conformadas por la agresividad física (1,5,9,13,17,21,24,27 y29), agresividad verbal (2,6,10,14, y 18), hostilidad (4,8,12,16,20,23,26 y 28) e ira (3,7,11,15,19,22 y 25).

Escala de medición será a través la escala de tipo Likert con cinco alternativas de respuesta que están relacionadas a conductas y sentimientos agresivos, su calificación será a través de las siguientes escalas, completamente falso para mí :1, hasta completamente verdadero para mí :5 respectivamente.

3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

Población

Se llevo a cabo con una población de estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chimbote por la cual en mi presente investigación se encuentra conformada por una población de 338 estudiantes de ambos sexos que cursan 3er, 4to que cuentan con dos secciones y 5to año que solo cuenta con una

sección, asimismo se aplicará en otra institución educativa de 3er a 5to año de secundaria con dos secciones.

Criterios de inclusión: Estudiantes pertenecientes al Nivel Secundario, asimismo estarán los estudiantes que deseen participar voluntariamente del cuestionario de investigación a realizar y tendrán que contar en el rango de edades entre 13 a 17 años entre varones y mujeres

Criterios de exclusión: constara de estudiantes que cuenten con algún tipo de capacidad, asimismo estudiantes que no sean parte de la institución educativa.

Muestra

Para el propósito de la presente investigación, se ha tomado como muestra a los estudiantes de 3er, 4to y 5to año del nivel secundario, conformado por 149 alumnos tanto mujeres como varones pertenecientes a la primera institución, asimismo la población de la segunda institución entre 3er, 4to y 5to año está conformada por 240 alumnos tantas mujeres como varones, comprendiendo la edad de 13 a 17 años.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

A través de este instrumento se empleó la recogida de datos que se llevó a cabo dentro del campo, asimismo en algunas investigaciones cuantitativas las cuales se llevan a cabo con encuestas, es por ello que se puede llegar a decir que es el medio el cual permite al investigador plantear preguntas y así obtener información estructurada sobre la muestra y así describir a la población a la que pertenecen y contrastar estadísticamente algunas relaciones entre medidas de su interés (Meneses, 2016).

Como primer instrumento tenemos el siguiente:

El Cuestionario (TDV), siendo sus autores Chóliz y Marcos (2011) en España, asimismo fue adaptado por autores peruanos Salas et al. (2017), asimismo cuenta con cuatro dimensiones: su manera de aplicar se puede llevar a cabo de forma individual y colectiva en el rango de edades entre 10 a 18 años, su duración de

aplicación es de 15 a 25 min, asimismo la aplicación es a través de la escala de Likert, cabe recalcar que hubo un cuestionario original que contaba con 55 ítems, donde sus autores decidieron tomar en cuenta el DSM IV para así formar los criterios de dependencia, siendo así el cuestionario quedo en 32 ítems con cuatro dimensiones cuentan con una homogeneidad superior al 0.5 el cual da por comprendido que tiene una adecuada correlación, la confiabilidad fue a través de Alfa de Cronbach de 0.94, en relación al cuestionario adaptado por autores peruanos se llevó a cabo un análisis confirmatorio entre las dimensiones en donde se obtuvo que la dimensión de abstinencia cuenta con una varianza de 40.43%, abuso y tolerancia con 5,49%, problemas ocasionados debido a los videojuegos con 4.19% y por último dificultad de control con un 4%, asimismo se usó el Alfa de Cronbach, donde se encontró una valoración de 0.94, lo cual se deduce el instrumento de notable confiabilidad.

Como segundo instrumento de la variable Conductas agresivas tenemos el siguiente instrumento:

Se hará uso del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry que tiene como nombre Agresion Cuestionare (AQ), sus autores fueron Arnold Buss y Mark Perry (1992), fue adaptada al español por José Manuel.

Andrey Rodríguez, Mg Elena Peña Fernández, Haru y José Luis Grana Gómez (2002), asimismo fue adaptado al Perú por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012), la aplicación se lleva a cabo de manera individual y grupal, se aplica dentro de las edad 10 a 19 años, dura un tiempo de 20 min aproximadamente, tiene cuatro dimensiones, su clasificación es a través de la escala de Likert, cabe recalcar que contaba con un cuestionario original el cual contaba con 52 ítems y 6 dimensiones, los cuales al momento de ser realizado el análisis factorial se pudo hallar que 2 dimensiones no se podía ser interpretadas llevando a que solo quede en 4 dimensiones, asimismo se pudo evidenciar que se redujeron a 29 ítems, lo cual permaneció de la misma manera al ser adaptado por autores peruanos, su análisis de confiabilidad es 0.836 es decir tiene una consistencia interna superior, asimismo se realizó el análisis de

constructo obteniendo 60,819%, la correlación de ítems mostraron superiores entre 0,072 y 0,452.

3.5. Procedimiento

Para llevar a cabo el estudio de investigación se tuvo en cuenta siguiente:

Como primer paso: se determinó el estudio de investigación, en el cual se decidió utilizar dos variables, asimismo se averiguó si la institución donde se decidió aplicar se encuentra disponible a participar, una vez que se tuvo la disponibilidad de la institución se hizo llegar la solicitud en la cual se pide autorización de dicha aplicación con el permiso correspondiente de la universidad, como segundo paso: se llevó a cabo la coordinación de las variables donde se investigó basándose en información científica y pruebas estandarizadas para así poder llevar a cabo el trabajo con dichas variables, como tercer paso: se define y justifica el problema de estudio donde se realiza la recolección de información con la ayuda de la base de datos en la cual se basa en hechos y trabajos pasados con la finalidad de poder relacionarlos con dicha investigación, como cuarto paso: se llevó a cabo la sustentación de las variables a nivel de teorías, quinto paso: se determinó los objetivos e hipótesis, así como también se planteó con claridad y ambición nuestro querer obtener ciertos resultados, como sexto paso: se realizó la aplicación de la investigación de manera presencial con los respectivos instrumentos previamente seleccionados, asimismo se ejecutó en 5 días ya que fueron dos instituciones distintas con la finalidad de poder llegar a la cantidad de la población, como séptimo paso: se inició la recolección de datos a través de Excel donde se integró todos los resultados de cada ítem, asimismo los valores de cada uno de ellos, luego se pasó al programa SPSS, en el octavo paso: se llevó a cabo el procedimiento estadístico, donde se realizó el respectivo vaseo de datos y la misma herramienta arrojó los resultados obtenidos, como noveno paso: se realizó el análisis de datos donde se determinó de manera cuantitativa si existe relación significativa lo cual confirma o rechaza dicha hipótesis de la investigación, como décimo paso: se realiza el informe de los resultados donde se explica de manera descriptiva si existe o no relación del objetivo que se planteó durante el inicio a fin de dicha investigación de manera detallada y coherente.

3.6. Método de análisis de datos

Como etapa inicial de esta investigación y en relación al análisis de datos obtenidos del Microsoft Excel, se trasladó al programa SPSS la base datos con la finalidad de llevar a cabo los resultados estadísticos, asimismo se analizó la correlación de ambas variables según la relación a los objetivos planteados, también se llevó a cabo el análisis de valores atípicos, análisis descriptivo de las variables, análisis comparativo y por último el análisis de regresión.

3.7. Aspectos Éticos

El código de ética del colegio de psicólogos del Perú (2017), se tiene que hacer uso de los artículos que todo profesional debe poner en práctica es decir el respeto a la normativa tanto nacional como internacional, asimismo teniendo en cuenta el respeto a la población en el cual se tendrá que llegar a ellos a través de un consentimiento informado el cual permitirá obtener la correlación de datos, asimismo para American Psychological Association – APA, (2020), es importante brindar la identificación de los autores en uso mediante las normas de citado y referencias, esto permitirá que sea usado de manera correcta en futuras investigaciones, evitando el plagio y copia permitiendo que el documento investigativo sea veraz y confía.

IV. RESULTADOS

La evidencia descriptiva respecto a las puntuaciones del cuestionario dependencia a los videojuegos a través de sus cinco dimensiones, su media promedio oscila de 3.67 hasta 22.99, con una dispersión de 3.49 hasta 17.87. Por otro lado, haciendo uso del cuestionario de agresividad representando por cinco dimensiones se logró evidenciar su media va desde 11.55 a 68.04, su desviación estándar se ve representada desde 4.37 hasta 21.95; los valores de la asimetría indican presencia de normalidad univariada (+/- 1.5). De acuerdo al análisis de correlación se logra evidenciar relación positiva entre ambas variables ($r=.21^{**}$), asimismo se aprecia correlaciones positivas entre la adicción a las redes sociales con las dimensiones de la agresividad ($r=.14^*$ a $.26^{**}$) y viceversa ($r=.12^*$ a $.25^{**}$), además, se reporta presencia de correlación positiva de efecto pequeño entre las dimensiones de ambas variables de estudio ($r=.11^*$ a $.29^{**}$), a excepción de la ira con abuso y tolerancia ($r=.09$, $p>.05$), problemas involucrados a los videojuegos ($r=.10$, $p>.05$) y dificultad de control ($r=.05$, $p>.05$), adicional a ello, la relación es trivial entre hostilidad y dificultad de control ($r=.08$, $p>.05$) (ver tabla 1).

En cuanto a la correlación de las variables según sexo, se pone de manifiesto que las variables se correlacionan en mayor medida en los varones, tanto a nivel general como de acuerdo a las dimensiones, no obstante, donde la relación es más alta en mujeres que en varones es entre abuso y tolerancia con agresividad física y verbal (ver tabla 2).

Tabla 1

Índice de correlación de las puntuaciones de las variables dependencia a los videojuegos y conductas agresivas (n=338)

Variable	M	DE	g1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Adicción a las redes sociales	22.99	17.87	.44	-									
2. Abstinencia	10.20	8.35	.57	.96*	-								
3. Abuso y tolerancia	4.74	4.38	.81	.87*	.83*	-							
4. Problemas involucrados a los videojuegos	3.67	3.49	.83	.84*	.73*	.60*	-						

5. Dificultad de control	4.37	3.71	.52	,84*	,71*	,59*	,79*	-					
6. Agresividad	68.04	21.95	.16	,21*	,25*	,16*	,16*	,12*	-				
7. Agresividad física	19.47	7.33	.45	,26*	,29*	,20*	,20*	,16*	,88*	-			
8. Agresividad verbal	11.55	4.35	.41	,20*	,22*	,17*	,17*	,13*	,86*	,68*	-		
9 hostilidad	21.76	7.60	.03	,15*	,18*	,11*	,11*	.08	,88*	,65*	,67*	-	
10. Ira	15.27	5.73	.29	,14*	,19*	.09	.10	.05	,89*	,70*	,76*	,71*	-

En el análisis según la correlación de sexo se evidencia que los varones muestran mayor correlación entre adicción a las redes sociales y las dimensiones de la agresividad oscilando desde .28** hasta .30** a diferencia de las mujeres que oscila desde .20** hasta .27**, la dimensión de abstinencia oscila desde .28** hasta .34** en varones y en mujeres oscila desde .20** hasta .29** siendo el sexo masculino el que presenta mayor correlación, en relación a la dimensión abuso y tolerancia se puede evidenciar que presenta una correlación baja que oscila desde .17* hasta .20* y en mujeres oscila .16** hasta .25** siendo el sexo femenino el que presenta mayor correlación, en relación a los problemas involucrados a los videojuegos en los varones oscila entre .20** hasta .27** siendo los varones los que presentan mayor correlación y en las mujeres .18 hasta .20** mostrando una correlación baja, dificultad de control en los varones oscila entre .18* hasta .19* presentando una correlación baja y en las mujeres oscila entre .15* hasta .17* el cual también presenta una correlación baja pudiendo evidenciar que no existe correlación entre ambas variables.

Tabla 2

Correlación entre agresividad y adicción a videojuegos según sexo (n=368)

Variable										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Hombres									
1. Adicción a las redes sociales	-	,95**	,85**	,77**	,77**	,30**	,27**	,28**	,26**	,26**
2. Abstinencia	,96**	-	,79**	,62**	,61**	,34**	,31**	,28**	,30**	,29**
3. Abuso y tolerancia	,86**	,84**	-	,49**	,50**	,20*	,17*	,20*	,17*	,18*
4. Problemas involucrados a los videojuegos	,87**	,76**	,60**	-	,67**	,25**	,20*	,27**	,20*	,22**
5. Dificultad de control	,84**	,72**	,57**	,84**	-	,18*	.16	,19*	.14	.15

6. Agresividad	,26**	,28**	,23**	,18*	,17*	-	,87**	,83**	,89**	,88**
7. Agresividad física	,27**	,29**	,25**	,20**	,17*	,89**	-	,62**	,65**	,70**
8. Agresividad verbal	,25**	,26**	,23**	,18*	,17*	,87**	,73**	-	,68**	,72**
9. Hostilidad	,20**	,20**	,18*	.14	,15*	,88**	,67**	,66**	-	,69**
10. Ira	,20**	,24**	,16*	.13	.12	,90**	,72**	,78**	,71**	-

En lo concerniente al análisis comparativo de las variables según sexo, se aprecia que tanto en la adicción a los redes sociales de manera global como en cada una de sus dimensiones hay diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$), con una puntuación promedio superior para los varones respecto a las mujeres; no obstante, en agresividad solo hay diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$) para la agresividad general y las dimensiones ira y hostilidad, con puntuaciones promedio más elevadas para las mujeres respecto a los varones (ver tabla 3).

Tabla 3

Diferencias de adicción a los videojuegos y agresividad según sexo (n=268)

Variable	Sexo	n	M	SD	t
Adicción a las redes sociales	Mujeres	187	17.27	17.00	-
	Varones	154	29.60	16.55	6.748**
Abstinencia	Mujeres	187	8.02	8.06	-
	Varones	154	12.71	7.98	5.377**
Abuso y tolerancia	Mujeres	187	3.37	3.90	-
	Varones	154	6.34	4.39	6.607**
Problemas involucrados a los videojuegos	Mujeres	187	2.75	3.46	-
	Varones	154	4.73	3.22	5.428**
Dificultad de control	Mujeres	187	3.12	3.40	-
	Varones	154	5.82	3.54	7.144**
Agresividad	Mujeres	187	70.50	23.25	2.309*

	Varones	154	65.01	20.04	
	Mujeres	187	19.42	7.70	
Agresividad física	Varones	154	19.52	6.87	-.128
	Mujeres	187	11.95	4.68	
Agresividad verbal	Varones	154	11.11	3.95	1.771
	Mujeres	187	22.87	7.87	
Hostilidad	Varones	154	20.32	7.05	3.125*
	Mujeres	187	16.26	6.08	
Ira	Varones	154	14.06	5.05	3.583*
	s				

La variable agresividad presenta 3 predictores que explican en un 12.2%, donde la variable abstinencia explica en sentido positivo ($\beta=.377$), en tanto, el sexo (valor mínimo para mujeres) y práctica de videojuegos explican en sentido negativo ($\beta=-.177$ y $-.160$), con una dinámica similar las dimensiones hostilidad e ira también muestra los 3 predictores referidos; la agresividad física presenta 2 predictores que lo explican en un 9.9%, donde la abstinencia lo explica en sentido positivo ($\beta=.356$) y el práctica de los videojuegos en sentido inverso ($\beta=-.144$); finalmente, la agresividad verbal también se explica por dos predictores en un 7.8% done la abstinencia explica en sentido directo ($\beta=.275$) y el sexo en sentido opuesto ($\beta=-.171$) (ver tabla 4).

Tabla 4

Regresión lineal múltiple de los predictores: abstinencia, sexo, práctica de videojuegos que explican la agresividad y sus dimensiones (n=268)

Predictores	R	R2	R2 Ajustado	F	β	t
Agresividad						

Abstinencia					.377	6.391** *
Sexo	.350	.12	.114	15.521** *	-.177	-3.143**
Práctica de videojuegos		2			-.160	-2.642*
Agresividad física						
Abstinencia					.356	6.030** *
Práctica de videojuegos	.314	.09	.093	18.316** *	-.144	-2.432**
		9				
Agresividad verbal						
Abstinencia					.275	5.016** *
Sexo	.279	.07	.072	14.134** *	-.171	-3.122**
		8				
Hostilidad						
Abstinencia					.313	5.240** *
Sexo	.319	.10	.094	12.651** *	-.199	-3.553**
Práctica de videojuegos		2			-.161	-2.632*
Ira						
Sexo					-.226	-
Abstinencia					.333	4.076***
Práctica de videojuegos	.348	.12	.114	15.383** *	-.175	5.640***
		1				-2.887*

V. DISCUSIÓN

Hoy en día los adolescentes están expuestos a las nuevas tecnologías, en las cuales se encuentra involucrado los videojuegos, que se presentan la gran mayoría en adolescentes, en los cuales existen casos de dependencia a los videojuegos donde utilizan un tiempo inadecuado ocasionando, dificultades para realizar sus actividades, pérdida de tiempo, poca atención y concentración, asimismo va de la mano comportamientos agresivos que llega a causar irritación en cada uno de ellos, llegando a manifestar en casa como también en su centro educativo (Colina, 2019), es por ello que se planteó como objetivo general, determinar si existe relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de nivel secundaria.

Al analizar la correlación entre la variable se reporta, presencia de correlación significativa entre ambas variables ($r=.21^{**}$), asimismo se evidencia correlación positiva entre las dimensiones dependencias a los videojuegos y conductas agresivas dichos hallazgos indican que mientras el adolescentes haga uso excesivo o compulsivo del videojuego al extremo de interponer de manera negativa en la vida cotidiana (Choliz y Marco, 2011) suelen mostrar comportamientos considerados como amenazas y con la finalidad de lograr un cometido adverso (Martínez et al., 2017).

Las evidencias halladas, se corrobora con los resultados obtenidos en el cual se puede evidenciar que concuerdan con la investigación de (Zapata, 2021), donde en busca de la relación entre ambas variables obtuvo como resultados que existe un Rho de 0,380 y una significancia de $0,000 < 0.05$ significativa, por lo tanto, se afirma que, existe una alta relación entre ambas variables, es por ello que (Kühn et. al, 2019) refiere que debido al mal uso de los videojuegos trae como consecuencia reacciones agresivas esporádicas lo cual se puede evidenciar en personas que hacen un uso inadecuado de ello, asimismo para (Quirós, 2019), refiere que lo negativo del consumo de videojuegos es que traen contenidos de violencia implícita como explícita lo cual conlleva a la agresividad en quien lo practican.

En lo referente a la no correlación entre la ira con algunas dimensiones de abuso y tolerancia ($r=.12$), abstinencia ($r=.13$), cabe mencionar que la ira es un estado

emocional que no tiene relación con la variable de agresividad, ya que es una emoción pasajera como refiere (Paul Ekman, 1972) en su investigación donde menciona que las emociones tales como la ira y entre otras no son determinadas culturalmente, sino que son involuntarias, es por ello que su tiempo de duración es menos de un segundo.

En lo que atañe a la comparación de las variables según su sexo, se reporta diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$), con una puntuación promedio superior para los varones respecto a las mujeres, ello concuerda con la investigación realizada por (Sánchez et al., 2021), donde al verificar el uso de videojuegos por género se observó que existen diferencias significativas $p (p \leq .05)$ donde el uso de videojuegos predomina en el género masculino, asimismo los autores (González et al. 2017) concuerdan con los resultados de dicha investigación ya que indican que son los varones los que pasan la mayoría utilizan con mayor frecuencia ello, asimismo manifiestan grado de interferencia sobre distinto tipo de actividades en el cual se muestra un grado de inquietud por dichos dispositivos, asimismo (Chóliz & Marco, 2011), refieren que si existe una diferencia significativa según el género en el uso de videojuegos en los hombres ya que son ellos los que presentan mayor patrón de uso, así como también disponen de mayores juegos en línea.

En lo que se refiere al análisis de regresión de las variables, se determinó que las variables que funcionan como predictores con mayor frecuencia sobre la agresividad general y en sus diferentes modalidades, es el sexo, abstinencia y prácticas de videojuego, explicando desde 7.8% a 12.1%, el sexo es uno de los predictores con mayor frecuencia, basándonos en los resultados obtenidos se pudo observar que son los varones los predominan más en dicha variables, asimismo la abstinencia presenta una alta correlación con la dimensión de conductas agresivas como se puede evidenciar líneas arriba en relación a la investigación de (Zapata, 2021), de la misma manera con la dimensión de prácticas de videojuegos.

La finalidad de dicho estudio fue buscar relación entre las variables dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes ya que durante el tiempo de pandemia el uso constante de los videojuegos incremento y debido a ello los

adolescentes empezaron a tener o presentar algunas conductas agresivas, lo cual se pudo evidenciar en los resultados obtenidos que mientras más dependencia a los videojuegos exista mayor será el nivel de agresividad en los adolescentes.

Asimismo, tuvo como limitaciones algunos ítems que eran pocos entendibles los cuales pertenecieron cuestionario de agresividad (AQ), se requiere que para futuras investigaciones se revise y se adapte de la manera más entendible para los adolescentes y que nos les cause duda alguna de a donde quiere llegar dicha pregunta.

VI. CONCLUSIONES

Se evidencia en dicha investigación correlación moderada entre ambas variables dependencia a los videojuegos y conductas agresivas.

Se evidencio que los varones representan un nivel alto de adicción a los videojuegos a comparación de las mujeres, lo cual se puede identificar que son los varones los cuales más utilizan estos medios.

En relación a los resultados se evidencia que la dimensión de Ira obtuvo un resultado bajo, lo cual se puede llegar a la conclusión que la ira no tiene relación con la agresividad y dependencia a los videojuegos ya que viene a ser como un estado de ánimo como el enojo, molestia, irritación lo cual es pasajero y no conlleva actos agresivos.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda verificar si el centro donde se pretende realizar el estudio cuenta con la población que se requiere para la realización del proyecto de investigación.

Sugerir que la Institución Educativa fomente charlas educativas sobre las variables a tratar, dependencia a los videojuegos y que relación hay con las conductas agresivas, asimismo informar a los padres de familia sobre la consecuencia de ello.

Realizar una investigación de comparación entre estudiantes de nivel secundaria pertenecientes al sector sierra con estudiantes que pertenecen al sector costa, con la finalidad de identificar si existe correlación con ambas variables.

REFERENCIAS

- Alave, M., y Pampa, N. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica De Ciencias De La Salud*, 11(1). <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- Álvarez, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas Carrera de Negocios Internaciones. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20%20Acad%C3%A9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAll%20owed=y>
- Ameneiros, A., y Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 13, 115-119. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Carrasco, Á., y González J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4 (2), 7-38. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=344030758001>
- Colegio de Psicólogo del Perú (2017). Código de ética y deontología. https://sipsych.org/wp-content/uploads/2015/09/Peru_-_Codigo_de_Etica.pdf
- Contini, E. (2015) Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate*, 15(2), 31-54. <https://doi.org/10.18682/pd.v15i2.533>
- Cortés, A., Herrera, V., y Aguirre, M. (2021). Ira y cyberbullying entre adolescentes: amistad, injusticia e imagen en entornos digitales. *Psicología em Estudo*, 26.2-13 <https://doi.org/10.4025/psicolestud.v26i0.51343>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426.

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017). UNICEF pide proteger a los niños en el mundo digital al tiempo que se mejora el acceso a internet de los más desfavorecidos. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-pide-protegerlosni%C3%B1os-en-el-mundo-digital-al-tiempo-que-se-mejora-el>
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- González, M., Espada, J., y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones revista versión online*, 29 (3) 1-16. <https://doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación (5ta ed). Repositorio digital académico. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1210>
- Kühn, S., Kugler, D., Schmalen, K., Weichenberger, M, Witt, C., & Gallinat, J. (2018) Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Mol Psychiatry* 24, 1220–1234 <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>
- León, T. (2020) Agresividad según género en adolescentes estudiantes de una institución educativa estatal de Trujillo. Alicia. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/6503>
- Metodología de la investigación (2013) Marco metodológico. <https://bianneygiraldo77.wordpress.com/category/capitulo-iii/>
- Martínez, A., Ruiz, G., Zurita, F., Chacón, R., Castro, M., y Cachón, J. (2017). Actividad física y conductas agresivas en adolescentes en régimen de acogimiento residencial. *Suma Psicológica*, 24(2), 135-141. <https://doi.org/10.1016/j.sumpsi.2017.02.002>

- Marco, C., y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (*The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents*) *Retos*, 21, 43–49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Núñez, E., Sanz, Y., & Ravina, R. (2020). Videogames in Education: Benefits and Harms. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Ortega, J., y Alcázar, M. (2016). Neurocirugía de la agresión y la violencia. *Anuario de psicología jurídica*. 26(1) 60-69. <https://doi.org/10.1016/j.apj.2016.03.001>
- Pérez, C., (2019). Usted puede salvar a sus hijos de la adicción silenciosa al 'Fortnite'. *Televisión Univisión* 23. <https://www.univision.com/local/miamiwltv/la-adiccion-silenciosa-alfortniteun-mal-del-que-todo-padre-puedesalvar-a-sus-hijos>
- Paredes, G., Paredes, V., Araujo, A., y Bastidas, O. (2014). Diseño no experimental transeccional. vice-rectorado de investigación y postgrado. Universidad Yacambú. https://issuu.com/gabyparedes4/docs/revista_dise_ os_no_experimental
- Rodríguez, L., y Imaz C. (2020). Agresividad y conducta violenta en la adolescencia. *Revista de formación continuada de la sociedad Española de Medicina de la adolescencia*. 8(1), 62.1-4.7 <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf>
- Peñado, M., Andreu, M., y Peña, E. (2014). Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual. *Anuario de Psicología Jurídica*, 24, 37-42. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=315031876005>

- Rodríguez, R., Martínez, I., García, M., Valero de Vicente, M., y Díaz, S. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTICS) y ansiedad en adolescentes, *INFAD Revista de psicología*, 1(1).347-356. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832342035.pdf>
- Rodríguez, M., y García, M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591. <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rojas, M., y Ruesta, S. (2017). Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual. ¿Los vídeo juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos? <https://elcomercio.pe/lima/dota-2-warcraft-dichos-videojuegos-son-adictivos-420041-noticia/>
- Sánchez, J., Telumbre, J., y Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. <https://www10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sánchez, P., y Silveira, A. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad*, 6(11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Serna, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos no serios para el aprendizaje formal de la lengua y la literatura: Una propuesta de clasificación. EDMETIC, *Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 104-125. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>
- Sánchez, E., y Chang, J. (2020), *Caracterización del comportamiento y del estado psicológico de jugadores adolescentes de videojuegos: Dota 2 y Lol*. [Tesis de doctorado-Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/53003/1/CARACTERIZACI%C3%93N%20DEL%20COMPORTAMIENTO%20Y%20DEL%20ESTADO%20PSICOL%C3%93GICO%20DE%20JUGADORES%20ADOLESCENTE%20DE%20VIDEOJUEGOS%20DOTA%20Y%20LOL..pdf>

- Sherry, L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A metaanalysis. *Human Communication Research*, 27(3).409-431.
<https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x>
- Suasnabas, L., Díaz, E., Avila, W., y Rodríguez, V. (2017) Los tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria, *Ciencias informáticas*. 3(2),721-749.
<http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.2.721-749>
- Téllez, J. (2019) Percepción de los costarricenses sobre la conexión entre los videojuegos y tiroteos masivos. *Revista Estudios*, 38, 207-228.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/37468/38273>
- Vara, S. (2017) Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo .*Acta psicológica peruana*. 2(2).193-216
<http://201.234.119.250/index.php/ACPP/article/view/75/57>
- Zapata, S. (2021) *Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de free fire región sudamérica 2020*. [Tesis de licenciatura-Universidad Cesar Vallejo Piura].<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/74687>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización

Variable	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Conductas Agresivas	Según Buss (1961) refiere que la agresividad es una oposición donde se liberan estímulos de carácter dañino contra otra persona.	Viene a ser el cálculo de la variable de "Agresividad" medido a través de la encuesta de agresión de Buss y Perry, acondicionado por Matalnares (2012).	Agresividad Física	1,5,9,13,17, 21,24,27 y 29	Likert
			Agresividad Verbal	2,6,10,14 y 18	
			Hostilidad	4,8,12,16,20,23,26 y 28	Ordinal
			Ira	3,7,11,15,19,22 y 25	
Dependencia a los videojuegos	La dependencia a los videojuegos en línea trata sobre la practica desmesurada y compulsivamente progresiva de la practica constante que al sujeto le resulta difícil de abandonar haciendo uso de ella cada vez con mucha más constancia y perseverancia. Chóliz y Marco (2011).	Es el cálculo de la variable dependencia a videojuegos por medio del test de Dependencia a Videojuegos de marco y Choris (2011).	Dimensión Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25	Likert
			Dimensión Abuso y Tolerancia	1,5,8,9 y 12	
			Dimensión de problema involucrados a los videojuegos	16,17,19 y 23	Ordinal
			Dificultad de control	2,15,18,20,22,24	

Anexo 2. Protocolos de los instrumentos aplicados

CUESTIONARIO DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz, M. y Marcos, C. (2011)

Adaptado por Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C (2017)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto videoconsola, como de PC).

Tomando como referencia la siguiente escala:

TD: Totalmente en desacuerdo

ED: En desacuerdo

N: Neutral

DA: De acuerdo

TA: Totalmente de acuerdo

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

N. º	Preguntas	N	R V	A V	C F	V
1 5	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
1 6	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
1 7	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el Pc					
1 8	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
1 9	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
2 0	En cuando tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento					
2 1	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
2 2	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
2 3	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
2 4	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas en clase, con mis amigos, estudiando, etc., pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase, alguna prueba, etc.)					
2 5	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AG)

Adaptado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huan, Campos y Villavicencio (2012)

Instrucciones

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

- CF-** Completamente falso para mí
BF- Bastante falso para mí
VF- Ni verdadero, ni falso para mí
BV- Bastante verdadero para mí
CV- Completamente verdadero para mí

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

Preguntas	C	B	V	B	C
	F	F	F	V	V
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 enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces son 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 golpeando 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 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. Evidencias de validez y confiabilidad de una muestra piloto

Anexo 4.1. Índice de homogeneidad y consistencia interna de las puntuaciones del instrumento de dependencia a los videojuegos (n=50)

Dimensión	Ítem	IHC	α
Abstinencia	DAV3	.609	.903
	DAV6	.616	
	DAV7	.584	
	DAV10	.690	
	DAV11	.505	
	DAV13	.721	
	DAV14	.863	
	DAV21	.677	
	DAV25	.839	
Abuso y Tolerancia	DAV1	.625	.851
	DAV5	.683	
	DAV8	.769	
	DAV9	.658	
	DAV12	.887	
Problemas involucrados a los videojuegos	DAV16	.814	.864
	DAV17	.729	
	DAV19	.609	
	DAV23	.722	
Dificultad de control	DAV2	.290	.807
	DAV15	.667	
	DAV18	.756	
	DAV20	.608	
	DAV22	.653	

En la tabla 1, de acuerdo al análisis preliminar con una p=50 participantes, se evidencio que, en el cuestionario de dependencia a los videojuegos, cuenta según sus dimensiones con un índice de homogeneidad correspondiente en la mayoría de sus ítems desde .290 hasta .887, excepto el ítem 2 ya que cuenta con .290 y en

cuando al análisis de consistencia interna según Alfa de Crinbachse encuentra en un nivel adecuado ya que esta entre .903 hasta .887.

Anexo 4.2 *Índices de homogeneidad y consistencia interna de las puntuaciones del instrumento de estrés académico (n=50)*

Dimensión	Ítem	IHC	A
Agresividad Física	CA1	.692	.705
	CA5	.692	
	CA9	.676	
	CA13	.706	
	CA17	.671	
	CA21	.673	
	CA24	.698	
	CA27	.675	
	CA29	.627	
Agresividad Verbal	CA2	.642	.707
	CA6	.705	
	CA10	.632	
	CA14	.659	
	CA18	.650	
Hostilidad	CA4	.763	.711
	CA8	.660	
	CA12	.622	
	CA16	.663	
	CA20	.709	
	CA23	.664	
	CA26	.663	
	CA28	.692	
Ira	CA4	.763	.711
	CA8	.660	
	CA12	.622	
	CA16	.663	
	CA20	.709	
	CA23	.664	
	CA26	.663	
CA28	.692		

En la tabla 2, según el instrumento, conductas agresivas (AG), se logró evidenciar que existe un índice de homogeneidad de manera adecuada, desde .622 hasta 763, en cuanto al análisis de la consistencia interna según Alfa de Cronbach se encuentra en un nivel adecuado entre .705 hasta .711.

Anexo 5. Permiso de la Universidad César Vallejo



Chimbote, 28 de septiembre del 2022

CARTA N°293- 22/D.Ps-UCV-CH

Mónica Leticia Cortez Vega
Directora
I.E N 88226 "Daniel Alcides Carrión"

Presente. -

De mi especial consideración:

Es grato poder expresarle nuestros saludos a nombre de la Universidad César Vallejo de Chimbote y desearle todo tipo de éxitos en su gestión al frente de su representada.

La Escuela de Psicología ha previsto en su Plan de Estudios que en el XI ciclo se desarrolle la experiencia curricular denominada **Desarrollo del Proyecto de Investigación** que estará bajo la responsabilidad Mgtr. **Gutember Viligran Peralta Eugenio** (cuyo proceso involucra la aplicación de los instrumentos denominado: **Cuestionario de dependencia a los videojuegos(TDV) y Cuestionario de Agresión (AG)**, que está dirigido a los **alumnos del 2do al 5to grado de secundaria** de la institución que usted dirige.

Por esta razón, es nuestro interés solicitarle se brinde las facilidades nuestra estudiante para que puedan lograr el desarrollo de la aplicación de la misma, con fines investigativos sobre el trabajo de investigación denominado: **"Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de nivel secundaria de una institución educativa de Chimbote."**

Cabe destacar que la información será resguardada bajo confidencialidad y ética profesional.

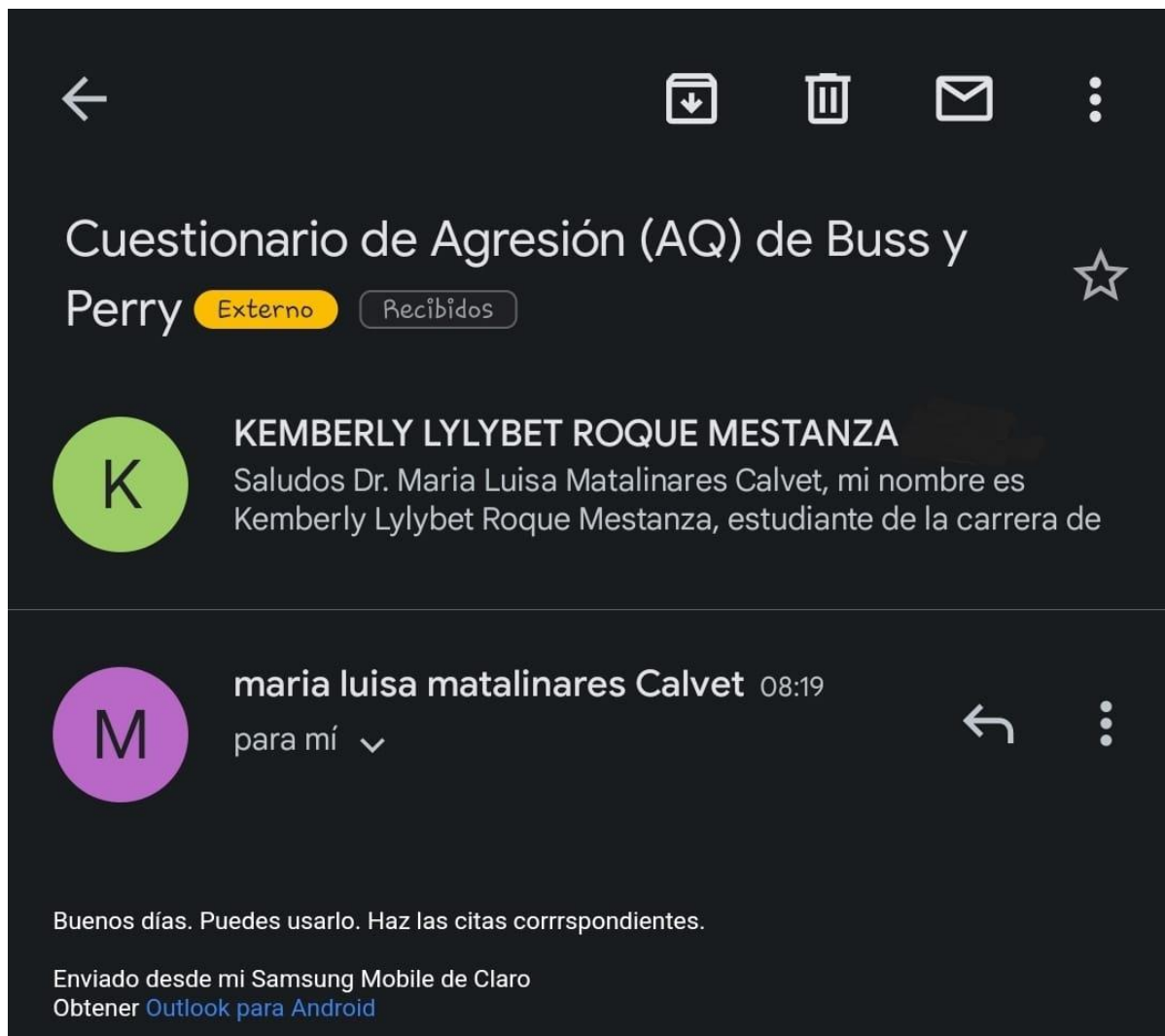
Sin otro particular por el momento, le reitero las muestras de mi especial consideración.

Dra. Iveth Mariela Flores Flores
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Campus Chimbote

Se adjunta data de estudiante:

Roque Mestanza Kemberly Lylybet

Anexo 7. Evidencia de autorización del autor.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PERALTA EUGENIO GUTEMBER VILIGRAN, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHIMBOTE, asesor de Tesis Completa titulada: "Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de nivel secundaria de una institución de Chimbote.", cuyo autor es ROQUE MESTANZA KEMBERLY LYLYBET, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHIMBOTE, 18 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PERALTA EUGENIO GUTEMBER VILIGRAN DNI: 44110570 ORCID: 0000-0002-1177-6088	Firmado electrónicamente por: GPERALTAE el 18- 01-2023 13:12:11

Código documento Trilce: TRI - 0522990