



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de  
dos instituciones educativas de Lima Metropolitana

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Licenciado en Psicología**

**AUTORES:**

Carrillo Achata, Cristopher Daniel ([orcid.org/0000-0001-5235-5354](https://orcid.org/0000-0001-5235-5354))

Perez Quispe, Emma Flavia ([orcid.org/0000-0002-1026-2296](https://orcid.org/0000-0002-1026-2296))

**ASESOR:**

Dr. Castro Garcia, Julio Cesar ([orcid.org/0000-0003-0631-8979](https://orcid.org/0000-0003-0631-8979))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

**LIMA – PERÚ**

2023

### **Dedicatoria**

Dedicado a nuestros familiares que han sido nuestro soporte durante todo este proceso.

### **Agradecimiento**

Agradecimiento para el Dr. Castro por su asesoría y guía en el desarrollo del proyecto.

## Declaratoria de Autenticidad del Asesor



### Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, JULIO CESAR CASTRO GARCIA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA METROPOLITANA", cuyos autores son CARRILLO ACHATA CRISTOPHER DANIEL, PEREZ QUISPE EMMA FLAVIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, 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 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.

LIMA, 13 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JULIO CESAR CASTRO GARCIA DNI: 08031366 ORCID: 0000-0003-0631-8979	Firmado electrónicamente por: JCCASTROGA el 29- 01-2023 11:08:09

Código documento Trilce: TRI - 0485521

## Declaratoria de Originalidad de los Autores



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

### Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, CARRILLO ACHATA CRISTOPHER DANIEL, PEREZ QUISPE EMMA FLAVIA estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA METROPOLITANA", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
CARRILLO ACHATA CRISTOPHER DANIEL DNI: 48067653 ORCID: 0000-0001-5235-5354	Firmado electrónicamente por: DANIELCAA el 16-01-2023 22:10:31
PEREZ QUISPE EMMA FLAVIA DNI: 09521896 ORCID: ORCID: 0000-0002-1026-2296	Firmado electrónicamente por: EPEREZQU12 el 16-01-2023 21:17:55

Código documento Trilce: INV – 1174295

## Índice de Contenidos

	Pág
Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor.....	iv
Declaratoria de Originalidad de los Autores .....	v
Índice de contenidos .....	vi
Índice de tablas .....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I.INTRODUCCIÓN .....	1
II.MARCO TEÓRICO.....	5
III.METODOLOGÍA.....	17
3. 1 Tipo y diseño de investigación.....	17
3. 2 Variables y operacionalización .....	17
3. 3 Población, muestra y muestreo.....	18
3. 4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	19
3. 5 Procedimientos .....	21
3. 6 Método de análisis de datos .....	22
3. 7 Aspectos éticos.....	22
IV.RESULTADOS.....	24
V. DISCUSIÓN .....	30
VI.CONCLUSIONES .....	34
VII.RECOMENDACIONES .....	35
REFERENCIAS.....	36
ANEXOS .....	46

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Prueba de normalidad a través de la prueba de Shapiro -Wilk	24
Tabla 2 Correlación entre la dependencia de videojuegos y Agresividad	25
Tabla 3 Correlación entre la Dependencia de Videojuego y las dimensiones de Agresividad	26
Tabla 4 Correlación entre la agresividad y las dimensiones de dependencia de videojuego	27
Tabla 5 Nivel de dependencia de videojuego	28
Tabla 6 Nivel de agresividad	29

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la relación entre la Dependencia de videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima. El tipo de investigación básica aplicada de nivel descriptivo correlacional y de diseño no experimental. La población estuvo conformada por 700 estudiantes de dos instituciones, cuya muestra fue de 409 alumnos de secundaria a través de un muestreo no probabilístico, del mismo modo, los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ). Se obtuvo como resultado una correlación positiva directa  $Rho\ r= 374$ , por otro lado, la correlación entre la variable dependencia y las dimensiones de la agresividad arrojaron estos resultados: (física  $Rho\ r= 342$ , verbal  $Rho\ r= 328$ , Ira  $Rho = 300$ , hostilidad  $Rho\ r=254$ ), de igual manera se obtuvo la correlación de agresividad y las dimensiones de dependencia de videojuego: (abstinencia  $Rho\ r=391$ , tolerancia  $Rho\ r= 289$ , Problemas  $Rho= 365$ , control  $Rho= 298$ ). Así mismo se identificó el nivel de dependencia de videojuegos con un promedio 21% y en agresividad 20%, En conclusión, se observó que tiene una correlación positiva moderada ( $r=374$ ) entre las dos variables demostrando que, a mayor dependencia de videojuego, aumenta la agresividad.

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

## **Abstract**

The present investigation had as a general objective to analyze the relationship between video game dependency and Aggression in high school students from two educational institutions in Lima. The type of research was applied basic of descriptive correlational level and non-experimental design. The population consisted of 700 students from two institutions, whose sample was 409 high school students through a non-probabilistic test, in the same way, the instruments used were the Video Game Dependency Test (TDV) and the Aggression Questionnaire (AQ). A direct positive confirmation  $Rho\ r= 374$  was obtained as a result, on the other hand, the confirmation between the variable dependency and the dimensions of aggressiveness yielded these results: (physical  $Rho\ r= 342$ , verbal  $Rho\ r= 328$ , Anger  $Rho = 300$ , hostility  $Rho\ r=254$ ), in the same way the consequences of aggressiveness and the dimensions of video game dependency were obtained: (abstinence  $Rho\ r=391$ , tolerance  $Rho\ r= 289$ , Problems  $Rho= 365$ , control  $Rho= 298$ ). Likewise, the level of dependence on videogames was identified with an average of 21% and aggressiveness 20%. In conclusion, it was shown that there is a moderate positive influence ( $r=374$ ) between the two variables, demonstrating that the greater the dependence on videogames, the increases aggression.

**Keywords:** aggressiveness, dependency, video games

## I. INTRODUCCIÓN

En La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) se evidenció que el estado de aislamiento debido a los protocolos de seguridad implementadas por la pandemia, ocasiono un cambio en el estilo de vida los habitantes. Como consecuencia, la situación de cuarentena que se vivió a nivel mundial solo puso en relieve la vulnerabilidad de los infantes, y la importancia de ofrecer un servicio que mitigue los resultados desastrosos a los que conlleva la violencia (OMS, 2021). La Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2019) afirma que una de las características significativas de las personas que presentan problemas relacionados a la salud mental es la propensa exposición a la violencia. Cabe mencionar que los jóvenes y adolescentes de Latinoamérica y el Caribe que tiene más tiempos de exposición a esta variable representan el 30% y son propensos significativamente a desarrollar y manifestar esos comportamientos (OPS, 2021).

Actualmente, la cadena de violencia va en aumento constante en todos los procesos de la vida, y esta se puede apreciar en casi cualquier aspecto de la vida diaria como en el hogar (Miranda et al., 2021), en la Televisión (Reyes-Gómez et al., 2012), en las redes sociales (Lacunza et al., 2019) y existen diversas opiniones sobre el efecto de los videojuegos en el comportamiento violento (Suasnabas, Guevara y Schuldt). Los videojuegos, en comparación a las películas, permite al usuario interactuar y pertenecer activamente en las diversas actividades que se desarrollan dentro del mismo, es por ello que se han realizado muchas investigaciones al respecto (Jiménez, 2019).

Sin embargo, uno de los puntos claves por los cuales se tomaron en más consideración esta variable en la vida de las personas, fue debido al tiroteo sucedido en el año 1999 en Columbine High School en Littleton (EE. UU.), donde se generó mucha polémica al echarle la culpa a los videojuegos por tener un papel importante en la tragedia, debido a que el perpetrador jugaba un videojuego conocido como Doom (FPS) (Williams y Skoric, 2005).

La dependencia a la tecnología y especialmente a los videojuegos va creciendo exponencialmente. En Japón, en el 2018 más de 1,82 millones personas ya eran adictos del internet, dicha cifra fue el triple que la del 2013.

Mientras que, en China el Dr. Higuchi, a través de una revisión bibliográfica enfocada en los trastornos por el uso excesivo de los video juegos, concluyó que la prevalencia de adicción oscilaba entre el 0.7% y el 27.5% (OMS, 2019).

En el Perú, el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) menciona que se puede apreciar un aumento de adicción a los videojuegos, debido a la falta de interacción ocasionada por el encierro, generando una gran dependencia por parte de los jóvenes entre los 17 y 19 años en promedio. Por su parte, el Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado — Hideyo Noguchi” (2022) refiere que la adicción a los video juegos genera que entre el 80% y 90% de los jóvenes adictos presenten dificultades en la atención que pueden dar paso a otros tipos de comportamientos adictivos.

Al igual que se estudia la adicción de los niños, se estudia a los adolescentes con mucho énfasis, ya que es una fase donde se generan cambios significativos en el aspecto emocional, cognoscitivo y físico (Alvarez- Solís y Vargas-Vallejo, 2002). La adolescencia es una etapa en donde el individuo aprende a comunicarse, conocerse y a expresarse, creando así su identidad social (Díaz, 2006), de esta forma. todo lo que aprenda será reflejado en la adultez (Zawadzki, 2007). Etxeberria (2011) expone que como resultado de diversas aportaciones realizadas por investigadores y asociaciones confirman que la influencia de los videojuegos va más relacionada con pensamientos, conductas y actitudes agresivas, a la par que disminuyen los comportamientos de empatía hacia la víctimas y comportamientos prosociales.

Bandura (1973) menciona que las personas tienen tendencias a desarrollar conductas agresivas, es decir, que pueden desarrollar comportamientos que a futuro se convertirán en patrones conductuales que con el pasar del tiempo se puede volver más estables. No obstante, la exposición a la violencia también constituye un factor imprescindible como un medio de aprendizaje, mediante el cual el niño va aprendiendo a comportarse y así desarrollando conductas agresivas (Bandura, 1983).

Actualmente, hay mucha controversia sobre la relación de los videojuegos en el comportamiento agresivo (Etxeberria, 2011; Jiménez, 2019), aunque otras investigaciones afirman que no se ha reportado una relación probabilística entre el uso de los videojuegos y los comportamientos agresivos (Dorantes, 2017). Es claro la importancia que se tiene sobre este tema por la gran actividad lúdica que representa para los niños y adolescentes de la sociedad contemporánea, además, del creciente interés desde el ingreso de juegos con contenidos violentos (García, 2017). Estudios demuestran que los videojuegos de esta índole, abrieron nuevamente la polémica sobre su influencia en la personalidad y en la construcción de valores que orientan su conducta presente y futura como ciudadanos (Ortega y Fuentes, 2009).

Frente a lo expuesto, y tras realizar una revisión de las variables a estudiar se formuló la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Lima metropolitana?

No existen muchas investigaciones sobre la dependencia a los videojuegos y la agresión en Perú en el último año que hayan sido publicadas en revistas arbitradas y permitan asegurar la calidad de la investigación, por lo que este estudio permitirá ampliar los conocimientos sobre estas variables en nuestro contexto. A nivel teórico, servirá como antecedente para futuras investigaciones, permitiendo conocer si los resultados post pandemia tienen alguna diferencia con resultados posteriores en diferentes circunstancias. A nivel práctico, permitirá aproximarnos en la comprensión de la relación que tienen estas variables en nuestro contexto, para así tomar medidas protectoras frente a los juegos que son considerados violentos. Además, a nivel metodológico permitirá analizar una muestra más homogénea, con instrumentos con validez y fiables por lo tanto permitiendo un mejor análisis de los resultados. Por último en el criterio de significación social, se tomará prevención al explorar la dinámica psicológica en el hábito de jugar los videojuegos (Dorantes, 2017).

Considerando las diferentes razones por las cuales abordar la siguiente investigación, se propuso como objetivo general: Analizar la relación entre la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana. De igual forma, se proponen como objetivos específicos: 1) Analizar la relación entre las dimensiones de problemas ocasionados por los videojuegos, abuso y tolerancia, abstinencia, de la dependencia de videojuego y la agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana, 2) Analizar la relación entre las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira de la dependencia de videojuego en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana, 3) Identificar el nivel predominante de la dependencia de videojuego en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana, y 4) Determinar el nivel predominante de la agresividad en estudiantes de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.

Como hipótesis general se formula que existe correlación directa y significativa entre la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima metropolitana, como hipótesis específicas se propone que: 1) Existe correlación significativa directa entre las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos con la agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana, 2) Existe correlación significativa directa entre las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal, hostilidad, ira con la variable de dependencia en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.

## II. MARCO TEÓRICO

La búsqueda de información para el estudio de las dos variables se realizó en bases de datos virtuales que indexan revistas científicas: Scielo, Scopus, Redalyc, PubMed, entre otras, a partir de estas fuentes confiables se reunió información que se describe a continuación.

En cuanto a los antecedentes, a nivel nacional se tiene el estudio realizado por Flores (2019), quien desarrolló la investigación buscando identificar la relación entre la agresividad y dependencia de videojuegos en estudiantes de nivel secundaria de Tacna, 2019. De diseño no experimental de enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 297 estudiantes de 11 a 17 años de 1ro a 5to grado. Las pruebas utilizadas fueron el Test de dependencia de los videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Se obtuvieron como resultado una asociación directa entre las variables, además de obtener un tamaño bajo y significativo, por lo cual, los estudiantes que presentaron mayores niveles de agresividad presentaron mayores niveles de dependencia a los videojuegos.

Guevara et al. (2021) realizaron un estudio con el objetivo de encontrar similitud entre la agresividad y la adicción a los videojuegos. En dicha muestra, estuvo conformada de 49 estudiantes de la ciudad de Pimentel entre 11 y 12 años. Aplicaron la TDV y la Escala de Buss y Perry. Los resultados evidencian que la relación que existe entre las variables de estudio es positiva y estadísticamente significativa, lo que muestra que hay similitud entre la adicción de videojuegos y la agresividad. Demostrando que los alumnos que presentaron un uso normal y mínima dependencia a los videojuegos, presentaron extremadamente bajos niveles de agresividad.

Gómez y Yañacc (2022) en su estudio de investigación analizaron la dependencia a videojuego como predictor de agresividad en escolares, en el contexto de confinamiento a causa del Covid 19, el estudio fue no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 430 estudiantes de nivel secundario en edad de 11 a 17 años de centro educativos del distrito de Lima. Los instrumentos tomados fueron el test de dependencia de videojuego (TDV) y el cuestionario de agresividad.

En el resultado se encontraron una asociación significativa entre las dos variables. Por lo tanto, la dependencia de videojuegos se relaciona con la agresividad.

Peralta y Torres (2020) en su investigación determinaron si hay coincidencia entre la dependencia de videojuegos y el comportamiento antisocial delictiva en estudiantes de secundaria del colegio estatal de Lima, la muestra estuvo constituida por 196 sujetos de edades entre 11 y 14 años, para esta investigación se aplicaron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D), dicha investigación fue correlacional de corte transversal. Los resultados reflejan una similitud significativa entre la conducta delictiva y el periodo de uso ( $p=.039$ ). Es decir, la dependencia de videojuegos no guarda similitud con los comportamientos antisociales-delictivos, debido a que los estudiantes no evidencian un uso patológico para ser considerado como tal problema.

Vara (2017) buscó establecer la relación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en alumnos del nivel secundaria de Lima. En dicha investigación 306 estudiantes entre 13 y 17 años fueron parte del estudio. En los resultados se halló que la adicción a los videojuegos se asocia de forma positiva y estadísticamente significativa con los comportamientos agresivos. En conclusión, se encontró que, a más presencia de adicción a los videojuegos, mayor es el nivel de comportamiento agresivo que tienen los adolescentes.

Mientras que, en los antecedentes internacionales, se encuentra el estudio realizado en España por Chacón-Cuberos et al. (2018), cuyo propósito de investigación fue señalar si existe asociación que entre la agresividad y el uso problemático de videojuegos en la escuela. La investigación fue descriptiva-transversal. La muestra estuvo compuesta por 519 escolares en edad 10 y 13 años. En los resultados se encontró que los escolares que tuvieron conflictos severos ligados al uso de videojuegos eran los que presentaban una mayor puntuación en el cuestionario de agresividad,

Jun y Rabbani (2020) realizaron un estudio en Malasia que analizó los efectos de los videojuegos en estudiantes universitarios y buscó investigar su relación con el comportamiento agresivo. La muestra estuvo conformada por 100 participantes de edades comprendidas entre los 18 y 30 años. Como resultado se halló que la adicción a los videojuegos se asocia de forma directa y estadísticamente significativa con el comportamiento agresivo. En conclusión, la investigación muestra que los videojuegos pueden causar que aquellos jugadores que son adictos realicen comportamientos agresivos.

Mohammed (2019) realizó un estudio con el propósito de señalar la similitud entre el comportamiento agresivo y el uso de videojuegos en alumnos de secundaria en Arabia Saudita. El estudio fue descriptivo correlacional. Estuvo conformada por 500 participantes. Los resultados evidenciaron que existe una asociación estadísticamente significativa y positiva alta entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo. En síntesis, los videojuegos violentos proporcionan una plataforma para aprender a solucionar las situaciones de forma violenta, influyendo así en el uso del comportamiento agresivo.

Asimismo, Malander (2019) realizó un estudio en Argentina sobre las adicciones tecnológicas que ocasionan conflictos en la relación dentro de la familia. El estudio fue cuantitativo de diseño correlacional-transversal. La muestra fue 248 alumnos de secundaria. En la investigación se usaron varias pruebas como los cuestionarios de TDM, TDI y TDV. En el resultado se obtuvo que los estudiantes tienen un elevado puntaje de adicción cuando los padres muestran un alto control sobre sus hijos.

Shahbaz et al. (2019) realizaron un estudio en Pakistán con el propósito de conocer el impacto de que tiene el uso excesivo de los videojuegos con el comportamiento agresivo. 131 personas entre 11 y 35 años fueron parte de la muestra. Los resultados demuestran que el exceso de los videojuegos se relaciona positiva con la agresividad, demostrando que mientras mayor sea el tiempo que invierte en el videojuego mayor será la agresividad. En conclusión, el verse expuesto un tiempo prolongado son más propensos a generar conductas agresivas, por ello, se propone mejorar las capacidades cognitivas con el objetivo de disminuir el impacto del uso prolongado de los videojuegos.

Una vez presentados los antecedentes, ahora se explicará el marco conceptual y teórico que acompaña el estudio de las dos variables. Es preciso conceptualizar los videojuegos como programas de información donde el jugador establece una relación mediante de imágenes que se proyectan en la pantalla del equipo electrónico, cuya pantalla puede tener diferentes tamaños. Al igual que todo juego, los videojuegos tienen reglas y sistemas de recompensas, de esta forma, el jugador se ve estimulado de manera implícita a intentar ganar. En los videojuegos se puede competir contra el mismo software o contra otros adversarios. Con el desarrollo de la tecnología, los video juegos no solo requieren de un control de los dedos, incluso se pueden usar otras partes del cuerpo (juegos de baile), o hasta instrumentos adicionales que complementan y hacen más realista el juego (guitarra, rifle, raqueta) (Moncaday Chacón, 2012).

Históricamente, con el pasar de los años el uso de las redes sociales y los videojuegos han ido en aumento, especialmente en las niños y adolescentes de nuestro entorno sociocultural contemporánea, aumentando incluso su consumo con los años (Lorenci, 2012). Por ello, Levis (2002) mencionó que la Tecnología de Información y la Comunicación (TIC) requieren una especial atención, debido a que el internet, el móvil y los videojuegos representan un amplio espacio de socialización, influyendo tanto en sus actitudes y sus comportamientos. Sin embargo, González et al. (2017) afirman que ya existen conductas de riesgo asociados a los videojuegos de debido a su uso problemático, generando que desarrollen adicción a este tipo de comportamientos.

Por su parte, el concepto de adicción comúnmente se hace énfasis al consumo de sustancias, y dependiendo del enfoque utilizado se puede entender como una enfermedad del cerebro o como parte de un proceso biopsicosocial o psicosocial (Mendoza et al., 2017). Sin embargo, entre los conceptos clínicos el más utilizado, el que destaca es el de Sola (2014), quien considera a la adicción como un patrón desadaptativo generado por el consumo recurrente y adverso relacionado a sustancias.

No obstante, con el pasar del tiempo se fueron incorporando nuevas formas de adicción, frente a esto, Nizama (2015) la clasifica únicamente en cuatro tipos: 1) Químicas, que se refiere a aquellas sustancias que puedan ser ingeridas por el cuerpo. Esta a su vez se divide en cuatro subtipos: Sustancias legales como la nicotina, el alcohol, etc. Sustancias ilegales como el PBC, heroína, opio, etc. Sustancias industriales como solventes, pegamentos, etc. y Sustancias folclóricas como ayahuasca, san pedro, floripondio, etc., 2) Conectiva, donde se incluyen las actividades adictivas que se relacionan con el uso del internet como: uso de redes sociales y videojuegos, 3) Lúdica, que abarca el este tipo de actividades se incluyen actividades de juegos al azar como: el casino, billar, tragamonedas, maquinas chinas, bingo, etc., y 4) Social, siendo estas donde se encuentran actividades como adicción al sexo, al trabajo, a la velocidad, al dinero y actividades de alto riesgo.

Dentro de las conectivas encontramos la adicción a los video juegos, la cual se han convertido en un fenómeno de ocio adictivo que se va incrementando con el tiempo, no obstante, afirma que no todos los jugadores desarrollan una adicción, por lo contrario, es solo un pequeño grupo (Griffiths, 2005). Sin embargo, Griffiths (2008) asegura que toda actividad que sea satisfactoria para el usuario es potencialmente adictiva, ya que, dependiendo del tiempo, frecuencia y grado de interferencia en la vida del individuo, se puede crear una fuerte relación con la dependencia.

Dentro de las adicciones no relacionadas a sustancias, se presentaron las nuevas características de las adicciones y la adicción conductual en el DSM-IV-TR (2013). Sin embargo, en el nuevo manual no se menciona que la subcategoría de adicciones no relacionadas a sustancias equivale a decir adicciones conductuales. Las adicciones conductuales están caracterizadas por ser comportamientos automáticos, que son activados por emociones o impulsos con pobre control cognitivo y de autocrítica. Dentro de esta subcategoría, se encuentra trastorno de juegos de apuesta que consta de 9 criterios diagnósticos. Además, se encuentra el trastorno por juegos de internet, sin embargo, se encuentra en las secciones de condiciones que requieren mayor investigación (Cía., 2013).

Carbonell (2014) refiere a que para que se cumpla con los criterios de un trastorno por juego de Internet se deben excluir las apuestas y las actividades recreativas. Por ello, la característica principal de la adicción a los videojuegos en línea, es la participación persistente y recurrente durante horas prolongadas en los videojuegos, actividad que normalmente es grupal, y que ocasiona con el tiempo al malestar o deterioro clínicamente significativo.

Rodríguez y García (2021) refieren que el uso de los videojuegos es un problema que afecta en gran medida la salud mental de los adolescentes, por ello, en su estudio determinaron los predictores de la adicción a los videojuegos y su uso problemático, destacando: 1) variables sociodemográficas, pues el hecho de ser hombre fue un fuerte factor, ya que este género presenta un mayor riesgo de desarrollar la adicción, mientras que ser mujer resultó ser un predictor de usar redes sociales. En una muestra turca de adolescentes, los predictores fueron entorno familiar negativo y bajo rendimiento escolar, 2) Características del juego, es decir, el tiempo de juego en línea es un importante predictor de adicción, especialmente cuando se juegan videojuegos como MMORPG (Videojuego Multijugador Online Masivo), juegos de disparos, estrategia, de rol y acción. Así mismo, los que juegan hasta altas horas de la noche presentaron una mayor predisposición de presentar adicción, 3) influencia social, pues los adolescentes que presentaron una adecuada relación social y mantuvieron adecuados vínculos con los amigos, familiares, profesores y vecinos se mostraron menos propensos a desarrollar una adicción a los videojuegos, y 4) ámbito escolar, ya que altos niveles de adicción estuvieron relacionado con altos niveles de tensión y una negativa experiencia escolar, además, un bajo nivel de educación también fue un predictor de adicción.

Cuando una persona juega un videojuego no lo hace por conseguir algo material, sino por mero placer, es decir, una actividad que genera una experiencia óptima. Por ello, es común que el uso frecuente de los videojuegos genere dificultades en la actividad diaria de la persona, afectando negativamente la vida interpersonal gravemente, llegando incluso a desarrollar una dependencia hacia los video juegos, internet o incluso al Smartphone (Singhy Brown, 2014; Ditrendia, 2018).

Urteaga (2011) refiere que la dependencia no es un concepto fácil de asimilar, debido a que intervienen diversos factores que permiten que se genere y se mantenga. No obstante, la dependencia esencialmente se refiere a las actividades que no se puedan concretar sin la intervención de aquel elemento del cual se depende. De esta forma, refiere que el tipo de relación que existe entre la persona y el elemento pueden ser: pasivo, es decir, la acción que realiza la persona dependiente con el elemento, como una persona hace uso del internet o activo, que hace referencia a la influencia que tiene el elemento sobre la persona dependiente, un ejemplo claro es cuando la persona se ve sugestionada por el control y autoridad que la otra persona tiene sobre ella.

En el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V, 2016) no existen trastornos de adicción a los videojuegos. Sin embargo, aunque no existan criterios de calificación que permitan catalogar este trastorno, en su versión actualizada, se puede encontrar el trastorno no relacionado al consumo de sustancias. El DSM describe problema de esta índole como un patrón desadaptativo de la actividad que conlleva al malestar y el deterioro clínicamente significativo, donde intervienen factores como la abstinencia, tolerancia, tiempo excesivo de juego, dificultad de control y descuido de otras actividades.

En cuanto a la propuesta teórica que se tomó para la creación de la escala TDV de Marco y Chóliz (2011, 2013), los autores mencionan que es importante precisar que no existen las adicciones tecnológicas dentro del DSM-V y en el CIE-10. En muchos casos no se exige que se cumplan ciertos criterios para diagnosticar un trastorno, incluso se considera independiente de las causas que la origina. Como en el caso de la adicción comportamental, la cual es considerada como un proceso de dependencia a una conducta o actividad. No es una dependencia biológica o química, sino psicológica. La principal similitud de la drogodependiente y la adicción comportamental es la relación psicopatológica de dependencia con conducta respectivamente y la sustancia. Es por ello que, Marco y Chóliz (2011, 2013) para poder medir la dependencia a los videojuegos, crearon un instrumento clínico profesional basado en el DSM-IV, el cual estuvo conformado por cuatro componentes:

Abstinencia, siendo esta la dimensión más relevante del cuestionario, refiriéndose a la molestia que producida por la interrupción durante el uso del video juego, o el hecho de estar demasiado tiempo sin jugar. Además, refleja que el hecho de jugar sirve para superar el estado anímico distórico, esta última es una variable importante para superar la dependencia, debido a que la evitación y el malestar son grandes reforzadores de la conducta de jugar, siendo más difícil de superar que cuando solo se juega por placer o para obtener algún reforzador positivo.

Abuso y tolerancia, que hace referencia al hecho de consumir más con el propósito de conseguir el mismo objetivo o la misma sensación que conseguía al principio. Dicho de otro modo, se busca aumentar el consumo porqué se siente una insatisfacción por jugar la misma cantidad tiempo que antes producía satisfacción. Por ello, la tolerancia directamente relacionada con el abuso, debido a que para conseguir la misma satisfacción de antes se requiere necesariamente aumentar el consumo.

Problemas ocasionados por el uso excesivo que señala a las consecuencias que se genera por el excesivo uso de los videojuegos, especialmente en las relaciones sociales, personales y familiares, así como la perturbación de los adecuados hábitos de salud, se genera la dificultad de dormir, pérdida de sueño, alteración del insumo de alimentos, entre otras.

Ausencia de control, el cual explica que específicamente la dificultad que se experimenta al intentar dejar el videojuego, ya que una vez que uno se encuentra inmerso en él, se genera un deseo irrefrenable de iniciar el juego en muchas circunstancias.

En cuanto a la segunda variable, la conducta agresiva es denominada como un comportamiento primario y básico de los seres vivos. Sin embargo, no aplica solo para los animales, sino también para las personas, es por ello que se considera como un concepto polimorfo, ocasionando que se dificulte su investigación al no contar con un concepto unánime (Carrasco y González, 2006). Por tal motivo, actualmente se aborda a la agresividad desde diversos enfoques, ya que el carácter polisémico de este término permite un estudio amplio y longitudinal (Contini, 2015).

La etimología de la agresividad deriva del latín *aggredior*, que tiene como significado “ir o comete contra otro”, que implícitamente refiere que la agresividad implica el atacar a otro. La agresividad se define tanto desde el punto de la víctima y del victimario, ubicándolo en un contexto social de relaciones interpersonales. Esto se debe a que la agresión siempre ha sido parte del humano en el transcurso del tiempo en sus relaciones cotidianas. Sin embargo, con el desarrollo de la sociedad, la agresión que se manifiesta en los primeros años de vida va disminuyendo en la adultez, aunque otras personas las desarrollan más y la utilizan en las demás esferas de la vida. En la estructura biológica, se deben completar ciertas condiciones para que el humano sea agresivo, como el motivo, la conciencia, percepción, emociones, que son percibidas mediante el lenguaje corporal y oral (Castillo, 2006)

La agresividad no tiene un concepto único que sea consensuado, no obstante, Ramírez-coronel et al. (2020) asienten que la agresividad involucra la decisión de una persona de imponer voluntariamente sus deseos sobre otra, sin importarle los daños que psicológicos y físicos. Por otro lado, la Real Academia Española (RAE, 2020) la conceptualiza como la tendencia de actuar o responder violentamente. Si se le estudia desde la perspectiva biológica, se puede ver a la agresión como una respuesta fisiológica que se manifiesta para poder sobrevivir frente a emociones que considere como amenazantes (Lorenz, 1971). Sin embargo, desde la perspectiva psicobiológica el comportamiento humano no es solo biológico, este factor puede influir en la aparición de conductas agresivas, pero no es determinante (Gil-Verona et al., 2002).

La agresividad está conceptualizada como la actividad mediante la cual un individuo busca generar dolor o daño físico a una persona que quiere evitarlo. No obstante, la agresividad no es un estado simple, sino que integra diversas combinaciones, tanto cognitiva, emotiva y comportamentales, es decir, que el comportamiento de la persona estaría condicionado por estímulos que sean capaces evocar los comportamientos agresivo. Sin embargo, pueden existir más factores que evocar este comportamiento (Matalinares et al., 2012).

Teóricamente, la propuesta principal que se utiliza para explicar las conductas agresivas es la teoría de aprendizaje social de Bandura (1973,1977), quien encontró que las personas tienen cierta disposición a desarrollar comportamientos agresivos, de esta forma, con el tiempo y con las vivencias empiezan a desarrollar esquemas que con el tiempo convierten ciertos patrones de comportamientos en algo más estable. Según la teoría de aprendizaje, los niños y adolescentes aprenden conductas agresivas mediante experiencias directas o bajo condiciones de moldeamiento.

Sin embargo, también existen otras propuestas teóricas que permiten conocer más a fondo la agresividad, por ejemplo, desde la teoría cognitiva la agresividad es explicada a partir de 2 términos importantes: actitud y esquemas.

Para Beck y Freeman, los esquemas son como unidades organizacionales, las cuales son conocimientos que son construidos por el individuo y tienen un contenido altamente personal. El contenido que almacenan estos esquemas incluye información personal de uno mismo y del mundo que lo rodea. Estos esquemas son construidos por las vivencias diarias, guiando y orientando a las personas en la búsqueda de información y estímulos relevantes. Los contenidos de los esquemas pueden hacer referencia tanto a las relaciones personales y la actitud que tenemos hacia uno mismo como a los demás o puede referirse a la categoría impersonal, donde prevalece la relación con los objetos impersonales (Castillo, 2006).

En el enfoque Cognitivo-conductual, la agresividad se puede entender como estos 2 componentes que integran los factores internos y externos del individuo. Este modelo combina diversos modelos como la teoría del aprendizaje relacionado al procesamiento de información, los esquemas cognitivos y el aprendizaje de conductas agresivas a través de reforzadores, castigos y la combinación de contingencias. De esta forma, la ira y la agresividad son modificadas en función a la variedad de las contingencias, mientras que se estructuran los pensamientos de los momentos que provocan que la conducta se exteriorice (González-Brignardello y Carrasco, 2006). Este enfoque permite analizar las emociones, pensamientos, respuestas fisiológicas y conductas disfuncionales permitiendo el desarrollo de otras conductas más adaptativas.

De esta forma, mediante el análisis de los pensamientos y actitudes negativas, de los patrones de pensamientos y las distorsiones cognitivas, se logra comprender el componente cognitivo y modificar los comportamientos que generan un malestar o los comportamientos que no son socialmente aceptables. Cambiando la orientación negativa que se tiene al momento de afrontar los acontecimientos estresantes, que operan como factor de vulnerabilidad (Puerta y Padilla, 2011).

Se han hecho muchos esfuerzos por conocer estudiar y abordar la agresividad en los últimos años (García-Méndez et al., 2018; García et al., 2020). El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) menciona que la agresividad es uno de los problemas más comunes en estos últimos 5 años, incrementándose aún más por el Covid-19 debido a que factores como el estado socioeconómico, el estrés, sobrecarga familiar entre otros, genera que los padres respondan de forma agresiva con los niños, niñas y adolescentes.

Con el transcurso del tiempo se han realizado importantes esfuerzos por medir la agresividad. En sus Inicios Buss y Durke (1957) construyeron un instrumento para medir la hostilidad, este instrumento fue uno de los más usado en su momento, ya que permitía medir la agresividad, negativismo, ataque, irritabilidad, indirecta, desconfianza, agresividad verbal y resentimiento. No obstante, las bases del instrumento fueron débiles ya que el instrumento no fue creado a partir de criterios psicométricos, sino conceptuales.

Ante esta limitación, Buss y Perry (1992) basándose en criterios psicométricos crearon una escala denominada "Agresión Cuestionare (AQ)", la cual mide la agresividad como una respuesta constante que se da con el propósito de lastimar al otro, esta agresividad se manifiesta de forma verbal y física, acompañados de emociones como ira y hostilidad. Por ello, con el propósito comprender mejor este proceso y poder medirlo correctamente, se elaboraron seis factores: hostilidad, agresividad indirecta, resentimiento, ira, agresividad física y agresividad verbal.

Más adelante, la escala de agresividad de Buss y Perry (1992) fue reducida a cuatro componentes después de un análisis psicométrico, los cuales fueron:

Agresividad física, la cual se manifiesta a través de ataques enfocados a diferentes partes del cuerpo, con el objetivo de herir o percutir a la persona (Buss y Perry, 1992).

Agresividad Verbal, que se da a través de acciones negativas expresada en el contenido de la palabra (Buss y Perry, 1992). Esta se presenta de forma oral mediante insultos, amenazas, etc. Además, implica uso de apelativos, sarcasmo, burlas, rumores, entre otros (Barrio et al., 2003).

Hostilidad, que incluye tanto respuestas verbales como motoras; incluyendo un conjunto de creencias negativas sobre otros, así como la creencia y la percepción de ser agredidos o amenazado por las demás personas (Matalinares et al., 2012).

Ira, la cual está compuesta por un conjunto de emociones que brotan a través de reacciones emocionales y psicológicas que se ocasionan por circunstancias desagradables para la persona (Buss y Perry, 1992).

Finalmente, ambas variables están vinculados a la teoría ecológica de Bronfenbrenner, la cual funge como macro teoría, pues explica que tanto la dependencia a los videojuegos y la agresividad forman parte del desarrollo del sujeto a través de los años y el vínculo con su entorno, a los que llama sistemas y los nombre como microsistema, meso sistema, ecosistema y el macro sistema, es en estos ambientes donde la persona interactúa y es influenciada, tanto por otras personas, la cultura, ambientes cercanos como el hogar, o inclusive el ambiente laboral de los progenitores, siendo este entorno que rodea al sujeto el que permite el desarrollo de diferentes variables psicológicas (Ortega et al., 2021).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

**Tipo de investigación:** La presente investigación es de tipo básica porque busca aumentar las bases científica en cuanto a la información, pero sin opacar los aspectos prácticos. Según Shaw (2022) la define como un conjunto de procesos empíricos y sistemáticos que se utilizan en el estudio de un fenómeno.

**Diseño de investigación:** El diseño es no experimental debido a que no se busca manipular la variable. Además, de corte transversal puesto que en un periodo determinado se realiza la recolección de los datos. Finalmente, es correlacional dado que en este tipo de estudios se tiene como objetivo evaluar la relación que exista entre dos o más variables (Curtis et al., 2016).

#### 3.2 Variables y operacionalización

##### Variable 1: Dependencia videojuegos

**Definición conceptual:** Chóliz y Marco (2011) definen a la dependencia de videojuegos como un problema que provoca en la persona la necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva durante un gran número de horas.

**Definición operacional:** Es el resultado de la aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) cuenta con 25 ítems, abarcando 4 dimensiones, que son: abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25), abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9, 12), problemas ocasionados por los videojuegos (16, 17, 19, 23), dificultad en el control (2, 15, 18, 20, 22, 24).

**Indicadores:** malestar, irritabilidad, incomodidad, jugar excesivamente, problemas con los sueños, problemas familiares e interpersonales, ansiedad, intranquilidad, angustia.

**Escala de medición:** Es Likert y su nivel es Ordinal.

## **Variable 2: Agresividad**

**Definición conceptual:** Para Buss y Perry (1992) consideran esta variable a la agresividad como una reacción que se produce con la de brindar estímulos dañinos que puede perjudicar para el sujeto que la ejerce como el que percibe dicha conducta,

**Definición operacional:** Está conformado por 4 dimensiones y 29 ítems: agresividad física (5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29) agresividad verbal (2, 6, 10, 14), Hostilidad (4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28). Ira (3, 7, 11, 15, 19, 22, 25).

**Indicadores:** Golpes, peleas, provocación, justificación, amenazas, discusiones, discrepancias, tranquilidad, temperamento, enfado, resentimiento, desconfianza y victimización.

**Escala de medición:** Es Likert y su nivel es Ordinal.

### **3. 3 Población, muestra y muestreo**

**Población:** Estuvo conformada por 700 estudiantes adolescentes de dos instituciones (Centro Educativo público y privado), está constituida por alumnos de 1 a 5to año de secundaria entre las edades de 12 a 17 años. Según Bologna (2015) la población es el conjunto de personas seleccionadas para el estudio donde se ha observado una problemática.

#### **Criterios de inclusión**

- Presentar el consentimiento informado.
- Dejar de hacer tus actividades por estar en las redes.
- Tener la edad establecida de 12 a 17 años.
- Cuantas horas al día pasas en las redes.

#### **Criterios de exclusión**

- Pasar pocas horas en las redes.
- No tener la edad indicada.
- No haber respondido adecuadamente el formulario.
- No presentar el consentimiento informado.

**Muestra:** Es una parte de la población, es decir, pertenece al grupo con detalladas características (Andrade, 2020). Se seleccionó una muestra de 409 participantes mediante un muestreo no probabilístico intencional De acuerdo con los criterios de exclusión para participar en este estudio, siendo elegidos del colegio A = 172 colegio B = 237 respectivamente (Otzen y Manterola, 2017).

**Muestreo:** La investigación ejecutó un muestreo no probabilístico intencional, que asegura que los participantes fueron seleccionados con un criterio específico, lo que significa que no todos los miembros de la población pueden conformar la investigación (Otzen y Manterola, 2017).

**Unidad de análisis:** Un estudiante del 1° al 5° de secundaria de las dos instituciones educativas de Lima Metropolitana elegidas para desarrollar el estudio.

### **3. 4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

**Técnica:** La encuesta es un método de investigación social, cuya herramienta se ha convertido en una técnica indispensable para conocer el comportamiento de los grupos de interés (Kuznik et al., 2010). Este método tiene como técnica el cuestionario, el cual recoge información de forma organizada en función a los indicadores de las variables de investigación (García et al., 2006). se realizó mediante la modalidad de auto administrada, donde los participantes responden los cuestionarios sin la intervención de algún evaluador (López-Roldán y Fachelli, 2015). Es por ello, que dicho proceso se utilizó el test de TDV y el cuestionario (AQ).

## **Instrumentos**

### **Ficha técnica 1: (ver anexo 3)**

Nombre:	Test de dependencia de videojuego TDV
Autores:	Mariano Choliz y C I a r a Marco
Procedencia:	España.
Año:	2011
Adaptación peruana:	Salas-Blas, Merino Soto
Administración	Individual o colectivo
Aplicación	11 a 18 años

Tiempo 20 minutos.

### **Reseña Histórica**

En un inicio, contaba con 55 ítems, pero fueron reducidos a 32, que fueron adaptados a una nueva versión realizada por Salas et al. (2017) con la finalidad de evaluar la dependencia de videojuego en varios colegios de Lima, esta última versión está conformada por 25 ítems, distribuidos en cuatro dimensiones.

La herramienta fue validada por expertos que la consideraron adecuada para su evaluación (Salas et al., 2017), pues cuenta con una validez de elevada consistencia interna ( $\alpha=.94$ ).

### **Prueba piloto**

La investigación se llevó a cabo en un estudio piloto que involucró a 240 estudiantes de secundaria. El resultado es  $KMO=.95$  y confiabilidad de la escala ( $\alpha = .95$  y  $\omega = .95$ ) y su dimensión de abstinencia ( $\alpha = .89$  y  $\omega = 0.89$ ), abuso y tolerancia ( $\alpha = 0.82$  y  $\omega =0.82$ ), problemas ocasionados por los videojuegos ( $\alpha = .85$  y  $\omega =0.86$ , dificultad con el control ( $\alpha = .78$  y  $\omega = .80$ ), permiten concluir que el instrumento es confiable y aplicable.

## Ficha técnica 2

Nombre	Agresión Questionnaire (AQ)
Autores	Arnold Buss y Mark Perry
Año	1992
Adaptación peruana	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campo, Villavicencio (2012)
Aplicación	12 a 25 años
Forma de aplicación	individual y colectivo
Tiempo	15 a 20 minutos

### Reseña histórica.

El cuestionario de Agresión (AQ) fue desarrollado por los estadounidenses Buss y Perry (1992). En un inicio, fue adaptado por Andreu et al. (2002), luego se validó en el contexto peruano por Matalinares et al. (2012), siendo esta versión conformada por 29 ítems y 4 dimensiones. Por otro lado, presenta confiabilidad por consistencia interna y validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio arrojando una varianza del 60.819%, además que el instrumento presenta una alta fiabilidad para la escala total (.836), seguidos por la sub escala de agresión física (.683), hostilidad (.650), agresión verbal (.565), e ira (.552).

### Prueba piloto

Se realizó la prueba piloto conformada por 240 estudiantes de secundaria. Respecto a los resultados se obtuvieron KMO= .92 y la confiabilidad de la escala ( $\alpha = .92$  y  $\omega = .93$ ) y sus dimensiones agresividad física ( $\alpha = .81$  y  $\omega = .84$ ) agresividad verbal ( $\alpha = .76$  y  $\omega = .77$ ) hostilidad ( $\alpha = .82$  y  $\omega = .83$ ) Ira ( $\alpha = .78$  y  $\omega = .79$ ) permiten concluir que el instrumento es confiable.

### 3.5 Procedimientos

Para la aplicación del instrumentó se solicitó el permiso a los autores para el uso en la investigación, (ver anexo 6) Asimismo, se envió las solicitudes a las instituciones educativas redactada por la escuela de psicología (ver anexo 5), posteriormente se realizó las coordinaciones con las directoras de los centros educativos para coordinar el día de la distribución del formulario mediante la plataforma google form y WhatsApp, el contexto virtual fue enviado a los padres

de familia mediante un enlace para solicitar el consentimiento informado (ver anexo 8), la ficha sociodemográfica (ver anexo 4) y las preguntas de cada instrumento tiene un tiempo de desarrollo de 20 minutos. se concluirá con la elaboración del resultado, la discusión y recomendación.

### **3. 6 Método de análisis de datos**

Una vez terminada la recolección de datos se procedió a descargar la información en una hoja de cálculo de Microsoft Excel (2019), la cual fue depurada y exportada al SPSS 25 versión gratuita para realizar el análisis descriptivo e inferencial correspondiente. Después, se analizó el comportamiento de las variables mediante la estadística descriptiva, donde se utilizaron las medidas de dispersión para variables cuantitativas (desviación estándar, intercuartiles, valores mínimos y máximos) y tendencia central (frecuencia y media), los puntajes mínimos y máximos ayudaron a la elaboración de los percentiles en conjunto de las tablas

de frecuencia para elaborar los niveles por variables según se clasifique cada evaluado. Además, se utilizaron los percentiles para la elaboración de tabla de porcentaje y frecuencia para elaborar los niveles de los participantes según sexo mediante una tabla cruzada (Rendón-Macías et al., 2016).

Luego, se realizó la prueba de normalidad Shapiro Wilk, por considerarse como una de las pruebas más potentes (Zuluaga et al., 2013). La cual indica que cuando p valor es menor a .05 no paramétrica afirmando que la variable no cuenta con una distribución normal (Ronero-Saldaña, 2016).

Al obtener este resultado se procedió a realizar el análisis de las correlaciones mediante el coeficiente de correlación Rho de Spearman la cual se utiliza en datos no paramétricos (Ortega et al., 2009).

### **3. 7 Aspectos éticos**

Se consideraron los aspectos éticos, normas y métodos establecidos por la American Psychological Association (APA, 2020), los cuales permiten asegurar que la recolección de datos fue realizada de forma correcta sin ninguna alteración o modificación durante el proceso, por lo que los participantes decidieron de forma voluntaria si deseaban participar en el estudio, asegurándoles en todo momento el anonimato y protegiendo su identidad; además que, se respetaron las normas APA cumpliendo con el correcto uso de las citas y referencias bibliográficas según

las normas APA7ma edición de igual forma, se utilizaron los 3 principios éticos propuestos por Belmont, asegurando el respeto a la decisión del individuo de participar en este trabajo, por lo que junto a la aplicación de los instrumentos que evaluaron la agresividad y dependencia a los videojuegos se adjuntó con el consentimiento de los autores, además, también se cumplió con el cuidado de la integridad de cada participante, buscando en todo momento su colaboración sin perjudicarlos, por último, durante la elección de los participantes de la muestra se evitó la discriminación (Miranda– Novales y Villasis-Keever, 2019).

#### IV. RESULTADOS

A continuación, se muestran los resultados obtenidos con respecto a la recolección de datos de las variables de estudio, dependencia de videojuego y agresividad.

**Tabla 1**

*Prueba de normalidad a través de la prueba de Shapiro-Wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	N	Sig.
Dependencia de videojuego	.92	409	<.001
Agresividad	.98	409	<.001

*Nota: N=muestra, Rho de Spearman, P= población=tamaño del efecto*

En la tabla 1 se utilizó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, ya que, es considerada como una de las pruebas más potentes al momento de determinar la normalidad de los datos (Zuluaga et al., 2013). Se encontró que el p valor fue menor a .05, rechazando la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna donde los datos no presentan la distribución normal (Rivas-Ruiz et al., 2013). Por ello, se utilizó la coeficiencia de correlación de Spearman debido a que esta prueba no exige la suposición de la normalidad de los datos (Montes et al. 2021).

**Tabla 2**

*Correlación entre la dependencia de videojuego y Agresividad*

	Dependencia de videojuego			
	Rho	p	n	d
Agresividad	0.374	<.001	409	.139

Nota: N=muestra Rho de Spearman, P= población=tamaño del efecto

En la tabla 2 se puede observar que se correlacionaron las variables de dependencia de videojuego y Agresividad. Se encontró que estas 2 escalas tienen una relación positiva media ( $r = .374$ ), es decir, a medida que aumenta la dependencia de videojuegos aumenta la agresividad en la muestra evaluada (Montes et al., 2021). Además, se obtuvo que un p valor menor a .001, indicando que existe asociación significativa entre las variables de estudio, así como un tamaño del efecto pequeño, es decir, la dependencia a los videojuegos no tiene gran influencia sobre la agresividad (Cohen, 1998).

**Tabla 3**

*Correlación entre la Dependencia de Videojuego y las dimensiones de Agresividad*

	Dependencia de videojuego			
	Rho	p	n	d
Física	.342	<.001	409	.116
Verbal	.328	<.001	409	.107
Ira	.300	<.001	409	.090
Hostilidad	.254	<.001	409	.064

Nota: N=muestra Rho de Spearman, P=población=tamaño del efecto

En la tabla 3 se puede observar la correlación entre la Dependencia de Videojuego y las dimensiones de Agresividad. Se obtuvo una correlación positiva media entre la dependencia de videojuegos y la dimensión física ( $r = .342$ ), verbal ( $r = .328$ ), ira ( $r = .300$ ) y hostilidad ( $r = .25$ ) (Montes et al., 2021) siendo, además, estadísticamente significativa ( $p < .001$ ), así como un tamaño del efecto pequeño en todos los casos, por lo que la dependencia de videojuegos no influye en gran medida en el desarrollo de agresividad física, verbal, ira y hostilidad (Cohen, 1998).

**Tabla 4**

*Correlación entre la agresividad y las dimensiones de dependencia de videojuego*

	Agresividad			
	Rho	p	n	d
Abstinencia	.391	<.001	409	.152
Tolerancia	.289	<.001	409	.083
Problemas	.365	<.001	409	.133
Control	.298	<.001	409	.088

*Nota: N=muestra, Rho de Spearman, P=población=tamaño del efecto*

En la tabla 4 se puede observar la correlación entre la Agresividad y las dimensiones de dependencia de videojuego. Se obtuvo una correlación positiva media entre la agresividad y la dimensión abstinencia ( $r = .391$ ), abuso y tolerancia ( $\rho = .289$ ). Problemas ocasionados por los videojuegos ( $r = .365$ ) y Dificultad en el control ( $r = .298$ ), excepto la dimensión de abuso y tolerancia, ya que presento una relación positiva débil ( $r = .197$ ) (Montes et al., 2021). No obstante, se encontró una asociación estadísticamente significativa ( $p < .001$ ) así como un tamaño del efecto pequeño en todos los casos, por lo que se afirma que la agresividad no influye en gran medida sobre la abstinencia, el control, los problemas y la tolerancia (Cohen, 1998).

**Tabla 5***Nivel de dependencia de videojuego*

	Niveles	f	%
Dependencia de videojuego	Muy bajo	94	23
	Bajo	72	17.6
	Promedio	86	21
	Alto	77	18.8
	Muy alto	80	19.6
	Total	409	100

Nota: N=muestra, Rho de Spearman, P=población=tamaño del efecto

En la tabla 5 se puede observar que el nivel que predomina de dependencia de videojuego es el muy bajo con el 23%, seguido del nivel muy alto con el 19.6%, esto indicaría que en su mayoría los participantes o bien pueden dejar de lado los videojuegos y continuar con sus actividades cotidianas, o no pueden hacerlo y les resulta difícil alejarse de ellos perjudicando su salud mental.

**Tabla 6***Nivel de agresividad*

	Niveles	f	%
Agresividad	Muy bajo	84	20.5
	Bajo	85	20.8
		86	20.3
	Alto	80	19.6
	Muy Alto	77	18.8
	Total	409	100

En la tabla 6 se puede observar predominan los niveles muy bajo con el 20.5% y bajo con el 20.8% para la agresividad, lo que significa que los participantes del estudio tienen control sobre sus emociones y en medida de lo posible pueden evitar conductas agresivas.

## V. DISCUSIÓN

El trabajo de investigación tiene como objetivo analizar la relación entre la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima metropolitana. El estudio resulta de interés por el incremento de la adicción a los video juegos en nuestro contexto (MINSA, 2021) y como esta se relaciona con el desarrollo de comportamientos agresivos (Jiménez, 2019). Por ello, a continuación, se detallan los resultados encontrados.

En primer lugar, se encontró una relación positiva media y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ( $r = .374$ ,  $p < .001$ ). De esta forma, se identificó que la menor presencia de comportamientos adictivos y de malestares físicos y/o psicológicos hacia las actividades relacionadas a los videojuegos, se asocia a un menor desarrollo de comportamientos agresivos, así como una menor percepción distorsionada y emociones negativas. Estos resultados tienen similitud con lo obtenido en población adolescente a nivel nacional por Vara (2017), Guevara et al. (2021), Flores (2019) y Gómez y Yañacc (2022), mientras que también coincide con resultados de estudios internacionales que trabajaron en muestras de adolescentes como Mohammed (2019) en Arabia Saudita y Chacón-Cuberos et al. (2018) en España, quienes encontraron una correlación positiva entre las variables analizadas, donde la ausencia o bajos comportamientos y síntomas adictivos hacia los videojuegos se asocia a la poca práctica de comportamientos verbales y físicos en diferentes entornos sociales.

Esto se explica bajo la teoría cognitiva conductual, ya que las personas desarrollan esquemas mentales de acuerdo a su socialización y aprendizaje con su entorno. Sin embargo, cuando este comportamiento logra generar cierto grado de dependencia por la satisfacción que ocasiona, llegando incluso a desarrollar una adicción, se entiende que la persona ha desarrollado un trastorno. Desde este modelo, los trastornos se producen y mantienen por una serie de cogniciones subyacentes distorsionadas y errores en el procesamiento de la información. Por ello, las personas adictivas desarrollan creencias y urgencias que generan comportamiento desadaptativo, originado que realicen comportamientos agresivos como al cambio o interferencia de sus necesidades básicas (Becoña, 2003, Gonzales- Brignardello y Carrasco, 2006).

En segundo lugar, se encontró una relación positiva media y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresividad física ( $r = .242$ ,  $p < .001$ ), verbal ( $r = .389$ ,  $p < .001$ ), ira ( $r = .300$ ,  $p < .001$ ) y Hostilidad ( $r = .254$ ,  $p < .001$ ). Por lo tanto, menor ausencia de síntomas y comportamientos orientados a jugar durante tiempo prologando los videojuegos se relaciona con una menor presencia de comportamientos agresivos y verbales, así como una menor manifestación de emociones y percepciones negativas de las intenciones de los demás.

Resultados similares a los obtenidos a nivel nacional por Chacón-Cuberos et al. (2017), Flores (2019) y Vara (2017), quienes encontraron una correlación positiva entre las variables, evidenciando que la menor presencia de adicción a los videojuegos y de la hora de juego se relaciona positivamente con la mayor o menor presencia de comportamientos agresivos físicos y verbales, respectivamente. Esto se debe a que en los casos de adicción es común encontrar comportamientos agresivos debido al déficit de inhibición en la capacidad de control de impulsos (Chahín-Pinzón, 2011), así como se presenta una mayor predisposición a responder de forma impulsiva y generar sentimientos de ira hacia determinados estímulos (Sola et al., 2013; Vigil-Colet y Codorniu-Raga, 2004).

En tercer lugar, se encontró una relación positiva media y significativa entre la agresividad y las dimensiones de abstinencia ( $r = .342$ ,  $p < .001$ ), abuso y tolerancia ( $r = .328$ ,  $p < .001$ ). problemas ocasionados por el uso excesivo ( $r = .300$ ,  $p < .001$ ) y ausencia de control ( $r = .254$ ,  $p < .001$ ). De esta forma, se encontró que menos comportamientos agresivos se relaciona con una menor sensación de malestar cuando se intenta abandonar las actividades relacionadas a los videojuegos, así como una menor perturbación en los hábitos y relaciones sociales.

Estos resultados son similares a los obtenidos por Vara (2017) en el Perú en una muestra de adolescentes quien encontró que las personas que muestran menor agresividad también presentaron un menor nivel de comportamientos adictivos hacia los videojuegos al obtener una correlación entre  $\rho = .147$  y  $.298$ . Dicho esto, en unión a los aportes teóricos que concuerdan con los datos empíricos encontrados, Matalinares et al. (2013) menciona que los comportamientos agresivos se generan como consecuencia de una menor tolerancia, debido a que esto se relaciona con una reacción compulsiva con el fin de aliviar la sensación de no realizar la actividad de interés.

En cuarto lugar, se encontró un bajo nivel de dependencia a los videojuegos. Dicho resultado demuestra que los participantes no presentan una adicción comportamental de actividades orientadas a jugar videojuegos. Como consecuencia, no presentan cambios físicos o psicológicos de malestar al no realizar estas actividades o, por querer realizar este comportamiento por un tiempo prolongado. Estos resultados son similares a los encontrados por Guevara et al. (2021) Flores (2019) Peralta y Torres (2020) Vara (2017) quienes encontraron que los participantes mencionaron brindarles un uso normal o ligero a los videojuegos, sin necesidad de jugar de forma frecuente y por tiempo prolongados, obteniendo niveles bajos en comportamientos adictivos de este tipo de actividades.

En quinto lugar, se encontró un nivel muy bajo y bajo de agresividad. Por lo tanto, los participantes no presentan comportamientos orientados a dañar física y/o verbalmente a los demás, demostrando no poseer una evaluación cognitiva distorsionada y emociones negativas por el sentimiento de ser atacados por los demás. Los resultados son similares a los encontrados a nivel nacional por Guevara et al. (2021), Flores (2019) y Vara (2017), quienes trabajaron con muestras de adolescentes y encontraron que estos no realizan comportamientos agresivos con el propósito de agredir de forma intencional a las personas dentro de su red social, por lo que se encontraron niveles muy bajos y bajos de agresividad.

Adicionalmente en el desarrollo de esta investigación se encontraron diversas limitaciones, las cuales se relacionan a la carencia de estudios previos que se encuentren enfocados a las adicciones desde una perspectiva clínica y que hayan trabajado con muestras diagnosticadas con el trastorno de dependencia.

Por último, no se pudo realizar un estudio longitudinal que permitiera conocer en qué medida las personas que van desarrollando comportamientos adictivos a los videojuegos se vuelven agresivos con el paso del tiempo. Pese a ello, los objetivos previstos en el estudio fueron alcanzados y la investigación cuenta con validez interna al haber contrastado de forma empírica las hipótesis previstas,

Además, que, de igual forma se precisa la validez externa al asegurar que los datos pueden ser generalizables a toda la población beneficiaria.

## **VI. CONCLUSIONES**

**Primera:** La adicción a los videojuegos y la agresividad se relacionan positivamente, esto indica que el incremento de la primera variable también aumenta la segunda, lo que significa que a mayor dependencia de videojuego los adolescentes serán más agresivos.

**Segunda:** Las dimensiones de la agresividad se correlacionan positivamente con la adicción a los videojuegos, es decir, mientras los adolescentes más juegan videojuegos, más desarrollan problemas psicológicos como la agresión verbal y física, esto significa que a más dedicación de videojuego mayor es el nivel de agresión.

**Tercera:** Las dimensiones de adicción a los videojuegos se relacionaron de manera positiva con la agresión, lo que indica que cuando los estudiantes tenían problemas de abstinencia, problemas con los videojuegos y problemas de control, manifiestan un comportamiento agresivo.

**Cuarto:** En cuanto al nivel de dependencia de videojuegos, se identificó que los estudiantes muestran un promedio bajo o muy bajo en la mayoría de los casos, por lo que no se encuentran permanentemente jugando videojuegos.

## **VII. RECOMENDACIONES**

**Primera:** Con el fin de ampliar el conocimiento y lograr mayores resultados de investigación, se recomienda que futuras investigaciones basadas en el estudio de estas dos variables se combinen con otras variables tales como con la salud y las habilidades sociales.

**Segunda:** Ampliar la investigación con otras muestras de estudio y comparar los datos previos sobre los resultados obtenidos, para contrastar estos datos y observar las diferencias encontradas.

**Tercera:** En los centros educativos se recomienda realizar charlas y talleres para padres de familia e informarles sobre la adicción y agresividad que presentan sus hijos.

**Cuarta:** También es aconsejable proporcionar apoyo psicológico a los estudiantes que puedan tener estos comportamientos agresivos o inducido por videojuegos, y se recomienda desarrollar programas de prevención para prevenir tales comportamientos.

## REFERENCIAS

Abad, F., Olea, J., Ponsoda, V. y García, C. (2011). *Medición en ciencias sociales y de la salud. Síntesis.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=552272>

Álvarez-Solís, R. y Vargas-Vallejo, M. (2002). *Violencia en la adolescencia. Salud en Tabasco*, 8(2), 95-98.

<https://www.redalyc.org/pdf/487/48708210.pdf>

American Psychiatric Association. (2014). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5)*. American Psychiatric Publishing

American Psychological Association (2020). *Publication Manual of the American Psychological Association*. (7a ed.).

Andrade, C. (2020). *Sample Size and its Importance in Research. Indian journal of psychological medicine*, 42(1), 102–103.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6970301/>

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. (6ª Edición). Caracas: Editorial Episteme.

Asociación Médica Mundial. (2017). *Informe Del Secretario General A La Asamblea General De La AMM, Chicago 2017*. WMA.

[https://www.wma.net/es/secgen-report-oct2017\\_s-2/](https://www.wma.net/es/secgen-report-oct2017_s-2/)

Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. New Jersey, Inglewood Cliff.

Bandura, A. (1973) *Aggression. A social learning analysis*. Nueva Jersey: Prentice-Hall.

Barrio, C., Martín, E., Almeida, A. y Barrios, A. (2003). Del maltrato y otros conceptos relacionados con la agresión entre escolares y su estudio psicológico. *Infancia y Aprendizaje*, 26(1), 9-24.

<https://doi.org/10.1174/02103700360536400>

Becoña, E. (2003). *Psicología de la salud y adicciones: perspectiva terapéutica. Revista de Psicología de la PUCP*, 21(1).

<https://doi.org/10.18800/psico.200301.003>

Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.

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

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95.  
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Carrasco, M. y González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Psicogente*, 9(15), 166-170.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf>
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M. y Ruiz-Rico, G. (2017). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6586011>
- Cheng-Hsien, L. (2016). Confirmatory factor analysis with ordinal data: Comparing robust maximum likelihood and diagonally weighted leastsquares. *Behav. Res.*, 48, 936-949.  
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26174714/>
- Chóliz, M. y Marco, C. (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>
- Cía, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Rev. Neuropsiquiatra*, 76(4), 210-217.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3720/372036946004.pdf>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2da ed.). Lawrence Erlbaum Associated.
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código De Ética Y Deontología*.  
[http://www.cop.org.pe/pdf/codigo\\_de\\_etica\\_y\\_deontologia.pdf](http://www.cop.org.pe/pdf/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf)

- Contini, E. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate*, 15(2), 31-54.  
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/psicodebate/article/view/533>
- Corral, Y., Corral, I. y Corral, A. (2015). Procedimientos de muestreo. *Revista Ciencias de la educación*, 26(46), 151-167.  
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/46/art13.pdf>
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis*. [Tesis de pregrado, Universidad Inca Garcilazo de Vega].  
<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20500.11818/4473>
- Cupani, M. (2012). Análisis de Ecuaciones Estructurales: conceptos, etapas de desarrollo y un ejemplo de aplicación. *Revista Tesis*, 1, 186-199.  
<https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/22039>
- Curtis, E., Comiskey, C. & Dempsey, O. (2016). Importance and use of correlational research. *Nurse researcher*, 23(6), 20-25.  
<https://pubmed-ncbi-nlm-nih-gov.translate.goog/27424963/>
- Cusme, M., Pinto, V. y Mogrovejo, J. (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *YACHANA, Revista Científica*, 9(3), 41-51.  
<http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680/515>
- Ditrendia (2018). *Informe Ditrendia: Mobile en España y en el mundo 2017*.  
<https://ditrendia.es/informe-mobile-espana-mundo-2017>
- Dorantes, G. (2017). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de psicología y ciencias del comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 8(2), 51-71.  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/rpcc/v8n2/2007-1833-rpcc-8-02-51.pdf>
- Escobedo, M., Hernández, J., Estebané, V. y Martínez, G. (2016). Modelos de Ecuaciones Estructurales: Características, Fases, Construcción, Aplicación y Resultados. *Revista Ciencia & Trabajo*, 18(55), 16-22.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-24492016000100004](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-24492016000100004)

- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Revista Interuniversitaria*, 18,31-39.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430207>
- García, E., Cruzata-Martínez, A., Bellido, R. y Rejas, L. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El progra fortaleciéndome". *Propósitos y Representaciones*, 8(2).  
<http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v8n2/2310-4635-pyr-8-02-e559.pdf>
- García, S. (2017). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 13(1),149-165.  
[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2362-33492018000100008](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492018000100008)
- García-Méndez, M., Díaz-Loving, R. y Rivera-Aragón, S. (2018). Conceptuación y Medición de la Agresividad: Validación de una Escala. *Revista colombiana de psicología*, 28(1), 115-130.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/rcps/v28n1/0121-5469-rcps-28-01-115.pdf>
- Gil-Verona, J., Pastor, J., De Paz, G., Barbosa, M., Macías, J., Maniega, M., Rami-González, L., Boget, T. y Picornell, I. (2002). Psicobiología de las conductas agresivas. *Anales de psicología*, 18(2), 293-303.  
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/28511>
- Gómez, I. y Yañacc, D. (2022). *Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por COVID-19*. [Tesis de Maestría, Universidad Peruana Unión].  
<http://hdl.handle.net/20500.12840/5338>
- Gómez, A., Cerrada, R. y Rangel, R. (2018). Validez del material educativo de un programa de Educación Ambiental-Sanitario no formal. *Educere*, 22(71), 131-152.  
<https://www.redalyc.org/journal/356/35656002011/html/>
- González-Brignardello, M. y Carrasco, M. (2006). Intervención psicológica en agresión: técnicas, programas y prevención. *Acción Psicológica*, 4(2), 83-105.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758004.pdf>

- González, A. (2004). Aportaciones de la psicología conductual a la educación. *Revista Electrónica Sinéctica*, 25, 15-22.  
<https://www.redalyc.org/pdf/998/99815899003.pdf>
- Gonzalo, T. (2001). Diseños muestrales en la investigación. *Seme económico*, 4(7).  
<https://revistas.udem.edu.co/index.php/economico/article/view/1410>
- Greitemeyer, T. (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. *Aggressive Behavior*, 45, 635-642  
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/ab.21857>
- Guevara, G., Valladolid, A., Fernández, L., Olaya, C. y La Rosa, O. (2021) Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad estudiantes de secundaria. *Rev. Hacedor*, 5(2), 155-165.  
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/4894008>
- Henríquez-Roldán, C., Navarro, C., Otárola, A. y Barra, B. (16-19 de octubre del 2012). Tamaño de muestra para correlación. X Congreso Latinoamericano de Sociedades de Estadística, Córdoba, Argentina  
<http://www.conferencias.unc.edu.ar/index.php/xclatse/clatse2012/paper/viewFile/713/112>
- Hernández, C. y Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista ALERTA*, 2(1)  
<https://alerta.salud.gob.sv/wp-content/uploads/2019/04/Revista-ALERTA-An%CC%83o-2019-Vol.-2-N-1-vf-75-79.pdf>
- Hernández, K., Reyes-Hernández, D. y Castell-Roldán, E. (2012). La Televisión y los Niños III. Violencia. *Bol Clin Hosp Infant Edo Son*, 29(1), 37-43.  
<https://www.medigraphic.com/pdfs/bolclinhosinfson/bis-2012/bis121h.pdf>
- Engelhardt, C., Rouder, J., Segert, I, y Bartholow, B. (2019). Null Effects of Game Violence, Game Difficulty, and 2D:4D Digit Ratio on Aggressive Behavior. *Psychological Science*, 30(4), 6006-6016  
[http://scanlab.missouri.edu/docs/pub/2019/hilgard\\_2d-4d\\_psychscience.pdf](http://scanlab.missouri.edu/docs/pub/2019/hilgard_2d-4d_psychscience.pdf)

Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (2022). *Depresión y el trastorno de déficit de atención, podrían relacionarse con adicción a videojuegos.*

<http://www.inism.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/02/0.html>

Izard, C. (1977). “Human emotion”. Plenum Press, New York. Cía., A. (2013). *Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes.* *Rev Neuropsiquiatra*, 76(4), 210-2

Jiménez, M. (2019). *Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate.* *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1), 1-12.

[https://www.revistapsicologiaaplicadadeportejejercicio.org/art/rpadef201\\_9a2](https://www.revistapsicologiaaplicadadeportejejercicio.org/art/rpadef201_9a2)

Jun, J. y Rabbani, M. (2020). *The relationship between Gaming Addiction, Aggressive Behaviour and Narcissistic Personality Among University Students in Malaysia.* *Indian Journal of Public Health Research y Development*, 11(5), 620-624.

<https://medicopublication.com/index.php/ijphrd/article/view/9401>

Kersten, R. y Greitemeyer, T. (2021). *Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A misinterpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings.* *Aggressive Behavior*, 48, 219-231.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34743352/>

Lacunza, A., Contini, N., Caballero, S. y Mejail, S. (2019). *Agresión en las redes y adolescencia: estado actual en América Latina desde una perspectiva bibliométrica.* *Investigación y Desarrollo*, 27(2).

<https://www.redalyc.org/journal/268/26864302001/>

Levis, D. (2002). *Videojuegos: cambios y permanencias.* *Comunicación y pedagogía*, 184, 65-69.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=293139>

Lloret-Segura, S., Ferreres-Traver, A., Hernández-Baeza, A. y Tomas-Marco, I. (2014). *El análisis factorial exploratorio de los ítems: una guía práctica, revisada y actualizada.* *Anales de psicología*, 30(3), 1151-1169.

<http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.3.199361>

López, M. Sánchez, A. Rodríguez, L. Fernández, M. (2009). Propiedades psicométricas del cuestionario AQ aplicado a población adolescente. *EduPsykhé*, 8(1), 79-94.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3040319>

Lorenci, M. (2012). *Anuario SGAE de las Artes Escénicas, musicales y audiovisuales*. Fundación Autor: Madrid.

Malander, N. (2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior*, 4(1), 25-45

<https://aprevenir.com/adicciones-tecnologicas-en-adolescentes-relacion-con-parentales/>

Marco, C. y Choliz, 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://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-48082017000100006](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48082017000100006)

Martínez, R., Tuya, L., Martínez, M., Pérez, A. y Cánovas, A. (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de Spearman caracterización. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2).

<https://www.redalyc.org/pdf/1804/180414044017.pdf>

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N., (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161.

<https://docplayer.es/41380194-Estudio-psicometrico-de-la-version-espanola-del-cuestionario-de-agresion-de-buss-y-perry.html>

Mendoza, Y. y Vargas, K. (2017). Factores psicosociales asociados al consumo y adicción a sustancias psicoactivas. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 20(1), 139-167.

<https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2017/epi171h.pdf>

- Milani, L., Camisasca, E., Caravita, S., Lonio, C., Mirogoli, S. y Blasio, P. (2015). Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study. *SAGE Open*, 1-9.  
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244015599428>
- Ministerio de Salud. (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.  
<https://larepublica.pe/sociedad/2021/03/13/covid-19-minsa-advierte-que-durante-pandemia-aumento-adiccion-a-videojuegos>
- Miranda, J., Rojas, C., Crockett, M. y Azócar, E. (2021). *Perspectivas de niños y niñas sobre crecer en hogares con violencia de género en la pareja. Anales de Psicología*, 34(1), 10-20.  
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/429651>
- Miranda-Novales, M. y Villasís-Keever, M. (2019). *El protocolo de investigación La ética de la investigación en seres humanos. Revista alergia México*, 66(1), 115-122.  
<https://doi.org/10.29262/ram.v66i1.594>
- Mistry, J. y Shetty, V. (2020). *Relationship between Playing Violent VideoGames and Aggression. International Journal of Creative Research Thoughts*, 8(4), 4007-4010.  
<http://www.sciepub.com/AJAP/abstract/8335>
- Mohammed, A. (2019). *Video games and their relationship to the aggressive behavior of intermediate school students in Saudi Arabia. British Journal of Education*, 7(2), 1-18.  
<https://www.eajournals.org/wp-content/uploads/Video-Games-and-their->
- Mohd, N. y Bee, Y. (2011). *Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov v Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling Tests. Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21-33.  
<https://www.nrc.gov/docs/ML1714/ML17143A100.pdf>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43-49.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Nizama, M. (2015). *Innovación conceptual en adicciones*. *Revista Neuropsiquiatra*, 78(1), 22-29.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/rnp/v78n1/a04v78n1.pdf>

Norman, G. y Streiner, D. (2014). *Biostatistics: The bare essentials* (4.a ed.). People's Medical Publishing House.

Organización Mundial de la Salud. (2020). *Reconoce el trastorno por videojuegos como un trastorno*. <https://elpais.com/Psiquiatría>

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*.

<https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>

Organización Mundial de la Salud. (2020). *Consideraciones para la cuarentena de los contactos de casos de COVID-19*.

<https://apps.who.int/iris/handle/10665/333968>

Organización Mundial de la Salud. (2021). *Información actualizada sobre la 74.<sup>a</sup> Asamblea Mundial de la Salud – 29 de mayo de 2021*.

<https://www.who.int/es/news/item/29-05-2021-update-from-the-seventy-fourth-world-health-assembly-29-may-2021>

Organización Panamericana de la Salud (2019). *Violencia juvenil*.

<https://www.paho.org/es/temas/violencia-juvenil>

Organización Panamericana de la Salud (2021). *Salud del adolescente*.

<https://www.paho.org/es/temas/salud-adolescente>

Ortega, W., Pozo, F., Vásquez, J., Díaz, E. y Rivelino, A. (2021). *Modelo ecológico de Bronfenbrenner aplicado a la pedagogía, modelación matemática para la toma de decisiones bajo incertidumbre: de la lógica difusa a la lógica plitogénica*. NSIA Publishing House Editions.

<http://fs.unm.edu/LogicaPlitogenica.pdf>

Otzen, T. y Manterola C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. *Int. J. Morphol.*, 35(1), 227

[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-95022017000100037](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037)

Pedrosa, I. (2015). De Bondad De Ajuste En Distribuciones Simétricas, ¿Qué Estadístico Utilizar? *Universitas Psychologica*, 14(1), 245-254

<http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v14n1/v14n1a21.pdf>

Peralta, L. y Torres, M. (2021). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS, Revista De Investigación Y Casos En Salud*, 5(3), 118- 130.

<https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263>

Pérez, C., Sánchez, M., Martínez, A., Colón, H. y Morales, M. (2016). Violencia comunitaria: programas basados en la evidencia como alternativa para su mitigación. *Revista Puertorriqueña de Psicología*, 27(1), 26-42.

<https://www.redalyc.org/pdf/2332/233245623003.pdf>

Prieto, G. y Delgado, A. (2010). Fiabilidad y validez. *Papeles del Psicólogo*, 31(1), 67-74.

<https://www.redalyc.org/pdf/778/77812441007.pdf>

Puerta, J. y Padilla, D. (2011). Terapia cognitiva - conductual (TCC) como tratamiento para la depresión: una revisión del estado del arte. *Duazary*, 8(2), 251-257.

<https://www.redalyc.org/pdf/5121/512156315016.pdf>

Ramírez-Coronel, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torracchi- Carrasco, E. y Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(2).

[https://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft\\_2\\_2020/12\\_habilidades.pdf](https://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft_2_2020/12_habilidades.pdf)

Real Academia Española. (10 octubre, 2021). *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed. <https://dle.rae.es>

- Rivas-Ruiz, R., Moreno-Palacios, J. y Talavera, J. (2013). Investigación clínica XVI Diferencias de medianas con la U de Mann-Whitney. *Rev Med Inst Mex Seguro Soc.*, 51(4), 414-419.  
<https://www.medigraphic.com/pdfs/imss/im-2013/im134k.pdf>
- Rodríguez, M. y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista Electrónica Trimestral de Enfermería*, 62,557-574.  
[https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1695-61412021000200017](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017)
- Ruíz, M., Pardo, A. y San Martín, R. (2010). Modelos de ecuaciones estructurales. *Papeles del Psicólogo*, 31(1), 34–45.  
<http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1794.pdf>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13.  
<http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Salazar, C. y Castillo, S. (2018). *Fundamentos básicos de estadística*.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13720/3/Fundamentos>
- Salkind, N. (1998). *Método de investigación*. México: Prentice-Hall. Sitio web
- :Sampieri, R. (2010). *Metodología de la investigación*. *Esup.edu.pe*
- Sánchez, J. y Silveira, E. (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). Recuperado a partir de  
<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-89612020000100087](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612020000100087)
- Shao, R. y Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in Psychology*, 10.  
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00384/full>

- Shaw, J. (2022). *Revisiting the Basic/Applied Science Distinction: The Significance of Urgent Science for Science Funding Policy*. *J Gen Philos Sci*.  
[https://www.researchgate.net/publication/358193834\\_Revisiting\\_the\\_BasicApplied\\_Science\\_Distinction\\_The\\_Significance\\_of\\_Urgent\\_Science\\_for\\_Science\\_Funding\\_Policy](https://www.researchgate.net/publication/358193834_Revisiting_the_BasicApplied_Science_Distinction_The_Significance_of_Urgent_Science_for_Science_Funding_Policy)
- Singh, K., y Brown J. (2014). *Health-related Internet habits and health anxiety in university students*. *Anxiety, Stress & Coping*, 27(5), 542-54.  
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24467278/>
- Sola, J. (2014). *¿Qué es una adicción? Desde las adicciones con sustancias a las adicciones comportamentales. Evaluación e intervención terapéutica*. *Revista Digital de Medicina Psicosomática y Psicoterapia*, 4(2), 11-28.  
[https://www.psicociencias.org/pdf\\_noticias/Adicciones\\_Evaluacion\\_e\\_intervencion\\_terapeutica.pdf](https://www.psicociencias.org/pdf_noticias/Adicciones_Evaluacion_e_intervencion_terapeutica.pdf)
- Sola, J., Rubio, G. y Rodríguez, F. (2013). *La impulsividad: ¿Antesala de las adicciones comportamentales?* *Salud y drogas*, 13(2), 145-155.  
<https://www.redalyc.org/pdf/839/83929573007.pdf>
- Solberg, M. y Olweus, D. (2003). *Prevalence estimation of school bullying with the Olweus Bully/Victim Questionnaire*. *Aggressive Behavior*, 29, 239- 268.  
[https://www.researchgate.net/publication/227699495\\_Prevalence\\_Estimation\\_of\\_School\\_Bullying\\_with\\_the\\_Olweus\\_BullyVictim\\_Questionnaire](https://www.researchgate.net/publication/227699495_Prevalence_Estimation_of_School_Bullying_with_the_Olweus_BullyVictim_Questionnaire)
- Strasburger, V., Jordan, A. & Donnerstein, E. (2010). *Efectos de los medios de comunicación en la salud de niños y adolescentes*. *Pediatría*, 125(4), 756-767.  
<http://pediatrics.aappublications.org/content/125/4/756.full.pdf>
- Shahbaz, K., Khan, A. y Rasul, F. (2019). *Impacts of video gaming on aggression and cognitive ability of Pakistanis Video gamers*. *International Transaction Journal of Engineering*, 10(14), 1-10.  
<https://tuengr.com/V10A/10A14I.pdf>
- Urteaga, E. (2011). *Las representaciones sociales de la dependencia*
- Vara, R. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo*. *Acta Psicológica Peruana* 2017, 2(2), 193-216.  
<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>

- Velázquez, R. y Rey, N. (1999). Metodología De La Investigación Científica. (1Ed.). San Marcos.  
<http://koha.uch.edu.pe/cgi-bin/koha/opacdetail.pl?biblionumber=14725>
- Vigil-Colet, A. y Codorniu-Raga, A. (2004). Aggression and inhibition deficits, the role of functional and dysfunctional impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 37, 1431–1440.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0191886904000236>
- Williams, D. y Skoric, M. (2005). Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. *Communication Monographs*, 72, 217- 233.  
[https://www.researchgate.net/publication/240515577\\_Internet\\_Fantasy\\_Violence\\_A\\_Test\\_of\\_Aggression\\_in\\_an\\_Online\\_Game](https://www.researchgate.net/publication/240515577_Internet_Fantasy_Violence_A_Test_of_Aggression_in_an_Online_Game)
- Zawadzki, N. (2007). Violencia en la infancia y adolescencia. *Pediatría*. (Asunción), 34(1), 34-45.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4800329.pdf>
- Zhang, Q., Cao, Y. y Tian, J. (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 24(1), 5-10.  
<https://www.liebertpub.com/doi/pdfplus/10.1089/cyber.2019.0676>
- Zhang, Q., Tian, J., Chen, L. y Cao, Y. (2021). Efectos de los videojuegos violentos en los agresivos Comportamientos entre los niños: el papel de la ira y Agresión de rasgo en China. *Reserch Square*  
<https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-139260/v1>
- Zuluaga, E., Millán, J., y Mosquera, J. (2013). Análisis comparativo del desempeño de algunas pruebas de normalidad bajo diferentes escenarios de simulación. *Heurística*, 15(1), 13 - 22.

## ANEXOS

### ANEXO 1:

#### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO Dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana

Pregunta de investigación	Hipótesis General	Objetivo general	Variables e indicadores			Métodos
¿Cuál es la relación entre la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana, 2022?	Existe correlación directa y significativa entre la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima metropolitana.	Analizar la relación entre la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.	Variable1: Dependencia de videojuegos			Tipo y diseños
	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>Objetivos específicos</b>	Instrumentos	Dimensiones	ítems	
	Existe correlación significativa directa entre las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos con la agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.	Analizar la relación entre las dimensiones de problemas ocasionados por los videojuegos, abuso y tolerancia, abstinencia, de la dependencia de videojuego y la agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.	Test de dependencia de videojuegos (TDV) de Cholz y Marco	Abstinencia Abuso y tolerancia	25	Diseño no experimental Nivel aplicado Tipo descriptivo correlacional
	Existe correlación significativa directa entre las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal, hostilidad, ira con la variable de dependencia en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.	Analizar la relación entre las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira de la dependencia de videojuego en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.		Problemas ocasionados por los videojuegos		
			Dificultad y el control			
			Variable 2: Agresividad			Población muestra
			Instrumentos	Dimensiones	ítems	
		Identificar el nivel predominante de la dependencia de videojuego en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.	Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry	-Agresividad física -Agresividad verbal -Ira -Hostilidad	28	Población=700 Muestra=409
		Determinar el nivel predominante de la agresividad en estudiantes de dos instituciones educativas de Lima Metropolitana.				

**ANEXO 2:**  
**TABLA DE OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Dependencia de videojuegos	Chóliz y Marco (2011) definen a la dependencia de videojuegos como un problema que provoca en la persona la necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva durante un gran número de horas::	Para medir la dependencia a videojuegos se aplicó el test de TDV) de Choliz y Marco se encuentra dividido en cuatro dimensiones de acuerdo a las puntuaciones se califica de la siguiente manera: 76 a más (muy alto) 51 a 76 (alto) 26 a 50 (bajo) menos de 25 (muy bajo).	Abstinencia	Inquietud aspereza y molestia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	Ordinal
			Abuso y tolerancia	Disgusto	1, 5, 8, 9, 12	
			Problemas asociados al videojuego	Aislamiento social y de la familia	16, 17, 19, 23	
			Dificultad de control	Inquietud, excesivo tiempo en los videojuegos	2, 15, 18, 20, 22, 24	
Agresividad	Buss y Perry (1992) consideran está variable a la agresividad como una reacción que se produce con la de brindar estímulosdañinos que puede perjudicar para el sujeto que la ejerce como el que percibe dicha conducta.	Para medir la agresividad se aplicó el cuestionario (AQ) de Buss y Perry se encuentra dividido en cuatro dimensiones de acuerdo a las puntuaciones se califica de la siguiente manera: 99 a más (muy alto), 83 a 98 (alto), 68 a 82 (medio), 52 a 67 (bajo), y menos de 51 muy bajo.	Agresividad física	Conductas agresivas	5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29	Ordinal
			Agresividad verbal	Insultos y amenazas	2, 6, 10, 14, 18	
			Hostilidad	Emociones de ira y molestias	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28	
			Ira	Comportamiento hostil	3, 7, 11, 15, 19, 22, 25	

### Anexo 3: Instrumentos

**Test de dependencia de videojuegos (TDV)**  
**. Autores: M. Choliz y C. Marco (2011)**  
**Adaptado por Salas (2017)**

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

N°	Ítems	TD	UD	N	UA	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 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 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, 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 a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal o triste me refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					

<b>16</b>	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
<b>17</b>	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
<b>18</b>	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
<b>19</b>	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
<b>20</b>	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
<b>21</b>	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
<b>22</b>	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					
<b>23</b>	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado tiempo) a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más.					
<b>24</b>	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.).					
<b>25</b>	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

**Cuestionario de Agresión (AQ)**  
 Autores: A Buss y K Perry (1992)  
 Adaptado en Perú: Matalinares, et al (2012)

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

N°	Ítems	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, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón					

<b>23</b>	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
<b>24</b>	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
<b>25</b>	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
<b>26</b>	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
<b>27</b>	He amenazado a gente que conozco					
<b>21</b>	. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
<b>22</b>	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

## ANEXO 4: Ficha Sociodemográfico

### Datos sociodemográficos

Se considera importante para la investigación, agradecemos completar toda información.

1 - Edad

2 – En qué grado te encuentras( ) 1ro

( ) 2do

( ) 3ro

( ) 4to

( ) 5to

– Genero

( ) Femenino

( ) Masculino

– Distrito del colegio

( ) Callao

( ) Olivos

( ) Carabayllo

( ) Huacho

### Preguntas de tramizaje

6 - ¿Ante situaciones desagradables, has levantado la voz, te has enojado e insultado, pero luego te has arrepentido?

( ) Casi nunca

( ) Alguna veces

( ) Casi siempre

( ) Siempre

( ) Nunca

7- ¿Cuántas horas al día pasas en las redes sociales?

( ) 1 hora al día

( ) 3 horas al día

( ) Más de 5 horas al día

## ANEXO 5:

### Carta de presentación de la escuela firmada para la aplicación del estudio De la muestra final



"Año del fortalecimiento de la soberanía  
Nacional"

Los Olivos, 17 de abril de 2022

CARTA INV. N°0993 -2021/EP/PSI UCV LIMA-LN

Sra.

MIRANDA ROSTAING TERESA

Directora

IEP JOSE ABELARDO QUIÑONES

Jr. Tomas Catarí y Antonio Cabo cuadra 5

Los Olivos

Presente:

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el sr. **CARRILLO ACHATA, CRISTOPHER DANIEL** con DNI N° 48067653 y código de matrícula N° **6700270453** y la Sra. **PÉREZ QUISPE, EMMA FLAVIA** con DNI N° 09521896 y código de matrícula N° **7001140636**, estudiantes de la carrera de psicología quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **'DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVA DE LIMA METROPOLITANA, 2022'** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar le los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente



"Año del fortalecimiento de la Soberanía  
Nacional"

Los Olivos, 15 de abril de 2022

CARTA INV. N°0993 -2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.

ADONIA CARRILLO COTILLO

Directora

Institución Educativa Privada: ALBORADA

Jr. Miroquesada  
1359Lima  
Metropolitana

Presente:

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el sr. **CARRILLO ACHATA, CRISTOPHER DANIEL** con DNI N° **48067653** y código de matrícula N° **6700270453** y la Sra. **PÉREZ QUISPE, EMMA FLAVIA** con DNI N° **09521896** y código de matrícula N° **7001140636**, estudiantes de la carrera de psicología quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA METROPOLITANA, 2021"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca  
Coordinadora de la Escuela de Psicología Filial Lima -  
Campus Lima Norte

Los Olivos, 26 de mayo de 2022

CARTA INV. N°0557 -2022/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.  
**ADONIA CARRILLO COTILLO**  
Directora  
**I.E.P. ALBORADA**  
Jr. Antonio Miroquesada 1359  
Callao

Presente. -

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para los Sres. **CARRILLO ACHATA, CRISTOPHER DANIEL** con DNI N° 48067653 y código de matrícula N° 6700270453, **PÉREZ QUISPE, EMMA FLAVIA** con DNI N° 09521896 y código de matrícula N° 7001140636, estudiantes de la carrera de psicología quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA METROPOLITANA"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar le los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,


**Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

Los Olivos, 6 de Abril de 2022

**CARTA INV. N°0183 -2022/EP/PSI.UCV.LIMA-IN**

Sra.  
**ZENAIDA CASTILLO DE TERRONES**  
Directora  
**I.E.P. RICARDO PALMA**  
Jr. José T. García 270  
Huacho

Presente -

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. **CARRILLO ACHATA, CRISTOPHER DANIEL** con DNI N° 48067653 y código de matrícula N° 6700270453 y la Sra. **PÉREZ QUISPE, EMMA FLAVIA** con DNI N° 09521896 y código de matrícula N° 7001140636, estudiantes de la carrera de psicología quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LIMA METROPOLITANA, 2022"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,


**Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

## ANEXO 6:

### Carta de solicitud de autorización de uso de instrumento remitido por la escuela de psicología



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del bicentenario del Perú 200 años de independencia"

CARTA N°0992- 2021/EP/PSI.UCV.LIMA.NORTE-LN

Los Olivos 22 de noviembre de 2021

Autor:

- Chóliz y Marco

Presente -

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a el sr. **CARRILLO ACHATA, CRISTOPHER DANIEL** con DNI N° 48067653 y código de matrícula N° 6700270453 y la Sra. **PÉREZ QUISPE, EMMA FLAVIA** con DNI N° 09521896 y código de matrícula N° 7001140636, estudiantes del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios, quienes realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA METROPOLITANA, 2021", este trabajo de

investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento "Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)" a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

**Mg. Sandra Patricia Céspedes  
Vargas Machuca** Coordinadora de la  
Escuela de Psicología Filial Lima -  
Campus Lima Norte

"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

**CARTA N° 0991- 2021/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN**

*Los Olivos 22 de noviembre de 2021*

Autor:

• **Buss y Perry**

Presente.-

*De nuestra consideración:*

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a el sr. **CARRILLO ACHATA, CRISTOPHER DANIEL** con DNI N° 48067653 y código de matrícula N° 6700270453 y la Sra. **PÉREZ QUISPE, EMMA FLAVIA** con DNI N° 09521896 y código de matrícula N° 7001140636, estudiantes del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios, quienes realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA METROPOLITANA, 2021", este trabajo de

investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento "Cuestionario de Agresión (AQ)" a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarles los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



**Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología Filial Lima - Campus  
Lima Norte

## ANEXO 7: Autorización de los autores para uso de instrumentos

### SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DEL TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS - Carrillo Achata Cristopher Daniel y Pérez Quispe Emma Flavia



Recibidos x



**Cristopher Carrillo** <crsdca17893@gmail.com>

4 nov. 2021 14:56 (hace 1 día)



para Mariano.Choliz ▾

Saludos cordiales, Dr. Chóliz.

Mi nombre es Christopher Daniel Carrillo Achata y junto con mi compañera Emma Flavia Pérez Quispe somos estudiantes de psicología del X ciclo de la Universidad César Vallejo sede Lima Norte. Le escribimos desde Perú.

El motivo del mensaje es solicitar su autorización en el uso del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), que usted junto con la Dra. Marco construyeron.

Este pedido tiene como finalidad la realización de la tesis "Agresividad y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de instituciones educativas privadas en Lima Metropolitana 2021" para obtener el título profesional de licenciado en psicología.

Espero poder contar con su apoyo.

Muchas gracias por su generosidad, bendiciones.



**Mariano Choliz**

02:38 (hace 17 horas)



para mí ▾

Podéis utilizarlo, por supuesto

Ya me pasaréis los resultados de vuestro trabajo, para conocerlo

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN -  
Carrillo Achata Christopher Daniel y Pérez Quispe Emma Flavia



Recibidos x



**Christopher Carrillo** <crisdca17893@gmail.com>  
para maria\_luisa93

jue, 4 nov. 14:30 (hace 1 día) ☆ ↶ ⋮

Saludos cordiales, Dra. Matalinares.

Mi nombre es Christopher Daniel Carrillo Achata y junto con mi compañera Emma Flavia Pérez Quispe somos estudiantes de psicología del X ciclo de la Universidad César Vallejo sede Lima Norte.

El motivo del mensaje es solicitar su autorización en el uso del Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry, que usted junto a otros profesionales adaptaron al Perú el año 2012.

Este pedido tiene como finalidad la realización de la tesis "Agresividad y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de instituciones educativas privadas en Lima Metropolitana 2021" para obtener el título profesional de licenciado en psicología.

Espero poder contar con su apoyo.  
Muchas gracias por su generosidad, bendiciones.



**maria luisa matalinares Calvet**  
para mí

jue, 4 nov. 18:13 (hace 1 día) ☆ ↶ ⋮

Buenas tardes CRistopher puedes usarlo. Haz las citas correspondientes.  
Bendiciones

*Mar??a Luisa Matalinares Calvet*

Invitaci??n para visualizar la REVISTA DE INVESTIGACION EN PSICOLOGIA

Haz un clic aqu??, en cualquiera de las siguientes direcciones virtuales y disfruta de la investigaci??n psicol??gica promovida en San Marcos, Decana de Am??rica.

SISBI UNMSM

<http://www.unmsm.edu.pe/psicologia/publicaciones2.htm>

SCIELO PERU

[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_serial&lng\\_pt/pid\\_1609-7475/nrm\\_iso](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_serial&lng_pt/pid_1609-7475/nrm_iso)

BVS - ULAPSI

Uni??n Latinoamericana de Entidades de Psicolog??a

<http://www.ulapsi.bvsalud.org>

DIALNET

[http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?tipo\\_busqueda=CODIGO&clave\\_revista=7388](http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?tipo_busqueda=CODIGO&clave_revista=7388)

PARA BUSCAR POR TEMAS ESPECIALIZADOS

[http://dialnet.unirioja.es/servlet/listaarticulos?tipo\\_busqueda=VOLUMEN&revista\\_busqueda=7388&clave\\_busqueda=8](http://dialnet.unirioja.es/servlet/listaarticulos?tipo_busqueda=VOLUMEN&revista_busqueda=7388&clave_busqueda=8)

LATINDEX

<http://www.latindex.unam.mx/larga.php?opcion=1&folio=14337>

COMPLUDOC

[http://www.ucm.es/BUCM/compludoc/S/10601/1560909X\\_1.htm](http://www.ucm.es/BUCM/compludoc/S/10601/1560909X_1.htm)

## ANEXOS 8: Consentimiento informado



### Consentimiento informado

Estimado Alumno

Con el debido respeto en la actualidad e encuentro haciendo una investigación científica sobre Dependencia de videojuego y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones de Lima metropolitana. Por ello sería valioso contar con su apoyo. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios con una duración de 15 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos científicos. De aceptar participar en la investigación, debe de firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos del estudio. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debe levantar para solicitar la aclaración y se le resolverá cada duda personalmente.

Gracias por su gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación.

Colegio: Grado: Sexo: hombre ( ) mujer ( ) Edad: \_\_\_\_\_ Distrito: \_\_\_\_\_ Fecha: /

**ANEXO 9:  
RESULTADO DEL PILOTO**

Tabla1

*Análisis preliminar de los ítems de la dimensión de Agresividad Física*

ítems	FR					M	DE	g1	g2	IHC	h2	ID	Aceptable
	1	2	3	4	5								
1	53.3	16.3	25.4	1.7	3.3	1.85	1.07	1.05	0.41	0.51	0.40	0.000	SÍ
5	42.9	18.8	21.3	10.4	6.7	2.19	1.28	0.72	-0.62	0.67	0.60	0.000	SÍ
9	30.8	19.2	26.7	13.8	9.6	2.52	1.31	0.37	-0.97	0.68	0.63	0.000	SÍ
13	56.7	21.7	16.7	4.6	0.4	1.70	0.93	1.09	0.19	0.51	0.46	0.000	SÍ
17	27.5	20.0	30.0	14.6	7.9	2.55	1.25	0.29	-0.91	0.64	0.59	0.000	SÍ
21	46.7	23.3	20.0	5.8	4.2	1.98	1.13	0.99	0.18	0.71	0.66	0.000	SÍ
24	17.9	22.5	29.6	5.0	25.0	2.97	1.41	0.21	-1.18	0.04	0.86	0.741	SÍ
27	65.0	15.4	13.8	5.0	0.8	1.61	0.96	1.42	1.04	0.58	0.55	0.000	SÍ
29	50.0	14.2	16.7	10.0	9.2	2.14	1.37	0.84	-0.63	0.43	0.45	0.000	SÍ

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación Estándar; g<sup>1</sup>: coeficiente de asimetría de Fisher; g<sup>2</sup>: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: índice de homogeneidad corregida; h<sup>2</sup>: comunalidad; ID: Índice de discriminación

Tabla2

*Análisis preliminar de los ítems de la dimensión de Agresividad Verbal*

ítems	FR					M	DE	g1	g2	IHC	h2	id	Aceptable
	0	1	2	3	4								
2	32.5	20.4	32.5	12.1	2.5	2.32	1.12	0.30	-0.90	0.49	0.46	0.000	SÍ
6	24.6	15.8	42.5	14.2	2.9	2.55	1.10	-0.03	-0.81	0.41	0.34	0.000	SÍ
10	23.8	18.8	32.1	20.0	5.4	2.65	1.20	0.06	-0.98	0.60	0.61	0.000	SÍ
14	38.8	30.0	21.7	7.5	2.1	2.04	1.05	0.76	-0.17	0.60	0.61	0.000	SÍ
18	57.1	21.3	18.3	2.5	0.8	1.69	0.91	1.12	0.49	0.56	0.56	0.000	SÍ

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación Estándar; g<sup>1</sup>: coeficiente de asimetría de Fisher; g<sup>2</sup>: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: índice de homogeneidad corregida; h<sup>2</sup>: comunalidad; ID: Índice de discriminación

Tabla3

*Análisis preliminar de los ítems de la dimensión de Hostilidad*

ítems	FR					M	DE	g1	g2	IHC	h2	id	Aceptable
	0	1	2	3	4								
4	53.3	20.8	19.2	4.2	2.5	1.82	1.04	1.13	0.56	0.42	0.31	0.000	SÍ
8	26.7	15.0	24.2	20.4	13.8	2.80	1.39	0.08	-1.25	0.56	0.48	0.000	SÍ
12	24.6	17.1	28.8	20.8	8.8	2.72	1.28	0.08	-1.08	0.71	0.66	0.000	SÍ
16	16.7	10.8	29.2	28.8	14.6	3.14	1.28	-0.32	-0.89	0.60	0.63	0.000	SÍ
20	35.4	17.1	29.2	12.5	5.8	2.36	1.24	0.42	-0.89	0.55	0.49	0.000	SÍ
23	13.8	11.7	25.8	25.0	23.8	3.33	1.33	-0.37	-0.94	0.21	0.91	0.000	SÍ
26	26.3	15.8	22.1	21.7	14.2	2.82	1.40	0.06	-1.29	0.72	0.71	0.000	SÍ
28	15.4	10.8	27.5	31.7	14.6	3.19	1.26	-0.39	-0.82	0.58	0.53	0.000	SÍ

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación Estándar; g<sup>1</sup>: coeficiente de asimetría de Fisher; g<sup>2</sup>: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: índice de homogeneidad corregida; h<sup>2</sup>: comunalidad; ID: Índice de discriminación

Tabla 4  
Análisis preliminar de los ítems de la dimensión de Ira

ítems	FR					M	DE	g1	g2	IHC	h2	id	Aceptable
	0	1	2	3	4								
3	20.0	11.7	26.7	28.3	13.3	3.03	1.32	-0.24	-1.07	0.50	0.42	0.000	Sí
7	27.1	15.8	32.1	16.3	8.8	2.64	1.28	0.17	-1.00	0.53	0.64	0.000	Sí
11	27.1	15.0	20.4	22.1	15.4	2.84	1.43	0.05	-1.34	0.60	0.59	0.000	Sí
15	14.6	33.3	40.0	3.8	8.3	2.58	1.06	0.59	0.25	0.08	0.83	0.009	Sí
19	50.8	19.6	21.3	6.7	1.7	1.89	1.06	0.90	-0.19	0.55	0.56	0.000	Sí
22	45.8	17.5	20.4	12.1	4.2	2.11	1.23	0.72	-0.68	0.67	0.66	0.000	Sí
25	24.6	20.8	32.1	16.7	5.8	2.58	1.19	0.18	-0.89	0.57	0.55	0.000	Sí

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación Estándar; g<sup>1</sup>: coeficiente de asimetría de Fisher; g<sup>2</sup>: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: índice de homogeneidad corregida; h<sup>2</sup>: comunalidad; ID: Índice de discriminación

Tabla 5  
Evaluación de los supuestos previos al Análisis Factorial Exploratorio

Índices		
Medida de Kaiser Meyer Olkin (KMO)	Adecuación	0.920
Prueba de esfericidad de Bartlett	Sig.	0.000

Tabla 6  
Varianza total explicada

Componentes	Varianza total explicada		
	Total	% de varianza	% acumulado
1	10.26	35.39	35.39
2	2.01	6.92	42.31
3	1.41	4.87	47.18
4	1.28	4.41	51.59
5	1.18	4.08	55.66
6	1.12	3.85	59.51

Tabla 7  
Distribución de los ítems por factores

Ítem	Factor					
	1	2	3	4	5	6
A1	0.64	0.08	-0.06	0.10	-0.03	0.07
A2	0.53	0.18	0.00	-0.07	-0.37	0.06
A3	0.52	-0.10	0.26	0.07	-0.17	0.14
A4	0.52	-0.18	-0.05	0.10	-0.26	-0.52
A5	0.65	0.30	-0.35	0.00	0.00	-0.03
A6	0.57	-0.15	-0.06	0.15	-0.38	-0.37
A7	0.58	-0.17	0.11	0.10	-0.41	0.24
A8	0.62	-0.20	-0.14	0.07	0.24	0.35
A9	0.62	0.45	-0.19	-0.28	-0.02	0.16
A10	0.68	0.19	0.04	0.02	-0.07	0.20
A11	0.67	-0.21	0.08	0.17	-0.16	0.27
A12	0.73	-0.21	-0.26	0.12	0.03	-0.03
A13	0.60	0.32	0.25	-0.18	-0.19	-0.22
A14	0.64	0.07	0.21	0.10	-0.12	0.19
A15	0.06	0.27	0.58	0.32	0.35	0.01
A16	0.65	-0.28	-0.15	0.38	0.12	0.02
A17	0.63	0.38	-0.24	-0.08	0.12	0.09
A18	0.63	0.16	0.47	-0.14	0.03	0.00
A19	0.63	0.01	0.32	-0.17	0.31	-0.13
A20	0.61	-0.21	0.10	-0.03	0.27	-0.26
A21	0.67	0.41	-0.09	-0.10	0.06	-0.05
A22	0.77	-0.01	0.19	0.08	0.10	-0.08
A23	0.22	-0.41	0.13	-0.46	-0.09	0.28
A24	-0.07	0.50	-0.12	0.61	-0.01	0.13
A25	0.65	-0.29	0.08	0.00	0.04	0.00
A26	0.69	-0.23	-0.13	0.17	0.29	-0.16
A27	0.57	0.31	-0.17	-0.29	0.13	-0.18
A28	0.54	-0.33	-0.26	-0.17	0.22	0.15
A29	0.63	-0.14	-0.07	-0.02	0.02	-0.07

Tabla 8  
Confiabilidad por consistencia interna de la escala de Agresividad

	Alfa ( $\alpha$ )	Omega ( $\omega$ )
<i>Escala total</i>	0.92	0.93
<i>Agresividad Física</i>	0.81	0.84
<i>Agresividad Verbal</i>	0.76	0.77
<i>Hostilidad</i>	0.82	0.83
<i>Ira</i>	0.78	0.79

Tabla 9

*Correlación entre la escala de Agresividad y Dependencia a los videojuegos*

		Dependencia de Video Juegos	
	r		0.379
Escala Agresividad	P		0.01
	n		240

Nota: r=coeficiente de correlación de Spearman; P= valor de probabilidad; n=muestra

Tabla10

Análisis de Ítems de la escala de Dependencia de videojuegos

*Análisis preliminar de los ítems de la dimensión de Abstinencia*

ítems	FR					M	DE	g1	g2	IHC	h2	id	Aceptable
	0	1	2	3	4								
3	48.8	20.0	13.3	14.2	3.8	1.04	1.24	0.86	-0.55	0.58	0.62	0.000	SÍ
4	46.7	16.3	17.1	15.4	4.6	1.15	1.28	0.68	-0.87	0.62	0.50	0.000	SÍ
6	54.2	14.6	12.5	14.2	4.6	1.00	1.29	0.92	-0.54	0.68	0.58	0.000	SÍ
7	44.6	17.1	13.3	19.6	5.4	1.24	1.34	0.59	-1.09	0.65	0.66	0.000	SÍ
10	50.8	19.6	11.3	15.0	3.3	1.00	1.24	0.90	-0.52	0.65	0.55	0.000	SÍ
11	52.9	20.0	12.5	10.4	4.2	0.93	1.20	1.08	0.00	0.63	0.56	0.000	SÍ
13	50.0	20.0	12.5	12.1	5.4	1.03	1.27	0.96	-0.34	0.61	0.49	0.000	SÍ
14	52.9	11.7	10.4	15.4	9.6	1.17	1.45	0.78	-0.94	0.58	0.80	0.000	SÍ
21	37.1	14.6	12.9	20.4	15.0	1.62	1.52	0.28	-1.45	0.57	0.43	0.000	SÍ
25	43.3	15.0	14.6	17.1	10.0	1.35	1.43	0.54	-1.16	0.62	0.80	0.000	SÍ

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación Estándar; g<sup>1</sup>: coeficiente de asimetría de Fisher; g<sup>2</sup>: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: índice de homogeneidad corregida; h<sup>2</sup>: comunalidad; ID: Índice de discriminación

Tabla11

*Análisis preliminar de los ítems de la dimensión de Problemas ocasionados por los videojuegos*

ítems	FR					M	DE	g1	g2	IHC	h2	id	Aceptable
	0	1	2	3	4								
2	72.9	10.4	5.4	8.8	2.5	0.58	1.09	1.79	1.95	0.24	0.14	0.000	No
15	60.8	12.5	10.8	8.3	7.5	0.89	1.31	1.23	0.16	0.57	0.54	0.000	SÍ
18	30.4	17.9	16.7	21.7	13.3	1.70	1.44	0.20	-1.36	0.64	0.61	0.000	SÍ
20	35.0	12.5	16.3	22.5	13.8	1.68	1.48	0.18	-1.45	0.58	0.55	0.000	SÍ
22	62.5	13.8	12.1	9.6	2.1	0.75	1.12	1.28	0.39	0.70	0.68	0.000	SÍ
24	64.6	16.7	7.9	9.6	1.3	0.66	1.05	1.47	0.96	0.51	0.45	0.000	SÍ

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación Estándar; g<sup>1</sup>: coeficiente de asimetría de Fisher; g<sup>2</sup>: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: índice de homogeneidad corregida; h<sup>2</sup>: comunalidad; ID: Índice de discriminación

Tabla12

**Validez de estructura Interna de la escala de Agresividad**  
*Evaluación de los supuestos previos al Análisis Factorial Exploratorio*

Índices		
Medida de Kaiser Meyer Olkin	Adecuación	0.950
Prueba de esfericidad de Bartlett	Sig.	0.000

Tabla 13  
*Varianza total explicada*

Varianza total explicada			
Componentes	Total	% de varianza	% acumulado
1	11.56	46.23	46.23
2	1.43	5.71	51.95
3	1.18	4.71	56.66

Tabla14

*Distribución de los ítems por factores*

Ítem	Factor		
	1	2	3
DVJ1	0.69	0.02	-0.10
DVJ2	0.35	0.50	0.21
DVJ3	0.63	0.38	-0.03
DVJ4	0.66	0.12	0.19
DVJ5	0.73	0.04	-0.01
DVJ6	0.70	0.18	0.25
DVJ7	0.69	0.33	0.02
DVJ8	0.74	0.15	0.13
DVJ9	0.67	0.30	0.00
DVJ10	0.71	0.18	-0.04
DVJ11	0.65	0.27	0.17
DVJ12	0.57	-0.11	-0.19
DVJ13	0.69	0.04	-0.17
DVJ14	0.63	-0.31	0.48
DVJ15	0.67	-0.06	0.08
DVJ16	0.76	-0.23	-0.25
DVJ17	0.74	-0.03	-0.27
DVJ18	0.70	-0.36	0.24
DVJ19	0.68	-0.17	-0.34
DVJ20	0.67	-0.42	0.13
DVJ21	0.70	-0.18	-0.30
DVJ22	0.77	0.07	-0.01
DVJ23	0.75	-0.08	-0.21
DVJ24	0.63	0.00	-0.22
DVJ25	0.68	-0.35	0.40

Tabla 16

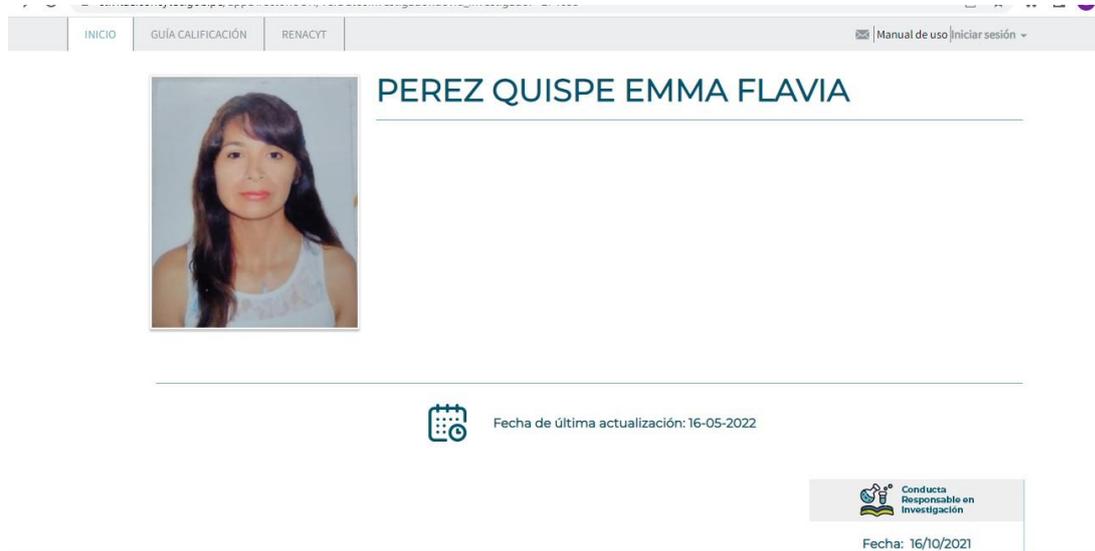
Confiabilidad por consistencia interna

*Confiabilidad por consistencia interna de la escala de dependencia de videojuego*

	Alfa ( $\alpha$ )	Omega ( $\omega$ )
<i>Escala total</i>	0.95	0.95
<i>Abstinencia</i>	0.89	0.89
<i>Abuso y tolerancia</i>	0.82	0.82
<i>Problemas ocasionados por los videojuegos</i>	0.85	0.86
<i>Dificultad en el control</i>	0.78	0.80

## ANEXO :10

### Evidencia de aprobación del curso de conducta responsable de investigación



INICIO GUÍA CALIFICACIÓN RENACYT Manual de uso Iniciar sesión

 **PEREZ QUISPE EMMA FLAVIA**

Fecha de última actualización: 16-05-2022

 Conducta Responsable en Investigación  
Fecha: 16/10/2021



ctivitaec.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id\_investigador=274875 INICIO GUÍA CALIFICACIÓN RENACYT Manual de uso Iniciar sesión

 **CARRILLO ACHATA CRISTOPHER DANIEL**

Fecha de última actualización: 16-05-2022

 ORCID  
0000-0001-5235-5354