



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas
antisociales en adolescentes en una institución educativa
particular de Ventanilla, 2023**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Escurra Muñoz, Sven Emanuell (orcid.org/0000-0001-9614-9384)

Ovalle Rojas, Diana Carolina (orcid.org/0000-0002-7354-8670)

ASESORA:

Dra. Bontempo Lozano, Elsa Maria (orcid.org/0000-0003-0661-7952)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Primero que nada, quiero darle gracias a Dios por estar siempre a mi lado y nunca dejarme sola(o), gracias a mi familia por el apoyo incondicional y la inspiración que nos han brindado a lo largo de este arduo pero gratificante viaje académico. Este logro no habría sido posible sin su constante aliento, comprensión y valiosas contribuciones. A todos aquellos que han sido parte fundamental de este proceso, les dedicamos con profundo afecto y gratitud nuestra tesis. Su influencia ha dejado una huella imborrable en este trabajo y, sobre todo, en nuestras vidas.

Con cariño y reconocimiento.

Los autores

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa a la realización de este proyecto. Agradecemos a nuestra docente, la Dra. Elsa Bontempo por su orientación experta, paciencia y valiosos aportes que enriquecieron nuestro trabajo.

Extendemos nuestro reconocimiento a nuestros padres por su constante apoyo emocional y motivación durante todo este proceso, estamos profundamente agradecidos por cada consejo, palabra amable y esfuerzo compartido que hizo posible la culminación exitosa de esta investigación.

Los autores

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, BONTEMPO LOZANO ELSA MARIA, 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: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y CONDUCTAS ANTISOCIALES EN ADOLESCENTES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DE VENTANILLA, 2023", cuyos autores son ESCURRA MUÑOZ SVEN EMANUELL, OVALLE ROJAS DIANA CAROLINA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis 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, 28 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ELSA MARIA BONTEMPO LOZANO DNI: 45847614 ORCID: 0000-0003-0661-7952	Firmado electrónicamente por: EBONTEMPOL el 03- 01-2024 18:43:28

Código documento Trilce: TRI - 0710992



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL LOS AUTORES



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, ESCURRA MUÑOZ SVEN EMANUELL, OVALLE ROJAS DIANA CAROLINA 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: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y CONDUCTAS ANTISOCIALES EN ADOLESCENTES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DE VENTANILLA, 2023", 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
DIANA CAROLINA OVALLE ROJAS DNI: 75172107 ORCID: 0000-0002-7354-8670	Firmado electrónicamente por: DOVALLE el 28-12- 2023 12:34:09
SVEN EMANUELL ESCURRA MUÑOZ DNI: 70824963 ORCID: 0000-0001-9614-9384	Firmado electrónicamente por: SECURRAM el 28-12- 2023 12:38:21

Código documento Trilce: TRI - 0710994



ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL LOS AUTORES.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Operacionalización de las variables	16
3.3. Población, muestra y muestreo.....	18
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos.....	19
3.5. Procedimientos	21
3.6. Métodos de análisis de datos.....	21
3.7. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS	23
VI. DISCUSIÓN.....	32
VI. CONCLUSIONES.....	38
VII. RECOMENDACIONES.....	39
REFERENCIA.....	40
ANEXOS.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1	Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov	23
Tabla 2	Correlación entre las variables de videojuegos, agresividad y conductas antisociales	24
Tabla 3	Correlación entre las variables adicción a los videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad.	24
Tabla 4	Correlación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la variable conductas antisociales.	25
Tabla 5	Tabla de contingencia de la adicción a los videojuegos según la edad de los adolescentes	26
Tabla 6	Diferencia estadística de la adicción a los videojuegos según la edad de los adolescentes	27
Tabla 7	Tabla de contingencia de la agresividad según el sexo de los adolescentes.	28
Tabla 8	Diferencia estadística de la agresividad según el sexo de los adolescentes.	29
Tabla 9	Tabla de contingencia de las conductas antisociales por el grado de estudio de los adolescentes	30
Tabla 10	Diferencia estadística de las conductas antisociales por el grado de estudio de los adolescentes	31

Resumen

Esta investigación tuvo como finalidad establecer la relación entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular de Ventanilla, 2023. A nivel metodológico la investigación fue de tipo básico y de diseño no experimental, de corte transversal, se aplicó a una muestra de 249 estudiantes obtenida mediante la fórmula de muestra finita; se utilizó un muestreo no probabilístico, ya que se basó en el juicio del investigador y la accesibilidad de la población. Como resultados se evidenció una correlación significativa entre los videojuegos y la agresividad ($p < .001$; $\rho = .708$) pero no se halló una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas antisociales ($p = .061$; $\rho = .119$). También se evidenció que la adicción a los videojuegos está positivamente relacionada con todas las dimensiones de la agresividad ($p < .001$; $\rho = .460$ a $.727$). Así mismo se evidenció que no existe una relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones específicas de la conducta antisocial ($p = .149$ y $.550$; $\rho = .092$ y $.122$). También se evidenció que no hay diferencia estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y los grupos de edades ($p = > .05$), asimismo no se encontró diferencias entre la agresividad y sexo ($p = > .05$), no se evidencian diferencias significativas entre conductas antisociales y grados ($p = > .05$). Se concluye que a medida que aumenta el tiempo o la intensidad del uso de videojuegos, también tiende a aumentar la agresividad.

Palabras clave: Adicción, agresividad, antisocial, conductas, videojuegos.

Abstract

The purpose of this research was to establish the relationship between video game addiction, aggression and antisocial behavior in adolescents from a private educational institution, Ventanilla. At a methodological level, the research was of a descriptive correlational type and of a non-experimental, cross-sectional design, it was applied to a sample of 249 students obtained using the finite sample formula; Non-probabilistic sampling was used, since it was based on the researcher's judgment and the accessibility of the population. The results show a significant correlation between video games and aggression ($p < .001$; $\rho = .708$) but no significant relationship was found between video game addiction and antisocial behaviors ($p = .061$; $\rho = .119$). It is also evident that video game addiction is positively related to all dimensions of aggressiveness ($p < .001$; $\rho = .460$ to $.727$). Likewise, it is evident that there is no relationship between video game addiction and the specific dimensions of antisocial behavior ($p = .149$ and $.550$; $\rho = .092$ and $.122$). It is also evident that there is no statistically significant difference between video game addiction and age groups ($p > .05$), no differences were also found between aggression and sex ($p > .05$), no differences are evident significant differences between antisocial behaviors and grades ($p > .05$). It is concluded that as the time or intensity of video game use increases, aggressiveness also tends to increase.

Keywords: Addiction, aggressiveness, antisocial, behaviors, video games.

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos nacen desde mediados del siglo XX, con el transcurrir del tiempo han ido evolucionando, desde su aparición en consolas hasta el uso de juegos en línea, afirmando su gran accesibilidad a todo tipo de grupos etarios, sin embargo, autores como Mora-Salgueiro et al. (2022), afirman que su uso desmedido puede influir en el desarrollo natural de los individuos como adolescentes y jóvenes, cambiando su carácter, en la formación de la personalidad, afectando de manera directa las relaciones sociales, su educación y la relación con su familia.

Esto también se debe al incremento de nuevas tecnologías, a nivel mundial, se ha evidenciado que la accesibilidad de los videojuegos puede ser mucho más rápida y económica, puesto que, se puede encontrar en teléfonos inteligentes, computadoras o máquinas portables de bajo costo, esto se relaciona con lo hallado en la plataforma We are Social (2020), el cual en su informe denominado Global Digital Report, afirma que cerca de 5 mil millones de usuarios se conectan a internet y más de la mitad de estos se conectan a juegos en línea.

Algunos estudios internacionales tales como el de Sáinz (2021), afirman que la coyuntura del confinamiento obligatorio debido a la Covid-19, ayudó a que miles de usuarios, entre ellos niños y adolescentes puedan ingresar al mundo de los videojuegos. Por otro lado, Sotés y Mesa (2022), afirman que los videojuegos poseen un gran potencial para despertar conductas violentas y agresivas dentro de sus usuarios, ya que muchos de estos juegos poseen escenas desmedidas de pelea y muerte dentro de sus plataformas.

Algunos reportes realizados por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), indican que en Europa poseen un 30% de incidencia en adicción a videojuegos en personas mayores a 7 años y menores a 18 a comparación de Asia en donde hay una incidencia de más del 50%, así mismo explican que cerca de un 30% de jóvenes juegan diariamente y este porcentaje aumenta casi al doble en fines de semana o feriados (Rodríguez y Padilla, 2021).

Pedrero (2023), en su investigación reporta que existe una mayor prevalencia del sexo masculino para dependencia a los videojuegos en más de 80%, y por otro lado describe que una conducta agresiva puede estar

relacionado a déficits tales como bajo nivel de interacción, pobre control de las emociones e impulsividad.

Estudios realizados en Estados Unidos en una muestra de 1200 adolescentes, afirmó que los que padecían de adicción a los videojuegos poseían un nivel menor de salud mental y pobre funcionamiento cognitivo, así mismo un mayor nivel de depresión y ansiedad, como mostrar síntomas de aislamiento social (Ünal, 2023).

Según la investigación de Sánchez et al. (2021), a nivel nacional, se observó que el 90% de los jóvenes varones entre las edades de 12 y 19 años presentaban altos niveles de adicción a los videojuegos. Por otra parte, Carhuapoma y Olivos (2022) descubrieron una relación significativa entre la manifestación de comportamientos agresivos y la adicción a los videojuegos.

En relación a estas conductas agresivas se define como acciones con intención de causar daño físico, emocional o psicológico a otra persona (Verhoef et al., 2019), mientras que las conductas antisociales se refieren a comportamientos que pueden transgredir normas sociales y leyes establecidas dentro de un espacio o sociedad (Marakova y Marakova, 2019); para Abdivalievna (2022), ambas variables podrían originarse en base a diversos factores, como indicadores familiares, condiciones ambientales o escuela, sin embargo en relación a diversos estudios actuales se señala que estos comportamientos podrían verse a modelos que adolescentes van copiando y aplicando dentro de su desarrollo interpersonal y social, siendo un variable importante el uso excesivo a los videojuegos violentos (Hoff et al., 2020; Shoshani et al., 2019; Ferguson y Wang, 2019; Keikha et al., 2020).

Por ejemplo, datos según el Instituto Nacional de Estadística e informática (INEI, 2019), se observa que hay una prevalencia de violencia física y psicológica a mujeres de 14 a 19 años, por parte de parejas o varones de su misma edad, así mismo, el 40% indicó alguna vez experimentar conductas agresivas dentro de su familia.

En relación al distrito en donde se realizó la investigación, Ventanilla es perteneciente de la provincia constitucional de El Callao, dentro de sus límites están al Norte con el distrito de Santa Rosa (Lima), distrito de Ancón, al Este con

el distrito de Puente Piedra y el distrito de Mi Perú, así mismo con Distrito del Callao y el distrito de San Martín de Porres, tiene aproximadamente 397026 habitantes.

Este distrito, según el Observatorio Regional de Seguridad Ciudadana del Callao (2022) en su reporte dentro del Gobierno Regional Callao, reportó que aproximadamente existen más de 4599 delitos en lo que va de enero a marzo del 2022, sienten en promedio 51 delitos por día, reportando dentro de estos el 67% delitos contra el patrimonio como robos, hurtos, estafas, el 14% contra la seguridad pública como conducir en estado de ebriedad, tráfico ilícito de drogas, 10% en relación a homicidios, feminicidios, y un 9% en relación a violaciones, acosos sexuales, actos contra el pudor, mientras que existe un nivel de 21.8 casos de violencia familiar por día, confirmando que la incidencia de delitos es alta en este distrito; entonces se hace evidente un estudio con intención de establecer la asociación entre las variables e identificar los niveles en cada una de estas variables.

Por todo lo antes mencionado se planteó: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular de Ventanilla, 2023?

Desde una perspectiva teórica, se justificó, puesto que se confirmó que las bases teóricas de las variables analizadas mantienen aún vigencia, así mismo se generó nuevos aportes a vacíos del conocimiento que se identificaron con el análisis de estos factores.

En términos prácticos, se obtuvo resultados que brindaron un contraste para identificar falencias y vulnerabilidades para contribuir directamente en poblaciones similares, para implementar adecuadamente en talleres y programas que busquen mejorar los niveles de las variables.

En cuanto al enfoque metodológico, se llevó a cabo un estudio que permitió confirmar las relaciones entre las variables investigadas. También se dejó en evidencia la validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados.

En una justificación social, se aprobó nuevas respuestas a las problemáticas halladas en el área educativa, así como soluciones prácticas para

intervenir en problemáticas encontradas en diversos grupos relacionados a esta investigación

También se tuvo como objetivo general: Establecer la relación entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023.

Los objetivos específicos fueron: 1. Determinar la relación entre adicción a los videojuegos, y las dimensiones de agresividad (física, verbal, hostilidad, ira) en adolescentes; 2. Determinar la relación entre adicción a los videojuegos, y las dimensiones de conductas antisociales (Con agresividad y sin agresividad) en adolescentes; 3. Comparar los niveles de adicción a los videojuegos según la edad en estudiantes adolescentes; 4. Comparar los niveles agresividad según el sexo en estudiantes adolescentes; 5. Comparar el nivel de conductas antisociales según el grado en estudiantes adolescentes en una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023.

Se estableció como hipótesis general lo siguiente: Existe relación directa entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023; como hipótesis específicas: H1. Existe relación directa adicción a los videojuegos, y las dimensiones de agresividad (física, verbal, hostilidad, ira) en adolescentes; H2. Existe relación directa entre adicción a los videojuegos, y las dimensiones de conductas antisociales (Con agresividad y sin agresividad) en adolescentes; H3. Existen diferencias en los niveles de adicción a los videojuegos según la edad en estudiantes adolescentes; H4. Existen diferencias en los niveles de agresividad según el sexo de estudiantes adolescentes; H5. Existen diferencias significativas entre el nivel de conductas antisociales según el grado de los estudiantes adolescentes.

II. MARCO TEÓRICO

En relación a la información que respaldó este estudio, se encontraron diversas fuentes que explicaron los motivos de esta investigación a nivel internacional y nacional.

En relación a los antecedentes a nivel nacional se explica la investigación de Morales y Salvador (2022), en San Martín, tuvo por objetivo relacionar si se evidencia una asociación entre la sociabilidad y la adicción a los videojuegos en estudiantes adolescentes. Se empleó un estudio descriptivo correlacional en una muestra de 308 estudiantes de 15 a 17 años, en donde demostraron una relación inversa entre las variables ($\rho=-0.756$; $p<.001$), así como una relación inversa entre las dimensiones de comunicación ($\rho=-0.677$; $p<.001$), asertividad ($\rho=-0.679$; $p<.001$), toma de decisiones ($\rho=-0.645$; $p<.001$) y autoestima ($\rho=-0.696$; $p<.001$). Se concluye que a mayor la adicción, habrá una tendencia a minorar la capacidad de socialización y viceversa.

Huisa (2023), en Villamaría del Triunfo tuvo como fin el determinar la asociación de la agresividad y la dependencia a videojuegos una muestra de 1279 estudiantes de 11 a 18 años. Investigación correlacional, no experimental. Como resultados se evidenció que el 55% tuvo un nivel moderado de agresividad y el 55% dependencia moderada a los videojuegos, también se halló una relación baja entre estas variables ($\rho=.327$), mientras que se correlaciona adecuadamente con las dimensiones de problemas asociados ($\rho=.311$), abstinencia ($\rho=.345$), dificultad de control ($\rho=.226$) y abuso y tolerancia ($\rho=.258$).

Isidro (2022), en Lima Norte, el objetivo del estudio fue determinar la asociación entre la dependencia de videojuegos y la agresividad en adolescentes. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional y básico en una muestra de 156 personas de 12 a 17 años. Como resultados se confirmó una relación entre ambas variables ($r=.632$). Indicando que, a mayor dependencia, mayor será la agresividad y viceversa.

Peralta-Cabrejos et al. (2020), en Lima, donde tuvo como fin el examinar la conexión entre la adicción a los videojuegos y las conductas antisociales en estudiantes de secundaria. Se empleó un enfoque correlacional en 196

adolescentes. Los resultados identificaron una relación entre la variable principal frente a factores como sexo y edad ($p=0.031$; $p=0.013$). Sin embargo, se evidencia que adicción a los videojuegos estuviera asociada con conductas antisociales o delictivas.

En Lima Olmedo et al. (2019), tuvo como propósito identificar la intensidad de agresividad en las conductas antisociales en 66 estudiantes. La investigación fue de tipo correlacional. Como resultados se confirmó que el 22.,7% de la muestra indicó un nivel de dependencia al celular con intención de juego, también se obtuvo una asociación directa entre las variables ($p<0.01$).

A nivel internacional en Colombia, Santamaría et al. (2022), hallaron la asociación entre los videojuegos y la relación a comportamientos agresivos. El estudio aplicó un enfoque correlacional, utilizando un cuestionario en línea de 20 ítems en escala Likert. La muestra consistió en 121 participantes. Los resultados revelaron la existencia de tres factores relevantes: ansiedad, agresividad instrumental y agresividad verbal.

En México, Dorantes-Argandar (2021), tuvo como fin el proponer que el uso de videojuegos de naturaleza violenta se asocia a un comportamiento antisocial en menores de edad. Esta investigación fue de tipo cuantitativa, no experimental, el cual tuvo una muestra de 494 de adolescentes, como resultados se evidenció una débil relación entre el uso de videojuegos y comportamiento social ($r=.36$), así mismo también se evidenció que el comportamiento antisocial predice el uso de videojuegos ($R^2=.13$; $B=.54$). Se concluye que, si bien es cierto, existe una relación entre ambas variables, se necesita profundizar de una mayor manera y considerar otros factores que puedan dar mejores valores en la investigación.

Méndez et al. (2023), en su investigación tuvieron como fin el identificar el uso de videojuegos y cuál era la incidencia en una población de 18 a 29 años. La investigación fue descriptiva y como resultados se hallaron que el 82% de encuestados utilizaba videojuegos, con una frecuencia de 2 horas días, así mismo el 20% indicó no realizar deberes por seguir jugando, así mismo el 16% indicó sentirse enojado cuando deja de jugar o se desconecta. Se concluye que el uso apropiado puede tener efectos positivos, pero si se lleva al extremo, puede

resultar en alteraciones en la conducta, como trastornos alimenticios, alteraciones en los patrones de sueño y procrastinación, siendo estas algunas de las consecuencias más destacadas.

En Brasil Medeiros et al. (2020), en su investigación tuvo como objetivo verificar si el juego digital "Brutal kill" puede influenciar en la agresión. Esta investigación fue de tipo descriptiva en donde se evaluó el nivel de agresión en 249 adolescentes, encontrando resultados cuyos valores explicarían que los videojuegos de tipo violento, la conducta antisocial, y el sexo son predictores de la violencia en esta población.

En Reino Unido, Przybylski y Weinstein (2019), realizaron una investigación con el fin de verificar si los adolescentes que pasan más tiempo jugando videojuegos violentos poseen niveles más altos de agresividad, en una muestra de 1004 adolescentes. La investigación fue de tipo cuantitativa, no experimental. Como principales resultados se evidenciaron relaciones positivas y directas entre el comportamiento agresivo y los videojuegos ($r=.18$), mientras que según los informes de cuidadores en niños con conductas agresivas se correlacionó de manera moderada con el uso de juegos violentos ($r=.62$).

En relación a las variables que se trataron en esta investigación, se hace necesario definir a través de distintos autores, así como dar una explicación teórica correspondiente para una mayor comprensión.

En cuanto a la variable de adicción a los videojuegos, esta se define como un trastorno con características particulares en donde el jugador recurre de manera persistente hasta provocar un deterioro clínico o significativo en diversas áreas de la persona, por lo general esto suele tener un tiempo de 1 año (OMS, 2019), para otros autores como Carbonell (2020), se define como aplicativos que el estudiante puede obtener de manera inmediata en la red y sin restricciones, convirtiéndose en un problema de salud mental.

En relación a la definición etimológica de la variable, el elemento "video" proviene del latín "videre", que significa "ver". En este caso, se refiere a la representación visual de imágenes en movimiento, que es una característica distintiva de los videojuegos, a lo largo de los años, los avances tecnológicos han permitido la incorporación de gráficos cada vez más sofisticados y realistas

en los videojuegos, lo que ha contribuido a su popularidad y atractivo visual (de Beke, 2023).

Por otro lado, la palabra "juego" proviene del latín "jocus", que se refiere a una actividad recreativa o de entretenimiento que implica reglas y desafíos. Los videojuegos son considerados una forma de juego, ya que brindan a los participantes la posibilidad de realizar actividades interactivas, competitivas o cooperativas, con el objetivo de alcanzar metas, resolver problemas o simplemente divertirse (Caracciolo, 2023).

Desde un enfoque epistemológico, los videojuegos pueden considerarse como entornos de aprendizaje. A medida que los jugadores se involucran en la interacción con los videojuegos, se enfrentan a desafíos, resuelven problemas, toman decisiones y adquieren información relevante. A través de esta participación activa, los jugadores pueden incrementar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones estratégicas, el razonamiento lógico y la planificación (Swistara, 2022).

Autores como Gómez et al. (2022), afirman que esta adicción puede tener comportamientos compulsivos, dejar otras actividades que antes parecían interesantes y tener síntomas extraños de malestar físico; para Morales (2020) la soledad puede ser un determinante para que el desarrollo de la adicción a los videojuegos se haga más notorio en adolescentes pues mediante la conducta de jugar con otras personas puede satisfacer de alguna manera su necesidad de comunicarse con otras personas o ser entendido dentro de su propio espacio.

Algunos enfoques que explican la adicción a videojuegos son: El enfoque conductual, se va a centrar en la exploración de las conductas observable y sus consecuencias. Se considera que la adicción a los videojuegos es el resultado de patrones de comportamiento reforzados positivamente, como la obtención de recompensas virtuales o la evasión de problemas en la vida real (Landy et al., 2022); desde un enfoque cognitivo explica que las cogniciones disfuncionales, como la distorsión de la realidad, las expectativas poco realistas y los pensamientos automáticos negativos, contribuyen al desarrollo y mantenimiento de la adicción (Rodríguez y Padilla, 2021), mientras que el enfoque psicodinámico, afirma que la adicción puede ser una forma de escape o

compensación para lidiar con conflictos emocionales o traumas subyacentes (Piñas y Chivato, 2020); según el enfoque biológico, explica esta adicción a través de los neurotransmisores, como la dopamina, en la experiencia de recompensa y la búsqueda compulsiva de gratificación en los videojuegos (Gómez et al., 2022).

Frente a las principales teorías que explicaron esta variable según Chóliz y Marco (2017), indica que aparatos como los ordenadores, teléfonos inteligentes pueden ser objetos de doble fin pues, puede presentar impactos positivos dentro de una sociedad o se utiliza con un fin importante de aprendizaje y comunicación, sin embargo también puede ser perjudicial para niños y adolescentes pues evidenciaría la incapacidad de poder controlar horarios y accesos a juegos en línea; para Menéndez-García et al. (2020), existen juegos que al ser usado en mayor cantidad de horas pueden modificar las conductas y ciertos comportamiento normales en los niños, así como afectar las relaciones interpersonales o al apareamiento de conductas hostiles cuando empiezan las restricciones.

Esta variable se explicó a través del modelo de la teoría cognitivo-Conductual (TCC) el cual basa la idea de que las adicciones, incluida a los videojuegos, son el resultado de patrones de pensamiento y comportamiento disfuncionales (Beck, 2013). Según este modelo, los videojuegos se vuelven adictivos debido a ciertos factores cognitivos y conductuales como tener distorsiones cognitivas, como minimizar las consecuencias negativas del juego, justificar su comportamiento o exagerar los beneficios que obtienen de jugar (Rodríguez et al., 2011). También este modelo explica que dentro de los pensamientos disfuncionales existe la rumia cognitiva el cual la persona puede obsesionarse constantemente con los juegos, pensando en estrategias, logros y recompensas incluso cuando no están jugando (Martínez, 2023).

Este modelo TCC, se explicó en relación a los comportamientos adictivos que los videojuegos ofrecen recompensas constantes en forma de puntos, logros, niveles, recompensando refuerzan el comportamiento de jugar, ya que el jugador se siente gratificado cada vez que alcanza un objetivo en el juego (Beck, et al. 2019). Por otra parte, este modelo refuerza a través del condicionamiento operante quien los jugadores experimentan consecuencias basadas en su

comportamiento en el juego, es decir, si obtienen recompensas frecuentes, están más inclinados a seguir jugando, lo que refuerza el comportamiento de juego (Pulido y Manzano, 2019). El aprendizaje por observación es otro mecanismo que explicaría este modelo, pues al ver a otros jugar y obtener recompensas, los jugadores pueden verse motivados a imitar esos comportamientos para obtener las mismas recompensas (Domínguez et al, 2023).

Es necesario también adjudicar la teoría aportada por Griffiths (2005), el cual indica que todo acto de adicción asociado a ludopatía puede ser severo, pues el sistema de recompensa queda marcado en las personas adictas, siendo más fuerte inclusive que cualquier sustancia psicoactiva, para Sánchez-Llorens et al. (2021) los videojuegos pueden tener un potencial adictivo en muchos niños y adolescentes, ingresando de una manera sigilosa, perjudicando conductas y el desarrollo de la personalidad en estos adolescentes.

Chóliz y Marco (2017), indican las dimensiones de Abstinencia: se define como una conducta inhibidora de otra que antes le parecía adictiva, esto puede traer situaciones como malestar físico, ansiedad, pues el cuerpo reacciona a una irregularidad que generalmente ocurre produciendo malestar general, a esto se le conoce como síndrome de abstinencia; la dimensión de abuso y tolerancia: esta componente explica los ciclos adictivos de juegos o conductas repetitivas, generalmente aquí se aplica en la persona adicta un aseveración y toma de la conciencia respecto a su comportamiento indicando que no es el correcto y que puede desencadenar en otras causas más peligrosas; problemas involucrados a los videojuegos, en esta dimensión, se analizan las variables consecuentes del abuso y adicción al videojuego, por ejemplo como bajo nivel de relaciones personales, bajo control de impulsividad, conductas desafiantes, entre otros; dimensión de dificultad de control: esta variable se define como una conducta incontrolable para el adolescente pues le produce angustia y estrés.

Para la variable agresividad, se definió como una actitud violenta que puede realizar una persona con el fin de causarle un daño físico o emocional a otra persona (Ramírez-Corone et al., 2020), para Contini et al. (2020) es una conducta previa a la violencia física, emocional, o sexual, siendo guiada más por impulsos y bajo control de las emociones.

Para Socraastro-Gómez y Jiménez (2019), es una conducta destructiva frente a una persona o entorno, con el fin de satisfacción propia o sin una motivación, por otra parte, Julca y Echavigurin (2019), indica que es un comportamiento que no se justifica socialmente y está alejado de la normalidad, puede adoptar también muecas, amenazas, gritos, injurias, entre otros.

La palabra "agresividad" proviene del latín "aggredior", que significa "atacar" o "abordar". El término se deriva de la raíz latina "ad" (hacia) y "gradior" (caminar o avanzar), lo que implica un movimiento o acción dirigida hacia alguien o algo (Kumorová, 2019).

En relación a la epistemología de este término, se analizó cómo se adquiere y se procesa el conocimiento sobre la agresividad, así como examinar las bases y modelos teóricos que comprendieron y explicaron las conductas agresivas, examina también, la naturaleza de la agresión y cómo se construye el conocimiento sobre ella a través de la investigación y la reflexión (Mishra et al., 2023).

Por otro lado hay algunos enfoques que explicaron la agresividad, es el enfoque biológico, según Sánchez (2020), considera que la agresividad puede estar influenciada por factores biológicos, como la genética, las hormonas y el funcionamiento del sistema nervioso; para Herrera (2021), el enfoque psicológico indica que los procesos de aprendizaje, argumentando que la agresividad se aprende observando e imitando, así como la experiencia del reforzamiento; para Jiménez et al. (2019), explica que el enfoque sociocultural puede destacar la influencia del entorno social y cultural en la expresión de la agresividad; finalmente Alemán y Sandoval-Obando (2022), afirma desde el enfoque de frustración-agresión, que el sujeto puede manifestar comportamientos agresivos como una forma de liberar la tensión y restaurar su sensación de control

Respecto a las teorías tomadas en esta investigación, se tuvo en cuenta el modelo de aprendizaje social postulado por Bandura y Riviére (1982), que se centra en cómo las personas aprenden observando a otros, imitando sus comportamientos y procesando la información social. Según este postulado, las personas aprenden comportamientos, incluida la agresividad, a través de la observación directa de los demás (Rodríguez y Cantero, 2020). Este proceso de

observación y modelado implica ver a otras personas realizar acciones agresivas, ya sea en situaciones reales o en medios de comunicación, es decir cuando las personas observan a alguien más actuando de manera agresiva, están expuestas a esa conducta y pueden aprenderla simplemente viéndola (Cabezas et al., 2023).

También, este modelo explica que la imitación es una parte importante del desarrollo de aprendizaje social, pues, después de observar un comportamiento agresivo en otro individuo, las personas son más propensas a imitar esa conducta si perciben que el modelo de rol es recompensado por sus acciones o si el comportamiento parece justificado (Manzuela, 2022). Si el modelo de rol recibe recompensas por su agresión, ya sea atención positiva o materialización de sus deseos, las personas que observan están más inclinadas a imitar esa agresión (Rivera y García, 2020).

Además del proceso de imitación, Bandura (1975) señala la autorregulación como un aspecto crucial del aprendizaje social, las personas tienen la capacidad de controlar y regular su propio comportamiento. Evaluando las consecuencias, las personas deciden si imitarán o no el comportamiento agresivo que han observado, es decir, la autorregulación implica tomar decisiones basadas en la evaluación cognitiva y en la comprensión de las recompensas y consecuencias asociadas con la agresión (Bunge, 2008).

Es necesario también mencionar la teoría brindada por Buss y Perry (1992) el cual afirmó que la agresión se genera de otras conductas similares que el sujeto perciba en su entorno, a su vez propone estas dimensiones: Agresión verbal, es un el acto que una persona utiliza para agredir mediante palabras , dirigiéndose con un lenguaje agresivo; agresión física, este componente se define como un comportamiento en el cual una persona hace daño de manera física hacía otra, pudiendo atacarla con objetos, empujar entre otros; ira, se define como una emoción no controlada que acompaña de irritación, a pesar de que se considera una emoción natural es la diferencia de como canaliza la persona su ira la que puede hacerla agresiva; hostilidad, en este componente, está mayormente el cinismo y la desconfianza frente a los demás, este estado se define como una característica en la personalidad en donde guarda resentimiento y dolor frente a otras personas.

Finalmente, según Gómez y Miguel (2023), la asociación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos es un tema que ha sido estudiado de manera exhaustiva por la psicología. Aunque no existe un consenso absoluto, se han propuesto varias explicaciones y hallazgos que arrojan luz sobre esta relación. A continuación, se presentan algunas de las posibles formas en que la adicción a los videojuegos puede estar relacionada con la agresividad.

Es importante destacar que no todos los jugadores desarrollan una adicción a los videojuegos ni presentan comportamientos agresivos. La asociación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos es compleja y está influenciada por múltiples factores individuales, sociales y contextuales. Además, es necesario tener en cuenta que la investigación en esta área sigue evolucionando y se requieren más estudios para comprender completamente la naturaleza de esta relación y sus mecanismos subyacentes.

En relación a las conductas antisociales, algunos autores como Tirado (2022), lo definen como acciones que van en contra de las normas sociales aceptadas, generando daño o malestar a los individuos o a la sociedad en general; para Villafuerte-Díaz et al. (2022), son comportamientos que demuestran falta de empatía, desprecio por las normas sociales, violencia o agresividad hacia otros, y una tendencia a buscar beneficios personales sin considerar las consecuencias para los demás, por otro lado Matus (2020), son aquellas que violan la ley y se consideran delitos o actos ilegales, incluyen acciones como el robo, el vandalismo, la agresión física o el homicidio.

Por otro lado según Dear et al. (2019), las conductas antisociales son patrones persistente de comportamientos que infringen las normas de la sociedad, así como los derechos de los demás y las leyes establecidas en la sociedad, y que se manifiesta durante la etapa de la adolescencia, otros autores como Campos et al. (2022), indican que estos comportamientos suelen incluir agresión física o verbal, intimidación, vandalismo, robo, mentiras frecuentes, conducta delictiva, falta de empatía y falta de remordimiento por las consecuencias de sus acciones.

También para Ballesi et al. (2019), son conductas que suelen tener dificultades para establecer relaciones saludables y pueden presentar problemas

de adaptación en la escuela o en otros entornos sociales, estos comportamientos antisociales suelen ser persistentes y pueden tener consecuencias poco positivas tanto para el sujeto como las personas involucradas.

Es necesario también afirmar una diferencia importante entre las conductas antisociales y disociales, para Nasaescu et al. (2020), las conductas antisociales son comportamientos que infringen normas sociales y derechos de los ciudadanos sin tener cuenta de sus acciones y generalmente inician en la adolescencia, mientras que Sijtsema et al. (2019), afirma que la conducta disocial son comportamientos disruptivos y desafiantes que generalmente inicia en la niñez, así mismo pueden mostrar una falta de respeto por las reglas y normas sociales, así como dificultad para controlar su ira y frustración.

En relación a la etimología, el término "conducta" proviene del latín "conductus", que significa "acción" o "comportamiento". Hace referencia a las conductas de una persona lleva a cabo en diversas situaciones. Por otro lado, el término "antisocial" se compone del prefijo "anti-", que significa "en contra de" o "opuesto a", y la palabra "social", que proviene del latín "socius" y se refiere a la interacción y relación con otras personas en la sociedad (Baker, 2022).

Desde un enfoque epistemológico, se examinó la naturaleza de las conductas antisociales, los factores que contribuyeron a su desarrollo y mantenimiento, y los procesos cognitivos, emocionales y sociales asociados a estas conductas. Se comprendió la manera en la que se genera y se valida el conocimiento en este campo, evaluando críticamente las teorías existentes y los enfoques metodológicos utilizados para investigar las conductas antisociales (Baker, 2022).

Una de las teorías que explicaron esta variable es la teoría del Desarrollo Delictivo propuesta por Moffitt (1993), el cual indica que existe dos subtipos distintos de conductas antisociales en la adolescencia: la delincuencia juvenil de inicio temprano, y la delincuencia juvenil de inicio tardío.

Según este enfoque, la delincuencia juvenil de inicio temprano se manifiesta en la niñez o al comienzo de la adolescencia y está asociada con factores de riesgo biológicos y psicosociales, los individuos que presentan este subtipo de conducta antisocial suelen tener déficits neuropsicológicos y

dificultades en el control de impulsos, así como historiales de haber crecido en entornos desfavorables, expuestos a violencia y supervisión (Mutz et al., 2020)

Por otro lado, la delincuencia juvenil de inicio tardío se presenta en la adolescencia tardía o en la adultez temprana, en este caso, los factores de riesgo suelen estar más relacionados con influencias del entorno, como la asociación con pares delincuentes, la falta de oportunidades educativas o laborales y la exposición a redes delictivas (Pedersen et al., 2020)

Esta variable también se explicó en base a la teoría del aprendizaje social (Bandura y Riviére, 1982), quien sostiene que estas conductas se aprenden a través de la observación de modelos de comportamiento antisocial en el entorno. Las personas, especialmente los niños, aprenden observando a otros en su entorno, es decir, si son testigos de comportamientos antisociales, como agresión, violencia o desobediencia a las normas, pueden imitar estos comportamientos (Hikal, 2017). La observación de modelos de comportamiento antisocial puede ocurrir en el hogar, la escuela, a través de los medios de comunicación o en la comunidad, y estos comportamientos pueden ser internalizados y repetidos por aquellos que los observan (Matus, 2020).

Este modelo también explica la vital importancia de considerar el contexto social en el que ocurre el aprendizaje, pues las normas y valores sociales, así como la presencia de modelos de comportamiento antisocial en el entorno, influyen en la probabilidad de que las conductas antisociales sean aprendidas y repetidas (Ramírez, 2022). Por ejemplo, en entornos donde la violencia es común y se tolera, las conductas antisociales pueden ser más frecuentes y aceptadas (Gutiérrez et al., 2020).

En relación a las dimensiones para Gonzales (2012), esta variable se explicó a través de dos dimensiones que son las conductas antisociales con agresividad, que son conductas en donde el individuo usa la fuerza física, para causar daño a otros, utilizando golpes o peleas y daños a la propiedad; por otro lado también se ubica la conducta antisociales sin agresividad, que pueden relacionarse a manipular, excluir socialmente a una persona, difamar o daños en las relaciones interpersonales para ejercer poder y control frente a los demás.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Tipo básico, se enfocó en adquirir conocimientos nuevos sin la intención de aplicarlos en el momento, con el fin de ampliar los conocimientos científicos (CONCYTEC, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

Fue no experimental, pues los autores no intervinieron en los factores analizados, así mismo se aplicó un enfoque correlacional-transversal, lo que infiere que la recogida de información fue en un solo momento (Hernández y Torres, 2018).

Además, este estudio también fue un enfoque descriptivo, ya que se recopiló información o datos relacionados con diferentes objetivos, sujetos o fenómenos con el fin de exponer características clave de cada variable según los sujetos evaluados (López-Roldán y Fachelli, 2017).

Por último, Se utilizó un enfoque correlacional que incluyó la recopilación de datos acerca de las variables de interés, seguido por un análisis estadístico con el propósito de identificar si existió una conexión sistemática entre ellas (Bedoya, 2020).

3.2. Operacionalización de las variables

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual: Se interpreta como una conducta con peculiaridades en donde el jugador recurre de manera persistente hasta provocar un deterioro clínico o significativo en diversas áreas de la persona, por lo general esto suele tener un tiempo de 1 año (OMS, 2019)

Definición operacional: Se basó en la recopilación de datos utilizando el Test de Adicción a los Videojuegos desarrollado por Cholíiz et al. (2017), el cual está compuesto por 25 ítems y conformado por 4 dimensiones.

Indicadores: establece los indicadores de abstinencia, abuso y tolerancia, dificultad de control y problemas asociados a los videojuegos que fueron medidas por 25 ítems, se utilizó la escala Likert.

Escala de medición: Es de tipo ordinal.

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: una actitud violenta que puede realizar una persona con el fin de causarle un daño físico o emocional a otra persona (Ramírez-Corone et al., 2020).

Definición operacional: Para recopilar los datos, se empleó el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992), validado por Matalinares et al. (2012). Conformado por 29 ítems que a su vez miden 4 dimensiones.

Indicadores: Se conforman por hostilidad, ira, agresividad física y verbal que serán medidos por 29 ítems, se utilizó la escala Likert.

Escala de medición: Es de tipo ordinal.

Variable 3: Conductas antisociales

Definición conceptual: está ligado a personas que sostienen malos hábitos dañando a otros individuos en su manera de vivir, rompiendo las normas de convivencia (Palacios-Garay & Coveñas-Lalupú, 2019).

Definición operacional: se obtuvo mediante la aplicación del Cuestionario de Evaluación C.A.S.I.A (Gonzales, 2012), conformado por 20 ítems los cuales miden dos dimensiones.

Indicadores: Estuvo conformado por las siguientes dimensiones de conductas antisociales con agresividad y sin agresividad.

Escala de medición: Ordinal para lo cual sus respuestas son de 0 a 2 puntos con puntuaciones total de 0 a 40.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Algunos autores como Torres (2019), afirmó que es una proporción bien definida y que comparten características y elementos que los investigadores desearon con un fin metódico. En este estudio, la población consistió en todos los estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa particular en el distrito de Ventanilla, con un total de 645 estudiantes, el cual fue obtenido al consultar a la dirección del centro educativo.

- **Criterios de inclusión:**
 - Estudiantes de secundaria del distrito de Ventanilla.
 - Estudiantes de ambos sexos.
 - Estudiantes de una EBR del nivel de secundaria.
 - Estudiantes que libremente deseen formar parte del estudio.
- **Criterios de exclusión:**
 - Estudiantes que no hayan completado los tres instrumentos de la investigación.
 - Estudiantes que tengan un diagnóstico de adicción a los videojuegos.
 - Estudiantes que se nieguen a dar la evaluación.

3.3.2. Muestra

La muestra se define como una proporción delimitada de la población total, en donde comparten similitudes respecto a lo requerido del estudio (Hernández-Sampieri y Torres, 2018).

De acuerdo a la fórmula, se aplicó un nivel de confianza del 95%, con un margen de error del 5%, en una población de 645 adolescentes, lo cual resultó un aproximado de 241 estudiantes como muestra.

3.3.3. Muestreo

Se estimó con un muestreo no probabilístico, por conveniencia, pues la selección se realizó en relación a la accesibilidad de las investigadoras frente a esta (Arias et al., 2016).

3.3.4. Unidad de análisis

Estuvo constituido por los estudiantes de una institución educativa particular del distrito de Ventanilla.

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Se aplicó la técnica del cuestionario para obtener los datos, donde se formularon preguntas preestablecidas con el objetivo de evaluar las variables e indicadores propuestos en la totalidad de la población (Otzen y Manterola, 2022).

La primera variable fue evaluada mediante el uso de un cuestionario denominado "adicción a los videojuegos", desarrollado en Perú por Chóliz et al. (2017). Se basó en una muestra de 467 estudiantes de secundaria y consta de 25 ítems que miden 4 dimensiones. Como respuesta se aplicó la escala tipo Likert (1 al 5). Este instrumento fue originalmente construido y validado por Chóliz y Marco en 2011.

Además, se validaron las propiedades psicométricas de este instrumento a través un estudio piloto realizado con una muestra de 100 participantes. Al examinar la validez interna, se confirmó la organización de cuatro factores tal como fue propuesta por los autores originales. Los valores de ajuste absoluto fueron buenos ($\chi^2/gf = 1.94$; RMSEA = 0.98; SRMR = 131; GFI = 0.989) al igual que los valores de ajuste incremental (CFI = 0.891; TLI = 0.881; NFI = 0.892), según lo establecido por Hu y Bentler (1988). Para hallar la confiabilidad, se utilizó el método de consistencia interna, en donde se encontró una alta confiabilidad para la escala general ($\alpha = 0.902$; $\omega = 0.903$), así como para las 4 dimensiones ($\alpha = >.743$; $\omega = >.753$) con resultados de alta fiabilidad, por otra parte, se evidenció un valor alto en la validez de contenido al evaluar con la V de Aiken, siendo un total de 1.0 en total.

Como segundo instrumento se utilizó el cuestionario desarrollado por Buss y Perry (1992) para medir la variable de agresividad, el cual ha sido adaptado en Perú por Matalinares et al. (2012) y también ha sido objeto de un estudio de análisis psicométrico realizado por Reyes (2018); esta herramienta consta de 29 ítems que evalúan las conductas negativas en adolescentes de 12 a 18 años. Los ítems fueron estimados en una escala de Likert que va desde "muy en desacuerdo" hasta "muy de acuerdo".

También, se validaron las propiedades psicométricas de este instrumento mediante un estudio piloto realizado con una muestra de 100 participantes. Al examinar la validez interna, se confirmó la estructura de cuatro factores tal como fue propuesta por los autores originales. Los valores de ajuste absoluto fueron buenos ($\chi^2/g.l = 1.76$; RMSEA = 0.88; SRMR = 0.128; GFI = 0.898) al igual que los valores de ajuste incremental (CFI = 0.892; TLI = 0.883; NFI = 0.893), según lo establecido por Hu y Bentler (1988). Para la confiabilidad, se utilizó el método de consistencia interna en donde se encontró una alta confiabilidad para la escala general ($\alpha = 0.902$; $\omega = 0.903$), así como para las cuatro dimensiones ($\alpha = < 0.630 - >.722$; $\omega = < 0.655 - >.736$), con resultados de alta fiabilidad; por otra parte, se evidenció un valor alto en la validez de contenido al evaluar con la V de Aiken, siendo un total de 1.0 en total.

Para analizar la tercera variable, se empleó el Cuestionario de Evaluación C.A.S.I.A., diseñado para evaluar comportamientos antisociales en la infancia y adolescencia según Gonzales (2012). El instrumento puede aplicarse tanto de forma individual y colectiva, se requiere aproximadamente 15 minutos. Consta de 20 ítems con respuestas que abarcan desde "nunca" (0 puntos) hasta "muchas veces" (2 puntos). Presenta dos dimensiones, a saber, conductas sociales sin agresividad y conductas antisociales con agresividad. En cuanto a las puntuaciones totales, estas oscilan entre 0 y 40 puntos.

Se validaron las propiedades psicométricas de este instrumento mediante un estudio piloto realizado con una muestra de 100 participantes. Al examinar la validez mediante la estructura interna, se confirmó la estructura de dos factores tal como fue propuesta por los autores originales. Los valores de ajuste absoluto fueron buenos ($\chi^2/g.l = 1.25$; RMSEA = 0.51; SRMR = 0.150; GFI = 0.922) al igual

que los valores de ajuste incremental (CFI = 0.973; TLI = 0.969; NFI = 0.973), según lo establecido por Hu y Bentler (1988). En cuanto a la confiabilidad, se utilizó el método de consistencia en donde se encontró una alta confiabilidad para la escala general ($\alpha = 0.932$; $\omega = 0.933$), así como para las dimensiones conducta antisocial con agresividad ($\alpha = 0.876$; $\omega = 0.882$) y conducta social sin agresividad ($\alpha = 0.861$; $\omega = 0.861$), con resultados de alta fiabilidad; por otra parte, se evidenció un valor alto en la validez de contenido al evaluar con la V de Aiken, siendo un total de 1.0 en total.

3.5. Procedimientos

El primer paso consistió en establecer una comunicación con los directivos de la institución para obtener la autorización necesaria para aplicar los cuestionarios de medición. Una vez obtenido el permiso, se coordinó con los tutores para aplicar los instrumentos. Las respuestas recopiladas fueron trasladadas en una hoja de datos en Excel 2019 y analizadas estadísticamente utilizando el software JAMOVI 0.16.3.0; este estudio incluyó la presentación de tablas, gráficos, indagación de relaciones y pruebas de hipótesis.

3.6. Métodos de análisis de datos

Se empleó el software estadístico JAMOVI 0.16.3.0 para realizar un análisis descriptivo de los puntajes, representando los valores mediante y tablas cruzadas y frecuencias, esta última necesaria para esclarecer aspectos del estudio. En el análisis inferencial, se procesaron los datos aplicando la prueba de normalidad para determinar el coeficiente de correlación más apropiado. Posteriormente, se procedió a la demostración de las hipótesis y se confirmaron las respuestas a los objetivos del estudio.

3.7. Aspectos éticos

En la presente investigación, se aplicaron los principios éticos estipulados por la Universidad César vallejo, los cuales abarcaron:

Beneficencia: Se protegió la privacidad y el derecho a estar informado del método de investigación.

No maleficencia: Se garantizó el bienestar de los alumnos que participaron en la investigación, asegurando su seguridad física, mental y social.

Autonomía: Se respetó la libre intervención de los estudiantes y su derecho a estar informados. Se tuvo en cuenta la dignidad de los estudiantes y su identidad. Por lo tanto, se proporcionó información sobre la investigación, sus objetivos y propósitos. Además, se consideró el consentimiento informado firmado por los padres, permitiendo a los estudiantes decidir si deseaban participar.

Justicia: Se mantuvo la igualdad entre los estudiantes, brindando un trato igualitario a todos. Esto incluyó la evaluación con los instrumentos y el procesamiento de los datos de manera equitativa.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov

Variables	n	Estadístico	p.
Adicción a los videojuegos	249	.985	.010
Abstinencia	249	.970	p<.001
Abuso y tolerancia	249	.981	.002
Problemas asociados a los videojuegos	249	.974	p<.001
Dificultad de control	249	.978	.001
Agresividad	249	.993	.265
Física	249	.988	.040
Verbal	249	.980	.002
Hostilidad	249	.990	.090
Ira	249	.992	.167
Conductas antisociales	249	.985	.010
Conducta antisocial con agresividad	249	.985	.011
Conducta antisocial sin agresividad	249	.972	p<.001

Nota: n: muestra; Estadístico: valor del estadístico; Kolmogórov-Smirnov; p: significancia estadística

En la tabla 1, los resultados de la prueba de Kolmogórov-Smirnov indican que ninguno de los datos relacionados con la adicción a los videojuegos sigue una distribución normal (Palacios et al., 2022). En este contexto, se recomienda emplear métodos estadísticos no paramétricos o aplicar transformaciones a los datos para realizar análisis significativos y precisos. Es decir, se utilizó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman (Amman et al., 2023).

Tabla 2

Correlación entre las variables de videojuegos, agresividad y conductas antisociales

Variables	Adicción a los videojuegos			
	Rho	p	r ²	n
Agresividad	.708	p<.001	.501	249
Conductas antisociales	.119	.061	.014	249

Nota: Rho: coeficiente de correlación; p: significancia estadística p<05; r²: tamaño del efecto; n: muestra.

En la tabla 2, se observa que existe una relación significativa entre los videojuegos y la agresividad (p<.001; rho=.708), correlacionándose positivamente con comportamientos agresivos (Del Campo y Matamoros, 2020). Sin embargo, no se encontró una asociación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas antisociales (p=.061; rho=.119) en esta muestra específica (Pinilla y Rico, 2021).

Tabla 3

Correlación entre las variables adicción a los videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad

Dimensiones	Adicción a los videojuegos			
	Rho	p	r ²	n
Física	.4	p<.001	.16	249
Verbal	.727	p<.001	.529	249
Hostilidad	.506	p<.001	.256	249
Ira	.46	p<.001	.212	249

Nota: Rho: coeficiente de correlación; p: significancia estadística p<05; r²: tamaño del efecto; n: muestra.

Según la tabla 3, los resultados indican que la adicción a los videojuegos está positivamente relacionada con todas las dimensiones de la agresividad (p<.001; rho=.400 a .727). Estas asociaciones indicaron que las personas con una mayor adicción a los videojuegos tienden a mostrar niveles más altos de

agresividad en diferentes formas (Martínez et al., 2009; Pinilla y Rico, 2021). Los tamaños del efecto, aunque varían, indican que estas relaciones son estadísticamente significativas (Rendón et al., 2021)

Tabla 4

Correlación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la variable conductas antisociales.

Dimensiones	Adicción a los videojuegos			
	Rho	p	r ²	N
Conducta antisocial con agresividad	.122	.55	.015	249
Conducta antisocial sin agresividad	.092	.149	.008	249

Nota: Rho: coeficiente de correlación; p: significancia estadística $p < 0.05$; r²: tamaño del efecto; n: muestra.

En la tabla 4, los resultados muestran que no hay una asociación significativa entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones específicas de la conducta antisocial, ya sea con o sin agresividad ($p = .149$ y $.550$; $\rho = .092$ y $.122$). Tanto los valores de p altos como los tamaños del efecto cercanos a cero indican que la relación entre la adicción a los videojuegos y estas dimensiones de la conducta antisocial son inexistente en esta muestra (Palacios et al., 2022; Amman et al., 2023; Rendón et al., 2021).

Tabla 5

Tabla de contingencia de la adicción a los videojuegos según la edad de los adolescentes

		EDAD							
		12 a 13 años		14 a 15 años		16 a 17 años		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Adicción a los videojuegos	Baja	0	0	3	1.2	3	1.2	6	2.4
	Residuo corregido	-1.8		.4		1.4			
	Moderada	32	12.9	52	20.9	26	10.4	110	44.2
	Residuo corregido	-1.4		1.7		-4			
	Alta	52	20.9	48	19.3	33	13.3	133	53.4
	Residuo corregido	1.9		-1.8		0			
Total		84	33.7	103	41.4	62	24.9	249	100.0

Nota: f: frecuencia; %: porcentaje.

Según la tabla 5, la relación entre la adicción a los videojuegos y la edad de los adolescentes. Se observa que el 53.4% tiene una adicción alta, mientras que el 44.2% muestra una adicción moderada y el 2.4% del total presenta una adicción baja. Al analizar la distribución por edad, se destaca que el grupo de 14 a 15 años tiene la mayor proporción de adolescentes con adicción a los videojuegos (41.4%), seguido por el grupo de 12 a 13 años (33.7%), y el grupo de 16 a 17 años (24.9%). Para el grupo de 12 a 13 años, la adicción baja muestra un residuo corregido de -1.8, la moderada de -1.4, y el alta de 1.9. En el grupo de 14 a 15 años, los residuos corregidos son 0.4, 1.7 y -1.8 para las adicciones baja, moderada y alta, respectivamente. Mientras tanto, en el grupo de 16 a 17 años, los residuos corregidos son 1.4, -0.4 y 0.0. Un residuo positivo sugiere una frecuencia observada mayor de lo esperado, mientras que un residuo negativo indica una frecuencia menor de lo esperado

Tabla 6

Diferencia estadística de la adicción a los videojuegos según la edad de los adolescentes

	Valor	p
Chi-cuadrado de Pearson	7.381	.117
Prueba exacta de Fisher	7.417	.117
Phi	.172	.117
V de Cramer	.122	.117
N de casos válidos	249	

Nota: p: significancia estadística

Según la Tabla 6, el valor del chi-cuadrado es 7.381, con un valor de p de 0.117. Este resultado indica que no existe una diferencia estadísticamente significativa en la adicción a los videojuegos entre los grupos de edad, ya que el valor de p es superior al umbral típico de 0.05. El coeficiente V de Cramer es de 0.122, con un valor de p de 0.117. Similar al coeficiente Phi, el V de Cramer mide la asociación en tablas de contingencia más extensas. Además, indica una asociación débil y no significativa en este contexto.

Tabla 7

Tabla de contingencia de la agresividad según el sexo de los adolescentes.

		Sexo					
		Masculino		Femenino		Total	
		f	%	f	%	f	%
Agresividad	Muy bajo	7	2,8	8	3,2	15	6,0
	Residuos corregidos		-0,6		0,6		
	Bajo	51	20,5	49	19,7	100	40,2
	Residuos corregidos		-0,9		0,9		
	Medio	69	27,7	52	20,9	121	48,6
	Residuos corregidos		0,7		-0,7		
	Alto	9	3,6	4	1,6	13	5,2
	Residuos corregidos		1,1		-1,1		
	Muy alto	0	0,0	0	0,0	0	0,0
	Residuos corregidos						
Total		136	54,6	113	45,5	249	100

Nota: f: frecuencia; %: porcentaje.

La Tabla 7, destaca que el 54.6% de los adolescentes masculinos presenta agresividad, en comparación con el 45.5% de las adolescentes femeninas. Para los distintos niveles de agresividad, se encuentran residuos corregidos específicos para cada sexo. Por ejemplo, para la agresividad "Muy bajo", los residuos corregidos son -0.6 y 0.6 para los sexos masculino y femenino, respectivamente.

Tabla 8

Diferencia estadística de la agresividad según el sexo de los adolescentes.

	Valor	p
Chi-cuadrado de Pearson	2.313	.510
Prueba exacta de Fisher	2.349	.503
Phi	.096	.510
V de Cramer	.096	.510
N de casos válidos	249	

Nota: p: significancia estadística

Tabla 8, se observa que el valor del chi-cuadrado de Pearson es de 2.313, con un valor p de 0.510. Este resultado sugiere que no se encuentra una diferencia estadísticamente significativa en la agresividad entre los diferentes sexos, ya que el valor p supera el umbral convencional de 0.05. Los coeficientes de Phi y V de Cramer son ambos de 0.096, con valores p de 0.510. Estos coeficientes indican una asociación débil y no significativa entre la agresividad y el sexo de los adolescentes.

Tabla 9

Tabla de contingencia de las conductas antisociales por el grado de estudio de los adolescentes

		Grado											
		1ro		2do		3ro		4to		5to		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Conductas antisociales	No presenta conductas	49	19.7	49	19.7	50	20.1	41	16.5	45	18.1	234	94
	Residuos corregidos		-1.7		.1		.7		-.2		1.2		
	Presenta conducta	6	2.4	3	1.2	2	0.8	3	1.2	1	0.4	15	6
	Residuos corregidos		1.7		-.1		-.7		.2		-1.2		
	Total	55	22.1	52	20.9	52	20.9	44	17.7	46	18.5	249	100

Nota: f: frecuencia; %: porcentaje.

La Tabla 9, se presenta una detallada distribución de las conductas antisociales en relación con el grado de estudio de los adolescentes. En cuanto a la frecuencia y porcentaje de conductas antisociales, se destaca que el 94.0% del total de casos no presenta dichas conductas, mientras que el 6.0% sí las presenta, sumando un total de 249 casos. El primer grado registra el 22.1% de casos con conductas antisociales, seguido por el segundo y tercer grado con un 20.9% cada uno. El cuarto grado presenta un 17.7%, y el quinto grado muestra un 18.5% de casos con conductas antisociales.

Tabla 10

Diferencia estadística de las conductas antisociales por el grado de estudio de los adolescentes

	Valor	p
Chi-cuadrado de Pearson	4.014	.404
Prueba exacta de Fisher	4.019	.403
Phi	.127	.404
V de Cramer	.127	.404
N de casos válidos	249	

Nota: p: significancia estadística

Tabla 10, se observa que el valor del chi-cuadrado de Pearson es de 4.014, con un valor p de 0.404. Esta información sugiere que no existe una diferencia estadísticamente significativa en las conductas antisociales entre los diferentes grados de estudio, ya que el valor p excede el umbral típicamente establecido de 0.05. De manera similar, la prueba exacta de Fisher arroja un valor p de 0.403, respaldando la conclusión de la falta de significancia estadística en la diferencia de conductas antisociales según el grado de estudio. Los coeficientes de Phi y V de Cramer, ambos con un valor de 0.127 y un p de 0.404, indican una asociación débil y no significativa entre las conductas antisociales y el grado de estudio de los adolescentes. Estos coeficientes miden la fuerza de la asociación entre las variables en una tabla de contingencia.

VI. DISCUSIÓN

En relación al objetivo general se tuvo el establecer la relación entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular, Ventanilla - 2023. Se reportó que existe una relación importante entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ($p < .001$; $\rho = .708$), siendo la dependencia a los videojuegos positivamente vinculada con comportamientos agresivos (Del Campo y Matamoros, 2020). A pesar de esto, no se detectó una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales ($p = .061$; $\rho = .119$) en este grupo específico (Pinilla y Rico, 2021).

Investigaciones importantes como el de Santamaría et al. (2022), reportó que existe una asociación importante en las variables de adicción a los videojuegos y conductas agresivas en una muestra de 121 participantes ($p < .001$), asociando la ansiedad, agresividad instrumental y verbal. La investigación de Medeiros et al. (2020), confirma la relación entre estas variables ($p < .001$). Przybylski y Weinstein (2019) confirman estos resultados al reportar que existe una asociación importante entre comportamientos agresivos y videojuegos ($r = .18$; $p < .001$).

Estos hallazgos confirmarían diversas teorías y enfoques como el conductual, afirmando que se considera que la adicción a los videojuegos es el resultado de patrones de comportamiento reforzados positivamente, como la obtención de recompensas virtuales o la evasión de problemas en la vida real (Landy et al., 2022). También el enfoque psicodinámico, afirma que la adicción puede ser una forma de escape o compensación para lidiar con conflictos emocionales o traumas subyacentes (Piñas y Chivato, 2020). Es así que estos resultados indican que la dependencia a los videojuegos está estrechamente relacionada con la agresividad en los adolescentes de la institución educativa en Ventanilla, pero no se estableció de manera concluyente una relación estadísticamente significativa con las conductas antisociales (Baker, 2022).

Estos descubrimientos resaltan la relevancia de abordar de manera integral la conexión entre la adicción a los videojuegos y los comportamientos problemáticos en adolescentes. Al mismo tiempo, subrayan la urgencia de llevar

a cabo investigaciones adicionales para profundizar en la comprensión de estas dinámicas específicas en este contexto. Es imperativo ampliar nuestros conocimientos sobre esta problemática a fin de desarrollar estrategias y políticas efectivas que aborden adecuadamente los desafíos que enfrentan los adolescentes en relación con los videojuegos.

También se tuvo como objetivo específico el determinar la relación entre adicción a los videojuegos, y las dimensiones de agresividad en adolescentes. Se evidenció que la adicción a los videojuegos está relacionada estadísticamente y positivamente relacionada con varias dimensiones de la agresividad ($p < .001$; $\rho = .460$ a $.727$). Estas asociaciones reafirman que las personas con una mayor adicción a los videojuegos tienden a mostrar niveles más altos de agresividad en diferentes formas (Martínez et al., 2009; Pinilla y Rico, 2021).

Estudios similares reportaron información relacionada como el de Medeiros et al. (2020), el cual, en su investigación con 249 adolescentes, reportó que los videojuegos son predictores de la violencia, también Przybylski y Weinstein (2019), en una investigación con 1004 adolescentes, reportaron una relación moderada entre agresión y adicción a videojuegos ($r = .62$).

Estos resultados encontrados confirman el modelo de la teoría cognitivo-Conductual (TCC) el cual basa la idea de que las adicciones, incluida a los videojuegos, son el resultado de patrones de pensamiento y comportamiento disfuncionales (Beck, 2013). Y Dentro de estas conductas negativas se halla la agresividad, a esto se suma la explicación realizada por Bandura y Riviére (1982), que se centra en cómo las personas aprenden observando a otros, imitando sus comportamientos y procesando la información social. Según este postulado, las personas aprenden comportamientos, incluida la agresividad, a través de la observación directa de los demás (Rodríguez y Cantero, 2020). Este proceso de observación y modelado implica ver a otras personas realizar acciones agresivas, ya sea en situaciones reales o en medios de comunicación, es decir cuando las personas observan a alguien más actuando de manera agresiva, están expuestas a esa conducta y pueden aprenderla simplemente viéndola (Cabezas et al., 2023).

Sin embargo, es importante destacar que, aunque estos marcos teóricos ofrecen una comprensión valiosa, la asociación causal entre la adicción a los videojuegos y la agresividad puede ser compleja y multifacética (Moffitt, 1993). Es necesario considerar otros factores, como el entorno familiar, la salud mental y la predisposición genética, para obtener una imagen más completa de esta relación (Motz et al., 2020). Además, el reconocimiento de la necesidad de investigaciones adicionales sugiere una comprensión crítica de las limitaciones actuales en el conocimiento y destaca la importancia de seguir explorando este fenómeno para mejorar las intervenciones y políticas relacionadas con la adicción a los videojuegos en adolescentes.

En relación al siguiente objetivo específico se planteó el determinar la relación entre adicción a los videojuegos, y las dimensiones de conductas antisociales en adolescentes. Se evidenció una falta de datos estadísticos para reportar una asociación significativa entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones específicas de la conducta antisocial, ya sea con o sin agresividad ($p=.149$ y $.550$; $\rho=.092$ y $.122$). Tanto los valores de p altos como los tamaños del efecto cercanos a cero indican que la relación entre la adicción a los videojuegos y estas dimensiones de la conducta antisocial es prácticamente inexistente en esta muestra específica (Palacios et al., 2022; Amman et al., 2023; Rendón et al., 2021).

Se evidenció resultados contrarios en investigaciones realizada por Peralta-Cabrejos et al. (2020) evidenciaron niveles bajos de correlación entre estas variables, en una muestra de 196 estudiantes, pues evidenciaron relaciones más significativas frente al sexo y la edad. También Olmedo et al. (2019), no evidenció relación significativa entre estas variables y sus dimensiones en una muestra de 66 estudiantes.

La sugerencia de que en la población estudiada podrían existir otros factores más relevantes como consecuencia de la adicción a los videojuegos agrega una capa adicional de complejidad al entendimiento de la relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas antisociales (Pulido y Manzano, 2019; Manzuela, 2022). Este planteamiento destaca la necesidad de considerar no solo la adicción en sí misma, sino también los posibles mediadores o variables intervinientes que podrían influir en la expresión de conductas antisociales

(Bandura, 1975). La comprensión de que la adicción a los videojuegos puede desencadenar una serie de factores adicionales o potenciar ciertos comportamientos ofrece un panorama más completo y matizado de los desafíos asociados con este fenómeno en la población estudiada (Griffiths, 2005)

La idea de que la presencia de conductas antisociales no se relacionaría directa y significativamente con la agresividad destaca la importancia de diferenciar entre diferentes dimensiones de comportamiento antisocial y sugiere que la relación entre estas dimensiones y la agresividad puede ser más compleja de lo que se podría asumir inicialmente. Sin embargo, es esencial tener en cuenta que la conceptualización de las variables y la interpretación de los resultados están intrínsecamente vinculadas a la metodología y al marco teórico elegido. En la investigación, la definición y medición precisa de las conductas antisociales, así como la consideración de otros factores potenciales, pueden influir en la interpretación final de los hallazgos.

También al responder el objetivo de comparar la adicción a los videojuegos según la edad en estudiantes adolescentes. Se evidencia que no existe una diferencia estadísticamente significativa en los videojuegos y diferentes grupos de edad ($p = <.05$) (Palacios et al., 2022). Lo que sugiere que la edad no interviene o desempeña un papel importante en las variaciones observadas en estas dimensiones.

Investigaciones como el de Peralta-Cabrejos et al. (2020), reportó una relación entre la variable principal frente a factores como sexo y edad ($p=0.031$; $p=0.013$), encontrando información diferente a la hallada. Es decir, las dimensiones relacionadas con la adicción a los videojuegos muestran diferencias significativas entre diferentes grupos de edad de los estudiantes, pudiendo tener otros factores que intervendrían como cultura, tipos de familia entre otros (Palacios et al., 2022) lo que sugiere que la edad puede desempeñar un papel importante en las variaciones observadas en estas dimensiones, pero con la intervención de otros factores, sin embargo, en esta investigación no muestra diferencias.

Esto significa que las variaciones observadas en cómo los adolescentes experimentan la adicción a los videojuegos no son simplemente aleatorias. Este

resultado sugiere que la edad no desempeña un papel importante en la comprensión de las variaciones en la adicción a los videojuegos en la población estudiada, es decir, las características específicas de cada etapa del desarrollo adolescente pueden influir de manera mínima en cómo los jóvenes interactúan y experimentan la adicción a los videojuegos (Swistara, 2022).

En relación al objetivo planteado como el comparar los niveles de agresividad según el sexo en estudiantes adolescentes. Se reportó que no existen diferencias significativas en los niveles de la variable agresividad y el sexo ($p > .005$) (Amman et al., 2023). Es decir, no hay diferencias significativas en los niveles de agresividad, agresividad física, agresividad verbal y hostilidad entre estudiantes de diferentes sexos (Rendón et al., 2021).

Desde la perspectiva de la Teoría de Buss y Perry (1992), los resultados que indican que no hay diferencias significativas en los niveles de la dimensión de ira entre estudiantes adolescentes de diferentes sexos podrían interpretarse a través del prisma de las estrategias evolutivas. La teoría sugiere al no existir estas diferencias serían resultado de patrones evolutivos relacionados con el cortejo y la competencia por parejas Gómez y Miguel (2023). La expresión de ira en adolescentes varones podría estar vinculada a estrategias de dominancia o competencia, en línea con las expectativas evolutivas de selección sexual. Además, los roles de género y las expectativas sociales pueden influir en cómo se expresan las emociones, siendo la ira una manifestación de normas culturales que esperan que los hombres sean más expresivos en términos de agresión.

Desde la Teoría de Bandura (1975), la diferencia en la dimensión de ira también puede entenderse a través del aprendizaje social. La observación y la imitación de modelos en el entorno de los adolescentes, como familiares, amigos o figuras mediáticas, podrían influir en la forma en que expresan la ira. Si los adolescentes varones tienen modelos masculinos que exhiben comportamientos agresivos, podrían ser más propensos a imitar esos patrones (Bunge, 2008). Además, el reforzamiento vicario, donde las consecuencias observadas en los demás afectan la probabilidad de replicar un comportamiento, podría explicar por qué los adolescentes varones podrían asociar la expresión de ira con beneficios sociales o personales, contribuyendo así al tamaño moderado del efecto observado. Estos enfoques ofrecen una comprensión integrada de las

diferencias de género en la expresión de la ira, destacando tanto las influencias evolutivas y de roles de género como los procesos de aprendizaje social y modelado que podrían estar en juego en la dinámica de la agresividad entre estudiantes adolescentes (Rivera y García, 2020).

En el mismo sentido se constató que no existe una diferencia significativa de las conductas antisociales según el grado de los estudiantes ($p > .001$) (Londo et al., 2023). Este análisis estadístico sugiere que, a pesar de que no hay divergencias estadísticamente significativas, revela matices importantes en la expresión de conductas antisociales entre los estudiantes de diferentes grados (Ríos y Peña, 2020).

El análisis que revela no existir diferencia estadísticamente significativa en las conductas antisociales entre estudiantes de diferentes grados sugiere la presencia de variaciones en aspectos psicológicos relevantes. Las conductas antisociales, caracterizadas por la falta de conformidad a normas sociales y la agresión; para Morales (2020), pueden tener raíces en factores como el desarrollo emocional, la formación de valores y la capacidad de autorregulación. Esto podría reflejar que no hay diferencias en la manera en que los estudiantes de distintos grados gestionan el estrés, las presiones sociales o la toma de decisiones, contribuyendo así a la diversidad observada en las conductas antisociales (Acosta et al., 2019)

Por otro lado, sugiere la posibilidad de que las manifestaciones específicas de estas conductas difieran en naturaleza y gravedad en cada etapa educativa. Es plausible que las dinámicas sociales y ambientales específicas de cada grado educativo no influyan en la expresión de las conductas antisociales, llevando a una comprensión más contextualizada y cualitativa de estos comportamientos en entornos educativos particulares (Rodríguez y Padilla, 2021).

VI. CONCLUSIONES

Primero: Se observa que existe una relación significativa entre los videojuegos y la agresividad ($p < .001$; $\rho = .708$). Este valor indica que a medida que aumenta el tiempo o la intensidad del uso de videojuegos, también tiende a aumentar la agresividad y viceversa.

Segundo: La adicción a los videojuegos está positivamente relacionada con todas las dimensiones de la agresividad ($p < .001$; $\rho = .460$ a $.727$). Los resultados indican que la adicción a los videojuegos está significativamente y positivamente relacionada con diversas dimensiones de la agresividad, estos hallazgos respaldan la idea de que la adicción a los videojuegos podría estar vinculada a expresiones más agresivas en varios aspectos.

Tercero: Se evidencia que no hay una asociación significativa entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones específicas de la conducta antisocial, ya sea con o sin agresividad ($p = .149$ y $.550$; $\rho = .092$ y $.122$). Los resultados indican que, según el análisis estadístico, no hay evidencia de una asociación significativa entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones específicas de la conducta antisocial, ya sea con o sin agresividad.

Cuarto: No se encontró diferencia estadísticamente significativa en la adicción a los videojuegos y diferentes grupos de edad ($p > .005$). Esto indica que los grupos de edad no difieren con la adicción a los videojuegos.

Quinto: No se encontraron diferencias significativas en los niveles de la variable agresividad entre estudiantes según sexo ($p > .005$). En otras palabras, los niveles de agresividad no difieren entre los estudiantes masculinos y femeninos.

Sexto: No existe diferencia estadística en las conductas antisociales según el grado de los estudiantes ($p > .005$). Es decir, las conductas antisociales no difieren de manera importante entre los estudiantes de distintos niveles de grado.

VII. RECOMENDACIONES

Primero: Se sugiere realizar un análisis más detallado de las variables asociadas a la agresividad y la conducta antisocial. La desagregación de dimensiones específicas podría proporcionar una comprensión más precisa de las relaciones subyacentes.

Segundo: Se recomienda explorar posibles factores moderadores que puedan influir en las relaciones identificadas, como variables psicológicas o contextuales. La inclusión de estos factores podría ofrecer una visión más completa de la dinámica entre el uso de videojuegos y los comportamientos asociados.

Tercero: Para una comprensión más exhaustiva de las diferencias en las dimensiones de la adicción a los videojuegos, se sugiere expandir los grupos de edad estudiados. La inclusión de rangos adicionales podría revelar patrones más específicos y proporcionar información útil para intervenciones adaptadas.

Cuarto: Para evaluar la dirección causal de las relaciones identificadas, se sugiere realizar análisis longitudinales que sigan a los participantes a lo largo del tiempo. Esto permitiría examinar cómo los patrones de uso de videojuegos y los comportamientos evolucionan con el tiempo.

Quinto: Se recomienda realizar una validación más exhaustiva de los instrumentos de medición utilizados para evaluar la adicción a los videojuegos, la agresividad y la conducta antisocial o buscar nuevos instrumentos.

REFERENCIA

- Acosta, J. , Solís, M., & Contreras, I. (2019). Programación computacional y análisis de datos en educación estadística. *Areté: Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*, 5(9), 11-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7049130>
- Alemán, O., y Sandoval-Obando, E. (2022). La neurobiología del asesino: aspectos neuroanatómicos, genéticos, bioquímicos, extrínsecos y sociales. *Revista Criminalidad*, 64(3), 137-152. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-31082022000300137&script=sci_arttext
- Amman, M., Rashid, T., & Ali, A. (2023). Fermatean fuzzy multi-criteria decision-making based on Spearman rank correlation coefficient. *Granular Computing* 1(1),1-15. <https://link.springer.com/article/10.1007/s41066-023-00421-x>
- Baker, L. A., Bezdjian, S., & Raine, A. (2006). Behavioral genetics: The science of antisocial behavior. *Law and contemporary problems*, 69(1-2), 7. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2174903/>
- Bandura, A. (1975). Análisis del aprendizaje social de la agresión. *Emilio Ribes Iñesta y Albert Bandura (recop.), Modificación de conducta: análisis de la agresión y la delincuencia. México, Trillas.* https://www.academia.edu/download/63196041/Albert_BanduraAnalisis_Del%20Aprendizaje_Social_De_La_Agresion20200504-108120-10ar878.pdf
- Beck, A. T. (2013). *Terapia cognitiva para trastornos de ansiedad*. Desclee de brouwer. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WZz-DQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=aaron+beck+cognitivo+conductual&ots=Vn_iD5gakB&sig=1-Oi7HPFpzKqY9O2Jb5eGzczXAM
- Beck, A. T., & AA. VV(2019). *Terapia cognitiva de las drogodependencias*. Ediciones Paidós. https://www.academia.edu/download/56345959/Aaron_Beck_Tratamiento_cognitivo_de_las_drogodependencias_1.pdf

- Bellesi, G., Barker, E. D., Brown, L., & Valmaggia, L. (2019). Pediatric traumatic brain injury and antisocial behavior: are they linked? A systematic review. *Brain injury*, 33(10), 1272-1292. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02699052.2019.1641621>
- Bandura, A., y Rivièrè, Á. (1982). *Teoría del aprendizaje social*. <http://www.lazoblanco.org/wp-content/uploads/2013/08manual/adolescentes/0086.doc>
- Bedoya, V. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu emprendedor TES*, 4(3), 65-76. <http://espirituemprededortes.com/index.php/revista/article/view/207>
- Bunge, E. (2008). Entrevista con Albert Bandura. *Revista Argentina de clínica psicológica*, 17(2), 183-188. <https://www.redalyc.org/pdf/2819/281921780014.pdf>
- Buss, A., y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452. <https://psycnet.apa.org/record/1993-00039-001>
- Cabezas, A. V. V., Andrango, L. J. B., González, G. P. B., & García, T. D. T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo del Conocimiento*, 8(5), 1286-1307. <https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5644>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-226. <https://www.redalyc.org/journal/778/77865632008/77865632008.pdf>
- Campos, C., Pasion, R., Azeredo, A., Ramião, E., Mazer, P., Macedo, I., & Barbosa, F. (2022). Refining the link between psychopathy, antisocial behavior, and empathy: A meta-analytical approach across different conceptual frameworks. *Clinical Psychology Review* 94 (1), 102145. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272735822000307>
- Caracciolo, M. (2023). Book Review of " Game: Animals, Video Games, and Humanity". *Ecozon@: European Journal of Literature, Culture and*

- Environment*, 14(1), 229-230.
<https://ecozona.eu/article/download/4945/5539>
- Caspi, A., Lynam, D., Moffitt, T. E., & Silva, P. A. (1993). Unraveling girls' delinquency: biological, dispositional, and contextual contributions to adolescent misbehavior. *Developmental Psychology*, 29(1), 19.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315053189-22/unraveling-girls-delinquency-avshalom-caspi-donald-lynam-terne-moffitt-phil-silva>
- Chóliz, M., y Marco, C. (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://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Contini, N., Lacunza, A. B., Caballero, S., Mejail, S., y Lucero, G. (2022). Las tecnologías digitales como medio para la expresión del comportamiento agresivo en adolescentes. *Perspectivas En Psicología*, 19(1), 1-22.
<http://perspectivas.mdp.edu.ar/revista/index.php/pep/article/view/509>
- Carhuapoma, E. y Olivos, D. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa de la ciudad de Sullana*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Sullana, Perú].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105553/Carhuapoma_LEM-Olivos_VDM%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Del Campo, N. M. S., & Matamoros, L. Z. (2020). Técnicas estadísticas para identificar posibles relaciones bivariadas. *Revista Cubana de Anestesiología y Reanimación*, 19(2), 1-23.
<https://www.mediagraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=100242>
- Dear, K., Dutton, K., & Fox, E. (2019). Do 'watching eyes' influence antisocial behavior? A systematic review & meta-analysis. *Evolution and Human Behavior*, 40(3), 269-280.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1090513817303264>
- De Beke, L. O. (2023). Book Review: *Game: Animals, Video Games, and Humanity*. Tom Tyler. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2022.

ISBN 1517910196. *Media+ Environment*.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ijRrEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP8&dq=Book+Review:+Game:+Animals,+Video+Games,+and+Humanity.+Tom+Tyler.+Minneapolis:+University+of+Minnesota+Press,+2022.+ISBN+1517910196.+Media%2B+Environment.+&ots=xrgiFbleCc&sig=ypMieOBTgDQUXXdSe9RdKIWB3eA>

Domínguez, M., Gómez, A., Pinto, I., Rojas, I., & Spencer, I. (2023). El proceso de aprendizaje basado en la respuesta operante y estímulo reforzante. *Conducta Científica*, 6(2), 37-47.
<http://revistas.ulatina.edu.pa/index.php/conductacientifica/article/view/292>

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), 51-73.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-18332017000200051&script=sci_arttext

Dorantes-Argandar, G. (2021). Influencia del Comportamiento Antisocial en el uso de Videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 13(1) 97 – 106.
<http://mail.revistamexicanadeinvestigacionenpsicologia.com/index.php/RMIP/article/view/356>

Ferguson, C. J., & Wang, J. C. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. *Journal of youth and adolescence*, 48 (1)1439-1451.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-019-01069-0>

Gómez, S., Boubeta, A., Suelves, D., y Rodríguez, J. (2022). Videojuegos, salud, convivencia y adicción: ¿Qué dice la evidencia científica? *Psychology, Society & Education*, 14(1), 45-54.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8397128>

Gómez, D., y Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *methaodos. revista de ciencias sociales*, 11(1), 5.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8918528>

- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462
https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Gutiérrez, G. C., Arredondo, N. H. L., Caro, J. S. A., Quintero, M. A. S., & Lopera, I. P. (2020). Desenganche moral y conducta antisocial en adolescentes en conflicto con la ley. *Tempus Psicológico*, 3(2) 72 – 94.
<http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/tempuspsi/article/view/3411>
- Herrera, I. (2021). Fundamentos teóricos que determinan el desarrollo de una propuesta de protocolo de investigación para el abordaje de las conductas agresivas y el aprendizaje en los niños del jardín de niños. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(2) 1 – 26.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-78902021000100011&script=sci_arttext
- Hikal, W. (2017). Aprendizaje criminal desde los postulados de Albert Bandura y su articulación con la política criminal. *Sapere*, 1(11), 12.
<https://www.aulavirtualusmp.pe/ojs/index.php/SP/article/view/938>
- Hoff, R. A., Howell, J. C., Wampler, J., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2020). Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents. *Journal of psychiatric research*, 121(1) 47-55.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022395619309896>
- Huisa, A. (2023). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito Villa María del Triunfo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú, Villamaría del Triunfo, Perú].
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2871>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática INEI (2019). *Indicadores de violencia familiar y sexual, 2012-2019*. Perú.
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1686/libro.pdf

- Isidro, N. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lima Norte en contexto de pandemia COVID-19*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Lima norte, Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98746>
- Jiménez, J., Flores, L., y Merino-Soto, C. (2019). Factores de riesgo familiares y prácticas de disciplina severa que predicen la conducta agresiva infantil. *Liberabit*, 25(2), 195-212. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1729-48272019000200005
- Julca, M., y Echavigurin, P. (2019). Vínculo parental y agresividad en estudiantes de educación secundaria. *Avances En Psicología*, 27(2), 201-209. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1798>
- Keikha, M., Qorbani, M., Tabaee, M. S. K., Djalalinia, S., & Kelishadi, R. (2020). Screen time activities and aggressive behaviors among children and adolescents: A systematic review. *International journal of preventive medicine*, 11. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7297421/>
- Kumorová, Z. (2019). Aggressiveness and expressiveness as a language strategy in political discourse. *International Journal of Languages, Literature and Linguistics*, 5(4), 253-258. <https://www.academia.edu/download/87681169/237-LL130.pdf>
- Landy, K., Neira, J., y Ortiz, G. (2022). Terapia cognitivo conductual en el tratamiento de las adicciones a los videojuegos: una revisión sistemática. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 6(42), 301-322. <https://journalprosciences.com/index.php/ps/article/view/491>
- Londo, N. A. P., Londo, D. S. L., Carrillo, N. A. B., & Maji, R. A. P. (2023). Comparación de técnicas estadísticas multivariadas usadas en datos cualitativos. *Domino de las Ciencias*, 9(3), 1725-1741. <https://dominodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3522>
- Makarova, E. y Makarova, L. (2019). Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *International Electronic*

Journal of Elementary Education, 12(2), 157-165.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1240214>

- Manzueta, A. M. N. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *UCE Ciencia. Revista de postgrado*, 10(3). <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295>
- Martínez, A. (2023). El vínculo calidad de sueño-rumia y el rol de la sintomatología depresiva: una revisión bibliográfica. <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/39604>
- Martínez, R. M., Tuya, L. C., Martínez, M., Pérez, A., & Cánovas, A. M. (2009). El de correlación de los rangos de Spearman caracterización. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2), 0-0. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-519X2009000200017&script=sci_arttext&tlng=en
- Matus, M. E. (2020). Estrategias de prevención de conductas antisociales y delictivas. Caso de la Secundaria Federal No. 1, Minatitlan, Veracruz. *Visión criminológica-criminalística*, 56-77. https://revista.cleu.edu.mx/new/descargas/2003/Articulo10_.pdf
- Medeiros, B., Pimentel, C., Sarmet, M., y Mariano, T. (2020). "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25, 261-271. <https://www.scielo.br/j/psuf/a/svdqhNdg9TnRHXcY3Rx4fnk/abstract/?lang=en>
- Mendez, J. R., Montero, N. A. P., & Palacios, D. M. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 7(1), 83-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9075847>
- Menéndez-García, A., Jiménez-Arroyo, A., Rodrigo-Yanguas, M., Marin-Vila, M., Sánchez-Sánchez, F., Roman-Riechmann, E., y Blasco-Fontecilla, H. (2020). Adicción a Internet, videojuegos y teléfonos móviles en niños y adolescentes: Un estudio de casos y controles. *Adicciones*, 34(3), 208-217. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1469>
- Mishra, S. P., Mishra, D. P., & Mishra, S. (2023). The etymology of Gender Violence (SDG-5) in Anthropocene: India. *Journal of Applied Life Sciences*

- International*, 26(3), 53-69.
https://www.researchgate.net/publication/371935887_The_etymology_of_Gender_Violence_SDG-5_in_Anthropocene_India
- Moffitt, T. E. (1993). The neuropsychology of conduct disorder. *Development and psychopathology*, 5(1-2), 135-151. <https://psycnet.apa.org/record/1993-45655-001>
- Morales, F. (2020). La salud mental, dependencia y adicción en jóvenes con videojuegos en América. *Revista Confluencia*, 2(1), 131-132. <https://revistas.udd.cl/index.php/confluencia/article/view/521>
- Morales, L. V. A., & Salvador, L. S. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), 54-59. https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1755
- Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., y Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Psicología conductual*, 627-639. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2022/12/02.Mora_30-3Es.pdf
- Motz, R. T., Barnes, J. C., Caspi, A., Arseneault, L., Cullen, F. T., Houts, R., ... & Moffitt, T. E. (2020). Does contact with the justice system deter or promote future delinquency? Results from a longitudinal study of British adolescent twins. *Criminology*, 58(2), 307-335. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1745-9125.12236>
- Nasaescu, E., Zych, I., Ortega-Ruiz, R., Farrington, D. P., & Llorent, V. J. (2020). Longitudinal patterns of antisocial behaviors in early adolescence: A latent class and latent transition analysis. *European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, 12(2), 85-92. <https://journals.copmadrid.org/ejpalc/art/ejpalc2020a10>
- Observatorio Regional de Seguridad Ciudadana del Callao (2022). *Incidencias delictivas de enero a marzo del 2022*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3262594/Bolet%C3%ADn%20N%C2%B01%3A%20Incidencias%20Delictivas%20-%20I%20Trimestre%20-%202022.pdf>

- Olmedo, I., Denis, E., Barradas, M., Villegas, J., y Denis Rodríguez, P. (2019). Agresividad y conducta antisocial en individuos con dependencia al teléfono móvil: un posible factor criminogénico. *Horizonte Médico (Lima)*, 19(3), 12-19. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1727-558X2019000300003&script=sci_arttext
- Organización mundial de la Salud. (2019). *La OMS incluye oficialmente como trastorno la adicción a los videojuegos*. <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-oms-incluyeoficialmente-trastorno-adiccion-videojuegos-20190527141344.html>
- Palacios, Y. D. B., Ávila, Z. E. G., Miranda, D. F. Z., & Solórzano, H. X. P. (2022). Análisis estadístico cuando no se cumplen los supuestos de las pruebas paramétricas, en el contexto de la investigación de la Cultura Física. *Universidad y Sociedad*, 14(S1), 591-600. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2747>
- Pedersen, W., Hart, R. K., Moffitt, T. E., & von Soest, T. (2020). Delinquency abstainers in adolescence and educational and labor market outcomes in midlife: A population-based 25-year longitudinal study. *Developmental Psychology*, 56(11), 2167. <https://psycnet.apa.org/record/2020-72483-001>
- Pedrero, A. (2023). La inmersión infantil en el consumismo tecnológico mediante los videojuegos Gacha. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 15(2), 1-14. <https://www.journals.eagora.org/revVISUAL/article/view/4629>
- Peralta-Cabrejos, L., y Flores, M. (2020). 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://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7770608>
- Pinilla, J. O., & Rico, A. F. O. (2021). ¿Pearson y Spearman, coeficientes intercambiables? *Comunicaciones en Estadística*, 14(1), 53-63. <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/estadistica/article/view/6769>

- Piñas, A., y Chivato, T. (2020). Las adicciones de ayer y hoy: hacia un enfoque humanista en el tratamiento de las adicciones. *Las adicciones de ayer y hoy*, 1-250. <https://www.torrossa.com/it/resources/an/4757987>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *Royal Society open science*, 6(2), 171474. <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>
- Pulido, M. A., & Manzano, A. (2019). El condicionamiento operante del nado en ratones. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 1(1), 123-141. <http://revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/31>
- Ramírez, I. (2022). Conductas antisociales y delictivas en jóvenes. *Psiquis UBA*, 17. <https://revistasuba.com/index.php/PSIQUISUBA/article/download/273/187#page=17>
- Ramírez-Corone, A., Suárez, P., Mejía, J., Andrade, 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), 209-218. <https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>
- Rendón-Macías, M. E., Zarco-Villavicencio, I. S., & Villasís-Keever, M. Á. (2021). Métodos estadísticos para el análisis del tamaño del efecto. *Revista alergia México*, 68(2), 128-136. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-91902021000200128
- Ríos, A. R., & Peña, A. M. P. (2020). Estadística inferencial. Elección de una prueba estadística no paramétrica en investigación científica. *Horizonte de la Ciencia*, 10(19), 191-208. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/597>
- Rivera, S. J. A., & García, M. V. H. (2020). Fundamentos teóricos y factores explicativos de la Violencia filio-parental. Un estudio de Alcance. In *Anales*

- de *Psicología/Annals of Psychology* 36(2), 220-231.
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/338881>
- Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers* 1 (384), 72-76.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/15086>
- Rodríguez, R., y Padilla, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería global*, 20(2), 557-591.
<https://revistas.um.es/eglobal/article/view/438641>
- Rodríguez, R., Vetere, G., Beck, A. T., Baños, R. M., Botella, C., Bunge, E., ... & Rothbaum, B. (2011). *Manual de terapia cognitiva conductual de los trastornos de ansiedad*. Polemos.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=QmydAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=aaron+beck+cognitivo+conductual&ots=vhMRFh1Jdn&sig=FFlyHZnw-NVSFaHYohIN4YvdPD4>
- Sáinz, Ó. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Psiquiatría Biológica*, 28(3), 100335.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1134593421000440>
- Sánchez, M. (2020). La agresividad humana y sus interpretaciones. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, (20), 427-441.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7720611>
- Sánchez, J., Telumbre, J., Castillo, L., y Silveira, E. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Revista original*, 5(2), 178-189.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-2074592021000100069&script=sci_arttext_plus&tlng=es
- Sánchez-Llorens, M., Marí-Sanmillán, M. I., Benito, A., Rodríguez-Ruiz, F., Castellano-García, F., Almodóvar, I., y Haro, G. (2021). Rasgos de personalidad y psicopatología en adolescentes con adicción a videojuegos Personality traits and psychopathology *Adicciones*, xx in adolescents with videogame addiction. 35(2). 151 – 164.

<https://scholar.archive.org/work/6ycinkfbungwpgfl5wfhfybami/access/wayback/https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/download/1629/1278>

Santamaría, J., Espitia, A., y Quintero, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá DC. *Revista colombiana de educación* 1 (84), 11.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8215565>

Sijtsema, J. J., Garofalo, C., Jansen, K., & Klimstra, T. A. (2019). Disengaging from evil: Longitudinal associations between the dark triad, moral disengagement, and antisocial behavior in adolescence. *Journal of abnormal child psychology*, 47, 1351-1365.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10802-019-00519-4>

Shoshani, A., Braverman, S., & Meirow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human behavior* 1(114), 106578.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563220303265>

Socastro-Gómez, Á., y Jiménez, A. (2019). Agresividad impulsiva y proactiva, moldes mentales y rasgos de personalidad en adolescentes. *Behavior & Law Journal*, 5(1), 31-39.

<https://www.behaviorandlawjournal.com/BLJ/article/view/66>

Sotés, J., y Mesa, Y. (2022). Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento. *Acta Médica del Centro*, 16(3), 577-579.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2709-79272022000300577

Swistara, M. (2022). Tom Tyler. Game: Animals, Video Games, and Humanity. University of Minnesota Press, 2022. 152 pp. *Animal Studies Journal*, 11(2), 113-119.

<https://ro.uow.edu.au/asj/vol11/iss2/6/>

Tirado, E. S. M. (2022). Conducta antisocial en adolescentes de escuelas secundarias. *Formación Estratégica*, 6(02), 75-105.

<https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/90>

- Ünal, E., Gökler, M., y Turan, S. (2023). An Evaluation of the Factors Related to Internet Gaming Disorder in Young Adults. *Addiction and Health*, 14(4), 279-87. https://ahj.kmu.ac.ir/article_92115.html
- Verhoef, R. E., Alsem, S. C., Verhulp, E. E., & De Castro, B. O. (2019). Hostile intent attribution and aggressive behavior in children revisited: A meta-analysis. *Child development*, 90(5), e525-e547. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31165477/>
- Villafuerte-Díaz, A., Ramos, P., Rivera, F., & Moreno, C. (2022). Conducta antisocial en adolescentes españoles: prevalencia y relación con su salud global percibida. *Psicología conductual*, 30 (3) 641-661. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2022/12/03.Villafuerte_30-3Es.pdf
- We are social (30 de enero de 2020). Digital 2020: *El uso de las redes sociales abarca casi la mitad de la población mundial*. <https://wearesocial.com/es/blog/2020/01/digital-2020-el-uso-de-las-redessociales-abarca-casi-la-mitad-de-la-poblacion-mundial>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLE E ÍTEMS	MÉTODO
Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular de Ventanilla - 2023.	<p>¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular, Ventanilla - 2023?</p> <p>Existencia de relación directa Existe relación directa entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular, Ventanilla - 2023</p> <p>Específicos H1. Existe relación directa adicción a los videojuegos, y las dimensiones de agresividad (física, verbal, hostilidad, ira) en adolescentes. H2. Existe relación directa entre adicción a los videojuegos, y las dimensiones de conductas antisociales (Con agresividad y sin agresividad) en adolescentes. H3. Existen diferencias en los niveles de adicción a los videojuegos según la edad en estudiantes adolescentes. H4. Existen diferencias en los niveles de agresividad según el sexo de estudiantes adolescentes. H5. Existen diferencias significativas entre el nivel de conductas antisociales según el grado de los estudiantes adolescentes.</p>	<p>Objetivo General Establecer la relación entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular, Ventanilla - 2023.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación entre adicción a los videojuegos, y las dimensiones de agresividad en adolescentes • Determinar la relación entre adicción a los videojuegos, y las dimensiones de conductas antisociales en adolescentes. • Comparar los niveles de adicción a los videojuegos según la edad en estudiantes adolescentes. • Comparar los niveles de agresividad según el sexo en estudiantes adolescentes • Comparar el nivel de las conductas antisociales según el grado en estudiantes adolescentes en una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023. 	<p>Variable 1: Adicción a los videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25 • Abuso y tolerancia: 1, 5, 8, 9, 12 • Problemas asociados a los videojuegos: 16, 17, 19, 23 • Dificultad de control: 2, 15, 18, 20, 22, 24 <p>Variable 2: agresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agresividad física: 1,5,9,13,17,21,24,27,29 • Agresividad verbal: 2,6,10,14,18 • Hostilidad: 4,8,12,16, 20,23,26, 28 • Ira: 3,7,11,15, 19,22,25 <p>Variable 3: Conductas antisociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducta antisocial con agresividad: 1, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 15, 19 y 20 • Conducta antisocial sin agresividad: 2, 3, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17 y 18 	<p>Tipo y Diseño Tipo: • Descriptivo • correlacional Diseño: • No experimental</p> <p>Población, muestra y muestreo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Población: 645 adolescentes • Muestra: 241 adolescentes. • Muestreo: probabilístico por conveniencia <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario de adicción a los videojuegos • Cuestionario de agresión • Cuestionario de evaluación C.A.S.I.A.

Anexo 2. Matriz de operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA VALOR FINAL
Adicción a los videojuegos	Se define como un trastorno con características particulares en donde el jugador recurre de manera persistente hasta provocar un deterioro clínico o significativo en diversas áreas de la persona, por lo general esto suele tener un tiempo de 1 año (OMS, 2019)	El análisis se basará en la recopilación de información utilizando el Test de Adicción a los Videojuegos desarrollado por Choliz et al. (2017).	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	
			Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9, 12	
			Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19, 23	
			Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22, 24	
Agresividad	Se define como una actitud violenta que puede realizar una persona con el fin de causarle un daño físico o emocional a otra persona (Ramírez-Corone et al., 2020).	Para recopilar la información, se empleará el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992), adaptado por Matalinares et al. (2012).	Agresividad física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Ordinal
			Agresividad verbal	2,6,10,14,18	
			Hostilidad	4,8,12,16, 20,23,26, 28	
			Ira	3,7,11,15, 19,22,25	
Conductas antisociales	Se relacionan a conductas infractoras que mantienen malos hábitos perjudicando a otras personas en su forma de vivir, de manera sexual, violencia, rompiendo reglas de convivencia (Palacios-Garay y Coveñas-Lalupú, 2019).	Se obtendrá mediante la aplicación del Cuestionario de Evaluación C.A.S.I.A (Gonzales, 2012).	Conducta antisocial con agresividad:	1, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 15, 19 y 20	
			Conducta antisocial sin agresividad:	2, 3, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17 y 18	

Anexo 3: Instrumentos

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Autor original Choliz et al. (2017)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

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

N	Ítem	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
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.).	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4

17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	Cuando tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras persona sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado más tiempo).	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

Autor original Buss y Perry (1992)

Adaptación peruana de Matalinares et al. (2012)

Edad: _____ Sexo: _____ Grado de Instrucción: _____
 fecha: _____

INSTRUCCIONES:

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

CF	BF	VF	BV	C
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

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

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN C.A.S.I.A

Autor original Gonzales (2012)

A continuación, aparecen una serie de frases que se refieren a cosas que las personas podemos hacer. Es posible que tu hagas alguna de esas cosas. Lee atentamente cada una de 1as frases y señala con una (X) la opción que elijas en cada frase. Procura ser muy **SINCERO** en Tus contestaciones. Tus respuestas serán totalmente **CONFIDENCIALES**.

Para contestar deberás tener en cuenta que en cada frase hay tres posibilidades a elegir. Elige la opción que más coincida con lo que tú haces

0: Si lo que dice la frase **Nunca** lo haces

1: Si lo que dice la frase lo haces **Algunas veces** (entre 1 y 3 veces por semana)

2: Si lo que dice la frase lo haces **Muchas veces** (más de 3 veces por semana)

1. He golpeado a otros niños o a mis compañeros de clase.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

2. Digo mentiras o miento a otras personas (niños o adultos).

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

3. Digo malas palabras.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

4. Amenazo o falto el respeto a los profesores o a otros adultos.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

5. Si hay algo que quiero o me gusta, lo cojo o se lo quito a quien lo tenga.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

6. Me divierte amenazar y asustar a otros niños.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

7. He obligado, por fuerza, a otros niños a que me den dinero.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

8. Fumo cigarro solo o con mis amigos.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

9. He quitado dinero en casa (a mis padres, o a mis hermanos o a otro familiar).

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

10. He pegado o maltratado a los animales.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

11. He roto papeleras u otros objetos de la calle, o de los parques, para divertirme.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

12. He quitado dinero u objetos a otros niños, pero no les he agredido.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

13. Hago cosas prohibidas como pintar las paredes, ensuciar la calle o los parques.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

14. Me he escapado de casa para irme por ahí a pasear con mis amigos.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

15. He destruido o he roto objetos a otros niños para divertirme.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

16. Consumo bebidas alcohólicas solo o con mis amigos.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

17. He consumido alguna droga con mis amigos o solo.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

18. Falto a las clases o llego tarde sin motivo, solo porque quiero.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

19. Me divierto con mis amigos riéndonos y haciendo burla a personas ancianas.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

20. Me divierte reírme, burlar, ridiculizar o hacer bromas pesadas a otros niños.

0=Nunca	<input type="checkbox"/>	1= Algunas veces	<input type="checkbox"/>	2= Muchas veces	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	------------------	--------------------------	-----------------	--------------------------

Anexo 4: Ficha sociodemográfica

FICHA SOCIODEMOGRÁFICA

➤ **Edad:**

➤ **Sexo:**

➤ **Grado de instrucción:**

1ro

3ro

5to

2do

4to

Responder a las siguientes interrogantes con sinceridad, no hay respuestas Buenas ni Malas. Tipo de respuesta: Si o No

1.- Control de tiempo y uso de los videojuegos:

- ¿Dedicas más de 5 horas jugando videojuegos diariamente?

SI

NO

- ¿Te cuesta trabajo permanecer varios días sin usar tus videojuegos?

SI

NO

- ¿Has intentado reducir el tiempo que le dedicas a los videojuegos?

SI

NO

2.- Conductas asociadas al uso de los videojuegos:

- ¿Sueles usar videojuegos permitidos para tu edad?

SI

NO

- ¿Te frustras con facilidad cuando pierdes en los videojuegos?

SI

NO

- ¿Te enojas o reaccionas de manera impulsiva (gritar, golpear, insultar, etc) con las personas que están a tu alrededor cuando pierdes en los videojuegos?

SI

NO

- ¿Se te hace fácil hacer amigos?

SI

NO

- ¿Para ti es fácil expresar tus emociones ante los demás?

SI

NO

Anexo 5: Carta de presentación de la escuela firmadas para el piloto



"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

Los Olivos, 21 de Junio de 2023

CARTA INV. N° 749-2023/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.

Emma Delia Thais Pinto

Directora

I.E. Consorcio Educativo Federico Kauffmann Doig

Calle 5 Ma 23, 24 – 29, 30 Satélite - Ventanilla

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **DVALLE ROJAS DIANA CAROLINA** con DNI **75172107** con código de matrícula N° **7001226975** y el Sr. **ESCURRA MUÑOZ SVEN EMMANUELL** con DNI **70824963** con código de matrícula N° **7001226975** estudiantes de la carrera de psicología, quienes realizarán su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes de una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara 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
Jefe de Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 6: Carta de presentación de la escuela firmadas para la muestra final



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

Los Olivos, 4 de Octubre de 2023

CARTA INV. N° 1200 -2023/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.
EMMA DELIA THAIS PINTO
DIRECTORA
I.E. CONSORCIO EDUCATIVO FEDERICO KAUFFMANN DOIG
Calle 5 Mz 23, 24 – 29, 30 Satélite - Ventanilla

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **Ovalle Rojas Diana Carolina**, con DNI **75172107** con código de matrícula **N° 7001226975** y el Sr. **Escurre Muñoz Sven Emmanuell**, con DNI **70824963** con código de matrícula **N° 7001201837** estudiantes de la carrera de psicología, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes de una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara 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
Jefe de Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 7: Carta de autorización de la empresa para el estudio piloto



CONSORCIO EDUCATIVO "Federico Kauffmann Doig - Future Kids"

www.fk.edu.pe

E-mail: informes@fk.edu.pe

Nacimos entre los mejores para ser el primero

Ventanilla, 19 de Junio de 2023

Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO, LIMA NORTE
Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos

Presente:

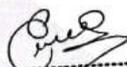
Es grato dirigirme a usted, para hacer su conocimiento que la Srta. **Diana Carolina Ovalle Rojas** y el Sr. **Sven Emanuell Ecurra Muñoz**, estudiantes de la carrera de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud, le estaremos brindando las facilidades para que realice su trabajo de investigación: **"Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes de una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023"** dentro de nuestra institución educativa. Contando con un total de 248 estudiantes del nivel secundaria.

En tal sentido, para tal efecto se servirá a cumplir con los siguientes parámetros de confidencialidad para poder realizar su investigación:

1. Compromiso de confidencialidad de la identidad de la Institución.
2. Compromiso de confidencialidad de la identidad de los estudiantes encuestados.
3. Compromiso de presentar Informe de los resultados de la investigación.

Sin otro particular, manifestándole los sentimientos de estima personal

Atentamente,



Lic. Emma D. Thais Pinto
DIRECTORA

Local Primaria: Calle 5 # 264 - 270 Urb. Satélite - Ventanilla Telef: 608 - 7600
Local Secundaria: Calle 5 # 228 - 234 Urb. Satélite - Ventanilla Telf: 639 - 2849 / 539 - 4224
RD. N° 339 - 2008 RD. N° 1092 - 2010 Código modular: inicial 1221514 primaria 1238980 secundaria 1330224

Anexo 8: Carta de autorización de la empresa para la muestra final



"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

Los Olivos, 4 de Octubre de 2023

CARTA INV. N° 1200 -2023/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.
EMMA DELIA THAIS PINTO
DIRECTORA
I.E. CONSORCIO EDUCATIVO FEDERICO KAUFFMANN DOIG
Calle 5 Mz 23, 24 – 29, 30 Satélite - Ventanilla

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **Ovalle Rojas Diana Carolina**, con DNI **75172107** con código de matrícula N° **7001226975** y el Sr. **Escorra Muñoz Sven Emmanuell**, con DNI **70824963** con código de matrícula N° **7001201837** estudiantes de la carrera de psicología, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes de una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara 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
Jefe de Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte



Emma D. Thais Pinto
DIRECTORA

Anexo 9: Carta de solicitud de autorización de uso de instrumentos remitido por la Universidad.

Test de Adicción a los Videojuegos desarrollado por Cholíz et al. (2017)



"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

CARTA N° 582 - 2023/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 11 de Junio de 2023

Autor:

- **Mariano Cholíz Montañes**

Presente-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **ÓVALLE ROJAS DIANA CAROLINA** con DNI **75172107** con código de matrícula **N° 7001226975** y el Sr. **ESCURRA MUÑOZ SVEN EMMANUELL** con DNI **70824963** con código de matrícula **N° 7001226975** estudiantes de la carrera de psicología, quienes realizarán su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes de una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023"**, 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 – adaptado en la población peruana)**, 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 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

Cuestionario de Agresividad adaptado por Matalinares (2012)



"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

CARTA N° 583 - 2023/EP/PSIUCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 11 de Junio de 2023

Autor:

- María Luisa Matalinares Calvet

Presente -

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **OVALLE ROJAS DIANA CARDUNA** con DNI **75172107** con código de matrícula **N° 7001226975** y el Sr. **ESCURRA MUÑOZ SVEN EMMANUELL** con DNI **70824963** con código de matrícula **N° 7001226975** estudiantes de la carrera de psicología, quienes realizarán su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes de una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023"**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **(Test de agresividad – adaptación a la población peruana)**, 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

Cuestionario de evaluación C.A.S.I.A desarrollado por Gonzales (2012)



"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

CARTA N° 584 - 2023/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos, 11 de Junio de 2023

Autor:

- **María Teresa González Martínez**

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **OVALLE ROJAS DIANA CAROLINA** con DNI **75172107** con código de matrícula **N° 7001226975** y el Sr. **ESCURRA MUÑOZ SVEN EMMANUELL** con DNI **70824963** con código de matrícula **N° 7001226975** estudiantes de la carrera de psicología, quienes realizarán su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes de una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023"**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **[Cuestionario de conductas antisociales en la Infancia y Adolescencia]**, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

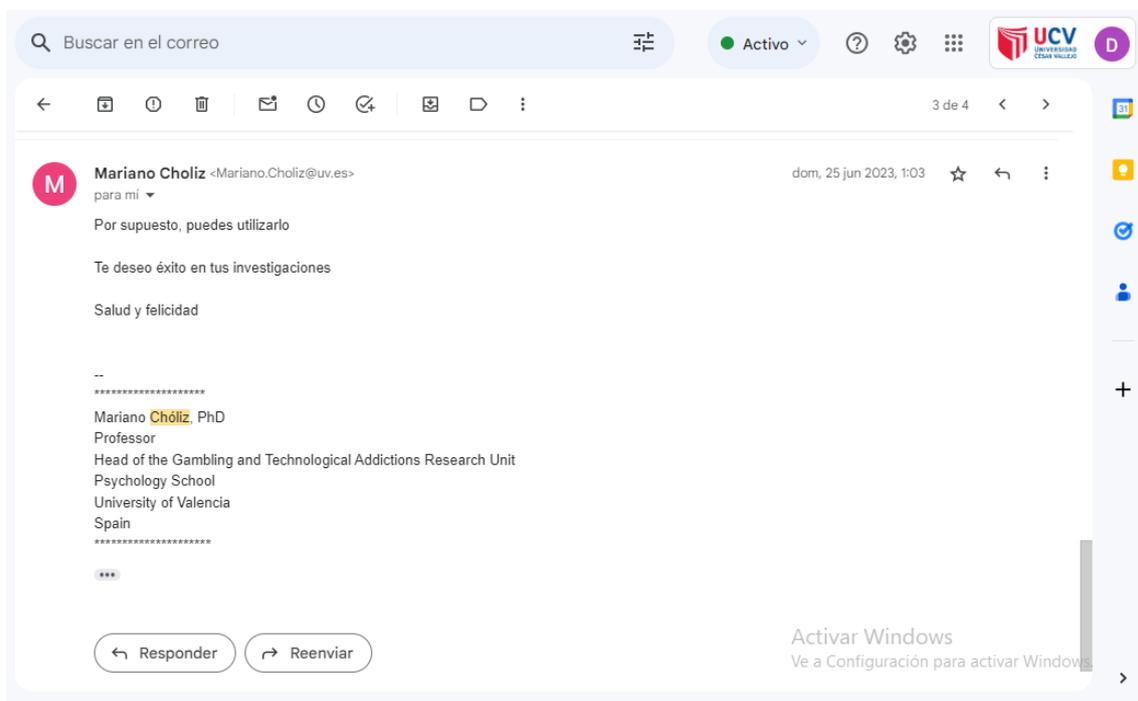
Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

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

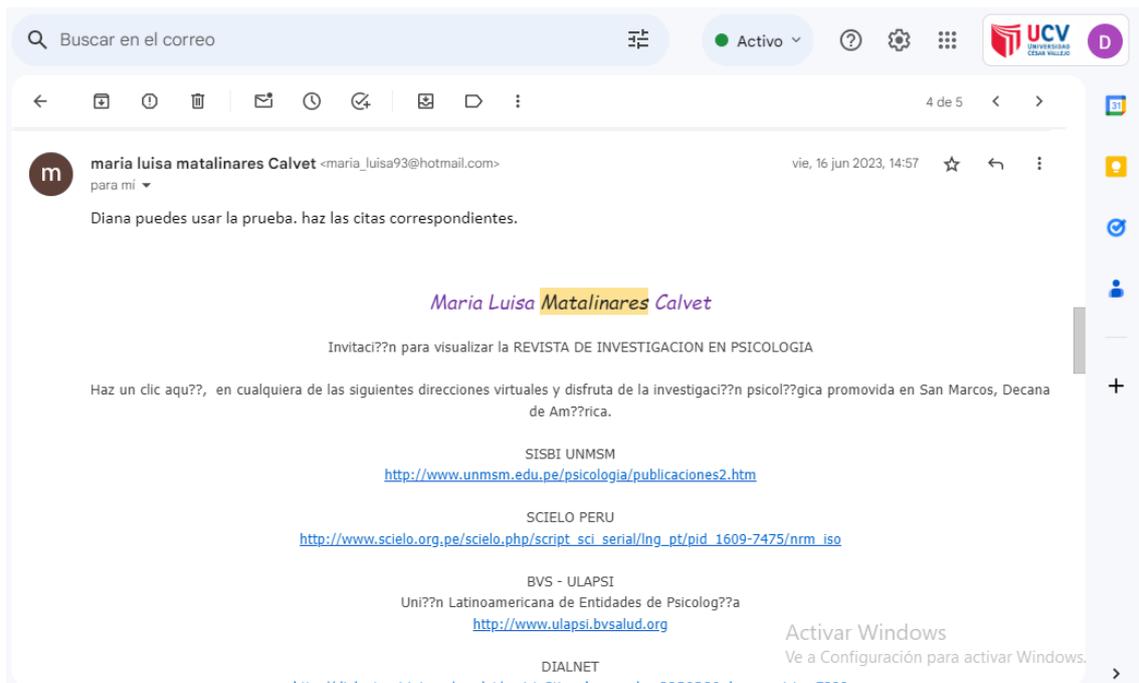
Atentamente,

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

Anexo 10: Autorización de uso del instrumento “Test de dependencia a los videojuegos”



Autorización de uso del instrumento "Cuestionario de agresividad"



Buscar en el correo

Activo

UCV UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

4 de 5

maria luisa matalinares Calvet <maria_luisa93@hotmail.com>
para mí

vie, 16 jun 2023, 14:57

Diana puedes usar la prueba. haz las citas correspondientes.

Maria 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

BVS - ULAPSI
Uni??n Latinoamericana de Entidades de Psicolog??a
<http://www.ulapsi.bvsalud.org>

DIALNET
http://dialnet.univie.ac/es/dt/cvdt?lng_bvsalud=CODICOR_dia_cvdt=7388

Activar Windows
Ve a Configuraci??n para activar Windows.

Autorización de uso del instrumento "C.A.S.I.A"



Por la presente, Ediciones Libro Amigo, identificado con RUC 20501427447, con domicilio en la Av. Paz Soldán 235, San Isidro, Lima, como REPRESENTANTE AUTORIZADO EN EL PERÚ de la EDITORIAL CEPE de España, da su autorización a los alumnos del X Ciclo de la Escuela de Psicología, de la Facultad de Ciencias de la Salud:

DIANA CAROLINA OVALLE ROJAS - DNI: 75172107

SVEN EMANUELL ESCURRA MUÑOZ - DNI: 70824963

para la utilización de la prueba **CASIA. Cuestionario de Conductas Antisociales en la Infancia y la Adolescencia** de María Teresa Gonzales, en el proyecto de investigación, para obtener el Título de Licenciados en Psicología, denominado: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y CONDUCTAS ANTISOCIALES EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DEL DISTRITO DE VENTANILLA, 2023. El Título será otorgado por la Universidad César Vallejo.

Este permiso se concede limitado por las siguientes condiciones:

1. El permiso de utilización se concede únicamente para los fines de investigación anteriormente expuestos.
2. Los materiales serán adquiridos de acuerdo al cauce habitual de comercialización y los investigadores se comprometen al uso de material original y respetando los derechos de propiedad intelectual.
3. En ningún caso se autoriza el uso comercial del instrumento ni la divulgación, lucrativa o gratuita, por ningún medio, escrito o informático.

Lima, 13 de junio de 2023


Carlos Bernabé Aymas
Representante Legal
Ediciones Libro Amigo



Anexo 11: Consentimiento informado y asentimiento

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en una institución particular de Ventanilla, 2023

Investigadora:

Ovalle Rojas, Diana Carolina

Escurra Muñoz, Sven Emanuell

Propósito del estudio

Se le invita a participar en la investigación titulada “x Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en una institución particular de Ventanilla, 2023.”, cuyo objetivo es definir la relación entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023. Esta investigación es desarrollada una estudiante de pregrado de la carrera profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Tras obtener un resultado empírico que asegura y cuantifica la problemática, se pueden establecer estrategias de intervención acorde a las necesidades de la población beneficiaría.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en una institución particular de Ventanilla, 2023”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en la hora de Tutoría en el aula de clases correspondiente, de la institución.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria:

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si deseaparticipar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo:

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios:

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institucional término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ningunaotra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad:

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificaral participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Ovalle Rojas, Diana Carolina, email: dovalle@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Dra. Bontempo Lozano, Elsa María, email: ebontempol@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en lainvestigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:
.....
Fecha y hora:
.....

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en una institución particular de Ventanilla, 2023

Investigadora:

Ovalle Rojas, Diana Carolina

Escurra Muñoz, Sven Emanuell

Propósito del estudio

Se le invita a participar en la investigación titulada “x Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en una institución particular de Ventanilla, 2023.”, cuyo objetivo es definir la relación entre adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en adolescentes en una institución educativa particular del distrito de Ventanilla, 2023. Esta investigación es desarrollada una estudiante de pregrado de la carrera profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Tras obtener un resultado empírico que asegura y cuantifica la problemática, se pueden establecer estrategias de intervención acorde a las necesidades de la población beneficiaría, ayudando a resolver la violencia familiar y el riesgo suicida en escolares con indicadores de esperanza en instituciones educativas de Celendín- Cajamarca, 2023.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Adicción a los videojuegos, agresividad y conductas antisociales en una institución particular de Ventanilla, 2023”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en la hora de Tutoría en el aula de clases correspondiente, de la institución.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria:

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación

no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo:

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios:

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institucional término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad:

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Ovalle Rojas, Diana Carolina, email: dovalle@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Dra. Bontempo Lozano, Elsa María, email: ebontempol@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre _____ y _____ apellidos:

Fecha _____ y _____ hora:

Anexo 12. Resultados prueba piloto

Cuestionario de adicción a los videojuegos

Tabla 11

Evidencias de validez basada en la estructura interna mediante el AFC del Cuestionario de adicción a los videojuegos

Muestra total (n= 100)	Ajuste Absoluto				Ajuste Incremental		
	X ² /gl	RMSEA	SRMR	GFI	CFI	TLI	IFI
Modelo original	1.94	.098	.131	.898	.891	.881	.892

Nota: X²/gl= Chi-Cuadrado entre grados de libertad; RMSEA= Error de Aproximación cuadrático medio; SRMR= Raíz media estandarizada residual cuadrática; GFI= Índice de bondad de ajuste; CFI= Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI= índice de Tucker-Lewis; NFI: Índice normado de ajuste.

Tabla 12

Evidencias de consistencia interna con alfa de Cronbach's y Omega de Mcdonald's del Cuestionario de adicción a los videojuegos

Unidimensional	# Elementos	Cronbach's α	McDonald's ω
Abstinencia	10	.773	.779
Abuso y tolerancia	5	.761	.772
Problemas asociados a los videojuegos	4	.757	.762
Dificultad de control	6	.743	.753
General	25	.902	.903

Tabla 13*Análisis estadístico de los ítems del Cuestionario de adicción a los videojuegos*

Ítems	M	DE	g ¹	g ²	IHC	Si se elimina el ítem		h ²	Aceptable
						α	ω		
AV_3	1.19	1.39	0.802	-0.697	0.54	0.54	0.90	.553	SI
AV_4	1.46	1.43	0.599	-0.954	0.45	0.45	0.90	.719	SI
AV_6	1.38	1.49	0.631	-1.05	0.57	0.57	0.90	.650	SI
AV_7	1.17	1.3	0.656	-0.912	0.48	0.48	0.90	.661	SI
AV_10	1.29	1.38	0.543	-1.07	0.45	0.45	0.90	.538	SI
AV_11	1.38	1.48	0.59	-1.1	0.51	0.51	0.90	.664	SI
AV_13	1.29	1.42	0.715	-0.847	0.45	0.45	0.90	.747	SI
AV_14	1.27	1.34	0.725	-0.628	0.48	0.48	0.90	.650	SI
AV_21	1.63	1.47	0.318	-1.28	0.50	0.50	0.90	.693	SI
AV_25	1.79	1.42	0.163	-1.31	0.33	0.33	0.90	.661	SI
AV_1	1.66	1.39	0.381	-1.04	0.52	0.52	0.90	.696	SI
AV_5	1.21	1.32	0.731	-0.657	0.55	0.55	0.90	.626	SI
AV_8	1.17	1.38	0.774	-0.808	0.55	0.55	0.90	.629	SI
AV_9	1.39	1.42	0.53	-1.03	0.43	0.43	0.90	.542	SI
AV_12	1.41	1.36	0.461	-0.99	0.42	0.42	0.90	.619	SI
AV_16	1.52	1.44	0.437	-1.14	0.54	0.54	0.90	.697	SI
AV_17	1.11	1.29	0.866	-0.402	0.42	0.42	0.90	.707	SI
AV_19	1.5	1.45	0.481	-1.14	0.48	0.48	0.90	.640	SI
AV_23	1.27	1.41	0.712	-0.856	0.52	0.52	0.90	.707	SI
AV_2	1.31	1.5	0.712	-0.984	0.57	0.57	0.90	.645	SI
AV_15	1.37	1.4	0.585	-0.925	0.45	0.45	0.90	.658	SI
AV_18	1.47	1.4	0.41	-1.2	0.53	0.53	0.90	.603	SI
AV_20	1.68	1.42	0.306	-1.16	0.50	0.50	0.90	.726	SI
AV_22	1.45	1.4	0.474	-1.1	0.57	0.57	0.90	.499	SI
AV_24	1.31	1.35	0.662	-0.766	0.50	0.50	0.90	.619	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h2: Comunalidad.

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

Tabla 14

Evidencias de validez basada en la estructura interna mediante el AFC del Cuestionario de agresividad

Muestra total (n= 100)	Ajuste Absoluto				Ajuste Incremental		
	X ² /gl	RMSEA	SRMR	GFI	CFI	TLI	IFI
Modelo de la muestra	1.76	.088	.128	.898	.892	.883	.893

Nota: X²/gl= Chi-Cuadrado entre grados de libertad; RMSEA= Error de Aproximación cuadrático medio; SRMR= Raíz media estandarizada residual cuadrática; GFI= Índice de bondad de ajuste; CFI= Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI= índice de Tucker-Lewis; NFI: Índice normado de ajuste.

Tabla 15

Evidencias de consistencia interna con alfa de Cronbach's y Omega de Mcdonald's del Cuestionario de agresividad

Componentes	# Elementos	Cronbach's α	McDonald's ω
Agresividad física	9	.717	.721
Agresividad verbal	5	.630	.655
Hostilidad	8	.722	.729
Ira	7	.722	.736
General	29	.902	.903

Tabla 16*Análisis estadístico de los factores del Cuestionario de agresividad*

Ítems	M	DE	g ¹	g ²	IHC	Si se elimina el ítem		h ²	Aceptable
						α	ω		
Ag_1	2.36	1.40	0.58	-0.98	0.51	0.90	0.90	.628	SI
Ag_5	2.52	1.41	0.42	-1.16	0.43	0.90	0.90	.640	SI
Ag_9	2.81	1.41	0.19	-1.30	0.33	0.90	0.90	.656	SI
Ag_13	2.49	1.43	0.52	-1.13	0.38	0.90	0.90	.456	SI
Ag_17	2.65	1.47	0.32	-1.34	0.57	0.90	0.90	.668	SI
Ag_21	2.68	1.52	0.28	-1.41	0.58	0.90	0.90	.621	SI
Ag_24	2.54	1.48	0.44	-1.25	0.44	0.90	0.90	.636	SI
Ag_27	2.43	1.44	0.58	-1.00	0.36	0.90	0.90	.515	SI
Ag_29	2.46	1.45	0.53	-1.05	0.34	0.90	0.90	.610	SI
Ag_2	2.55	1.35	0.42	-1.04	0.46	0.90	0.90	.614	SI
Ag_6	2.41	1.30	0.54	-0.54	0.42	0.90	0.90	.628	SI
Ag_10	2.47	1.29	0.53	-0.74	0.46	0.90	0.90	.648	SI
Ag_14	2.36	1.40	0.65	-0.79	0.55	0.90	0.90	.621	SI
Ag_18	2.40	1.34	0.54	-0.95	0.42	0.90	0.90	.502	SI
Ag_4	2.51	1.30	0.42	-0.93	0.43	0.90	0.90	.611	SI
Ag_8	2.72	1.36	0.28	-1.08	0.30	0.90	0.90	.606	SI
Ag_12	2.60	1.36	0.32	-1.11	0.53	0.90	0.90	.676	SI
Ag_16	2.74	1.50	0.18	-1.33	0.62	0.90	0.90	.681	SI
Ag_20	2.70	1.53	0.28	-1.41	0.52	0.90	0.90	.584	SI
Ag_23	2.66	1.46	0.35	-1.23	0.57	0.90	0.90	.549	SI
Ag_26	2.63	1.45	0.35	-1.22	0.48	0.90	0.90	.561	SI
Ag_28	2.77	1.47	0.10	-1.41	0.27	0.90	0.90	.679	SI
Ag_3	2.84	1.37	0.10	-1.09	0.38	0.90	0.90	.628	SI
Ag_7	2.54	1.40	0.47	-1.03	0.55	0.90	0.90	.558	SI
Ag_11	2.54	1.47	0.45	-1.18	0.47	0.90	0.90	.475	SI
Ag_15	2.66	1.47	0.28	-1.30	0.41	0.90	0.90	.714	SI
Ag_19	2.60	1.39	0.43	-1.01	0.53	0.90	0.90	.650	SI
Ag_22	2.58	1.53	0.46	-1.30	0.63	0.90	0.90	.763	SI
Ag_25	2.50	1.37	0.48	-0.96	0.58	0.90	0.90	.605	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h2: Comunalidad.

Escala C.A.S.I.A.

Tabla 17

Evidencias de validez basada en la estructura interna mediante el AFC de la Escala C.A.S.I.A.

Muestra total (n= 100)	Ajuste Absoluto				Ajuste Incremental		
	X ² /gl	RMSEA	SRMR	GFI	CFI	TLI	IFI
Modelo de la muestra	1.25	.051	.150	.922	.973	.969	.973

Nota: X²/gl= Chi-Cuadrado entre grados de libertad; RMSEA= Error de Aproximación cuadrático medio; SRMR= Raíz media estandarizada residual cuadrática; GFI= Índice de bondad de ajuste; CFI= Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI= índice de Tucker-Lewis; NFI: Índice normado de ajuste.

Tabla 18

Evidencias de consistencia interna con alfa de Cronbach's y Omega de McDonald's Escala C.A.S.I.A.

Componentes	# Elementos	Cronbach's α	McDonald's ω
Conducta social con agresividad	10	.876	.882
Conducta social sin agresividad	10	.861	.869
General	20	.932	.933

Tabla 19*Análisis estadístico de los factores de la Escalas C.A.S.I.A.*

Ítems	M	DE	g ¹	g ²	IHC	Si se elimina el ítem		h ²	Aceptable
						α	ω		
						CAS_1	0.68		
CAS_4	0.58	0.79	0.91	-0.80	0.66	0.93	0.93	0.63	SI
CAS_5	0.61	0.79	0.82	-0.90	0.70	0.93	0.93	0.84	SI
CAS_6	0.66	0.84	0.72	-1.21	0.68	0.93	0.93	0.80	SI
CAS_7	0.49	0.76	1.17	-0.24	0.66	0.93	0.93	0.72	SI
CAS_10	0.70	0.86	0.63	-1.36	0.67	0.93	0.93	0.61	SI
CAS_11	0.68	0.83	0.66	-1.22	0.64	0.93	0.93	0.63	SI
CAS_15	0.67	0.84	0.69	-1.24	0.67	0.93	0.93	0.67	SI
CAS_19	0.63	0.84	0.79	-1.11	0.53	0.93	0.93	0.48	SI
CAS_20	0.75	0.86	0.51	-1.45	0.69	0.93	0.93	0.68	SI
CAS_2	0.89	0.82	0.21	-1.47	0.44	0.93	0.93	0.72	SI
CAS_3	0.90	0.81	0.19	-1.45	0.36	0.93	0.94	0.72	SI
CAS_8	0.62	0.84	0.82	-1.08	0.68	0.93	0.93	0.71	SI
CAS_9	0.64	0.84	0.77	-1.13	0.78	0.93	0.93	0.71	SI
CAS_12	0.66	0.84	0.72	-1.21	0.73	0.93	0.93	0.69	SI
CAS_13	0.67	0.85	0.70	-1.27	0.70	0.93	0.93	0.70	SI
CAS_14	0.58	0.81	0.91	-0.84	0.65	0.93	0.93	0.64	SI
CAS_16	0.77	0.86	0.47	-1.50	0.68	0.93	0.93	0.68	SI
CAS_17	0.63	0.81	0.78	-1.03	0.51	0.93	0.93	0.59	SI
CAS_18	0.70	0.87	0.63	-1.39	0.50	0.93	0.93	0.50	SI

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h2: Comunalidad.

Tabla 20

Evidencias de validez basada en el contenido de la Escala dependencia a los videojuegos (TDV), según criterio de jueces

Ítem	Juez 1			Juez 2			Juez 3			Aciertos	V. de Aiken	Aceptable
	P	R	C	P	R	C	P	R	C			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí

Nota: No está de acuerdo = 0, sí está de acuerdo = 1; P = Pertinencia, R = Relevancia, C = Claridad

Tabla 21

Evidencias de validez basada en el contenido de la Escala de agresividad, según criterio de jueces

Ítem	Juez 1			Juez 2			Juez 3			Aciertos	V. de Aiken	Aceptable
	P	R	C	P	R	C	P	R	C			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí

Nota: No está de acuerdo = 0, sí está de acuerdo = 1; P = Pertinencia, R = Relevancia, C = Claridad

Tabla 22

Evidencias de validez basada en el contenido de la Escala conductas antisociales (C.A.S.I.A), según criterio de jueces

Ítem	Juez 1			Juez 2			Juez 3			Aciertos	V. de Aiken	Aceptable
	P	R	C	P	R	C	P	R	C			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1.00	Sí

Nota: No está de acuerdo = 0, sí está de acuerdo = 1; P = Pertinencia, R = Relevancia, C = Claridad

Anexo 13: Escaneo de criterio de los jueces

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA LISTA DE COTEJO DE LAS ESCALAS DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y CONDUCTAS ANTISOCIALES

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dra. Livia Altamirano Ortega

DNI:0721852

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UPSMP	Licenciada en psicología	1983 - 1987
02	UCV	Dra. en psicología	2019

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UGEL 02	Promotora Toe	SMP	2007 al 2014	Capacitar directivos, docentes y alumnos
02	UGEL 02	Convivencia	SMP	2015	Asesoría docentes y alumnos.
03	SENATI	Tutoría	SMP	2014	Seguimiento y apoyo emocional.



14 de Junio de 2023

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA LISTA DE COTEJO DE LAS ESCALAS DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y CONDUCTAS ANTISOCIALES

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dioses Rizzi, Juana Elisa

DNI:07227390

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Federico Villarreal	psicología	1984-1990
02	Universidad César Vallejo	Maestría en psicopedagogía / Doctorado en psicología	2008-2010 / 2018-2021

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Marina de Guerra del Perú	Psicóloga	Callao	1998- actualidad	Psicóloga del Hospital de la Base Naval del Callao
02	Universidad César Vallejo	Docente	Los Olivos	2009- actualidad	Docente de tiempo parcial.
03					



17 de Junio de 2023

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA LISTA DE COTEJO DE LAS ESCALAS DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y CONDUCTAS ANTISOCIALES

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Guissela Mendoza Chávez.

DNI: 42731773 N° de colegiatura: 22688

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad César Vallejo Trujillo	Licenciada en Psicología	2007
02	Universidad César Vallejo Trujillo	Maestría en Docencia Universitaria	2011

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad César Vallejo	DTC/DTC Proyecto y desarrollo de investigación	Lima (Olivos y SJL)	20015-2019	Asesorar a los estudiantes en us trabajos que conducen a grados y títulos
02	Universidad Autónoma del Perú	Coordinadora de Investigación	Lima Sur (VES)	2018-2019	Establecer lineamientos de investigación Coordinar con docentes Asesorar a estudiantes
03	Universidad Peruana Cayetano Heredia	DTP	Lima	2019 hasta la actualidad	Asesor de tesis de Egresados de la Maestría en Psicología Clínica



Guissela Mendoza Chávez
C.Ps.P.26288

20 de Junio de 2023

Tabla 23
Jueces expertos

	NOMBRE	GRADO	CARGO
1	Guissela Mendoza Chávez C.Ps.P. 22688	Magister	Asesora de tesis de Egresados de la Maestría de Psicología Clínica.
2	Juana Elisa Dioses Rizzi C.Ps.P. 14102	Magister	Psicóloga del Hospital de la Base Naval del Callao. Docente de tiempo parcial.
3	Livia Altamirano Ortega C.Ps.P. 11732	Doctorado	Asesora de docentes y alumnos en la UGEL

Criterios para elección de jueces expertos

1. Ser psicólogo habilitado
2. Ser Magister y/o Doctor
3. Experiencia en docencia universitaria (interacción con población a estudiar)
4. Experiencia en intervención en casos de violencia (educativo y/o clínico)

Perfiles

- Guissela Mendoza Chávez(C.Ps.P. 22688)

	CRITERIOS	SI	NO
	Ser psicólogo habilitado	X	
	Ser Magister y/o Doctor	X	
	Experiencia en docencia universitaria (interacción con población a estudiar)	X	
	Experiencia en intervención en casos de violencia (educativo y/o clínico)	X	

➤ Juana Dioses Rizzi (C.Ps.P 12224)

CRITERIOS	SI	NO
Ser psicólogo habilitado	X	
Ser Magister y/o Doctor	X	
Experiencia en docencia universitaria (interacción con población a estudiar)	X	
Experiencia en intervención en casos de violencia (educativo y/o clínico)	X	

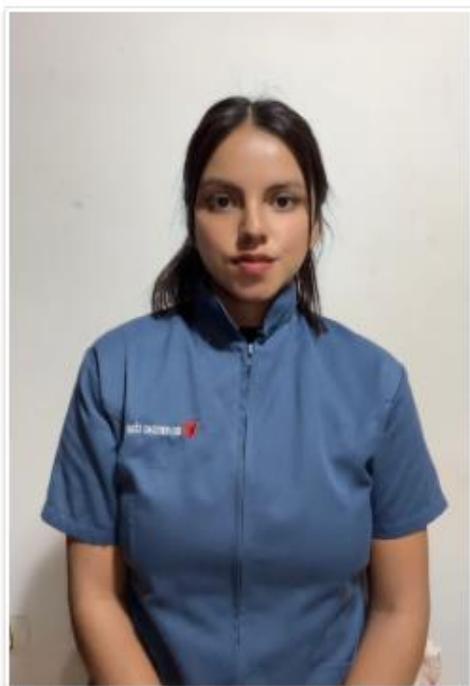
➤ Livia Altamirano Ortega (C.Ps.P. 11732)

CRITERIOS	SI	NO
Ser psicólogo habilitado	X	
Ser Magister y/o Doctor	X	
Experiencia en docencia universitaria (interacción con población a estudiar)	X	
Experiencia en intervención en casos de violencia (educativo y/o clínico)	X	

Anexo 14: Evidencia de aprobación del curso de conducta responsable de investigación

PERFIL

DIANA CAROLINA OVALLE ROJAS



Calificación, Clasificación y Registro de Investigadores

Solicitar Incorporación

✓ Conducta Responsable
en Investigación

Fecha: 06/12/2022

<https://ctivtae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/Directorioti.do?tipo=datosinvestigador>

PERFIL

SVEN EMANUELL ESCURRA MUÑOZ



Calificación, Clasificación y Registro de Investigadores

Solicitar Incorporación



Conducta Responsable
en Investigación

Fecha: 13/12/2022

<https://ctivtae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/DirectorioCTI.do?tipo=datosinvestigador>