



Universidad **César Vallejo**

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN  
**PSICOLOGÍA**

Adicción a videojuegos como predictor de la conducta agresiva en  
adolescentes – Chulucanas

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**  
**Doctora en Psicología**

**AUTORA:**

Suarez Fiestas, Gabriela Beatriz (orcid.org/0000-0003-1720-7668)

**ASESORES:**

Dra. Vera Calmet, Velia Graciela (orcid.org/0000-0003-0170-6067)

Dr. Rodriguez Vega, Juan Luis (orcid.org/0000-0002-2639-7339)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**



**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, VERA CALMET VELIA GRACIELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Adicción a videojuegos como predictor de la conducta agresiva en adolescentes – Chulucanas", cuyo autor es SUAREZ FIESTAS GABRIELA BEATRIZ, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14%, 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.

TRUJILLO, 30 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
VERA CALMET VELIA GRACIELA <b>DNI:</b> 18159571 <b>ORCID:</b> 0000-0003-0170-6067	Firmado electrónicamente por: VVERAC75 el 30-07- 2024 11:34:05

Código documento Trilce: TRI - 0838573



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, SUAREZ FIESTAS GABRIELA BEATRIZ estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de DOCTORADO EN PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adicción a videojuegos como predictor de la conducta agresiva en adolescentes – Chulucanas", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He 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 asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
SUAREZ FIESTAS GABRIELA BEATRIZ <b>DNI:</b> 70054241 <b>ORCID:</b> 0000-0003-1720-7668	Firmado electrónicamente por: GABRIELASUAREZ el 09-08-2024 06:07:20

Código documento Trilce: INV - 1732709

## **Dedicatoria**

A mis padres, Santos Suárez Navarro y Marlene Fiestas Linares; a mi segunda madre Nany Ormecinda Fiestas Quiroz por su apoyo, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles y sobre todo la confianza depositada en mí para el logro de mi meta propuesta.

## **Agradecimiento**

A Dios, quien es mi guía y me ha brindado la fortaleza para seguir adelante.

A mi asesora, Dra. Velia, por quien he llegado a obtener el conocimiento necesario para poder culminar mi tesis.

A los autores de los instrumentos, quienes me brindaron su permiso de los instrumentos adaptados, siendo estos instrumentos psicológicos de vital importancia para mi investigación.

A los directivos de las Instituciones Educativas, quienes me brindaron la autorización para poder aplicar los dos instrumentos.

A mi hermano Diego Joseph Suárez Fiestas, por su apoyo como estadístico.

Y por último a las estudiantes que accedieron a responder los cuestionarios de la investigación.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	11
III. RESULTADOS.....	14
IV. DISCUSIÓN.....	20
V. CONCLUSIONES.....	26
VI. RECOMENDACIONES.....	27
VII. PROPUESTA.....	28
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS.....	37

## índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Coeficiente de correlación entre las variables adicción a videojuegos y agresividad	14
<b>Tabla 2.</b> La dependencia a los video juegos predice las dimensiones de la agresividad	15
<b>Tabla 3.</b> La agresividad predice las dimensiones de adicción a videojuegos	16
<b>Tabla 4.</b> Coeficiente de correlación de agresión y datos demográficos	17
<b>Tabla 5.</b> Nivel de las variables adicción a videojuegos y agresividad	18
<b>Tabla 6.</b> Nivel demográfico de edad, sexo y familia	19

## **Resumen**

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar en qué medida la adicción a videojuegos predicen la conducta agresiva en adolescentes; el tipo de metodología fue aplicada, de carácter correlacional, su naturaleza es cuantitativa, el diseño es transeccionales correlacionales-causales; la población estuvo conformada por tres instituciones educativas siendo un total de 1500 colegiales; los resultados obtenidos muestran que la variable de dependencia a los videojuegos si predice la variable de agresividad; además, las dimensiones de agresividad si predicen la adicción a videojuegos; también, se halló que las dimensiones de videojuegos si predicen la agresividad; en cuanto, a los datos demográficos de grado académico específicamente quinto grado de secundaria si predicen la agresión; se llegó a la siguiente conclusión, se halló la predicción de adicción a videojuegos con la agresividad.

**Palabras clave:** adicción, videojuegos, agresividad, adolescentes.

## **Abstract**

The primary objective of this study was to assess the extent to which video game addiction predicts aggressive behavior in adolescents. The research employed an applied, correlational methodology with a quantitative approach and a cross-sectional, correlational-causal design. The sample comprised 1,500 students from three educational institutions. The findings indicate that video game dependency significantly predicts aggressive behavior. Furthermore, the dimensions of aggression were found to predict video game addiction. Additionally, the dimensions of video games were also significant predictors of aggression. Regarding demographic variables, particularly the fifth grade of secondary education, a significant predictive relationship with aggression was observed. The study concludes that video game addiction is a significant predictor of aggressive behavior.

**Keywords:** video game addiction, aggression, adolescents.