



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**Dependencia a los videojuegos y conducta violenta en
estudiantes del nivel secundaria público del AA. HH Federico
Villarreal- Comas , 2023**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Medina Huaman, Luz Maria (orcid.org/0000-0002-7518-9018)

Quinteros Coronado, Benigno (orcid.org/0000-0002-8390-806X)

ASESOR:

Dr. Grajeda Montalvo, Alex Teofilo (orcid.org/0000-0001-5972-2639)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

El siguiente trabajo de investigación está dedicado primeramente a Dios.

A nuestros padres, por habernos forjado como la persona que soy en la actualidad, debido a que cada logro se lo debo a ellos
A mi tutor, porque gracias a él logramos terminar nuestro trabajo.

A las personas que no creyeron en mí, porque gracias a ellos pude sacar lo mejor de mí.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios, por darnos salud y bienestar para poder continuar con nuestros objetivos.

A nuestros padres, por darnos la fortaleza y confiar en nosotros, orientándonos a seguir adelante.

A mi asesor, porque gracias a él logramos concluir satisfactoriamente nuestro trabajo de investigación.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GRAJEDA MONTALVO ALEX TEOFILO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y conducta violenta en estudiantes del nivel secundaria público del AA.HH Federico Villarreal - Comas , 2023", cuyos autores son MEDINA HUAMAN LUZ MARIA, QUINTEROS CORONADO BENIGNO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, 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, 31 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GRAJEDA MONTALVO ALEX TEOFILO DNI: 08636611 ORCID: 0000-0001-5972-2639	Firmado electrónicamente por: AGRAJEDA el 31-12- 2023 22:36:28

Código documento Trilce: TRI - 0714034



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE AUTORES



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, MEDINA HUAMAN LUZ MARIA, QUINTEROS CORONADO BENIGNO estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y conducta violenta en estudiantes del nivel secundaria público del AA.HH Federico Villarreal - Comas , 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
BENIGNO QUINTEROS CORONADO DNI: 70789790 ORCID: 0000-0002-8390-806X	Firmado electrónicamente por: BQUINTEROSC el 31-12-2023 14:03:20
LUZ MARIA MEDINA HUAMAN DNI: 72413679 ORCID: 0000-0002-7518-9018	Firmado electrónicamente por: LMEDINAHU el 31-12-2023 14:24:05

Código documento Trilce: TRI - 0714035

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE AUTORES.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	15
3.2. Variables y Operacionalización.....	15
3.3. Población, Muestra y Muestreo	16
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	19
3.5. Procedimientos.....	20
3.6. Método de Análisis de Datos	20
3.7. Aspectos Éticos	21
IV. RESULTADOS.....	22
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población de estudiantes de la institución educativa pública 2040 República de Cuba del AA. HH Federico Villarreal – Comas	17
Tabla 2 La muestra de estudiantes de la institución educativa publica del AA. HH Federico Villarreal – Comas considerando el 4 % de error y 96 % de confianza	18
Tabla 3 Niveles de dependencia a los videojuegos	22
Tabla 4 Niveles de conducta violenta	22
Tabla 5 Prueba U de Mann-Whitney de la variable dependencia a los videojuegos según sexo	23
Tabla 6 Prueba U de Mann-Whitney de la variable conducta violenta según sexo	23
Tabla 7 Relación la variable dependencia a los videojuegos y las dimensiones de conducta violenta	24
Tabla 8 Relación la variable conducta violenta y las dimensiones de dependencia a los videojuegos	25
Tabla 9 Relación entre la dependencia a los videojuegos y conducta violenta ...	26

RESUMEN

El presente estudio investigativo propone como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas violentas en estudiantes del nivel secundario del distrito de Comas, este trabajo no experimental presenta un enfoque cuantitativo correlacional de tipo transversal; la base de datos se obtuvo gracias a la participación de 317 adolescentes pertenecientes a colegios públicos del AA. HH Federico Villarreal. Los instrumentos usados fueron el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) y la Escala de Violencia escolar. Los resultados evidenciaron que la dependencia a los videojuegos correlaciona con la conducta violenta ($Rho = .248$) y la victimización ($Rho = .330$), asimismo, las conductas violentas se relacionan significativamente ($p < .05$) con la abstinencia de videojuegos ($Rho = .348$), el abuso y la tolerancia ($Rho = .283$), los problemas ocasionados al uso de videojuegos ($Rho = .319$) y con la dificultad en el control del uso de juegos digitales ($Rho = .298$). Finalmente se evidencia la relación ($p < .05$) entre la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta ($Rho = .337$) concluyendo que existe una asociación entre ser un adolescente dependiente a jugar videojuegos y la manifestación de conductas violentas.

Palabras Clave: Dependencia a los videojuegos, conductas violentas, adolescentes.

ABSTRACT

The objective of this investigative study is to determine the relationship between dependence on video games and violent behavior in secondary school students in the Comas district. This non-experimental work presents a quantitative correlational cross-sectional approach; The database was obtained thanks to the participation of 317 adolescents belonging to public AA schools. HH Federico Villarreal. The instruments used were the Video Game Dependence Test (TDV) and the School Violence Scale. The results showed that dependence on video games correlates with violent behavior (Rho = .248) and victimization (Rho = .330), likewise, violent behaviors are significantly related ($p < .05$) with abstinence from video games (Rho = .348), abuse and tolerance (Rho = .283), problems caused by the use of video games (Rho = .319) and difficulty in controlling the use of digital games (Rho = .298). Finally, the relationship is evident ($p < .05$) between dependence on video games and violent behavior (Rho = .337), concluding that there is an association between being an adolescent dependent on playing video games and the manifestation of violent behavior.

Keywords: Video game dependence, violent behaviors, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

En la contemporaneidad, los videojuegos se reconocen como una manifestación cultural en diversas partes del mundo. Desde sus inicios en consolas, han experimentado una evolución notable, extendiéndose a cualquier dispositivo electrónico con pantalla digital (Jordan y Simkin, 2022). Además, es importante señalar que el uso excesivo de los videojuegos puede tener un impacto directo en la construcción de la personalidad y la interacción sociales, pudiendo llevar a comportamientos de mayor agresividad en entornos no controlados (Mora-Salgueiro et al., 2022).

Conforme a investigaciones llevados a cabo por Sáinz (2021), se evidencia que durante el reciente periodo de relegación obligatorio a nivel mundial propició que nuevas personas se sumaran al uso excesivo y descontrolado de los video juegos en línea. Asimismo, los autores Sotés y Mesa (2022) sostienen que los juegos en línea pueden tener una notoria influencia en el fomento de comportamientos violentas entre los adolescentes. A pesar de estas percepciones, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) informo sobre un rápido aumento en el uso desmedido de videojuegos, especialmente en Asia, donde más del 60% de los adolescentes están enlazados a algún video juego en línea, y aproximadamente el 50% participa diariamente en juegos en línea. Ünal (2023) menciona que los videojuegos podrían acarrear efectos negativos a nivel cognitivo, escaso control de emociones y un escaso nivel de inteligencia emocional, factores que podrían desembocar en el desarrollo de conductas violentas.

A nivel nacional, Carhuapoma y Olivos (2022) señalan que alrededor del 90% de hombres de 12 a 19 años exhiben un elevado grado de dependencia a los videojuegos. Además, los investigadores identificaron una correlación significativa entre el tiempo prolongado dedicado a los videojuegos y la manifestación de comportamientos agresivos. En otras palabras, sugieren que los individuos podrían desarrollar conductas agresivas y hostiles si pasan una cantidad considerable de tiempo conectados a consolas de videojuegos.

Por otro lado, datos publicados por la revista infobae, (2023), evidencian que los casos de conductas violentas, cada vez se van incrementando y desde

el año 2013 hasta la actualidad los eventos de violencia escolar registrados en el portal SiseVe llegaron a cifras de 39,103 casos, teniendo entre ellos casos de violencia física, psicológica y verbal, así mismo, el Instituto Gestalt de Lima (IGL, 2023), reportó que en lo que va del presente año se vienen registrando 10,347 casos de violencia escolar.

Adicionalmente, en lo que respecta a la conducta violenta, esta se puede entender como cualquier acción por parte de una persona que conlleve la posibilidad de amenazar o causar daño a otros, incluyendo la destrucción de objetos o propiedad ajena Toro et al., (2023). Marin (2022) sostiene que el comportamiento violento puede tener su inicio en expresiones verbales hostiles para luego escalar hasta llegar a causar daños físicos. A nivel internacional, la información obtenida del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) revelan que, de cada 6 adolescentes, 2 han sido víctimas de acoso escolar durante la etapa de estudiante, mientras que aproximadamente 6 de cada 20 discentes en países desarrollados reconocieron haber hostigado a sus iguales.

Según los datos proporcionados por la plataforma SiSeVe, se informa que únicamente durante el año 2020 se registraron cifras superiores a las 511 denuncias de violencia escolar durante el periodo del confinamiento. Estos comportamientos violentos involucran diversas formas, como acoso cibernético, agresión psicológica, verbal y, en otros casos, violencia física entre compañeros. Además, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021), en su informe final, destaca que hasta el momento se han reportado 21 mil casos de violencia física, psicológica y sexual entre estudiantes de nivel secundario. Ante estos datos, se presenta la pregunta: ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia de los videojuegos y la conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villarreal- Comas 2023?

La elaboración de esta investigación se justifica teóricamente puesto que los resultados obtenidos contribuirán con nuevos conocimientos en referentes a la problemática de dependencia a los videojuegos y la relación con las conductas violentas en poblaciones de adolescentes que viven en zonas de bajos recursos. También se justifica a nivel metodológico pues se detallará los métodos y procedimientos a utilizar, a fin que en futuras investigaciones puedan ser

replicadas y utilizadas como parte de los antecedentes. Asimismo, se justifica a nivel práctico pues las conclusiones de este trabajo permitirán a las instituciones educativas involucradas tomar acciones en relación a la reducción de las conductas violentas de sus estudiantes, además de ver la situación actual de los colegios para así generar conciencia en los agentes educativos. Y finalmente se justifica a nivel social porque beneficiará a la comunidad del AA. HH. Federico Villarreal pues de seguro luego de este reporte científico se tomarán acciones en beneficio de los adolescentes para así aportar con el correcto desarrollo de los estudiantes de aproximadamente un 4 % de la población estudiantil del nivel secundario de lima metropolitana (MINEDU, 2022).

También se tendrá como objetivo general: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal — Comas, 2023; asimismo, se plantea como objetivos específicos: **primera:** Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villarreal - Comas, 2023; **segunda:** Describir los niveles de conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villarreal - Comas, 2023; **tercera:** comparar la dependencia a los videojuegos según el sexo en los estudiantes del nivel secundario público del AA.HH Federico Villarreal — comas 203; **cuarta:** comparar la conducta violenta según el sexo en estudiantes del nivel secundario público del AA.HH Federico Villarreal — Comas 2023; **quinta:** Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villarreal - Comas, 2023; **sexta:** Determinar la relación entre la conducta violenta y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villarreal - Comas, 2023.

Se formula como hipótesis general lo siguiente: Existe relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal - Comas, 2023; como hipótesis específicas: **primera:** existe diferencia significativa al comparar la dependencia a los videojuegos según el sexo en estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villarreal - Comas, 2023, siendo

mayor en varones; **segunda:** existe diferencia significativa al comparar la conducta violenta según el sexo en estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villarreal - Comas, 2023, siendo mayor en varones; **tercera:** Existe relación directa significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal - Comas, 2023; **cuarta:** Existe relación entre la conducta violenta y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villarreal - Comas, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Las adicciones representan una gran dificultad para muchos servicios de salud y para la comunidad en general, es por ello la necesidad de actuar sobre ellas; los adolescentes suelen iniciar conductas adictivas con los videojuegos y aquí se presenta algunos claros ejemplos que sustentan este hecho. En vista que no se encontraron investigaciones locales en Comas se procederá a presentar trabajos nacionales.

Peralta y Torres (2020) desarrollaron un estudio para identificar la relación entre las conductas antisociales delictivas y la adicción a los video juegos en dicentes adolescentes de un colegio de San Juan de Lurigancho, para ello utilizaron el Test de Dependencia de videojuegos y el Cuestionario de Conductas Antisociales — Delictivas los cuales fueron validados por el criterio de jueces con valores V de Aiken superiores a .90, asimismo, la confiabilidad de ambos test sedio gracias al coeficiente alfa de Cronbach con datos que superan el .80. La muestra fue conformada por 196 estudiantes entre varones y mujeres con un intervalo de edad que oscilaban entre 12 a 17 años; los resultados evidenciaron que un 14% de los participantes revelaron abusar en el tiempo del uso de los videojuegos, un 27% reveló estar en un rango de uso intermedio, en cuanto a las conductas antisociales un 42% registró tener niveles medios de estas conductas, asimismo, un 17% presentaron niveles altos, también hallaron evidencia de que un 16% presentan altas frecuencias de conductas delictivas y un 11% niveles medios de conductas delictivas; para las asociaciones refieren que si existe una relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los video juegos y el sexo ($p = <.001$) por lo tanto los autores concluyen que las mujeres, al presentar un uso bajo de los videojuegos no desarrollan conductas disruptivas.

De igual modo, Vidal (2020) elaboró una investigación para identificar la asociación estadística entre las variables de dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes del nivel secundario pertenecientes a instituciones públicas pertenecientes al distrito Carmen de la Legua en el Callao, para ello participaron 215 estudiantes de los últimos años con edades que oscilan desde los 14 hasta los 18 años; este estudio fue correlacional de tipo

descriptivo con un diseño no experimental y de corte transversal que utilizó 2 Escalas psicométricas para la adquisición de datos: el Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry. Los resultados demostraron que si hay una correlación estadísticamente significativa ($p < .05$), positiva y directa ($Rho = .295$) entre las variables propuestas, asimismo, se determinó que las dimensiones de la agresividad también tienen relación estadísticamente, con la variable dependencia a los videojuegos, por ejemplo la agresividad física ($Rho = .266$), la hostilidad ($Rho = .240$), la abstinencia ($Rho = .256$), la ira ($Rho = .201$), la agresividad verbal ($Rho = .128$) y el abuso y tolerancia en relación al uso de los videojuegos ($Rho = .281$); seguido a ello se efectuó la comparación de los grupos según su sexo en donde se comprueba que no existen diferencias significativas en las muestras de ambos grupos gracias al estadístico U de Mann Whitney ($p > .05$). Estos datos permitieron a la autora del trabajo, concluir que si hay la presencia de una asociación significativa y directa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en dicentes del distrito de la Carmen de la legua.

Así mismo Samame y Tirado (2021) ejecutaron una investigación con el propósito de identificar la relación entre la adicción a los video juegos y las conductas agresivas en discentes de secundaria de un colegio en Chiclayo, para ello participaron 325 dicentes de edades que oscilan entre los 12 a 17 años, quienes resolvieron el Test de Dependencia a los videojuegos y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, ambas escalas fueron validadas a través del criterio de jueces con valores en el coeficiente V de Aiken superiores a .90 y respecto a la confiabilidad este se logró gracias al estadístico alfa de Cronbach cuyos valores superaron el .80. Los resultados demostraron que un 17% de los estudiantes presentaban niveles altos de adicción a los videojuegos, un 41% niveles medios y un 2.2% niveles altos, asimismo, un 27% registró tener conductas agresivas en un nivel intermedio, un 17% niveles altos y un 5.13% niveles muy altos de agresividad; se evidenció también que si presenta una correlación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas ($p = < .01$), es una relación positiva, directa y fuerte ($Rho = .72$) también se corroboró que existe relación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la abstinencia ($p = .01$) por lo que los

investigadores concluyeron, que las conductas relacionadas a la adicción a videojuegos generan conductas relacionadas a la agresividad en los adolescentes.

Rojas (2022) desarrolló un trabajo investigativo teniendo el propósito de identificar la relación entre la adicción a los video juegos y las conductas agresivas, para ello utilizaron el Test de Dependencia a los videojuegos y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, ambos pasaron la validez mediante el criterio de jueces donde se lograron valores V de Aiken superiores a .90 mientras que para la confiabilidad utilizaron el coeficiente alfa de Cronbach donde lograron índices superiores a .80. Los participantes fueron 56 dicentes de secundaria en una institución educativa de Chiclayo con edades entre 11 a 13 años, lo resultados mostraron que un 42.8% de participantes presentaban niveles regulares y altos de adicción a los videojuegos, un 21.4% representaba altos niveles de adicción; asimismo, un 17.8% registraban niveles altos de agresividad, un 25% altos niveles de hostilidad, un 26.7% altos niveles de ira y un 26.7% altos niveles de agresión verbal, para determinar la correlación estadística utilizaron el coeficiente Pearson llegando a concluir que si existe unacorrelación estadísticamente significativa ($P = < .05$), directa y baja con un valor ($r = .395$) lo que permitió concluir que el uso excesivo de videojuegos si influye en la aparición de conductas agresivas que surgen por la adicción que este les genera por lo que la promoción de actividades que no involucren el celular serán de apoyo para contrarrestar y prevenir las conductas agresivas en adolescentes.

Luque y Mamani (2022) elaboraron un trabajo investigativo teniendo la finalidad de establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en discentes adolescentes de dos colegios de Huancané - Puno, para ello participaron 199 alumnos quienes resolvieron el Test de Adicción a los videojuegos y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry; estas escalas fueron validadas a través de la validez de estructura interna y obtuvieron coeficientes de confiabilidad alfa de Cronbach superiores a .85. Los resultados demostraron que hay una relación estadísticamente significativa ($p = < .001$), moderada y directa ($Rho = .435$) entre la adicción a los videojuegos y la variable de conductas agresivas en los adolescentes, asimismo, las conductas de abstinencia también

se relacionan significativamente ($p = < .001$), directa y de nivel moderado ($Rho = .405$), en cuanto a la dificultad de autocontrol también se halló relación estadísticamente significativa ($P = < .001$) directa con la agresividad ($Rho = .222$). Con estos datos los autores pudieron concluir que la adicción a los juegos de video si afectan en la aparición de conductas agresivas en los dicentes de Huancané, a mayor tiempo empleado en los videojuegos los comportamientos agresivos también aumentan, pero si se disminuye el tiempo de uso de videojuegos también se reduce los comportamientos agresivos.

Por otra parte, en investigaciones internacionales tenemos a, Olmedo et al., (2019) elaboraron un trabajo de investigación en la ciudad de Veracruz — México, con la intención de identificar la relación entre la agresividad, las conductas antisociales y el uso nocivo del celular; para ello entrevistaron a 66 universitarios que se encuentran en edades de 18 a 25 años con un total de 45% de hombres y un 55% de mujeres quienes completaron el Mobile Phone Problematic Use Scale y el Inventario Multifásico de la Personalidad de Minnesota. Los resultados evidenciaron que un 15.2% de los participantes era usuarios ocasionales, asimismo, un 18.2% registró ser usuarios de riesgo y un 4.5% se percibían como usuarios problemáticos por lo que determinaron que un 22.7% eran usuarios dependientes; determinan que existe una relación entre la dependencia al celular y las conductas agresivas, así como también con los comportamientos antisociales. los investigadores concluyeron que niveles altos de dependencia al celular se relacionan con niveles altos de alteración en el pensamiento, asimismo, el uso excesivo del dispositivo celular se relaciona estadísticamente con alteraciones emocionales, euforia y agresividad por lo que es importancia promover conductas fuera del celular en los estudiantes jóvenes para así reducir el tiempo de uso de los celulares.

Fajardo-Santamaria et al., (2020) elaboraron una investigación sobre las consecuencias de los videojuegos en relación al bienestar psicológico en 121 jóvenes universitarios de Bogotá, Colombia, para ello resolvieron el cuestionario de Agresividad en el uso de videojuegos el cual tuvo una validez de contenido por jueces expertos donde se evidenció valores V de Aiken superiores a .90, asimismo la confiabilidad se determinó utilizando el estadístico alfa de Cronbach el cual tuvo un valor de .84 el cual es aceptable. Los resultados se demostraron

a través de un modelo explicativo en donde se hallaron que existen tendencias relacionadas como la ansiedad en el uso de videojuegos con un 11.97% de varianza, asimismo la agresividad con la adicción a los videojuegos con un 10.89% de varianza y las agresividad verbal con un 7.14% de varianza; estos datos se complementan con la teoría dada la relación entre las conductas agresivas y la cantidad de tiempo empleada al uso de videojuegos, las tendencias que se evidenciaron en los estudiantes universitarios de Bogotá reflejan esta conclusión por lo que es de importancia promover conductas que estén relacionados a actividades fuera del celular para así reducir las conductas disruptivas relacionadas.

Goncalves et al., (2020) elaboraron un trabajo investigativo en Brasil, con la finalidad de establecer la relación entre los juegos violentos y la agresividad, la violencia y las conductas delictivas, para ello participaron 249 estudiantes de los cuales 61.8% eran mujeres y 38.2% eran hombres con edades que oscilan desde los 13 hasta los 20 años, los participantes resolvieron el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y el Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas y la Escala de Violencia en los videojuegos los cuales fueron validados por criterio de jueces con la obtención de valores V de Aiken superiores a .90, asimismo, la confiabilidad de los test se logró gracias al estadístico alfa de Cronbach los cuales mostraron datos superiores a .84. Los resultados demostraron la existencia de una relación estadísticamente significativa ($p = <.001$) de tipo directa ($r = .230$) entre la exposición a los videojuegos violentos y las conductas de agresividad física, asimismo, se determinó que existe también una relación estadísticamente significativa ($p <.001$) directa y baja ($r = .14$) entre las conductas antisociales y la violencia en los videojuegos, estos datos permitieron a los autores concluir que la exposición de los estudiantes a juegos de tipo violentos explica la manifestación de conductas antisociales, con mayor incidencia sobre las conductas antisociales por lo que es de suma importancia contrarrestar los tiempos excesivos del uso de videojuegos con temática violenta.

Jiron y Sánchez (2022) realizaron una investigación en Ecuador para determinar la existencia de la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito, para lo cual se

utilizó el Test de Dependencia a los videojuegos y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry los cuales fueron validado por el criterio de jueces con valores V de Aiken superiores a .90 y la confiabilidad fue comprobada gracias al estadístico alfa de Cronbach con datos superiores a .85. Los resultados evidenciaron que el 60% de participantes eran de sexo masculino y un 40% mujeres, asimismo un 51% afirmó que presentan conductas adictivas con los videojuegos en el celular, un 34% era adicto a los videojuegos de computadora y un 15% a los videojuegos de consola, asimismo un 6% presentaba índices altos de dependencia, un 19% niveles medios y 33% niveles muy bajos; se estableció la existencia de una relación estadísticamente significativa ($p = <.001$) entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas, esta relación es directa, positiva y fuerte ($Rho = .590$) por lo que permitió al autor concluir que las conductas agresivas se promueven más con el uso excesivo de los videojuegos por lo que fomentar actividades que no involucren los videojuegos también permitirán la disminución y desaparición de comportamientos agresivos.

Aleissa et al. (2022) elaboraron un trabajo investigativo con el propósito de evaluar la prevalencia del uso de videojuegos y su relación con conductas agresivas en adolescentes de Arabia Saudita para ello participaron 485 dicentes de entre 15 a 18 años de edad quienes resolvieron el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry y un Test de uso de videojuegos, los resultados demostraron que las puntuaciones de agresividad eran diferentes de acuerdo al tipo de videojuegos, aquellos adolescentes que jugaron juegos de acción notaron puntuaciones de agresión verbal más altas ($p = .001$), asimismo, quienes registraron juegos de acción también presentaban índices altos de agresión física ($p = .001$), en relación a aquello que no jugaban juegos de acción se mostró una diferencia en el tamaño del efecto de aquellos que si lo practicaban ($d = 0.2$), aquellos que no jugaron juegos de aventura mostraron puntuaciones medias altas en cuanto a comportamientos agresivos ($p = .001$). Estos datos permitieron a los autores concluir que las puntuaciones altas de agresión verbal se relacionan con los juegos de acción y deportes, de igual manera, los videojuegos que muestran conductas violentas en su desarrollo pueden explicar las puntuaciones altas de agresividad en comparación de aquellos que no juegan este tipo de juegos violentos.

Arrahim (2022) desarrolló un trabajo en la India en donde estableció identificar la relación entre la intensidad de jugar a videojuegos violentos y los niveles de agresividad en jóvenes universitarios de la ciudad de Yogyakarta, para ello participaron 102 universitarios los cuales resolvieron la Escala de Intensidad de juego de videojuegos y la Escala de Agresividad los cuales fueron debidamente validados y con índices aceptables de confiabilidad. Los resultados evidenciaron que si se encuentra una relación significativa ($p = <.001$) entre la intensidad de jugar videojuegos violentos y las conductas de agresividad por lo que los autores concluyeron que cuanto mayor es la intensidad en el tiempo de jugar juegos violentos mayores serán los niveles de agresividad en los estudiantes universitarios, concluyen que es de suma importancia concientizar a los universitarios sobre el uso indebido de los video juegos y promover el uso de video juegos que temáticas no violentas.

En relación con las definiciones fundamentales de las variables en este estudio, iniciaremos explicando sobre la variable "dependencia a videojuegos". Investigadores tales como Landy et al. (2022) mantienen que la adicción de juego digital se representa por un patrón constante y reiterativo de conductas impulsivas de juego desmedido, lo que encamina a un deterioro de control ante el uso desmedido de los videojuegos. Así mismo Carbonell (2020), el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) no incorpora una categoría específica para este trastorno de adicción a los videojuegos; no obstante, se hace mención de un trastorno denominado "Internet Gaming Disorder" (IGD), o trastorno del juego en internet, en el cual se caracteriza por cumplir uno o más de uno de los siguientes criterios durante un tiempo constante de 12 meses: preocupación excesiva por los juegos, irritabilidad al reducir el tiempo de juego, necesidad de dedicar más tiempo al juego en línea, fracasos en los intentos de controlar o dejar el juego, abandono de actividades importantes en favor del juego, y engaño a familiares respecto al uso de videojuegos.

Desde otro punto de vista, Mora-Salgueiro et al. (2022) describen la adicción a los videojuegos como una alteración que abarca elementos psicológicos, biológicos y sociales. En cuanto a los aspectos biológicos, se consideran predisposiciones genéticas o cambios neuroquímicos. García et al.

(2019), por otro lado, señalan que las variables psicológicas pueden incluir el anhelo de evadir la realidad y sentir emociones de gran nivel, por otro lado, los factores sociales podrían estar relacionados con la presión de grupo, la libre disponibilidad a los videojuegos y la interacción grupal mediante estos.

Es necesario también definir el término dependencia pues es de suma importancia ahondar en los diversos conceptos brindados como por Zokirov y Gayipov (2023) quien lo atribuye como una condición en la cual una persona desarrolla una necesidad física o psicológica de una sustancia, actividad o relación en particular, para Ahmadi et al. (2022), es la incapacidad de una persona para funcionar de manera adecuada sin el consumo de una sustancia o la participación en una actividad adictiva, según Pitafi et al. (2020) la dependencia puede ser de índole físico y emocional y manifestarse en distintas áreas de la vida de un individuo; finalmente Kosten y Baxter (2019) indica que es común que exista síntomas de abstinencia cuando se intenta cortar o reducir el consumo de la sustancia o la actividad.

En relación a la dependencia física, Saitz et al. (2021) afirman que esta implica cambios fisiológicos en el cuerpo como resultado del consumo continuo de una sustancia, la cual conlleva a síntomas de abstinencia en cuanto se corta su uso, por ejemplo en el caso de una dependencia de sustancias como el alcohol o los opioides, el cuerpo puede volverse tolerante y requerir cada vez mayores cantidades para lograr los mismos resultados, y la suspensión repentina del consumo puede provocar síntomas de abstinencia física.

Para la dependencia psicológica Brailovskaia et al. (2020), explican como la necesidad emocional o psicológica de una sustancia o actividad; es decir, una persona puede desarrollar una conexión emocional o una fuerte dependencia psicológica hacia una sustancia o una actividad, como el juego, el trabajo o los videojuegos, y puede experimentar dificultades emocionales cuando intenta abstenerse o reducir su participación en ellas.

Una teoría central que procura dar a conocer sobre la adicción a los videojuegos es la formulada por Abt (1970), denominada la teoría del refuerzo. Según esta teoría, la dependencia a los videojuegos tiende a originarse a raíz de las recompensas y la gratificación que los jugadores sienten en el transcurso del juego. El refuerzo positivo, que abarca la consecución de alcanzar las

recompensas virtuales, fortalece la conducta de seguir jugando. Este efecto se intensifica, según Ryan et al. (2006), cuando los adolescentes no tienen satisfechas sus necesidades psicológicas básicas, como la competencia, la autonomía y la conexión social.

Dentro de las dimensiones que componen la variable de dependencia a los videojuegos, se destaca la formulada por Cholz y Marcos (2011). En primer lugar, la dimensión de abstinencia se refiere al malestar que experimenta una persona cuando se le impide el acceso a los videojuegos. Por otro lado, la dimensión de abuso y tolerancia se define por el patrón progresivo y excesivo de juego, jugando con una frecuencia cada vez mayor respecto al inicio. En lo que respecta a la dimensión de problemas generados por videojuegos, esta se vincula con los efectos negativos resultantes del exceso de los mismos. Por último, la dimensión de dificultad en el control se representa por la incapacidad para cesar el juego, incluso cuando se es plenamente consciente de las consecuencias y situaciones adversas asociadas con esta adicción.

En el contexto de la variable de conductas violentas, diversos autores contribuyen con sus definiciones. Según Riesgo et al. (2019), se interpreta como el uso desmedido de la fuerza física, amenazas o agresiones verbales con la finalidad de ocasionar daño, lesiones o intimidación a otro semejante o grupo. Desde la perspectiva de Pérez et al. (2020), la definición se amplía para abarcar desde la violencia física hasta la psicológica o verbal, manifestándose de diversas formas como agresiones físicas, insultos, amenazas, entre otras. Sánchez y Zambrano (2020) la describen como la agresividad que surge entre personas, ya sea en manera de conflicto físico, agresión verbal o agresión emocional. En cambio, Pérez et al. (2019) adoptan una perspectiva más amplia al conceptualizar la conducta violenta como cualquier forma de discriminación sistemática, desigualdad socioeconómica, exclusión social u opresión hacia ciertos grupos.

En relación con la teoría que busca explicar la variable de conductas violentas, se destaca la Teoría del Aprendizaje Social postulada por Bandura y Jeffrey (1973). Esta teoría sostiene que la violencia se adquiere mediante la visualización y reproducción de modelos violentos. De acuerdo con este enfoque, los individuos desarrollan conductas violentas al observar que estos terminan

siendo eficaces para conseguir lo que desean o para solucionar conflictos. Así mismo, según esta teoría, los niveles de refuerzo y recompensa influyen y desempeñan una función crucial en el transcurso del aprendizaje de la violencia.

Seguidamente, los factores de la variable de conductas violentas, propuestas por Emler y Reicher (1995), se detallan de la siguiente manera: Conducta Violenta, esta dimensión abarca el uso de fuerza física, como golpear, empujar, patear y otras formas de agresión física. Victimización, en esta dimensión, se incluyen comportamientos violentos que involucran la utilización de un argot agresivo, insultos, intimidaciones verbales y otras formas de expresión agresiva dirigidas hacia la víctima. Conductas disruptivas, refiere a acciones que implican la ruina deliberada o el perjuicio a la infraestructura escolar, tales como escritos, destrucción o hurtos, generando un entorno disruptivo y conflictivo.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Este estudio de investigación es de tipo básico, de nivel correlacional y corte transversal, pues la recolección de datos para la verificación de la asociación entre las variables solo fue ejecutada una vez en el tiempo en los participantes (Campbell y Stanley, 1965).

3.1.2. Diseño de investigación

El presente estudio es no experimental, pues no se manipuló la interacción de las variables de ningún modo y tampoco se interfirió en las conductas de los participantes limitándose solo a la recolección de datos (Ato et al., 2013).

3.2. Variables y operacionalización:

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual: Se refiere a un trastorno con características específicas en el cual el jugador persiste en su conducta hasta causar un deterioro clínico o significativo en diferentes aspectos de su vida (OMS, 2019).

Definición operacional: El análisis se fundamentará en la recaudación de información a través del uso del Test de dependencia a los Videojuegos (TDV), el cual fue desarrollado por Choliz et al. (2017), formado por 25 ítems y 4 factores: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a videojuegos y dificultad de control.

Indicadores: tiempo excesivo, necesidad de jugar, obsesión por avanzar, no controla el juego.

Escala de medición: Es de tipo ordinal.

Variable 2: conducta violenta

Definición conceptual: Hace referencia a la violencia que se presenta entre personas, ya sea en forma de conflicto físico, agresión verbal o abuso emocional (Sánchez y Zambrano, 2020).

Definición operacional: La Escala de Violencia Escolar por Emler y Reicher (1995) y adaptada en Perú por Ortiz y Livia (2016), se compone por 2 dimensiones: conducta violenta en la escuela, victimización; contiene 19 ítems.

Indicadores: Robo, daño a propiedades ajeno, agredir y pegar a compañeros.

Escala de medición: Es de tipo ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

De acuerdo con Torres (2019), los componentes se refieren a elementos que se asemejan en características y significados similares a lo que los investigadores están buscando. En la presente investigación, la población serán estudiantes de nivel secundaria pertenecientes a instituciones educativas públicas del AA. HH Federico Villarreal - Comas; que son 608 estudiantes, información dada por la parte administrativa de la investigación.

Criterios de inclusión: Hace referencia a los estudiantes de las instituciones educativas de nivel secundaria de instituciones educativas públicas del AA. HH Federico Villarreal - Comas, estudiantes de cualquier sexo, estudiantes de 1ro a 5to de secundaria.

Criterios de exclusión: Esto se refiere a los estudiantes que no han completado los dos instrumentos de evaluación o que no asistieron a la sesión de aplicación debido a circunstancias como enfermedad, asistencia u otras razones.

Tabla 1

Población de estudiantes de la institución educativa pública 2040 República de Cuba del AA. HH Federico Villarreal – Comas

Centro educativo	H	M	Total	H%	M%	Total %
Primero	68	65	133	11.2%	10.7 %	21.9 %
Segundo	56	55	111	9.2%	9%	18.2 %
Tercero	80	52	132	13.2%	8.6 %	21.8 %
Cuarto	70	55	125	11.5%	9 %	20.5 %
Quinto	56	51	107	9.2%	8.4%	17.6 %
Total	330	278	608	54.3%	45.7%	100%

Nota: La tabla una fue elaborada con los datos obtenidos de la base de datos del ministerio de educación escale MINEDU (2022).

3.3.2. Muestra

Respecto a la muestra, se establece como un determinado número significativo que representa de forma específica a la población, ya que mantienen características relevantes para los investigadores (Otzen y Manterola, 2022).

Para establecer la muestra, se utilizó la fórmula de muestras finitas teniendo un nivel de confiabilidad del 96% y un margen de error de solo el 0.4%. El resultado obtenido fue un total de 317 sujetos, a quienes se les aplicarán las escalas para responder a las preguntas planteadas en este trabajo (MINEDU, 2022).

Adicionalmente, se realizó una prueba piloto con la participación de 151 estudiantes para establecer los valores esperados. En este contexto, autores como García-García et al. (2013) sugieren que la extensión de la muestra para análisis piloto puede variar entre 30 y 50 colaboradores, quienes deberán tener las características que el investigador desea analizar con antelación.

Tabla 2

La muestra de estudiantes de la institución educativa pública del AA. HH Federico Villarreal – Comas considerando el 4 % de error y 96 % de confianza

Centro educativo	H	M	Total	H%	M%	Total %
Primero	36	34	133	11.2%	10.7 %	21.9 %
Segundo	29	29	111	9.2%	9%	18.2 %
Tercero	42	27	132	13.2%	8.6 %	21.8 %
Cuarto	36	29	125	11.5%	9 %	20.5 %
Quinto	29	26	107	9.2%	8.4%	17.6 %
Total	172	145	317	54.3%	45.7 %	100%

Nota: La tabla dos fue elaborada con los datos obtenidos de la base de datos del ministerio de educación, escale MINEDU (2022).

3.3.3. Muestreo

Se utilizará la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual permite que todos los individuos puedan ser partícipes de la investigación, pero dependerá de que cuenten con los criterios de inclusión y de su predisposición voluntaria para participar de las encuestas (Otzen y Manterola, 2022).

3.3.4. Unidad de análisis

Estará conformado por adolescentes del nivel secundario de centros educativos públicos del AA. HH Federico Villarreal – Comas

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Se utilizará la encuesta como forma de recolección de información, empleando escalas con ítems diseñados para medir las dimensiones y variables planteadas (Ramírez, 2019).

La primera variable será medida mediante el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), que fue analizada psicométricamente en Perú llevado a cabo por Salas et al. (2017). Este instrumento se fundamenta en una muestra de 467 estudiantes de Lima Metropolitana y comprende 25 ítems diseñadas para evaluar 4 factores inmersos en la variable dependencia a los videojuegos. La recopilación de información se efectuará a través de una escala de Likert que abarca puntuaciones del 1 al 5. Cabe destacar que este instrumento de medición es uno de los más actuales que evalúa la adicción a los videojuegos, inicialmente desarrollado y validado por Chóliz y Marco en 2011. Teniendo en cuenta que en su creación constaba de 55 ítems, posterior al proceso de validación se optó conservar solamente 25 ítems.

En este estudio, se realizaron pruebas para analizar las propiedades psicométricas del instrumento en una muestra de 151 participantes. Al evaluar la estructura interna, se observaron favorables valores tanto en términos absolutos e incrementales ($\chi^2/df=4.24$; $RMSEA=.052$; $SRMR=.073$; $GFI=.990$; $CFI=.999$; $TLI=.999$; $NFI=.972$), lo que respalda la composición factorial de 4 dimensiones postulada por el creador original. Además, se encontraron niveles satisfactorios en los índices de confiabilidad para el instrumento en su conjunto, con coeficientes elevados ($\alpha=.952$ y $\omega=.954$).

Por otra parte, para la variable dos, se aplicará la escala de violencia escolar desarrollada por Ortiz y Livia (2016), compuesta por 19 ítems y diseñada para evaluar conductas violentas en el ámbito educativo. Esta herramienta permite que los estudiantes indiquen la frecuencia con la que han participado en conductas violentas en la escuela, ya sea como víctimas o agresores, durante el último año. Las respuestas se calificarán mediante una escala tipo Likert que va desde 1 hasta 5, midiendo los factores de conducta violenta en la escuela y victimización.

En este estudio, se realizaron pruebas para verificar las propiedades psicométricas de este instrumento en una muestra de 151 participantes. Al realizar el análisis de la estructura interna, se observaron favorables ajustes tanto en términos absolutos e incrementales ($\chi^2/df=7.75$; RMSEA=.080; SRMR=.000; GFI=.995; CFI=.999; TLI=.996; NFI=.960), corroborando la estructura factorial de 2 dimensiones postulada por el creador original de la escala. Asimismo, se hallaron niveles satisfactorios en los ajustes de confiabilidad para el instrumento en su conjunto, con coeficientes elevados ($\alpha=.908$ y $\omega=.921$). Además, para los factores específicas de Ecuanimidad ($\alpha=.898$ y $\omega=.896$) y Sentirse bien solo ($\alpha=.828$ y $\omega=.826$), se evidenciaron niveles óptimos de confiabilidad.

3.5. Procedimientos

Al inicio de la investigación, se estableció comunicación con los encargados de los centros educativos con la finalidad de lograr la aceptación necesaria y llevar a cabo el uso y desarrollo de las escalas de evaluación. Posteriormente logrado la aceptación necesaria, se procedió a la aplicación de las escalas a los discentes. La información recabada fue registrada en una base de datos para posteriormente hacer un análisis estadístico utilizando el software SPSS en su versión 25, el cual está disponible de forma gratuita. Este análisis se empleó para la creación de tablas, gráficos y para explorar las relaciones entre las variables del estudio.

3.6. Métodos de análisis de datos

Una vez obtenida la base de datos de las unidades de análisis se procedió a verificar que los datos estén completos y organizados en un libro de Excel, posteriormente se dispuso pasar la información al programa SPSS en donde se realizó los siguientes procedimientos estadísticos: en primer lugar se verificó los estadísticos descriptivos y las frecuencias de respuestas en cuanto a las variables propuestas para describir los niveles obtenidos en cada una de ellas, seguido a ello se verificó si la distribución de los datos era paramétrica o no paramétrica a través del coeficiente Kolmogórov-Smirnov, por lo cual se determinó que la distribución de los datos no es normal por lo que se decidió

trabajar con el coeficiente de correlación Rho de Spearman. También se evaluó la diferencia de los rangos de los dos grupos, hombres y mujeres, a través del coeficiente U de Mann Whitney. Finalmente, a través del estadístico Rho de Spearman se determinó cada una de las relaciones propuestas en este estudio.

3.7. Aspectos éticos

Es esencial mencionar que en este trabajo se respetaran los principios éticos enmarcados en el Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo, respetando la documentación resolutive del Consejo Universitario N° 0262.2020/UCV. Tales principios éticos comprenden los criterios que se presentan a continuación: a) principio de beneficencia, por lo que el responsable de la investigación se encarga de la responsabilidad de salvaguardar a los colaboradores ante posibles situaciones adversas. En este trabajo, se asegurará el anonimato en identidad y el derecho a la información de los participantes. b) no maleficencia, se velará por el bienestar de los colaboradores en términos físicos, emocionales y sociales. Además, los datos recopilados se emplearán exclusivamente en un contexto de estudio. c) autonomía, se hará prevalecer la colaboración voluntaria de los participantes, así como también su derecho a ser informados sobre el compuesto del estudio se considerará la hidalguía de cada participante en favor a su autenticidad. d) justicia, se propiciará la equidad de trato entre los colaboradores, garantizando un tratamiento ético en su totalidad para los colaboradores.

IV. RESULTADOS

Tabla 3

Niveles de dependencia a los videojuegos

Dependencia a los videojuegos			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de dependencia a los videojuegos	Alta	53	16.7%
	Media	102	32.2%
	Baja	162	51.1%
	Total	317	100.0%

En la tabla 3 se puede visualizar los niveles de dependencia a los videojuegos que registran los estudiantes de secundaria del asentamiento humano Federico Villarreal en Comas, donde se aprecia que un 51.1% de los participantes reportó bajos niveles de dependencia a los videojuegos, asimismo, un 32.2% registró niveles medios de dependencia y un 16.7% de los encuestados obtuvieron niveles altos de dependencia a los videojuegos.

Tabla 4

Niveles de conducta violenta

Conducta violenta			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de conductas violentas	Alta	4	1.3%
	Media	49	15.5%
	baja	264	83.3%
	Total	317	100.0%

En la tabla 4 se observa los distintos niveles de conducta violenta que registran los estudiantes de secundaria del asentamiento humano Federico Villarreal en Comas, los resultados evidencian que un 83.3% de los adolescentes participantes

registraron niveles bajos de conducta violento, un 15.5% reportó niveles medios de conducta violenta y finalmente un 1.3% reportó niveles altos de conducta violenta.

Tabla 5

Prueba U de Mann-Whitney de la variable dependencia a los videojuegos según sexo

	Sexo	n	RP	U de Mann Whitney	p	d
Dependencia a los videojuegos	Varón	165	179.49	9158.500	.000	.479
	Mujer	152	136.75			

nota: n = muestra; p = nivel de significancia; d = Tamaño del efecto; RP = Rango Promedio; p = significancia.

Como se aprecia en la tabla 5, los resultados de las comparativas entre los grupos varón y mujer evidenciaron un coeficiente U de Mann Whitney de 9158.500, un rango promedio de 179.49 para los varones y un 136.75 para las mujeres, también se evidencia el tamaño del efecto, que con un valor de .479 se considera grande (Cohen, 1988); finalmente se demuestra que existe una diferencia estadísticamente significativa entre ambos grupos pues el valor obtenido fue de $p < .05$, por lo tanto, se puede afirmar que los grupos presentes participantes en la dependencia a los videojuegos tienen diferencias de distribución estadística (Romero et al., 2013).

Tabla 6

Prueba U de Mann-Whitney de la variable conducta violenta según sexo

	Sexo	n	RP	U de Mann Whitney	p	d
Conducta violenta	Varón	165	161.44	12138.00	.621	.055
	Mujer	152	156.36			

nota: n = muestra; p = nivel de significancia; d = Tamaño del efecto; RP = Rango Promedio; p = significancia.

En la tabla 6, los resultados hallados en cuanto a las comparaciones entre los grupos varón y mujer evidenciaron un coeficiente U de Mann Whitney de 12138.00, un rango promedio de 161.44 para los varones y un 156.36 para las mujeres, asimismo, se evidencia el tamaño del efecto, que con un valor de .055, se considera pequeño (Cohen, 1988); para concluir no se afirma que existe una diferencia significativa entre ambos grupos pues el valor obtenido fue de $p > .05$ (Romero et al., 2013).

Tabla 7

Relación la variable dependencia a los videojuegos y las dimensiones de conducta violenta

Correlaciones			
		Conducta violenta	Victimización
Dependencia a los videojuegos	Rho de Spearman	,248**	,330**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	r^2	.062	.108
	n	317	317

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 7 contiene los valores de la asociación entre la Dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la Conducta violenta, en primer lugar se evidencia que si existe una correlación estadísticamente significativa ($p < .05$) entre la primera variable y la conducta violenta, con un valor Rho de .248 se le considera una correlación positiva media (Montes et al., 2021) y un tamaño del efecto pequeño ($r^2 = .062$) (Cohen, 1988); por otro lado, la relación entre la dependencia a los videojuegos y la victimización también presentaron una correlación estadísticamente significativa ($p < .05$) con un valor Rho de .330 se le considera una correlación positiva media (Montes et al., 2021), asimismo, presenta un tamaño del efecto mediano con un valor r^2 de .108 (Cohen, 1988). Ambas asociaciones permiten referir que, existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta, así mismo, hay una relación entre la dependencia a los videojuegos y la victimización en adolescentes de secundaria del asentamiento humano Federico Villarreal en el distrito de Comas.

Tabla 8

Relación la variable conducta violenta y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

		Conducta violenta
Abstinencia de videojuegos	Rho	.348
	p	.000
	r^2	.121
Abuso y tolerancia de videojuegos	Rho	.283
	P	.000
	r^2	.080
Problemas ocasionados por los videojuegos	Rho	.319
	P	.000
	r^2	.101
Dificultad en el control del uso de videojuegos	Rho	.298
	P	.000
	r^2	.088
	N	317

Nota: Rho = Spearman, p = significancia, n = muestra

La tabla número 8 muestra los datos de la asociación de la segunda variable y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos, entre ellos se encuentra la Abstinencia y la Conducta violenta cuyos valores permiten afirmar que si hay una correlación estadísticamente significativa entre la abstinencia de jugar videojuegos y la conducta violenta ($p < .001$) con un nivel de correlación positiva media (Rho = .348) (Montes et al., 2021) y un tamaño del efecto medio ($r^2 = .121$) (Cohen, 1988); Asimismo, se puede observar los valores de la asociación entre el Abuso y tolerancia de videojuegos y la Conducta violenta, estos datos demuestran la existencia de una correlación estadísticamente significativa ($p < .001$) con un nivel de correlación positiva media (Rho = .283) (Montes et al., 2021) con un tamaño del

efecto pequeño ($r^2 = .080$) (Cohen, 1988).

También dentro de la sexta tabla se visualiza la asociación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y las conductas violentas en donde se evidencia una relación significativa ($p < .05$) con un nivel de correlación positiva media ($Rho = .319$) (Montes et al., 2021) y un tamaño del efecto mediano ($r^2 = .101$) (Cohen, 1988); finalmente, la dificultad en el control del uso de videojuegos y las conductas violentas también se relacionan estadísticamente ($p < .05$) con un grado de correlación media ($Rho = .298$) y un tamaño del efecto pequeño ($r^2 = .088$) (Cohen, 1988). Estas evidencias numéricas permiten rechazar la cuarta hipótesis nula y aceptar que existe una relación entre los factores de la dependencia a los videojuegos y las conductas violentas en adolescentes del asentamiento humano Federico Villarreal perteneciente al distrito de Comas.

Tabla 9

Relación entre la dependencia a los videojuegos y conducta violenta

		Conducta violenta
	Rho	.337
	p	.000
Dependencia a los videojuegos	r^2	.113
	n	317

Nota: Rho = Spearman, p = significancia, n = muestra

La tabla 9 contiene los valores de la asociación entre la Dependencia a los videojuegos y la Conducta violenta, los datos que se observan demuestran la existencia de una correlación significativa entre las variables propuestas ($p < .001$), esta relación obtuvo un Rho de .337 denominado como un nivel de correlación positiva medio (Montes et al., 2021), asimismo, presenta un tamaño del efecto mediano ($r^2 = .113$) (Cohen, 1988); estos datos hallados permiten afirmar que existe una relación directa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas violentas en adolescentes que pertenecen al asentamiento humano Federico Villarreal del distrito de Comas.

V. DISCUSIÓN

Las conductas violentas en los adolescentes que estudian en un centro educativo no son comportamientos que ayuden en el proceso de enseñanza — aprendizaje, de allí parte el interés de esta investigación que propuso que existe asociación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas violentas en estudiantes regulares de nivel secundario pertenecientes al asentamiento humano Federico Villarreal.

En cuanto a la estructura investigativa, el primer objetivo específico es la descripción de los niveles de dependencia a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal en Comas, los resultados demuestran que un 16.7% de los adolescentes encuestados presentan altos niveles de dependencia, es decir, consumen muchas horas de videojuego al día, tienen la sensación de que algo les hace falta cuando tienen mucho tiempo sin jugar e incluso presentan dificultades para controlar sus conductas en relación al consumo de videojuegos; asimismo, un 32.2% presentaron niveles medios de dependencia a los videojuegos, estos adolescentes también presentan los mismos signos y síntomas pero en menor medida en comparación de quienes tienen niveles altos de dependencia a los videojuegos. Al respecto, el trabajo de Sánchez (2022) revela datos similares en donde un 6% reportó niveles altos de dependencia y un 19% niveles promedios de dependencia, asimismo, evidencia que un 5% reportó grados altos en agresividad y un 15% niveles medios de conducta violenta; esta información es relevante porque detallada que no fue necesario detectar una muestra amplia en cuanto a comportamientos adictivos y de agresividad para demostrar la relación que existe entre ellos.

Seguidamente, el segundo objetivo específico es la descripción de los niveles de conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal en Comas, los datos obtenidos muestran que un 15.5% de los adolescentes presentan niveles medios de conducta violenta, es decir, han manifestado conductas agresivas dentro del colegio, así como también buscaron excusas para victimizarse de otros compañeros para así justificar la violencia que ejercen; asimismo, un 1.3% registraron niveles altos de conducta

violenta significando que estos adolescentes presentan conductas agresivas constantes dentro de las instalaciones del centro educativo, estos comportamientos violentos son ejercidos en contra de sus compañeros y en contra de los agentes educativos. En relación a estos datos, Rojas (2022) evidenció en su investigación que un 17.86% de estudiantes reportó tener niveles altos de agresividad y un 46.43% registró tener niveles promedios en cuanto a conductas violentas; en cuanto al nivel de adicción a los videojuegos se expone en el estudio que un 44.64% de participantes manifestaron tener niveles regulares. Si bien existe la manifestación de conductas violentas en estudiantes adolescentes, se debe de tener en cuenta que estas se manifiestan en plazos determinados, es decir, pueden tener periodos largos y cortos que son influenciados por distintos motivos y circunstancias no relacionados a la dependencia a los videojuegos.

Para con el tercer objetivo específico se propuso comparar la dependencia a los videojuegos según el sexo en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal, Comas; los datos demuestran que existe una diferencia estadísticamente significativa ($p < .05$) en la distribución de los datos de los grupos divididos entre hombres y mujeres. Esta prueba estadística evidencia que los grupos evaluados no presentan similitudes en su distribución paramétrica por lo que esta diferencia debe de ser considerada para no aceptar que representan una misma población con características similares. Estos datos difieren de los hallados por Vidal (2020) quien describió en su investigación que no encontró diferencias estadísticamente significativas entre los grupos masculino y femenino en relación a la dependencia a los videojuegos en adolescentes del distrito de la Carmen de la Legua en el Callao, estas evidencias se dan a través del coeficiente U de Mann Whitney con un valor superior a .05 lo que permitió a la autora determinar que ambos grupos y sus respectivas muestras son similares estadísticamente.

En cuanto al cuarto objetivo que es comparar la conducta violenta según el sexo en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal, Comas; se halló que los grupos evaluados, hombres y mujeres, no presentan una diferencia significativa entre sus muestras ($p < .05$) por lo que se

puede afirmar que ambos grupos si tienen similitudes en su muestra en cuanto a su distribución estadística. Estos valores son similares a los encontrados por Vidal (2020) quien determino en su estudio que los adolescentes estudiantes del Callo diferenciados en grupos representados por varones y mujeres no presentan diferencias estadísticamente significativas en cuanto a la evaluación de los niveles de conductas agresivas pues el valor U de Mann Whitney que obtuvo es mayor a .05 lo que le permitió al autor afirmar que ambas muestras presentan similitudes.

En relación al quinto objetivo específico se propuso determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal, 2023; los datos que se hallaron demostraron que, en cuanto a la relación entre la dependencia a los videojuegos y la primera dimensión de la conducta violenta se evidenció que si presentan una relación directa ($Rho = .248$) estadísticamente significativa ($p < .05$). Por otro lado, se halló que la asociación entre la dependencia a los videojuegos y la victimización presentan una correlación directa ($Rho = .330$) estadísticamente significativa ($p < .05$); esta aseveración permite explicar que las conductas violentas están directamente relacionados a la adicción que se puede tener con los videojuegos, la ausencia de horas de ocio generan en el adolescente síntomas negativos que lo orillan a un sentimiento de necesidad, una urgencia inmediata de querer dedicarle tiempo a videojuegos que le parecen atractivos al individuo. Respecto a esto, Luque y Mamani (2022) evidenciaron que los problemas relacionados a los videojuegos se asocian con la agresión verbal ($Rho = .315$), también se asocia con la agresión física ($Rho = .319$), igualmente se relaciona con la hostilidad ($Rho = .284$) y finalmente refieren que se asocia significativamente con la ira ($Rho = .280$); estas similitudes reflejan los comportamientos que adquieren ciertos adolescentes frente a la incapacidad de controlar sus propias conductas.

Respecto, al sexto objetivo específico se propuso determinar la relación entre la conducta violenta y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villarreal, 2023; los datos que se hallaron demostraron que, en cuanto a la relación entre

la abstinencia y la conducta violenta se evidenció que si presentan una relación directa ($Rho = .348$) que es estadísticamente significativa ($p < .05$). Por otro lado, se halló que la asociación entre el abuso y la tolerancia de videojuegos y la conducta violenta presentan una correlación directa ($Rho = .283$), también se encontró que los problemas ocasionados por los videojuegos se relacionan significativamente con los comportamientos violentos; finalmente se demuestra que la dificultad en el control sobre el uso de los juegos digitales también tiene una relación significativa con las conductas violentas en los adolescentes. Sobre esto, Luque y Mamani (2022) encontraron datos estadísticos muy similares en su investigación, la abstinencia se relaciona positivamente con la hostilidad ($Rho = .419$), el abuso y tolerancia se asocia con agresión verbal ($Rho = .193$), en cuanto a los problemas ocasionados por los videojuegos demuestra que se relaciona con la agresión física ($Rho = .319$) y que la dificultad de control en relación a los videojuegos se relaciona con hostilidad ($Rho = .359$); estas similitudes permiten inferir que los adolescentes son proclives a desarrollar una dependencia a los juegos digitales dejando que el exceso de este tipo de diversión se convierta en un problema que se manifiesta conductualmente. Los estudiantes adolescentes están en una etapa donde se prioriza el aprendizaje por lo que no se les exige trabajar, esto puede ocasionar que mucho del tiempo libre que poseen lo utilicen para otros propósitos: como el uso de videojuegos; si el usuario no tiene control del tiempo empleado puede manifestar abstinencia, asimismo esa abstinencia se convierte en una falta de control emocional y conductual, lo que conllevará a nuevamente abusar del tiempo utilizado en el uso de juegos digitales.

Finalmente, en relación a lo expuesto, se propuso como objetivo general de esta investigación determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta en estudiantes de nivel secundario público del AA.HH. Federico Villarreal en el distrito de Comas, 2023; en la obtención de los resultados, los valores encontrados permiten inferir que si hay la presencia de una relación estadísticamente significativa ($p < .05$) entre la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta presente en adolescentes estudiantes de secundaria del asentamiento humano Federico Villarreal, esta relación directa obtuvo un nivel medio ($Rho = .337$), gracias a ello se puede confirmar que los adolescentes que suelen tener más horas invertidas en videojuegos también

presentan un mayor grado de conductas violentas; esta aseveración es similar a la planteada por Rojas (2022) quien determinó que existe una correlación positiva ($Rho = .395$) entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas, esta relación también fue estadísticamente significativa ($p < .05$) en estudiantes de secundaria de un colegio en Chiclayo. Asimismo, Luque y Mamani (2022) evaluaron la asociación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de Huancané en donde también evidenciaron que existe una relación estadísticamente significativa entre ambas variables ($p < .001$) con un nivel de correlación positivo medio ($Rho = .435$) demostrando que los estudiantes que suelen estar más tiempo con los videojuegos también manifiestan en mayor proporción conductas agresivas.

Continuando lo afirmado, se evidencia que la actividad continua de los adolescentes con los videojuegos ocasionalmente aumenta sus conductas agresivas, tal y como también lo demuestra Sánchez (2022) quien estableció que existe una relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas ($p < .05$), con un nivel de correlación positivo considerable ($r = .590$) demostró que los estudiantes universitarios de la ciudad de Quito manifiestan conductas violentas y agresivas cuanto más tiempo dedican a jugar juegos de video.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se evidencia que, si existe una relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta en estudiantes adolescentes que cursan el nivel secundario del asentamiento humano Federico Villarreal en el distrito de Comas, 2023.

SEGUNDA: Los niveles de dependencia a los videojuegos de los adolescentes estudiantes del nivel secundario, según los resultados se revela que un 16.7%, con una frecuencia de 53, presentaban niveles altos de dependencia a los videojuegos, y un 32.2% presentan niveles medios de dependencia a los videojuegos con una frecuencia de 102 estudiantes.

TERCERA: Los niveles de conducta violenta registrados por los estudiantes, muestran que un 1.3% registra niveles altos de esta conducta, esto representa un total de cuatro estudiantes, y un 15.5% reportó niveles medios de conducta violenta con una frecuencia de 49 adolescentes participantes.

CUARTA: Existen diferencias significativas en los rangos promedios de la dependencia a los videojuegos, resultando mayor en el grupo de hombres.

QUINTA: No existen diferencias significativas en los rangos promedios de la variable conducta violenta.

SEXTA: Existen relaciones positivas y significativas, de grados medio, entre la variable dependencia a los videojuegos y los factores de la conducta violenta.

SETIMA: Existen relaciones positivas y significativas, de grados medio, entre la variable conducta violenta y las 4 dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda extender las investigaciones de las variables propuestas, la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta en contextos sociodemográficos específicos deben de ser atendidos con particular atención, pues las condiciones de vida pueden alterar el normal desarrollo de los estudiantes adolescentes.

SEGUNDA: Es recomendable ampliar las zonas de investigación, existen lugares alrededor del distrito de Comas que presentan similitudes con el asentamiento humano Federico Villarreal por lo que sería de vital importancia complementar más investigaciones relacionados a la misma zona para así también, en un futuro, se pueda recabar información relevante de cada uno de esos estudios.

TERCERA: Se recomienda a los directivos y profesores de los colegios participantes de esta investigación promover la educación en los padres en relación a los temas de violencia, asimismo, realizar talleres que involucren tanto a los estudiantes como a los mismos profesores, para así concientizar sobre las conductas violentas.

CUARTA: Se recomienda al área psicopedagógica y a los docentes de tutoría que se trabaje desde programas preventivos, pues las adicciones, como lo es la dependencia a los videojuegos, se trabajan mejor desde la prevención; para evitar la complejidad de la rehabilitación, inicialmente mejorando las formas de prevenir este tipo de conductas anormales desde la educación y la concientización.

REFERENCIAS

- Abt, C. (1987). *Serious games*. University press of America.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=axUs9HA-hF8C&oi=fnd&pg=PR13&dq=abt+1970+serious+games&ots=d-Y0fkCdxP&sig=WKojaJKrUlwxREQkTrzmw_ZzCFY
- Ahmadi, S., Basharpour, S., Atadokht, A., Narimani, M., & Hasani, F. (2022). Pattern of Structural Relationships between Dysfunctional Personality Beliefs and Dependence Severity in Substance Dependent People: Mediated by difficulty in Emotion Regulation. *Journal of Health and Care*, 24(3), 193-204.
https://hcjournal.arums.ac.ir/browse.php?a_code=A-10-1376-1&sid=1&slc_lang=en
- Aleissa, M. A., Alenezi, S., Saleheen, H. N., Bin Talib, S. R., Khan, A. H., Altassan, S. A., & Alyahya, A. S. (2022). The association between video game type and aggressive behaviors in Saudi youth: a pilot study. *Behavioral Sciences*, 12(8), 289. <https://www.mdpi.com/2076-328X/12/8/289>
- Arrahim, M. (2022). *Hubungan intensitas bermain videojuego violencia dengan tingkat agresivitas pada mahasiswa di yogyakarta*. [Tesis de Doctorado, Universidad UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Depok, Indonesia].
<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/55607/>
- Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038 – 1059. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16728244043.pdf>
- Bandura, A., y Jeffrey, R. W. (1973). Role of symbolic coding and rehearsal processes in observational learning. *Journal of personality and social psychology*, 26(1), 122. <https://psycnet.apa.org/record/1973-24221-001>
- Bowlby, J. (1969). Disruption of affectional bonds and its effects on behavior. *Canada's mental health supplement*, 59(12).
<https://psycnet.apa.org/record/1970-06805-001>
- Brailovskaia, J., Bierhoff, H. W., Rohmann, E., Raeder, F., & Margraf, J. (2020). The relationship between narcissism, intensity of Facebook use, Facebook flow

- and Facebook addiction. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 100265. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352853219301695>
- Campbell, D. y Stanley, J. (1995). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Rand McNally & Company.
- 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>
- Cárdenas, M. y Arancibia, H. (2014). Potencia estadística y cálculo del tamaño del efecto en Gpower: Complementos a las pruebas de significación estadística y su aplicación a la psicología. *Salud y Sociedad*, 5(2), 210 – 224. <https://www.redalyc.org/pdf/4397/439742475006.pdf>
- 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
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 27(2), 418 - 426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences, second edition*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Domínguez, S. (2017). Magnitud del efecto, una guía rápida. *Educación Médica*. https://www.researchgate.net/publication/319420547_Magnitud_del_efecto_una_guia_rapida
- El Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2018). *Violencia en las escuelas: una lección diaria*. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/la-mitad-de-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-en-la-escuela#:~:text=Seq%C3%BAAn%20los%20%C3%BAltimos%20datos%20disponibles,que%20acosan%20a%20sus%20compa%C3%B1eros>.
- Emler, N. y Reicher, S. (1995). *Adolescence and delinquency*. Oxford: Blackwell.

- Flores, C. y Flores, K. (2021). Tests to verify the normality of data in production processes: Anderson-Darling, Ryan-Joiner, Shapiro-Wilk and Kolmogorov-Smirnov. *Societas. Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 23(2), 83 – 97. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/341/3412237018/3412237018.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill.
- Infobae. (2023). Casos de violencia entre escolares. <https://www.infobae.com/peru/2023/11/10/reportan-mas-de-10-mil-casos-de-violencia-entre-escolares-durante-el-2023/>
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Revista Movimiento Científico*, 8(1), 98 – 104. <https://revmovimientocientifico.iberu.edu.co/article/view/mct.08111>
- Romero, M. (2016). Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal. *Revista Enfermería del Trabajo*, 6(3), 105 – 114. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5633043>
- Fajardo-Santamaría, J. A., Santana-Espitia, A. C., & Caldas-Quintero, C. A. (2022). Association Between the Time Spent Playing Video Games and the Tendency to Aggressiveness in University Students from Bogotá DC. *Revista Colombiana de Educación*, (84). http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162022000100208&script=sci_abstract&tlng=en
- García-García, J. A., Reding-Bernal, A., & López-Alvarenga, J. C. (2013). Sample size calculation in medical education research. *Investigación en educación médica*, 2(8), 217-224. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000400007&script=sci_abstract&tlng=en
- García, G., Peña, S., Balsi, J., González, P., Castro, F. y Márquez, E. (2019). Predominio de las TIC y adicción a las redes sociales en estudiantes universitarios del área de salud. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 7(13), 83 - 91. <http://agora.edu.es/servlet/articulo?codigo=7107358>
- Goncalves, B. M. D., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M., & Mariano, T. E. (2020).

- “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25, 261 - 271. <https://www.scielo.br/j/pusf/a/svdqhNdg9TnRHXcY3Rx4fnk/?lang=en>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2023). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. (Vol. 2). Mc Graw-Hill. <https://www.academia.edu/download/64591365/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa,%20cualitativa%20y%20mixta.pdf>
- Jirón, J. y Sánchez, C. (2022). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito*. [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5130>
- Jordan, F. y Simkin, H. (2022). Evidencias de validez de la Versión Corta de la Escala de Adicción a Videojuegos (GAS-SF) en una muestra de videojugadores argentinos. *Revista psicodebate: psicología, cultura y sociedad.*, 22(2), 60 - 75. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S2451-66002022000200060&script=sci_abstract&lng=en
- Kosten, T. R., & Baxter, L. E. (2019). Effective management of opioid withdrawal symptoms: A gateway to opioid dependence treatment. *The American journal on addictions*, 28(2), 55 - 62. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/ajad.12862>
- 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>
- Luque, S. y Mamani, G. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Puno, Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100615/Luque_S-S-Mamani_TG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Marin, S. (2022). Influencia del funcionamiento familiar en la conducta de los adolescentes. Una revisión de la literatura científica (2017-2021). *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 5(12), 81 - 92. <https://www.repsi.org/index.php/repsi/article/view/93>

Ministerio de Educación. (2021). *Reporte de SiSeVe a nivel nacional del 2013 hasta el 2021.*

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7604/N%c3%bamero%20de%20casos%20reportados%20en%20el%20S%c3%adseVe%20a%20nivel%20nacional%20www.siseve.pe%20del%2015092013%20al%2031032021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Montes, A., Ochoa, J., Hernández, J., Mendoza, V. y Díaz, C. (2021). Aplicación del coeficiente de correlación de Spearman en un estudio de fisioterapia. *Cuerpo Académico de Probabilidad y Estadística BUAP*. <https://www.fcm.buap.mx/SIEP/2021/Extensos%20Carteles/Extenso%20Juliana.pdf>

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

Municipalidad de Comas. (2023). *Geografía*. <https://www.municomas.gob.pe/distrito/geografia>

Olmedo, I. J., Denis, E., Barradas, M. E., Villegas, J. E., & Denis, P. B. (2019). Agresividad y conducta antisocial en individuos con dependencia al teléfono móvil: un posible factor criminogénico. *Horizonte Médico*, 19(3), 12 - 19. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1727-558X2019000300003&script=sci_arttext

Organización mundial de la Salud. (2020). *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>

Ortiz, M. y Livia, J. (2016). Validez y fiabilidad de la escala de violencia escolar en una muestra de estudiantes de instituciones educativas públicas de Lima. *Cátedra Villareal Psicología*, 1(1), 21 - 31. <http://revistas.unfv.edu.pe/index.php/CVFP/article/view/122/121>

Otzen, T., & Manterola, C. (2022). Sampling techniques on a population study.

International journal of morphology, 35(1), 227 – 232.

http://www.intjmorphol.com/es/resumen/?art_id=4049

Peralta-Cabrejos, L. y Torres-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://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263>

Pérez, V., de La Vega, O. y Alfonso, O. (2020). Repercusión familiar de la conducta violenta. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252020000300009

Pérez, K., Romero, K., Robles, J. y Flórez, M. (2019). Prácticas parentales y su relación con conductas prosociales y agresivas en niños, niñas y adolescentes de instituciones educativas. *Revista espacios*, 40(31), 8 - 17. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n31/a19v40n31p08.pdf>

Pitafi, A. H., Kanwal, S., & Khan, A. N. (2020). Effects of perceived ease of use on SNSs-addiction through psychological dependence, habit: The moderating role of perceived usefulness. *International Journal of Business Information Systems*, 33(3), 383 - 407. <https://www.inderscienceonline.com/doi/abs/10.1504/IJBIS.2020.105831>

Ramírez, J. (2019). Metodología de la Investigación. *Revista Manuela Ramírez*, 38(1), 51 - 62.

<https://www.revistaespacios.com/a19v40n17/19401716.html>

Rodríguez, M. y Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21(3), 141 – 146. https://www.researchgate.net/profile/Fredy-Mendivelso/publication/329051321_Diseño_de_investigación_de_Corte_Transversal/links/5c1aa22992851c22a3381550/Diseño-de-investigación-de-Corte-Transversal.pdf

Rojas, F. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93523/Rojas_RFK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Riesgo, N., Fernández-Suarez, A., Herrero, J., Rejano-Hernández, L., Rodríguez-Franco, L., Paino-Quesada, S. y Rodríguez-Díaz, F. (2019). Concordancia en la percepción de conductas violentas en parejas adolescentes. *Terapia psicológica*, 37(2), 154 - 165.

http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48082019000200154

Rubini, M. y Pombeni, M. (1992). *Cuestionario de conductas delictivas*. Mimeo. Universidad de Bolonia, Facultad de Ciencias de la Educación. Área de Psicología Social. https://www.researchgate.net/profile/Pedro_Sanchez-Escobedo/publication/305279966_Cuestionario_de_Conductas_Antisociales_-_Delictivas/links/57866f2208aef321de2c6974/Cuestionario-de-Conductas-Antisociales-Delictivas.pdf

https://www.researchgate.net/profile/Pedro_Sanchez-Escobedo/publication/305279966_Cuestionario_de_Conductas_Antisociales_-_Delictivas/links/57866f2208aef321de2c6974/Cuestionario-de-Conductas-Antisociales-Delictivas.pdf

Ryan, R. y Deci, E. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American psychologist*, 55(1), 68 - 78. https://kibbutz.es/wp-content/uploads/2000_ryandeci_spanishampsyh.pdf

Ryan, R., Rigby, C. y Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30, 344 - 360. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11031-006-9051-8>

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>

Saitz, R., Miller, S. C., Fiellin, D. A., & Rosenthal, R. N. (2021). Recommended use of terminology in addiction medicine. *Journal of Addiction Medicine*, 15(1), 3 - 7.

https://journals.lww.com/journaladdictionmedicine/Fulltext/2021/02000/Recommended_Use_of_Terminology_in_Addiction.2.aspx

Samame, E. y Tirado, Y. (2021). *Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán,

Pimentel,

Perú].

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/10009/Samame%20Ramirez%20Evelyn%20%26%20Tirado%20Carranza%20Yadira.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

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=S2007-74592021000100069&script=sci_arttext_plus&tlng=es

Sánchez, B. y Zambrano, N. (2020). Clima social familiar y autoconcepto en adolescentes de una institución educativa de Lima Norte. *CASUS: Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(1), 26 - 33.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7770645>

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

Toro, R., Barreto-Zambrano, M., Garzón-Velandia, D., Sandoval-Escobar, M., Pineda-Marín, C., O'Sullivan, C., ... y Amézquita, J. (2023). Empatía, agresividad y perdón en contextos de vulnerabilidad, hostilidad y seguridad en niños y adolescentes. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 55, 18 - 28.

http://revistalatinamericanadepsicologia.konradlorenz.edu.co/wp-content/uploads/2023/02/03_RLP_55_22148_Empatia.pdf

Torres, R. (2019). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.*

https://www.academia.edu/download/65000949/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf

Ünal, E., Gökler, M. y Turan, Ş. (2023). An Evaluation of the Factors Related to Internet Gaming Disorder in Young Adults. *Addiction and Health*, 14(4), 279 - 287. https://ahj.kmu.ac.ir/article_92115.html

Vidal, S. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de*

instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48166/Vidal_ASK-SD.pdf?sequence=1

Zokirov, M., & Gayipov, A. (2023). Methods of prevention of youth internet dependence. *Imras*, 2(1), 83 - 92.
<https://journal.imras.org/index.php/sps/article/view/121>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES E ITEMS	MÉTODO
	General	General		
	<p>Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la Conducta Violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA.HH. Federico Villareal – Comas, 2023</p>	<p>Determinar la relación entre la Dependencia a los videojuegos y la Conducta Violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA.HH. Federico Villareal – Comas, 2023.</p>	<p>Variable 1: Dependencia a los videojuegos Dimensiones</p> <p>Ítems</p>	<p>Diseño: No experimental y transversal</p> <p>Nivel: Descriptivo correlacional.</p>
<p>¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia los videojuegos y la conducta violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. federico Villareal-Comas, 2023?</p>	<p>Específicos</p> <p>primera: existe diferencia significativa al compararla dependencia a los videojuegos según el sexo en estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villareal - Comas, 2023, siendo mayor en varones;</p> <p>segunda: existe diferencia significativa al compararla conducta violenta según el sexo en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villareal - Comas, 2023;</p> <p>tercera: Existe relación directa significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la Conducta Violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH. Federico Villareal - Comas, 2023;</p> <p>cuarta: Existe relación directa significativa entre la conducta violenta y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villareal - Comas, 2023.</p>	<p>Específicos</p> <p>primera: Describir los niveles de Dependencia a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villareal - Comas, 2023;</p> <p>segunda: Describir los niveles de Conducta Violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villareal - Comas, 2023</p> <p>tercera: comparar la dependencia a los videojuegos según el sexo en los estudiantes del nivel secundario público del AA.HH Federico Villarreal – comas 203;</p> <p>cuarta: comparar la conducta violenta según el sexo en los estudiantes del nivel secundario público del AA.HH Federico Villarreal – Comas 2023</p> <p>quinta: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la Conducta Violenta en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villareal - Comas, 2023</p> <p>sexta: Determinar la relación entre la conducta violenta y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario público del AA. HH Federico Villareal - Comas, 2023;</p>	<p>Variable 2: Conducta Violenta</p> <p>Dimensiones</p> <p>Conductas Violentas</p> <p>Victimización</p> <p>Ítems</p> <p>19</p>	<p>POBLACIÓN-MUESTRA</p> <p>N= 390 n= 200</p> <p>Instrumentos</p> <p>Escala de felicidad de Lima</p> <p>Escala de comportamiento organizacional: Motivación laboral ECO 40</p> <p>Muestreo: Probabilístico</p>

Anexo 2. Operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Dependencia a los videojuegos	Se refiere a un trastorno con características específicas en el cual el jugador persiste en su conducta hasta causar un deterioro clínico o significativo en diferentes aspectos de su vida (OMS, 2019).	El análisis se fundamentará en la recolección de información mediante el uso del Test de dependencia a los Videojuegos (TDV), el cual fue desarrollado por Choliz et al. (2017), formado por 25 ítems y 4 dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a videojuegos y dificultad de control.	Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas asociados a videojuegos Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> ● Afecta cuando no tiene videoconsola ● Dedicación de tiempo excesivo. ● Aumento de juego conforme pasa el tiempo ● Superpone el juego frente a otras actividades ● Uso más de 3 horas seguidas ● Discusión causante de juego. ● Inicio el día jugando ● Juego en cualquier tiempo libre. 	Ordinal
conducta violenta	Se refiere a la violencia que ocurre entre individuos, ya sea en forma de conflicto físico, agresión verbal o abuso emocional (Sánchez Zambrano, 2020).	La Escala de Violencia Escolar por Emler y Reicher (1995) y adaptada en Perú por Ortiz y Livia (2016). se compone por 2 dimensiones: conducta violenta en la escuela, victimización; contiene 19 ítems.	Conducta violenta en la escuela Victimización	<ul style="list-style-type: none"> ● Daña paredes del colegio ● Roba objetos a compañeros ● Insulta a docentes ● Agrede a compañeros. ● Creer que le hacen daño ● Creer que le insultan ● Creer que todos están en su contra. 	Ordinal

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

Instrumento 1.

Test de dependencia a los videojuegos (TDV)

Creada por Chóliz y Marco (2011), y Adaptada a la realidad peruana por Salas, E; Merino, C; Chóliz, M & Marco, C (2017)

Instrucciones:

Se le solicita indicar en qué grado está de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases planteadas relacionadas a la adicción a videojuegos. A continuación, se le presentará la escala con la cual podrá responder a cada pregunta de acuerdo a su criterio:

TD	ED	I	DA	TA
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos e incluso he dejado de comer					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme y sentirme mejor					

Instrumento 2.

ESCALA DE VIOLENCIA ESCOLAR

elaborada inicialmente por Emler and Reicher en (1995) y adaptada a la realidad peruana por Mafalda Ortiz Morán, José Livia Segovia (2016)

A continuación, encontraras una lista de comportamientos que pueden ser realizadas por chicos/as de tu edad. Lo que te pedimos es que contestes con sinceridad y sin ningún miedo si alguna vez as realizado algunos de estos comportamientos en los últimos 12 meses, (RECUERDA QUE EL CUESTIONARIO ES ANONIMO Y NADIE VA A SABER LO QUE HAS RESPONDIDO).

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Siempre

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	He pintado o dañado las paredes del colegio					
2	He robado objetos de mis compañeros o de la escuela					
3	He insultado o tomado el pelo a propósito a los profesores					
4	He dañado el coche de los profesores					
5	He hecho equivocarse a un/a compañero/a de clase en los deberes o tareas a propósito					
6	He agredido y pegado a los compañeros del colegio					
7	He incordiado o fastidiado al profesor/a en clase					
8	He roto los cristales de las ventanas del colegio					
9	He insultado a compañeros/as de clase					
10	He provocado conflictos y problemas en clase					
11	He respondido agresivamente a mis profesores/as					
12	He roto apuntes y trabajos de mis compañeros/as					
13	He provocado conflictos entre mis compañeros/as					
14	Alguien del colegio me miro con mala cara					
15	Algún compañero me insulto y me pegó					
16	Algún compañero me robó algo					
17	Se burlaron de mí en clase o me hicieron daño					
18	Alguien del colegio se metió con mi familia					
19	Alguien del colegio me echó las culpas de algo que yo no había hecho					

Anexo 4: Ficha sociodemográfica

FICHA DE DATOS SOCIODEMOGRÁFICA

Estimado alumno en esta parte del cuestionario debe reflejar algunos datos personales. Y a la vez hacerle mención que será usado de manera anónima. El propósito de esta sección es de poder agrupar sus respuestas y con ella ver si estas mantienen relación con los instrumentos psicológicos que le serán aplicados. Se le solicita responder las siguientes preguntas: marcando con una la respuesta correcta.

1. ¿estimado estudiante ¿desea participar de manera voluntaria en esta investigación?
 - a. Si
 - b. No

2. ¿Se encuentra dentro del rango de la edad de entre 12 a 18 años?
 - A. Si
 - B. No

3. ¿Considera que tiene buen manejo de sus impulsos?
 - A. Si
 - B. No

4. ¿con que frecuencia utiliza videojuegos?
 - A. 1 hora al día
 - B. 1 a 4 horas al día
 - C. más de 5 horas al día
 - D. No utiliza videojuegos

Anexo 5: carta de presentación de la escuela firmada para la prueba piloto



“Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo”

Los Olivos, 11 de junio de 2023

CARTA INV. N°632-2023/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr.

Pablo Portal Reategui

Director:

I.E 2028 Cerro Candela

Av. Víctor Raúl haya de la torre Mz. B1 lote 10 Cerro candela S.M.P

Presente:

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. Quinteros Coronado, Benigno con **DNI N°70789790**, con código de matrícula N°7002450134, estudiante de la carrera psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **“Dependencia a los videojuegos y la conducta violenta de estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas del distrito de San Martín de Porres, 2023”**. Éste trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

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

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

Atentamente,

The block contains a handwritten signature in black ink and an official circular stamp. The stamp is from the Universidad César Vallejo, specifically the Escuela Profesional de Psicología, Filial Lima - Campus Lima Norte. The stamp includes the UCV logo and the text "UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO", "ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA", and "FILIAL LIMA - CAMPUS LIMA NORTE".

Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca

Jefe de Escuela Profesional de Psicología

Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 6: Cartas de presentación de la escuela firmada para la muestra final



"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

Los Olivos, 6 de octubre de 2023

CARTA INV. N° 1310 -2023/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.
ZELMIRA MAMANI SULCA
Directora:
I.E 2040 República de Cuba
Av. Túpac Amaru, Comas

Presente. -

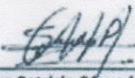
De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. **QUINTEROS CORONADO, Benigno** con DNI N° **70789790** con código de matrícula N° **7002450134**, y la Srta. **MEDINA HUAMAN, Luz María** con DNI N° **72413679** con código de matrícula **7001138644**, estudiantes de la carrera de psicología, quienes deseamos realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "**dependencia a los videojuegos y conducta violenta en estudiantes del nivel secundaria público del AA.HH Federico Villarreal – Comas, 2023**" Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

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

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

Atentamente,



Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Jefe de Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte



Anexo 7: carta de aceptación de la IE. 2040, Republica de Cuba para la tomade muestra final.

"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

Comas, 10 de octubre del 2023

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Mediante la presente carta yo, Mamani Sulca Zelmira A. como directora de la IE. 2040, Republica de Cuba, Autorizo a los estudiantes de psicología del XI ciclo de la universidad Cesar Vallejo, Medina Huamán Luz María y Quinteros Coronado Benigno, para que puedan aplicar las escalas psicológicas en nuestra población estudiantil, con la única finalidad que completen su trabajo de investigación titulado; **"dependencia a los videojuegos y conducta violenta en estudiantes del nivel secundaria público, del AA. HH Federico Villarreal - Comas, 2023"**.

La presente autorización es únicamente otorgada para la ejecución de trabajo de investigación ya mencionado, la cual se realizará durante los últimos meses del año 2023.

Atentamente,




Zelmira Mamani Sulca
Directora

Anexo 8: Cartas de solicitud de autorización de uso de instrumentos remitido por la Universidad.

Carta 1.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

CARTA N°937- 2023/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 27 de Junio de 2023

Autores:

- Edwin Salas-Blas
- César Merino-Soto
- Mariano Chóliz
- Clara Marco

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. **QUINTEROS CORONADO, Benigno**, con DNI 70789790; con código de matrícula N° 7002450134, y la Srta. **MEDINA HUAMAN, LUZ MARÍA** con DNI N°72413679 y con código de matrícula 7001138644, estudiantes del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciados en Psicología titulado: "**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA VIOLENTA EN ESTUDIANTES DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA NORTE, 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 a los videojuegos**, 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
Jefe de Escuela Profesional de psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Carta 2.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

CARTA N°938 - 2023/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 27 de Junio de 2023

Autores:

- Mafalda Ortiz Morán
- José Livia Segovia

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. **QUINTEROS CORONADO, Benigno**, con DNI 70789790; con código de matrícula N° 7002450134, y la Srta. **MEDINA HUAMAN, LUZ MARÍA** con DNI N°72413679 y con código de matrícula 7001138644, estudiantes del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciados en Psicología titulado: "**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA VIOLENTA EN ESTUDIANTES DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA NORTE, 2023**", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **escala de violencia escolar**, 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
Jefe de Escuela Profesional de psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 9: Autorización de uso del instrumento

1. Respuesta por parte de los autores.



← 📁 ⌚ 🗑️ ✉️ ⌚ ↻ 📁 📄 ⋮ 11 de 1.343 < >

solicito autorización del uso del instrumento psicológico TDV **Externo** Recibidos x

B **BENIGNO QUINTEROS CORONADO** lun, 26 jun, 0:27 (hace 4 días) ☆
buenas noches, soy Benigno Quinteros Coronado, estudiante del ultimo ciclo de la carrera de psicología de la universidad cesar Vallejo, me diante la present...

M **Mariano Choliz** para mí lun, 26 jun, 2:02 (hace 4 días) ☆ ↶ ⋮
para mí ▾

Sí, por supuesto, puedes usarlo

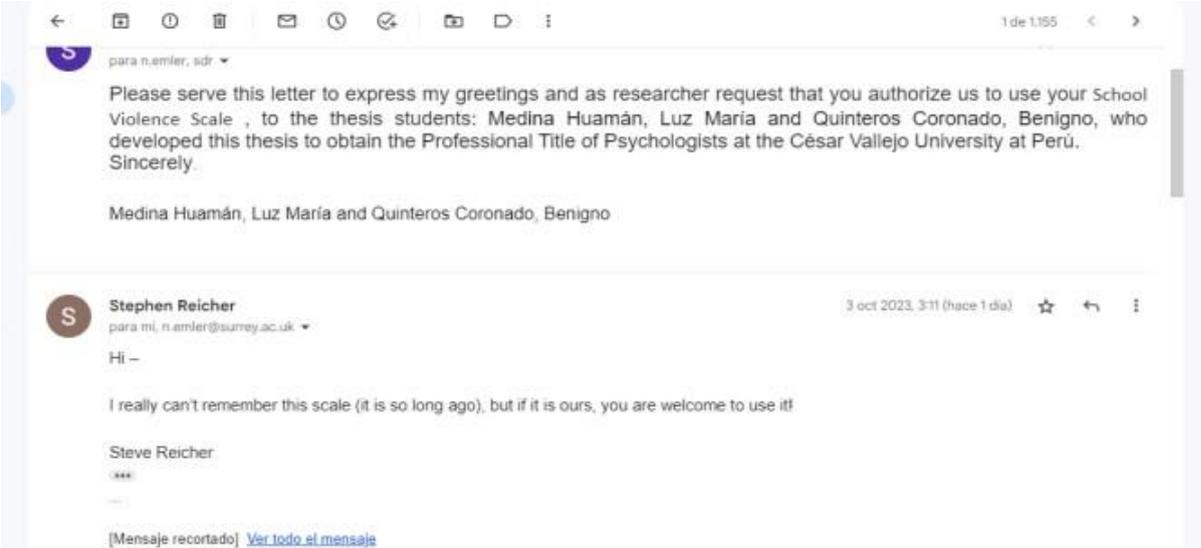
Te deseo éxitos y felicidad en tu trabajo

Salud

MCh

--

Mariano Chóliz, PhD
Professor
Head of the Gambling and Technological Addictions Research Unit
Psychology School
University of Valencia
Spain



← 📁 ⌚ 🗑️ ✉️ ⌚ ↻ 📁 📄 ⋮ 1 de 1.155 < >

S para n.emler, sdr ▾

Please serve this letter to express my greetings and as researcher request that you authorize us to use your School Violence Scale , to the thesis students: Medina Huamán, Luz María and Quinteros Coronado, Benigno, who developed this thesis to obtain the Professional Title of Psychologists at the César Vallejo University at Perú.
Sincerely,

Medina Huamán, Luz María and Quinteros Coronado, Benigno

S **Stephen Reicher** para mí, n.emler@surrey.ac.uk 3 oct 2023, 3:11 (hace 1 día) ☆ ↶ ⋮
para mí, n.emler@surrey.ac.uk ▾

Hi –

I really can't remember this scale (it is so long ago), but if it is ours, you are welcome to use it!

Steve Reicher

[Mensaje recortado] [Ver todo el mensaje](#)



+ **Estefania Estevez Lopez** para mí 12:25 (hace 3 horas) ☆ ↶ ⋮
para mí ▾

Estimados, por el presente autorizamos a las personas abajo mencionadas el uso de la School Violence Scale, citándola correspondientemente. Un afectuoso saludo, les deseamos mucho éxito en su investigación.
Estefania Estévez

Anexo 10: Modelo del consentimiento y asentimiento informado UCV.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES O APODERADOS

Estimado(a) padre de familia o apoderado:

Me presento, soy, QUINTEROS CORONADO, Benigno. Y MEDINA HUAMÁN, Luz María estudiantes de pregrado de la Facultad de Psicología de la Universidad César Vallejo del Campus Lima Norte, quienes estamos realizando la investigación científica titulada **“Dependencia a los videojuegos y conducta violenta en estudiantes del nivel secundaria público del AA. HH Federico Villarreal- Comas, 2023”**, con el permiso de la institución, para lo cuales esperamos contar con su apoyo.

El proceso consiste en la resolución de dos cuestionarios de una duración de aproximadamente 15 minutos. **Los datos recogidos serán tratados confidencialmente, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos de este estudio científico. Así mismo, las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación por lo tanto serán anónimas y no existe riesgo de daño al participar.**

De aceptar que su menor hijo o representado participe en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos del estudio. En caso tenga alguna duda, puede solicitar la aclaración.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepta que su hijo o representado participe en la investigación. **SÍ () NO ()**

NOMBRE:

FIRMA

Asentimiento

ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES EN INVESTIGACIÓN

Estimado(a) estudiante:

Me presento soy, QUINTEROS CORONADO, Benigno y MEDINA HUAMÁN, Luz María estudiantes de pregrado de la Facultad de Psicología de la Universidad César Vallejo del Campus Lima Norte, quienes estamos realizando la investigación científica titulada **“Dependencia a los videojuegos y conducta violenta en estudiantes del nivel secundaria público del AA. HH Federico Villarreal- Comas, 2023”**, con el permiso de la institución, para lo cual esperamos contar con su apoyo.

El proceso consiste en la resolución de dos cuestionarios de una duración de aproximadamente 15 minutos. **Los datos recogidos serán tratados confidencialmente, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos de este estudio científico. Asimismo, las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación por lo tanto serán anónimas y no existe riesgo de daño al participar.**

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos del estudio.

En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepta participar voluntariamente en la investigación. **SÍ () NO ()**

NOMBRE:

FIRMA

Anexo 11: Resultados del piloto. Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Test de dependencia a los Videojuegos (TDV)

Tabla 10

Evidencias de validez basada en la estructura interna mediante el AFC del Test de dependencia a los Videojuegos (TDV)

Muestra total (n= 151)	Ajuste Absoluto				Ajuste Incremental		
	X ² /gl	RMSEA	SRMR	GFI	CFI	TLI	NFI
Modelo de Apoyo social percibido	4.24	.052	.073	.990	.999	.999	.972

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 11

Evidencias de consistencia interna con alfa de Cronbach's y Omega de McDonald's del Test de dependencia a los Videojuegos (TDV).

Dimensiones	# Elementos	Cronbach's α	McDonald's ω
Abstinencia	10	0.89	0.89
Abuso y tolerancia	5	0.84	0.84
Problemas asociados a videojuegos	4	0.85	0.86
Dificultad de control	6	0.78	0.78
General	25	.952	.954

Tabla 12

Análisis estadístico de los ítems de la escala del Test de dependencia a los Videojuegos (TDV).

Ítems	M	DE	g ¹	g ²	IHC	Si se elimina el ítem		h ²	Aceptable
						α	ω		
1	1.97	1.15	1.04	0.17	0.69	0.95	0.95	0.56	SI
2	1.60	0.99	1.85	2.95	0.47	0.95	0.95	0.55	SI
3	1.72	0.96	1.36	1.28	0.67	0.95	0.95	0.70	SI
4	1.71	1.04	1.48	1.50	0.64	0.95	0.95	0.73	SI
5	1.79	1.17	1.36	0.64	0.65	0.95	0.95	0.62	SI
6	1.58	0.93	1.61	1.99	0.61	0.95	0.95	0.66	SI
7	1.99	1.23	0.93	-0.45	0.68	0.95	0.95	0.66	SI
8	1.79	1.02	1.18	0.50	0.67	0.95	0.95	0.57	SI
9	1.87	1.11	1.15	0.34	0.60	0.95	0.95	0.60	SI
10	1.98	1.27	1.16	0.13	0.72	0.95	0.95	0.73	SI
11	1.74	1.09	1.43	1.07	0.66	0.95	0.95	0.62	SI
12	1.85	1.17	1.31	0.72	0.72	0.95	0.95	0.57	SI
13	1.85	1.13	1.35	1.02	0.69	0.95	0.95	0.66	SI
14	1.85	1.07	1.16	0.57	0.59	0.95	0.95	0.78	SI
15	1.74	1.18	1.49	1.11	0.61	0.95	0.95	0.53	SI
16	2.36	1.50	0.62	-1.15	0.70	0.95	0.95	0.68	SI
17	1.75	1.10	1.42	1.10	0.71	0.95	0.95	0.63	SI
18	2.68	1.45	0.16	-1.43	0.65	0.95	0.95	0.72	SI
19	2.06	1.32	0.95	-0.42	0.74	0.95	0.95	0.67	SI
20	2.56	1.43	0.35	-1.31	0.57	0.95	0.95	0.63	SI
21	2.26	1.41	0.67	-1.01	0.76	0.95	0.95	0.71	SI
22	1.85	1.12	1.23	0.60	0.69	0.95	0.95	0.59	SI
23	1.94	1.19	1.18	0.41	0.71	0.95	0.95	0.62	SI
24	1.64	1.02	1.67	2.14	0.63	0.95	0.95	0.58	SI
25	2.34	1.42	0.61	-1.02	0.55	0.95	0.95	0.60	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 de Violencia Escolar

Tabla 13

Evidencias de validez basada en la estructura interna mediante el AFC de la escala de violencia escolar

Muestra total (n= 150)	Ajuste Absoluto				Ajuste Incremental		
	X ² /gl	RMSEA	SRMR	GFI	CFI	TLI	NFI
Modelo de la muestra	7.75	.080	.000	.995	.999	.996	.960

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 14

Evidencias de consistencia interna con alfa de Cronbach's y Omega de la escala de violencia escolar

Componentes	# Elementos	Cronbach's α	McDonald's ω
Conducta violenta	13	.898	.896
Victimización	6	.828	.826
General	19	.908	.921

Tabla 15*Análisis estadístico de los factores de la escala de violencia escolar.*

Ítems	M	DE	g ¹	g ²	IHC	Si se elimina el ítem		h ²	Aceptable
						α	ω		
1	1.51	0.87	1.69	2.45	0.43	0.91	0.92	0.53	SI
2	1.53	0.93	2.08	4.46	0.53	0.90	0.92	0.55	SI
3	1.28	0.67	2.79	8.70	0.52	0.90	0.92	0.67	SI
4	1.07	0.43	7.69	62.92	0.50	0.91	0.92	0.66	SI
5	1.41	0.80	2.15	4.41	0.60	0.90	0.92	0.57	SI
6	1.59	0.96	1.74	2.71	0.54	0.90	0.92	0.61	SI
7	1.34	0.73	2.69	8.46	0.62	0.90	0.92	0.63	SI
8	1.17	0.64	4.77	24.62	0.63	0.90	0.91	0.85	SI
9	2.03	1.14	0.94	0.25	0.59	0.90	0.92	0.57	SI
10	1.48	0.80	1.88	3.95	0.69	0.90	0.91	0.61	SI
11	1.25	0.68	3.46	13.75	0.65	0.90	0.91	0.74	SI
12	1.23	0.66	3.70	15.74	0.64	0.90	0.91	0.70	SI
13	1.43	0.84	2.09	4.23	0.69	0.90	0.91	0.58	SI
14	2.69	1.34	0.24	-1.04	0.57	0.90	0.92	0.66	SI
15	1.67	1.02	1.74	2.71	0.49	0.91	0.92	0.69	SI
16	2.42	1.37	0.51	-0.93	0.47	0.91	0.92	0.59	SI
17	1.68	1.03	1.57	1.93	0.52	0.90	0.92	0.67	SI
18	1.64	1.11	1.77	2.20	0.68	0.90	0.92	0.68	SI
19	2.15	1.23	0.70	-0.50	0.67	0.90	0.92	0.62	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.

Anexo 12: Resultados adicionales

Tabla 16

Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov

Kolmogórov-Smirnov			
Variables	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	.107	317	.000
Conductas violentas	.147	317	.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La tabla número 16 contiene los valores obtenidos a través del coeficiente Kolmogórov-Smirnov para determinar si la base de datos obtenida se ajusta a una distribución normal, se utilizó este coeficiente por su utilidad en este tipo y tamaño de muestras (Flores y Flores, 2021); el estadístico Kolmogórov-Smirnov para la primera variable es de .107 y el de la segunda variable .147, asimismo, el valor de la significancia para ambas variables demuestra que contienen datos con una distribución no paramétrica ($p < 0.05$) por lo que para determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la conducta violenta se utilizará el coeficiente Rho de Spearman (Romero, 2016).

Anexo 13: Evidencia de aprobación del curso de conducta responsable de investigación

https://ctivtae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id_in_vestigador=358334

INICIO | GUIA CALIFICACION | RENALTY | Manual de uso | Iniciar sesión



QUINTEROS CORONADO BENIGNO

Fecha de última actualización: 01-10-2023

Identificadores de Autor

Web of Science ResearcherID:
null

Conducta Responsable en Investigación

Fecha: 02/10/2023

https://ctivtae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id_in

INICIO GUÍA CALIFICACIÓN RENACYT Manual de uso Iniciar sesión -



MEDINA HUAMAN LUZ MARIA

Fecha de última actualización: 11-05-2023

Identificadores de Autor	ORCID	Conducta Responsable en Investigación
Web of Science ResearcherID: IAR-3192-2023	 0000-0002-7518-9018	Fecha: 03/10/2023