

**UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**Escuela Profesional de Psicología**



**Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto  
y quinto grado de educación secundaria de Colegio Estatal, del  
departamento de Puno, 2022**

Tesis para obtener el Título Profesional de Psicólogo

**Autor:**

Dolores Bertha Sucari Mamani

**Asesor:**

Mg. Alcides Quispe Mamani

**Juliaca, marzo de 2024**

## DECLARACIÓN DE JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Mg. Alcides Quispe Mamani, de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

### DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE COLEGIO ESTATAL, DEL DEPARTAMENTO DE PUNO, 2022”** del autor **Dolores Bertha Sucari Mamani**, tiene un índice de similitud de 15% verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca a los 13 días del mes marzo del año 2024.



---

Mg. Alcides Quispe Mamani  
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

313

En Puno, Juliaca, Villa Chullunquiani, a trece días del mes de Marzo del año 2024 siendo las 14:00 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Juliaca, bajo la dirección del (de la) presidente(a):

Mg. Eddy Wildmar Aquize Anco el (la) secretario(a) Mg. Santos Armandina Farreque Huoncas y los demás miembros Mg. Celia Soledad Machaca Tito y el (la) asesor(a) Mg. Alcides Quispe Mamani

con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulado:

Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de Colegio Estatal del departamento de Puno, 2023

a) Dolores Bertha Suvari Mamani de los (las) bachilleres:

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

conducente a la obtención del título profesional de:

Psicólogo  
(Denominación del Título Profesional)

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller (a): Dolores Bertha Suvari Mamani

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>15</u>	<u>B-</u>	<u>Buena</u>	<u>Muy bueno</u>

Bachiller (b): \_\_\_\_\_

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

Bachiller (c): \_\_\_\_\_

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(\*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas:

[Firma]  
Presidente/a

[Firma]  
Secretario/a

Asesor/a

Miembro

[Firma]  
Miembro

[Firma]  
Bachiller (a)

Bachiller (b)

Bachiller (c)

## Índice

Resumen .....	5
Abstract .....	6
Introducción .....	7
Metodología.....	11
Población .....	12
Criterios de Inclusión .....	13
Criterios de Exclusión .....	13
Instrumentos.....	13
Instrumento 1. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).....	13
Instrumento 2. el Cuestionario de Agresión (AQ) .....	15
Análisis de datos .....	16
Resultados.....	17
Análisis descriptivo .....	17
Niveles de dependencia a los videojuegos .....	17
Niveles de agresividad.....	17
Análisis de prueba de normalidad .....	18
Análisis inferencial.....	19
Discusión .....	20
Conclusiones .....	23
Recomendaciones .....	25
Referencias .....	27
Anexos .....	31

## **Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de Colegio Estatal, del departamento de Puno – 2022**

### **Resumen**

El presente artículo tuvo como finalidad determinar la relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y la inclinación hacia conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de un Colegio Estatal, del departamento de Puno. Se enmarcó en un esquema cuantitativo, de naturaleza correlacional, no experimental y transversal. Se procedió con una elección de individuos no aleatoria, fundamentada en criterios específicos, abarcando a 156 educandos de los niveles indicados. Para el acopio de datos, se recurrió al Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), que exhibió una consistencia elevada alfa de Cronbach de 0.94 y una validación mediante V de Aiken alcanzó un puntaje de 0.974 indicando una adecuada validez, y el Cuestionario de Agresión (AQ), también consistente con un alfa de 0.836 y validado con un V de Aiken de 0.993 indicando una validez adecuada. Los resultados desvelaron una correlación positiva y destacada entre las variables de adicción a los videojuegos y el de agresividad ( $\rho=.640^{**}$ ;  $p=.000$ ); del mismo modo entre la variable dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física ( $\rho=.615^{**}$ ;  $p=.000$ ); igualmente entre la variable dependencia a los videojuegos y agresividad verbal ( $\rho=.554^{**}$ ;  $p=.000$ ); así como entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión de ira ( $\rho=.644^{**}$ ;  $p=.000$ ); de igual forma entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión de hostilidad ( $\rho=.426^{**}$ ;  $p=.000$ ); lo que nos indica que existe relación entre la variable dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad. En suma, estos descubrimientos, son coherentes con la hipótesis general y respaldados por la Doctrina del Aprendizaje Social de Albert Bandura, enfatizan la repercusión del mimetismo conductual en el proceso de aprendizaje.

**Palabras clave:** dependencia; videojuegos; agresividad; estudiantes; secundaria.

**Video game dependence and aggression in fourth and fifth grade students of a state school in the department of Puno - 2022.**

**Abstract**

The present article aimed to determine the relationship between the level of dependence on video games and the inclination towards aggressive behaviors in fourth and fifth-grade students of secondary education at a State College in the department of Puno. It was framed within a quantitative, correlational, non-experimental, and cross-sectional scheme. A non-random selection of individuals was carried out based on specific criteria, encompassing 156 students from the mentioned levels. For data collection, the Video Game Dependency Test (TDV) was used, which exhibited a high Cronbach's alpha consistency of 0.94 and validation through Aiken's V reached a score of 0.974 indicating adequate validity, and the Aggression Questionnaire (AQ), also consistent with an alpha of 0.836 and validated with an Aiken's V of 0.993 indicating adequate validity. The results revealed a significant and positive correlation between the variables of video game addiction and aggression ( $\rho=.640^*$ ;  $p =.000$ ); likewise between the variable of video game dependency and the dimension of physical aggression ( $\rho=.615$ ;  $p =.000$ ); also between the variable of video game dependency and verbal aggression ( $\rho=.554$ ;  $p =.000$ ); as well as between the variable of video game dependency and the dimension of anger ( $\rho=.644$ ;  $p =.000$ ); similarly between the variable of video game dependency and the dimension of hostility ( $\rho=.426^*$ ;  $p =.000$ ); indicating a relationship between the variable of video game dependency and the dimensions of aggression. In conclusion, these findings, consistent with the general hypothesis and supported by Albert Bandura's Social Learning Theory, emphasize the impact of behavioral mimicry in the learning process.

*Keywords:* dependency; video games; aggression; students; secondary.

## Introducción

La dependencia se conceptualiza como la sujeción a una fuerza dominante o la circunstancia de un individuo incapaz de valerse por sí mismo (Corrales, 2019). En contraste, la interacción con videojuegos es un acto recreativo donde el participante se ve seducido por el entorno virtual y desafíos que estimulan su destreza para superar obstáculos y alcanzar objetivos (Palomino, 2020). Asimismo, la agresividad se identifica como cualquier acción del sujeto destinada a infligir daño físico o psicológico, manifestándose en formas de ira y hostilidad (Palomino, 2020).

Bajo estos conceptos, la investigación aborda las conductas de estudiantes de secundaria en relación a los videojuegos. La era digital ha traído un incremento notable en el uso de dispositivos electrónicos, cuyo abuso acarrea repercusiones perjudiciales como actividad física reducida, dietas inadecuadas, trastornos visuales y auditivos, dolencias musculoesqueléticas, insomnio, depresión y dependencia. Los trastornos vinculados a los videojuegos afectan entre el 1.3 y el 9.9% de la población, una cifra en ascenso con más de 350 millones de jugadores anuales mostrando patrones de uso problemáticos (OMS, 2020).

La teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura (1997) es fundamental para entender cómo los medios influyen en la conducta individual (Guerri, 2021). Esta teoría subraya que los seres humanos aprenden por observación, con niños y jóvenes imitando modelos a su alrededor. En el ámbito social, están expuestos a diversos referentes que pueden moldear su comportamiento.

En la era actual, la tecnología es un pilar esencial de la vida cotidiana (Curi, 2021). La cibernética ha progresado exponencialmente, gracias al uso generalizado de ordenadores e internet, ofreciendo un abanico de servicios a usuarios de todas las edades. En este contexto, los videojuegos se han convertido en un componente clave en la vida adolescente, atraídos por su contenido interactivo, inversivo, y a veces, desafiante.

Con la pandemia, se ha visualizado un ascenso pronunciado en la adicción de videojuegos, especialmente entre los jóvenes. Estos pasan incontables horas frente a dispositivos como computadoras, tabletas, celulares, y consolas como Nintendo Wii o Switch y PlayStation. Esta tendencia se ha intensificado comparativamente al periodo pre-pandémico (Ministerio de Salud, 2021).

Además, los individuos que se sumergen en videojuegos por tiempos extendidos pueden experimentar síntomas como cefaleas, disminución de la paciencia, molestias cervicales, dificultades visuales, y fluctuaciones emocionales severas. En situaciones límite, pueden surgir niveles elevados de agresividad, resultando en daños a terceros y exacerbando el problema (Llobregat, 2021). El abuso de videojuegos es particularmente prevalente entre adolescentes de 10 a 19 años, con muchos perdiendo el dominio sobre su juego (Rodríguez & García, 2021).

Globalmente, el consumo diario de videojuegos ha escalado de un 11.9% en 2020 a un 17.5% en 2021 (Pichihua, 2021). Estos números son preocupantes, atribuyéndose principalmente al confinamiento por el COVID-19, lo que llevó a los jóvenes a dedicar más tiempo a estos juegos.

Un estudio en España reveló que, en Europa, los estudiantes con problemas potenciales o graves relacionados con los videojuegos mostraban grados elevados en agresividad y relacional, así también en victimización física y verbal. Se observó también una correlación entre juegos violentos y mayores niveles de agresividad (Chacón, y otros, 2018).

En Europa, la incidencia de uso de videojuegos es notable. En Checoslovaquia, el 11% de los adolescentes evidenciaron un uso excesivo de juegos en internet; en Francia, el 8,8% mostraron comportamiento patológico en el juego; y en España, el 33% de jugadores online y el 6,8% de jugadores offline mostraron patrones de juego patológico. Similarmente, en Asia, altos porcentajes de adicción a videojuegos se observaron en Corea del Sur (11,4% de los

adolescentes) y en China (30,4% de los adolescentes, admitieron ser adictos a los videojuegos (Rodríguez & García, 2021).

En Latinoamérica, los videojuegos fueron el servicio que, “registró el mayor tráfico tanto a nivel Mobile (143,2%) como desktop (315%), superando largamente a las redes sociales (Mobile: 22,7% y desktop: 71%) y la navegación web (Mobile: 4,9% y desktop: 93%)” (Agenda País, 2021). Evidenciando claramente el cambio de uso de las herramientas tecnológicas, que antes se usaban para fines comunicativos y de socialización, ahora se usan principalmente con fines lúdicas, a tal punto de que esta situación puede repercutir sobre el bienestar y salud de los adolescentes.

En Bogotá - Colombia, en un estudio exploratorio sobre el videojuego Free Fire y las conductas violentas, se encontró que, el 90% de educandos usan este videojuego y se encontró cierta tendencia a replicar las conductas violentas mostradas en el video juego, a pesar de sean vistas como algo recreativo o normal (Grajales, Niño, Paez, & Sánchez, 2019). En otro estudio en México, se encontró que, el 85.5% de los adolescentes hacen uso de videojuegos, de los cuales el 56.5% presenta una dependencia baja, el 36.0% una dependencia moderada y el 7.6% presentó una dependencia alta de los videojuegos (Sánchez, Telumbre, & Castillo, 2021). Mientras que, en Ecuador, 78,4% de los adolescentes pasan jugando entre 1-2 horas casi siempre; y está vincula con el riesgo de extraviar vinculo /labor/oportunidad académica; del mismo modo, el 81,3% sufre alteraciones de sueño, el 80% tiene problema con el rendimiento académico y el 81,3% ya no frecuenta amistades por los juegos (Santos & Chávez, 2020).

En Perú, un análisis sobre la adicción a videojuegos reveló que el 26,5% de los adolescentes utiliza videojuegos regularmente, el 26,1% muestra un riesgo leve de adicción y un 24,8% exhibe una adicción crónica. Refiriéndonos agresividad, el 32,4% de los adolescentes mostraron una agresividad media, el 26,8% baja, el 19,9% alta y el 9,8% muy alta (Vara, 2017). Por otra parte, Guevara y colaboradores (2021) identificaron niveles normales y leves de

adicción a videojuegos y grados bajos de agresividad, evidenciando una conexión notable entre ambas variables.

Otra indagación sobre agresividad descubrió que el 54,0% de los educandos presentaban un grado moderado, continuado por un 20,3% con grado elevado, 8,4% extremadamente elevado, 9,6% bajo y 7,8% extremadamente bajo. Respecto a la adicción a videojuegos, el 34,0% mostró un uso habitual, 16,0% un grado moderado, 17,0% crónico, y solo el 32,9% un uso normal (Villena, 2019). (Flores, 2020) reportó que el 70,7% del alumnado tenía un grado bajo de adicción, 25,9% moderado y solo 3,4% alto. En cuanto a agresividad, el 45,8% mostró un grado bajo, 52,5% moderado y solo el 1,7% alto.

Mendoza (2021) llevó a cabo una revisión sistemática enfocada en la "Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes" en la ciudad de Pimentel, Perú. El propósito era sintetizar datos actuales que demostrasen la vinculación entre los factores. Se utilizaron fuentes como Google Académico, Redalyc, SciElo, ProQuest y Dialnet, incluyendo investigaciones empíricas desde 2015 hasta 2021, con términos clave como adicción, videojuegos y agresividad adolescente. El estudio posee un enfoque cualitativo comparó diversas investigaciones, resultando en 7 estudios rigurosos de diferentes países. Estos mostraron una vinculación entre adicción a videojuegos y agresividad, con coeficientes que variaron entre ( $r=0.08$  y  $r=0.85$ ), indicando una asociación activa de magnitud moderada considerable de los factores.

En el análisis de Quezada (2019), cuyo fin era discernir la vinculación del empleo de videojuegos y conductas agresivas en alumnado de 12 a 19 años, tanto femeninos como masculinos, de la I.E. Fe y Alegría N°2 en San Martín de Porres, Lima, se investigó a 297 estudiantes de segundo y quinto año secundario. Se descubrió una vinculación activa ( $p<0.05$ ) entre el manejo de videojuegos y conductas agresivas.

Estos hallazgos subrayan la trascendencia de su análisis, dada la carencia de entendimiento sobre este fenómeno, especialmente en la realidad juvenil de Juliaca. En un

estudio efectuado en Puno, se observó que el 31% del alumnado usan videojuegos diariamente con una comunicación agresiva; el 23% señaló que el contenido de estos juegos incide en agresiones físicas y verbales entre pares (Zegarra & Torres, 2021).

Por lo tanto, es crucial abordar este tema para orientar a los adolescentes hacia un uso responsable de los videojuegos y promover conductas pro sociales en diversos ámbitos para mitigar este problema. Además, permitirá que, en los centros educativos, administradores, educadores, padres y estudiantes reciban una formación psicoeducativa acerca del tema, considerando que durante la adolescencia el desarrollo neuro-afectivo es esencial y a menudo se ve interrumpido por la inmersión en videojuegos que limitan el tiempo familiar, deteriorando la comunicación y fomentando comportamientos agresivos que generan conflictos. Asimismo, servirá para que entidades como el Ministerio de Educación implementen políticas públicas para prevenir efectos adversos, permitiendo que esta generación de jóvenes se desarrolle de manera óptima en la sociedad. El estudio se enfoca en investigar y definir la vinculación entre el nivel de dependencia a videojuegos y el nivel de agresividad en educandos de cuarto y quinto año de secundaria de un colegio estatal en Puno, así como establecer la conexión entre el nivel de dependencia a videojuegos y las distintas dimensiones de agresividad.

### **Metodología**

La indagación se categoriza como cuantitativa, pues se fundamenta en la cuantificación de observaciones, representadas numéricamente y sujetas a análisis mediante procedimientos estadísticos (Hernandez, Fernández, & Baptista, 2014). Este examen se inscribe en el ámbito relacional, destacando por su empleo de análisis estadístico bivariado (dos variables): el empleo de videojuegos y el grado de agresividad. Su principal objetivo es efectuar comparativas, correlacionar, vincular y cuantificar la magnitud de la asociación o correlación entre dichas variables (Supo, 2014); (Cabel & Castañeda, 2014).

En cuanto al diseño, la indagación es no experimental, es decir, no se alteran los factores estudiados, solo se visualizan los fenómenos tal como se presentan en su medio original para su posterior análisis (Valderrama, 2002); (Hernandez, Fernández, & Baptista, 2014). Adicionalmente, la indagación se enmarca dentro de una metodología transversal, caracterizada por la recolección de datos en un único instante temporal (Carrasco, 2017).

### **Población**

La población es “el conjunto total de elementos que comparten características comunes y que es objeto de interés de indagación en un concepto específico” (Charaja, 2018, p. 118), por tanto, nuestra población de indagación estará formada por 161 educandos del cuarto y quinto grado de educación secundaria; incluyendo 15 féminas y 146 hombres, con edades de 16 a 18 años. Por otro lado, la muestra, estará constituida por 157 estudiantes, 13 son de género femenino y 144 son de género masculino, los participantes tienen edades comprendidas entre los 16 a 17 años, mostradas en la tabla 1. Cabe destacar que la elección de la muestra se centró únicamente en razones de inclusión y exclusión con un muestreo no probabilístico por juicio.

**Tabla 1**

*Características de los participantes.*

<b>Variables</b>	<b>Rango</b>
Edad	16-17
Varones	144
Mujeres	13
Cuarto año	75
Quinto año	82
Horas al día que juega	5min-15hrs

### ***Criterios de Inclusión***

- Adolescentes de ambos géneros con edad entre 16 a 17 años.
- Adolescentes que utilizan videojuegos.
- Adolescentes que aceptan participar en el estudio.

### ***Criterios de Exclusión***

- Adolescentes menores de 15 años o mayores de 18 años.
- Adolescentes que jamás han utilizado videojuegos.
- Adolescentes que no responden adecuadamente a los instrumentos en el estudio.

### **Instrumentos**

Se empleará la encuesta, haciendo uso de dos instrumentos de medición documentales, tanto para los factores uso de videojuegos como para la agresividad.

#### ***Instrumento 1. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)***

Para indagar el uso de videojuegos, se utilizó el Test de dependencia a Videojuegos (TDV), ideado por Chóliz y Marco (2011) y adaptado al ámbito peruano por Salas Edwin y Merino César (2017), empleando la edición sugerida por (Corrales, 2019). Esta herramienta tiene la finalidad de cuantificar el nivel de utilización problemática de dichos entretenimientos en la población joven y se estructura en 25 cuestionamientos repartidos en cuatro dimensiones: Abstinencia (cuestiones 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), Abuso y Tolerancia Aumentada (cuestiones 1, 5, 8, 9 y 12), Problemas ocasionados por los videojuegos (cuestiones 16, 17, 19 y 23) y Dificultad en el control (cuestiones 2, 15, 18, 20, 22 y 24). Las elecciones de respuesta se disponen en un espectro quíntuple, desde 0 = Totalmente en desacuerdo, 1 = Un poco en desacuerdo, 2 = Neutral, 3 = Un poco de acuerdo y 4 = Totalmente de acuerdo. Las acumulaciones se clasifican en tríadas de escalafones: Baja (0-31), Moderada (32-66) y Alta (67-100).

**Validez:****Legitimidad:**

Este inquirió la estrategia de desglose factorial por medio de Elementos Fundamentales y se administró la técnica de rotación Promax Normalizada con una cifra de Kappa de 4. El examen de globosidad de Bartlett ( $X^2(300) = 5619.406$ ;  $p < 0.001$ ) reveló que los elementos en la muestra se encuentran mutuamente vinculados, corroborando que la matriz de correlación es apta para la fragmentación. De igual manera, el índice de congruencia muestral de Kaiser-Meyer-Olkin ( $KMO=0.95$ ) validó la pertinencia de la matriz para el análisis factorial (Corrales, 2019). Adicionalmente, se llevó a cabo una comprobación de legitimidad mediante la V de Aiken, basándose en el criterio de 5 sabios, resultando en un valor de 0.974, lo que indica una legitimidad satisfactoria. (Tabla 2).

**Tabla 2**

*Validación de contenido por V de Aiken del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)*

<b>Dimensiones</b>	<b>Claridad</b>	<b>Congruencia</b>	<b>Contexto</b>	<b>Dominio del constructo</b>	<b>Total</b>
Abstinencia	0.9	0.96	0.98	0.96	<b>0.950</b>
Abuso y Tolerancia	0.92	1	1	1	<b>0.980</b>
Problemas ocasionados por los videojuegos	0.95	1	1	1	<b>0.988</b>
Dificultad en el control	1	1	1	1	<b>1</b>
Var. General	0.936	0.984	0.992	0.984	<b>0.974</b>

**Confiabilidad:**

Para verificar la solidez del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), se efectuó un ensayo preliminar, cuyos datos se analizaron mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, arrojando un alfa de 0.94. Esto evidencia la robustez y la idoneidad del instrumento para su utilización (Corrales, 2019).

***Instrumento 2. el Cuestionario de Agresión (AQ)***

Segunda Herramienta: el Cuestionario de Agresividad (AQ) En relación a la medición de la agresividad, se empleará el Cuestionario de Agresión (AQ) propuesto por Buss y Perry (1992), adaptado a la realidad peruana por Matalinares et al. (2012). Este aparato mide la agresividad en adolescentes de 10 a 19 años y comprende 29 ítems, distribuidos en cuatro dimensiones: agresividad física (ítems 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29); agresividad verbal (ítems 2, 6, 10, 14 y 18); ira (ítems 3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25); hostilidad (ítems 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28). Las respuestas varían en cinco niveles: 1 = Completamente Falso, 2= Bastante Falso, 3= Ni Verdadero ni Falso, 4= Bastante Verdadero y 5= Completamente Verdadero. Valoración: Muy Alto = 99 a más, Alto = 83 – 98, Medio = 68 – 82, Bajo= 52 – 67, Muy Bajo = Menos de 51.

**Validez:**

La exactitud del Cuestionario Inventario de Agresión (AQ) se determinó a través de la consulta a expertos y el análisis factorial exploratorio. Este último examinó la estructura factorial utilizando el método de los componentes principales, revelando la extracción de un factor principal señalado, 'agresión', que aclaró el 60,819% de la varianza total. Estos hallazgos respaldan el modelo de Arnold Buss y confirman la validez de constructo de la versión en español del AQ adaptada a Perú, según el análisis factorial. En resumen, el AQ se considera una herramienta precisa para evaluar el constructo de agresión (Matalinares et al., 2012).

Adicionalmente, en este estudio se efectuó una evaluación de exactitud empleando la metodología de V de Aiken con la participación de 5 jueces expertos, resultando en un valor de 0,993, lo que indica una exactitud adecuada, como se detalla en la tabla 3.

**Tabla 3**

*Validación de contenido por V de Aiken del Cuestionario de Agresión (AQ)*

<b>Dimensiones</b>	<b>Claridad</b>	<b>Congruencia</b>	<b>Contexto</b>	<b>Dominio del constructo</b>	<b>Total</b>
Agresividad física	0.978	0.978	1	1	<b>0.989</b>
Agresividad verbal	1.000	1.000	1.000	1.000	<b>1.000</b>
Ira	0.971	0.971	1	1	<b>0.986</b>
Hostilidad	1	1	1	1	<b>1</b>
Var. General	0.986	0.986	1.000	1.000	<b>0.993</b>

**Confiabilidad:**

para la fiabilidad de testeo con un test piloto y los hallazgos han sido analizados por el factor Alfa de Cronbach dando como valor final un alfa de 0.836, lo que precisa, que este es apto para su aplicación (Matalinares, y otros, 2012).

**Análisis de datos**

Respecto a la manipulación y exégesis de los indicadores numéricos, se hará uso de los instrumentos de Microsoft Excel y el conjunto de herramientas analíticas IBM SPSS versión 26 en castellano. Estos dispositivos facilitarán la ejecución de cálculos imprescindibles y la materialización de descubrimientos en modalidades de tablas y/o diagramas para su subsiguiente escrutinio y elucidación. Paralelamente, se instaurará un test estadístico para

evaluar las magnitudes y corroborar la conjetura propuesta en la indagación. La selección del examen estadístico dependerá de la conducta de los indicadores, esto es, si se alinean con una distribución estándar o no. En la eventualidad de que los indicadores se alineen con una distribución estándar, se optará por una prueba paramétrica; mientras que, si se desvían de una distribución estándar, se optará por un método de prueba no paramétrica.

## Resultados

### Análisis descriptivo

#### *Niveles de dependencia a los videojuegos*

En la tabla 1 el 24,2% de los participantes describe un elevado grado de dependencia a los videojuegos, lo cual indica que el conjunto tiene dificultades en cuanto al uso desproporcionado y compulsivo, así mismo al ser se le complica abandonarlo, también el 24,8% manifiesta un grado medio de adicción a estos. Finalmente, el 51,0% refleja un grado bajo.

#### Tabla 4

##### *Niveles de dependencia a los videojuegos*

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Alto	38	24,2%
	Moderado	39	24,8%
	Bajo	80	51,0%

#### *Niveles de agresividad*

La Tabla 2 muestra que el 15,9% de los estudiantes presentan un nivel muy alto de agresividad, lo que indica que este grupo tiene un comportamiento conductual caracterizado por la agresión física y verbal, la ira y la hostilidad emocional. Además, el 13,4% evidencia un nivel de agresividad alto, de igual forma el 15,9% manifiesta un nivel medio de agresividad y el

26,1% muestra un nivel bajo de agresividad. Finalmente, el 28,7% tiene una agresividad muy baja.

**Tabla 5**

*Niveles de agresividad de los participantes*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nivel	Muy alto	25	15,9%
	Alto	21	13,4%
	Medio	25	15,9%
	Bajo	41	26,1%
	Muy bajo	45	28,7%

### **Análisis de prueba de normalidad**

En la Tabla 3 se exhiben los desenlaces del test de normalidad aplicando el método de Kolmogorov-Smirnov. Los descubrimientos revelan que los elementos de investigación, tal como Dependencia a los videojuegos, ostentan un nivel de relevancia inferior a 0.05, sugiriendo así que se trata de un elemento con una distribución no estándar. En un tenor parecido, el componente Agresividad también exhibe un nivel de relevancia inferior a 0.05, insinuando igualmente que es un elemento no convencional en su distribución. De manera análoga, la dimensión de agresividad física muestra un nivel de relevancia inferior a 0.05, indicando que es una faceta con una distribución atípica. De igual forma, la faceta de agresividad verbal presenta un nivel de relevancia inferior a 0.05, lo que la categoriza como un elemento con una distribución irregular. Adicionalmente, la dimensión de iracundia también refleja un nivel de relevancia inferior a 0.05, lo que la identifica como un componente con una distribución no estándar. En última instancia, en la dimensión de hostilidad, se visualiza igualmente un grado de relevancia inferior a 0.05, clasificándola como una faceta con una distribución anormal. Por

consiguiente, todos los elementos mencionados demuestran un nivel de relevancia inferior a 0.05, lo que denota que no se adhieren a una distribución estándar. Por lo tanto, se aconseja la aplicación de una técnica de correlación no paramétrica, como el Rho de Spearman, que se adecúa de mejor manera a este tipo de distribuciones.

**Tabla 6**

*Prueba de normalidad para distribución de datos.*

Variable	Media	D.E.	K-S-L	Sig.
Dependencia a los videojuegos	40,0318	28,47410	,148	,000
Agresividad	69,2229	24,34833	,102	,000
Agresividad Física	20,7707	8,80696	,134	,000
Agresividad Verbal	11,0318	4,62355	,154	,000
Ira	16,3439	6,98966	,137	,000
Hostilidad	21,0764	6,61345	,080	,015

*Nota: D.E es desviación estándar; K.S.L es Kolmogorov –Smirnov-Lilliefors.*

### **Análisis inferencial**

Para discernir y clasificar las hipótesis propuestas, se efectuó inicialmente la prueba de bondad, para evaluar, con el fin de determinar si los elementos estudiados se acomodaban a una distribución convencional. Los resultados del análisis de normalidad de Kolmogorov–Smirnov-Lilliefors (K-S-L) evidenciaron que ambas variables se inscribían en una distribución no paramétrica, dado que el índice de correlación resultante fue de significancia notable ( $p < 0.05$ ). En consecuencia, se optó por la aplicación de métodos analíticos adecuados, empleando el coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ).

**Tabla 7**

*Coeficiente de correlación entre adicción a los videojuegos y agresividad en los participantes*

		<b>Agresividad</b>	<b>Agresividad</b>	<b>Agresividad</b>	<b>Ira</b>	<b>Hostilidad</b>
			<b>física</b>	<b>Verbal</b>		
Dependencia	Rho	,640	,615	,554	,644	,426
a los	P	,000	,000	,000	,000	,000
videojuegos						

Conforme se evidencia en la tabla 4, se manifiesta una vinculación afirmativa y destacable entre los elementos de adicción a los videojuegos y el de agresividad ( $\rho=.640^{**}$ ;  $p=.000$ ); De forma análoga, se identificó una conexión afirmativa y destacable entre la dependencia a los videojuegos y diversas manifestaciones de agresividad, como la agresividad física ( $\rho=.615$ ;  $p=.000$ ), la agresividad verbal ( $\rho=.554$ ;  $p=.000$ ), la ira ( $\rho=.644$ ;  $p=.000$ ) y la hostilidad ( $\rho=.426^*$ ;  $p=.000$ ). Estos descubrimientos señalan la existencia de una interacción entre la dependencia a los videojuegos y las formas de agresividad.

### **Discusión**

En cuanto a la hipótesis general, los datos resaltan un nexo positivo y de gran peso entre las variables de adicción a los videojuegos y el de agresividad, ( $\rho=.640^{**}$ ;  $p=.000$ ), sugiriendo que un incremento en la fijación por videojuegos conlleva una elevación en la probabilidad de intensificar la agresividad.

Este descubrimiento concuerda con el estudio de (Flores, 2020), quien investigó a 297 jóvenes, de 11 a 17 años de primero a quinto grado, de secundaria, hallando una vinculación directa pero reducida ( $Rho = .325$ ) y significativa ( $p < 0.005$ ). Estos hallazgos reciben confirmación por parte de Villena (2019), quien, al examinar a 617 estudiantes de primero a

quinto de secundaria de ambos sexos en Chorrillos, detectó un vínculo directo ( $\rho = .312^{**}$ ) entre ambas variables. Similarmente, Vara (2017) con 306 estudiantes de educación secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, de 13 a 17 años, encontró una conexión positiva, moderadamente baja y elevadamente activa ( $\rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ) entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Guevara y colaboradores (2021), al analizar a 49 estudiantes de 11 y 12 años, evidenciaron que, en cuanto a la adicción a videojuegos, los niveles eran normales y bajos; y en agresividad, los niveles eran mínimos, indicando la ausencia de conductas agresión en los estudiantes. El índice de vinculación de Pearson de 0.777 reafirma la existencia de una asociación entre estas variables en la muestra estudiada. (Mendoza, 2021), tras revisar 5.390 documentos, seleccionó 7 estudios de distintos países, mostrando una vinculación de la adicción a videojuegos y la agresividad, con hallazgos que varían entre  $r = .08$  y  $r = .85$ , indicando generalmente una vinculación positiva moderada a considerable. Estos estudios representan una variedad geográfica, incluyendo España, Perú, Pakistán, Bangladesh, Turquía y Corea del Sur, lo que respalda la existencia de esta relación en diversos contextos culturales y sociales.

Es notable cómo estos estudios apoyan la noción de un vínculo entre la adicción a videojuegos y la agresividad a grado mundial. Pero, es crucial reconocer las limitaciones individuales de cada estudio y la necesidad de más indagación para entender completamente esta relación.

Por otra parte, los hallazgos de Guevara et al. (2021) mostraron que, en la sujeción a videojuegos, los niveles eran normales y bajos; y en agresividad, los niveles eran igualmente bajos, indicando que los estudiantes no exhibían conductas agresividad. La correlación de Pearson de 0.777 subraya un vínculo significativo y positivo entre las variables en su muestra. Estas diferencias pueden atribuirse a variaciones en edades, tamaño de muestra y metodologías, como en el caso de Guevara et al. (2021), quienes trabajaron con un grupo más reducido y realizaron encuestas virtuales, lo que podría influir en la precisión de las respuestas.

En relación con las hipótesis detalladas, se ha identificado una vinculación destacada entre la adicción a videojuegos y aspectos relacionados. En particular, existe una conexión elevada y activa entre la dependencia por los videojuegos y la tendencia a la agresividad física ( $\rho = 0.615^{**}$ ,  $p = 0.000$ ), lo que implica que un aumento en la afición por videojuegos está asociado con una escalada en la propensión a la violencia física.

Este patrón de asociación recibe apoyo adicional en los hallazgos de (Quezada, 2019), quien reportó que un 7% de los encuestados mostraron una tendencia marcada hacia la incapacidad de reprimir impulsos violentos, con un 3% expresando una inclinación total hacia tales comportamientos. Además, el 12% de los participantes indicaron una provocación considerable para agredir a otros, mientras que un 3% admitió haber faltado a compromisos académicos o laborales por conflictos físicos. Estos hallazgos subrayan la vinculación entre la inmersión en videojuegos violentos y un incremento en la agresividad física.

La vinculación entre la atracción hacia los videojuegos y la agresividad física resalta la necesidad de explorar cómo los videojuegos impactan en el comportamiento agresivo. No solo confirma la conexión en nuestra muestra, sino que también valida la consistencia de hallazgos anteriores. Este descubrimiento enfatiza la urgencia de abordar la preocupante relación entre videojuegos y agresividad desde una perspectiva integral, contemplando estrategias de intervención para mitigar posibles repercusiones negativas.

Respecto a la segunda hipótesis detallada, que relaciona la dependencia a los videojuegos con la agresividad verbal ( $\rho = .554^{**}$ ;  $p = .000$ ), se observa una relevancia significativa. Estos hallazgos son paralelos a los de Flores (2020), quien en su estudio con 297 jóvenes entre 11 a 17 años encontró correlaciones notables entre la adicción a videojuegos y la agresividad verbal ( $Rho = .314$ ,  $p < 0.001$ ). Esto sugiere que aquellos con una mayor adicción a videojuegos también muestran un incremento en la agresividad verbal.

La tercera hipótesis detallada analiza la conexión entre la adicción a videojuegos y la dimensión de ira ( $\rho = .644^{**}$ ;  $p = .000$ ), donde los hallazgos señalan una vinculación

significativa. Estos hallazgos son similares a los de (Curi, 2021), quien también observó una tendencia análoga. Curi reportó que el 73.6% de los sujetos mostraban niveles bajos de hostilidad en esta dimensión, lo que podría deberse a la edad de los participantes, mayormente alrededor de 12 años.

Finalmente, se evidencia una asociación entre la variable dependencia a videojuegos y la dimensión de hostilidad ( $\rho = .426^{**}$ ;  $p = .000$ ). Estos hallazgos son coherentes con los de (Curi, 2021), quien notó un incremento en esta dimensión con significancia ( $p < .05$ ). Además, (Flores, 2020) halló una vinculación notable entre la adicción a videojuegos y la ira ( $Rho = .223$ ,  $p < 0.001$ ), indicando que los adolescentes más inmersos en videojuegos suelen enfrentar retos en el manejo de la ira.

### **Conclusiones**

La presente investigación, ejecutada con educandos de nivel secundario en un colegio estatal de Puno, ha culminado en una deducción global: se han alcanzado las metas preestablecidas al investigar el nexo entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los participantes. Los datos recolectados corroboran una unión afirmativa y de gran relevancia entre dichos elementos. En términos más específicos, un aumento en la fijación por videojuegos se acompaña de un ascenso en los grados de agresividad en este colectivo estudiantil.

La finalidad primordial de este análisis consistía en validar el vínculo entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión de agresividad física. Los hallazgos corroboran de manera rotunda esta conexión, mostrando una vinculación afirmativa y sumamente activa entre la variable de dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física. Estos descubrimientos revelan que, conforme crece el entusiasmo por los videojuegos, los educandos también experimentan un incremento considerable en su grado de agresividad física (coeficiente de correlación  $\rho = 0.640$ ,  $p < 0.001$ ). Estos hallazgos enfatizan la

trascendencia de evaluar la influencia de la dependencia de los videojuegos en la manifestación de la agresividad física.

La segunda meta de esta indagación se centró en descifrar el vínculo entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal. Los hallazgos sustentan categóricamente esta relación, exhibiendo una robusta conexión afirmativa y de gran relevancia entre la variable de dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal. Estos datos indican que aquellos participantes con una mayor dependencia a los videojuegos también presentan niveles más elevados de agresividad verbal (coeficiente de correlación  $\rho = 0.554$ ,  $p < 0.001$ ). Estos hallazgos recalcan la esencialidad de considerar la vinculación entre la dependencia a los videojuegos y la manifestación de la agresividad verbal en los educandos.

El tercer propósito de esta exploración era evaluar la interconexión entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de la ira. Los resultados, reforzando contundentemente este vínculo, señalan una relación afirmativa y sumamente relevante entre la variable de dependencia a videojuegos y la dimensión de la ira. Estos datos sugieren que los participantes con una elevada inclinación a la dependencia a videojuegos también experimentan grados más altos de ira (coeficiente de correlación  $\rho = 0.644$ ,  $p < 0.001$ ). Esta conexión resalta la necesidad de considerar el impacto de la dependencia a los videojuegos en la vivencia de la ira en los educandos.

El cuarto objetivo de esta indagación buscaba examinar la asociación de la dependencia a videojuegos y la dimensión de hostilidad. Los resultados, apoyando firmemente esta correlación, manifiestan una asociación afirmativa y de gran importancia entre la variable de dependencia a los videojuegos y la dimensión de hostilidad. Esto sugiere que los individuos con una mayor dependencia a los videojuegos también manifiestan niveles más altos de hostilidad (coeficiente de correlación  $\rho = 0.426$ ,  $p < 0.001$ ). Estos descubrimientos enfatizan la importancia de considerar la influencia de la dependencia a los videojuegos en la expresión de la hostilidad.

En síntesis, este estudio ha brindado pruebas sólidas de una vinculación activa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en alumnado de secundaria. Los porcentajes detectados en esta indagación recalcan la importancia de este fenómeno en el contexto explorado. Estos hallazgos son cruciales para la educación y la intervención, destacando la necesidad de abordar el uso de videojuegos de manera responsable y considerar su impacto en la conducta juvenil.

### **Recomendaciones**

A la luz de los hallazgos que confirman una vinculación positiva y activa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en mención al alumnado de grado secundario en un colegio estatal de Puno, se proponen las siguientes recomendaciones para abordar esta cuestión de manera efectiva:

#### **Capacitación Integral:**

Se sugiere implementar un programa de capacitación que involucre a todos los que conforman esta comuna, incluyendo maestros, administrativos y apoderados. Esta capacitación debería abordar tanto los efectos potenciales de la adicción a los videojuegos como las tácticas para fomentar un entorno escolar saludable y respetuoso.

#### **Programas de Intervención:**

En colaboración con el departamento de psicología y la administración escolar, se recomienda desarrollar programas de intervención específicos. Estos programas podrían incluir sesiones de psi coeducación para sensibilizar a los estudiantes sobre los posibles impactos negativos de la adicción a los videojuegos y brindarles herramientas para el manejo de la agresividad y la ira.

Es importante trabajar estas áreas con el involucramiento de tutores, apoderados y alumnos para de manera conjunta abordar esta problemática con el fin de que estos individuos puedan desarrollarse de manera óptima en la sociedad.

**Fomento de Habilidades Sociales:**

Se aconseja implementar programas de entrenamiento en habilidades sociales y control de la ira. Estas actividades podrían ayudar a los estudiantes a desarrollar una comunicación asertiva, a resolver conflictos de manera constructiva y a manejar sus emociones de manera adecuada.

**Participación de la Comunidad:**

Es fundamental involucrar activamente a los profesores, apoderados y alumnos en la ejecución de estas recomendaciones. La colaboración conjunta permitirá abordar de manera holística esta problemática, promoviendo un cambio positivo en la dinámica escolar y en las relaciones entre pares y con la familia.

**Ampliación del Estudio:**

Debido a las escasas indagaciones sobre este tópico en áreas rurales y locales, se sugiere replicar este estudio en otras zonas geográficas. La realización de investigaciones adicionales en diferentes contextos enriquecerá la comprensión de la vinculación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, lo que a su vez facilitará la identificación de soluciones más efectivas.

En resumen, la adopción de estas recomendaciones contribuirá a mitigar los efectos negativos de la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de grado secundario. La colaboración activa de la comunidad educativa y la implementación de programas de intervención adecuados serán pasos cruciales para fomentar un ambiente escolar positivo y el desarrollo saludable de los jóvenes.

## Referencias

- Agenda País. (21 de Enero de 2021). Obtenido de Elmostrador:  
<https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2021/01/21/consumo-de-videojuegos-aumento-en-un-62-durante-la-cuarentena/>
- Cabel, J., & Castañeda, R. (2014). *Proyecto de investigación en ciencias médicas: guía de análisis y ejecución* (Primera ed.). Lima, Perú: San Marcos.
- Carrasco, S. (2017). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (Segunda ed.). Lima, Perú: San Marcos.
- Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M., & Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024. doi:<http://dx.doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Charaja, F. (2018). *El MAPIC en la investigación científica* (Tercera ed.). Puno: Serio EIRL.
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019*. Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Facultad de Psicología y Trabajo Social, Lima.
- Curi, P. (febrero de 2021). *Aicción al internet y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas publicas de Chorrillos*. Obtenido de Universidad Autónoma del Perú.:  
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1200/Curi%20Palma%2c%20David.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019*. Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión, Escuela de Posgrado, Lima.

- Grajales, J., Niño, M., Paez, H., & Sánchez, A. (2019). *El videojuego free fire y conductas violentas: percepción en estudiantes del grado 5, del Colegio Liceo Bogotá*. Tesis de licenciatura, Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, Facultad De Sociedad, Cultura y Creatividad, Bogotá.
- Guerri, M. (1 de mayo de 2021). *Psicoactiva*. Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/>
- Guevara, G. I., Valladolid, A. M., Fernández, L. E., Olaya, C. E., & La Rosa, O. C. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Revista Hacedor*, 5(2), 155-165.  
doi:<https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México: McGraw-Hill.
- Llobregat, C. (16 de Junio de 2021). Obtenido de Fundación Patología Dual Web site:  
<https://fundacionpatologiadual.org/de-la-diversion-a-la-adiccion-los-videojuegos-durante-la-pandemia/>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147-161. Obtenido de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/download/3674/2947>
- Mendoza, C. F. (2021). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática*. Obtenido de Alicia Concitek:  
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8656/Mendoza%20Carmena%20Franco%20Andree.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Salud. (13 de Marzo de 2021). Obtenido de Minsa Web site:  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

- Organización Mundial de la Salud. (2020). Recuperado el 5 de Noviembre de 2021, de OMS  
Web site: [https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviours#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviours#tab=tab_1)
- Palomino, E. (2020). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020*. Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Salud, Lima.
- Pichihua, S. (6 de Septiembre de 2021). Obtenido de Andina Web site:  
<https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>
- Quezada, P. A. (31 de Diciembre de 2019). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de secundaria de la institucion educativa Fe y alegria n°2 de San Martin de Porres*. Obtenido de Universidad Privada del Norte:  
<https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/22518>
- Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista Enfermería Global*, 1(62), 557-574. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>
- Sánchez, J., Telumbre, J., & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions*, 21(1), 1-14. doi:10.21134/haaj.v21i1.558
- Santos, J., & Chávez, M. (2020). Uso de los videojuegos en los adolescentes de las Unidades Educativas de la Provincia de Manabí- Ecuador. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(1), 1-11. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.pdf>
- Supo, J. (2014). *Seminarios de investigación científica - Metodología de la investigación para las ciencias de la salud* (Segunda ed.). Arequipa, Perú.
- Valderrama, S. (2002). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.

- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del Triunfo. *Revista Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216. Obtenido de <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Villena, C. G. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos Instituciones Educativas Públicas de Chorrillos, 2019*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú, Facultad de Ciencias Humanas, Lima.
- Zegarra, S. J., & Torres, E. H. (2021). Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno. *Revista Horizontes*, 5(17), 426-433. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.185>

## Anexos

### Anexos 01

#### Evidencia De Sumisión

Lupe García Ampudia <revistasinvestigacion@unmsm.edu.pe>  
para mí ▾

jue, 21 sept, 14:43 ★ ↶ ⋮

Dolores Bertha Sucari Mamani:

Gracias por enviarnos su manuscrito "Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de un colegio estatal, del departamento de Puno - 2022 : Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de un colegio estatal, del departamento de Puno - 2022 " a Revista de Investigación en Psicología. Gracias al sistema de gestión de revistas online que usamos podrá seguir su progreso a través del proceso editorial identificándose en el sitio web de la revista:

URL del manuscrito: <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/authorDashboard/submission/26228>

Nombre de usuario/a: dolores\_sucari

Si tiene cualquier pregunta no dude en contactar con nosotros/as. Gracias por tener en cuenta esta revista para difundir su trabajo.

Lupe García Ampudia

**Revista:** De investigación Psicológica UNMSM

**Fecha de sumisión:** 21 de septiembre 2023

**Link:**

<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/authorDashboard/submission/26228>

**ISSN:** 1609-7475

## Anexos 02

### Copia de resolución de inscripción del perfil de proyecto de tesis en formato articulo



" Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional "

RESOLUCIÓN N° 845-2022/UPEU-FCS-CF

Lima, Ñaña, 29 de marzo de 2022

#### VISTO:

El expediente de **DOLORES BERTHA SUCARI MAMANI**, identificada con Código Universitario N° 201310711 de la Escuela Profesional de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión;

#### CONSIDERANDO:

Que la Universidad Peruana Unión tiene autonomía académica, administrativa y normativa, dentro del ámbito establecido por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad;

Que la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la aprobación e inscripción del **perfil** de proyecto de tesis en formato artículo y la designación o nombramiento del asesor para la obtención del título profesional;

Que **DOLORES BERTHA SUCARI MAMANI**, ha solicitado: la inscripción del perfil de proyecto de tesis titulado: *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de Colegio Estatal, del departamento de Puno 2021*, y la designación del Asesor, encargado de orientar y asesorar la ejecución del perfil de proyecto de tesis en formato artículo;

Estando a lo acordado en la sesión del Consejo de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión, celebrada el 29 de marzo de 2022 y en aplicación del Estatuto y el Reglamento General de Investigación de la Universidad;

#### SE RESUELVE:

Aprobar el perfil de proyecto de tesis en formato artículo titulado: *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de Colegio Estatal, del departamento de Puno 2021*, y disponer su inscripción en el registro correspondiente, designar al **Mg. Alcides Quispe Mamani** como **ASESOR**, para que oriente y asesore la ejecución del perfil de proyecto de tesis en formato artículo el cual fue dictaminado por la **Mg. Rita Cordova Soncco** y la **Mg. Santos Armandina Farceque Huancas**, otorgándoles un plazo máximo de doce (12) meses para la ejecución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Mtro. Roger Albornoz Esteban  
DECANO



MSc. Mary Luz Solorzano Aparicio  
SECRETARIA ACADÉMICA

- cc:
- Interesado
  - Asesor
  - Archivo

**Anexos 03**  
**Instrumento**

**TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)**

**Instrucciones:** el presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

**Datos Generales:**

Sexo: F ( ) M ( )

Edad: ..... años

Horas al día que se dedica al videojuego: .....

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

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

N°	Ítems	0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					

7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos.					

A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas:

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

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 un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.					

21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme 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 (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

### Anexo 04

#### ESCALA DE AGRESIÓN (AQ)

**Instrucciones:** A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

1	2	3	4	5
Completamente Falso	Bastante Falso	Ni Verdadero ni Falso	Bastante Verdadero	Completamente Verdadero

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					

6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, solo mostrar mi irritación.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible (tranquila).					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					

24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

## Anexo 05

### Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición operacional	Dimensiones	indicadores	Valor final	Escala de medición
Uso de videojuegos	Puntajes hallados a través de la administración del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).	Abstinencia.	Ansiedad, irritabilidad, enfado, frustración, Insatisfacción, inactividad, negligencia, irresponsabilidad, desorganización, disminución de actividades sociales y familiares, privación del sueño, baja productividad, ansiedad y permanencia en el juego.	Baja 0-31 Moderada 32-66 Alta 67-100	Categoría Ordinal
		Abuso y tolerancia.			
		Problemas asociados a los videojuegos.			
		Dificultad de control.			
Agresividad	Puntajes hallados a través del Cuestionario de Agresividad (AQ)	Agresividad física	Golpes, peleas, ruptura de las reglas, discusiones, gritos, bajo control, frustración, enojo, resentimiento, desconfianza y envidia.	Muy Alto 99 a Más Alto 83 – 98 Medio 68 – 82 Bajo 52 – 67 Muy Bajo Menos a 51	Categoría Ordinal
		Agresividad verbal			
		Ira			
		Hostilidad			