

Gladys y Wilson

Artículo v1.1 corregido.pdf

 My Files My Files Universidad Peruana Union

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::29566:487496265

Fecha de entrega

27 ago 2025, 10:14 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

27 ago 2025, 11:05 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

Artículo v1.1 corregido.pdf

Tamaño del archivo

1.4 MB

26 páginas

8147 palabras

42.450 caracteres

17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)
- Trabajos entregados

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	4%
2	Internet	hdl.handle.net	2%
3	Internet	repositorio.continental.edu.pe	2%
4	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	1%
5	Internet	revistas.usil.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorio.upeu.edu.pe	<1%
7	Internet	repositorio.tec.mx	<1%
8	Internet	repositorio.uwiener.edu.pe	<1%
9	Internet	repositorio.upn.edu.pe	<1%
10	Internet	repositorio.upch.edu.pe	<1%
11	Internet	www.researchgate.net	<1%

12	Internet	scielosp.org	<1%
13	Publicación	Liliana Pedraja-Rejas, César Lecaros, Carolane Riquelme. "Relación entre el Autoc...	<1%
14	Internet	www.scielo.org.bo	<1%
15	Publicación	José Alfredo Dávila-Arenas, Roberto Carlos Ramos-Cuzque, Moises David Reyes-Pe...	<1%
16	Internet	repositorio.autonomadeica.edu.pe	<1%
17	Internet	repositorio.ucsm.edu.pe	<1%
18	Publicación	Pariona Ninanya, Gladys Ruth. "Relación de las políticas de créditos, cobranzas y ...	<1%
19	Internet	produccioncientificaluz.org	<1%
20	Internet	repositorio.cientifica.edu.pe	<1%
21	Internet	www.reumatologiaclinica.org	<1%
22	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
23	Internet	bvs.sld.cu	<1%
24	Internet	doaj.org	<1%
25	Internet	ojs.revistainteracciones.com	<1%

26	Internet	tesis.pucp.edu.pe	<1%
27	Publicación	Alexandra Valencia-Peris, José Devís-Devís, Carmen Peiró-Velert. " Involvement in ...	<1%
28	Internet	dspaceapi.uai.edu.ar	<1%
29	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
30	Internet	repositorio.unfv.edu.pe	<1%
31	Internet	repositorio.upagu.edu.pe	<1%
32	Internet	www.tdx.cat	<1%
33	Internet	pesquisa.teste.bvsalud.org	<1%
34	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
35	Internet	www.coursehero.com	<1%

1 **Nomofobia y dependencia a los videojuegos como predictores de agresividad en adolescentes de Juliaca, 2025**

6 Nomophobia and dependence on video games as predictors of aggression in adolescents in Juliaca, 2025

Autores

Gladys Capquequi Rodrigo¹, Wilson Cosi Coaquira²

Filiación

24 ¹ Universidad Peruana Unión, Escuela Profesional de Psicología, Juliaca, Perú

ORCID

Rita Cordova Soncco :
Gladys Capquequi Rodrigo :
Wilson Cosi Coaquira :

Email

gladyscapquequirodrigo@gmail.com
wilsoncosicoaquira2@gmail.com

Correspondencia

19 Wilson Cosi Coaquira
Universidad Peruana Unión, Escuela Profesional de Psicología, Juliaca, Perú
Email: wilsoncosicoaquira2@gmail.com
Phone: +51 931668673
Address: Jr. Bolognesi, Moho, Puno, Perú

RESUMEN

INTRODUCCIÓN: El estudio plantea cómo la tecnología, en particular los teléfonos móviles y los videojuegos influyen en la conducta de adolescentes escolares. Se examina que el uso excesivo de estos dispositivos puede conducir a problemáticas como la nomofobia y la dependencia a videojuegos, afectando el comportamiento social y emocional, incluida la agresividad.

OBJETIVO: Determinar si nomofobia y dependencia a los videojuegos son predictores de la agresividad en adolescentes de la ciudad de Juliaca, Perú.

MATERIAL Y MÉTODOS: Estudio de diseño no experimental, bajo un enfoque cuantitativo y predictivo transversal en una muestra de 202 adolescentes con edades entre 14 a 17 años, que pertenecen al 4to y 5to grado de secundaria.

RESULTADOS: El análisis predictivo mostró que la nomofobia y dependencia a los videojuegos predicen el 17.3% de la varianza de la agresividad ($R^2=0.173$, $p=0.001$); asimismo la nomofobia muestra una relación directa, moderada y significativa con la agresividad total ($r=0.441$; $p<0.001$); a su vez, se observa que la dependencia a los videojuegos tiene una relación directa, débil pero significativa con la agresividad ($r=0.294$; $p=p<0.001$).

CONCLUSIONES: Existe una relación significativa entre la nomofobia y la agresividad, así como entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. La combinación de estas variables tiene un efecto predictivo sobre la conducta agresiva en adolescentes. Se sugiere ampliar la investigación en otros contextos y explorar variables relacionadas como calidad de sueño y procrastinación académica.

Palabras clave: Nomofobia, Dependencia a videojuegos, Agresividad, Adolescentes

ABSTRACT

INTRODUCTION: The study explores how technology, particularly mobile phones and video games, influences the behavior of school-aged adolescents. It examines how excessive use of these devices can lead to problems such as nomophobia and video game addiction, affecting social and emotional behavior, including aggression.

OBJECTIVE: To determine whether nomophobia and dependence on video games are predictors of aggression in adolescents from the city of Juliaca, Peru.

METHODOLOGY: Non-experimental design study, using a quantitative and predictive cross-sectional approach in a sample of 202 adolescents aged 14 to 17 years, who belong to the 4th and 5th grade of secondary school.

RESULTS: The predictive analysis showed that nomophobia and dependence on video games predict 17.3% of the variance of aggression ($R^2=0.173$, $p=0.001$); Likewise, nomophobia shows a direct, moderate and significant relationship with total aggressiveness ($r=0.441$; $p<0.001$); In turn, it is observed that dependence on video games has a direct, weak but significant relationship with aggressiveness ($r=0.294$; $p=p<0.001$).

CONCLUSIONS: There is a significant relationship between nomophobia and aggression, as well as between dependence on video games and aggression. The combination of these variables has a predictive effect on aggressive behavior in adolescents. It is suggested to expand the research in other contexts and explore related variables such as sleep quality and academic procrastination.

Keywords: Nomophobia, Video game dependence, Aggression, Adolescent

INTRODUCCIÓN

Desde hace muchos años atrás la tecnología ha formado parte de la vida cotidiana de las personas, específicamente los teléfonos móviles, aparatos tecnológicos que fueron satisfaciendo las necesidades del ser humano, siendo un instrumento útil en la comunicación desde cualquier punto del planeta y a la vez un entretenimiento (Finotti et al., 2019). Por esta razón, su uso se ha extendido a nivel global; sin embargo, la facilidad y accesibilidad que ofrecen estos dispositivos ha contribuido a un uso cada vez más frecuente, lo cual en muchos casos deriva en un uso excesivo; esta situación puede afectar negativamente la salud emocional, especialmente en adolescentes, pero también en jóvenes y adultos, generando repercusiones en el ámbito social, físico y psicológico (López et al., 2023).

En el Perú los adolescentes y jóvenes son quienes tienen más alcance a los aparatos tecnológicos, de acuerdo al Instituto Nacional de Identidad (INEI, 2022) indica que en el año 2020 el 96.3% de los estudiantes de nivel secundario hicieron uso del celular; pero, en el año 2022 el 82,2% de los adolescentes entre 12 a 18 años de edad tienen acceso a internet por medio del celular; dicho de otra manera, el porcentaje se incrementó en contraste con el año 2021, puesto que en ese año solo el 79,3% contaban con internet.

En estos tiempos la nomofobia se ha convertido en una amenaza que provoca conductas caracterizadas por ansiedad frente a pensamientos de no tener acceso ante a las redes sociales, por lo que las personas que la experimentan suelen mostrar temor a perder su teléfono móvil, evitar lugares sin conexión a internet y usar estos dispositivos durante largos periodos de tiempo (Han et al., 2017). A su vez, la nomofobia puede ser de gran impacto para desarrollar problemas conductuales, así como el ciberacoso, conductas autolesivas, carencia de autoestima, introversión, dificultades de atención, escaso manejo de emociones, alexitimia, uso improductivo del internet (cyberloafing), acoso digital (cyberbullying), comportamientos violentos, lo cual afecta negativamente el relacionamiento social y puede conducir al aislamiento (Pérez et al., 2021).

Por otra parte, según la Asociación Española de Videojuegos (2021) refirió que alrededor de 16 millones de usuarios españoles, de los cuales el 54,1% son jugadores hombres, y el 45,9% son mujeres; por otro lado, a nivel mundial se presentan una prevalencia del 3.05% que sufren de trastorno de juego (Stevens et al., 2021). La pandemia de COVID 19 en Perú generó consecuencias negativas en la población infantil y adolescente, dado que el confinamiento y la ausencia de interacción directa provocaron un incremento significativo en el uso de videojuegos; este fenómeno ha desencadenado dificultades alimenticias, insomnio y problemas conductuales. A su vez, el número de menores atendidos por adicción a los videojuegos sigue creciendo, aunque no se dispone de cifras oficiales al respecto (Ministerio de Salud [MINSA], 2021).

En consecuencia, existe la posibilidad de un aumento en la agresividad tras la exposición frecuente a videojuegos, debido a que muchos de ellos, dependiendo de su contenido, practican la violencia física, mientras que en varios juegos multijugador también se observa la presencia de violencia verbal (Yao et al., 2022). Por lo tanto, resulta oportuno seguir estudiando este tema para contar con bases sólidas que ayuden a tomar acciones,

considerando el contexto actual y el crecimiento que ha tenido el consumo de los videojuegos.

En una investigación desarrollada en Corea con una muestra de 1863 estudiantes de secundaria, encontraron una correlación positiva entre la dependencia del teléfono inteligente y la agresión ($r = .27$, $p < .01$) (Um et al., 2019). De manera similar, en España, un estudio realizado con 624 estudiantes de ocho centros educativos evidenció que un mayor uso de internet predice la aparición de conductas agresivas tanto proactivas ($R^2 = .25$, $B = .10^*$) como reactivas ($R^2 = .21$, $B = .14^{***}$) (Alonso & Romero, 2021). En el contexto peruano, un estudio efectuado en Arequipa con una muestra de 89 estudiantes de cuarto y quinto año de secundaria, los hallazgos reportan una relación significativa, positiva y baja con tendencia moderada ($\rho = .313$; $\text{Sig.} = 0.003$; $p \text{ valor} < 0.05$), entre la nomofobia y la agresividad, esto indica que ante la presencia de la nomofobia existe la incidencia de la agresividad (Castro & Pinto, 2023).

11 Por otro lado, en Cuernavaca, Morelos, México, un estudio llevado a cabo con 494 menores, de los cuales 259 fueron hombres y 235 mujeres, con una edad promedio de 12.75 años ($DE = 3.48$). Los hallazgos demostraron una relación débil entre el uso de videojuegos y el comportamiento antisocial ($r = .36$, $p \leq .001$). Estos resultados motivaron la aplicación en un análisis de regresión lineal, donde se estableció que el comportamiento antisocial puede predecir el uso de videojuegos ($R^2 = .13$, $F = 56.92$, $p \leq .001$, $B = .54$) (Dorantes, 2021). De igual forma, en Colima, México, un estudio con 216 adolescentes de 12 a 15 años, reveló que el tiempo dedicado a los videojuegos mostró una correlación significativa con la agresión proactiva [$\rho = .162$, $\text{sig.} = .010$] (Márquez et al., 2023).

2 En la ciudad de Lima, se efectuó un estudio con 196 estudiantes, con edades que oscilan entre 11 y 14 años, pertenecientes a un colegio estatal. Los resultados evidenciaron una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial ($p = 0.791$) (Peralta & Torres, 2020). Por otra parte, en Villa María del Triunfo, Perú, una investigación con 306 adolescentes escolares de entre 13 a 17 años de edad, provenientes de segundo a quinto año de secundaria, reportó una correlación positiva, de magnitud moderada baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre adicción a los videojuegos y agresividad (Vara, 2017).

En Ilave, Puno se realizó una investigación con 255 estudiantes de la I.E.S. Nuestra Señora del Carmen, los resultados muestran la existencia de una correlación positiva fuerte ($Rho = 0.774^{**}$ con $p = 0.000$) entre nomofobia y comunicación familiar (Chaiña, 2022). Otro estudio realizado en la misma ciudad con 110 estudiantes del cuarto grado de secundaria, se encontró que existe relación significativa ($Rho = 0.551^{**}$ con $p = 0.000$) entre la dependencia a videojuegos y agresividad (Quispe, 2022).

1
2
13
6 En Juliaca, un estudio realizado con 480 estudiantes del tercer año de secundaria, los resultados evidenciaron una correlación positiva de magnitud muy entre adicción a los videojuegos y agresividad ($Rho = 0.181^{**}$ con $p = 0.004$), a su vez, se evidenció un coeficiente de determinación ajustado ($R^2 = 0.145$), lo que significa que aproximadamente el 14% de la variabilidad en los niveles de agresividad puede ser explicada por la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. Además, se encontró que la adicción a los videojuegos presentó un coeficiente beta ($\beta = 0.189$, $p < 0.05$), lo que significa que esta

variable actúa como un predictor directo de la agresividad, aunque con una intensidad muy baja (Quenta & Puma, 2024).

Aunque existen investigaciones que han analizado la correlación entre la nomofobia y la agresividad, así como la dependencia a los videojuegos y la agresividad, se observa una ausencia de estudios con enfoque predictivo que integren las variables de estudio en un entorno educativo. En particular, no se ha identificado evidencia empírica que evalúe el grado en que la nomofobia y la dependencia a los videojuegos pueden predecir actuaciones agresivas en adolescentes. Por ende, esta investigación tiene como objetivo determinar si nomofobia y dependencia a los videojuegos son predictores de la agresividad en adolescentes de Juliaca.

MATERIAL Y MÉTODOS

Diseño y contexto

El estudio es de carácter empírico porque implica la recolección de datos a partir de una muestra, de estrategia asociativa porque busca analizar la interacción entre tres variables, y de diseño predictivo transversal (DPT) porque tiene como propósito evaluar la capacidad predictiva de la nomofobia y la dependencia a los videojuegos sobre la agresividad (Ato et al, 2013).

Participantes

La población de estudio está conformada por 300 estudiantes de ambos sexos, con edades comprendidas entre los 12 a 17 años, matriculados entre 1ro a 5to grado de secundaria en una institución educativa privada situado en la ciudad de Juliaca. Para la presente investigación se aplicará la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, la cual según Otzen y Manterola (2017), permiten elegir a los participantes que se estén dispuestos y acepten voluntariamente formar parte del estudio. La muestra estuvo compuesta por 202 adolescentes entre 14 a 17 años de edad, pertenecientes de 4to y 5to grado de secundaria.

Instrumentos

Escala de Nomofobia (NMP-Q) elaborada por Yildirim y Correia (2015), adaptado al español por González-Cabrera et al. (2017) y validado en Perú por Franco-Guanilo y Hervias-Guerra (2022), está diseñada para ser aplicada a adolescentes y jóvenes a partir de los 13 años de edad. El instrumento está conformado por 20 ítems divididos en cuatro factores: Incapacidad para comunicarse (6 ítems); Pérdida de conexión (5 ítems); No ser capaz de acceder a la información (4 ítems); Renunciar a la comodidad (5 ítems). Utiliza un formato de respuesta tipo Likert de 7 puntos, donde 1 representa “totalmente en desacuerdo” y 7 “totalmente de acuerdo”. Respecto a su validez, se efectuó un análisis factorial confirmatorio, el cual mostró apropiados indicadores de ajuste (CFI= .997, TLI= 0.997 y RMSEA= 0.084). A su vez, presentó índices de confiabilidad adecuados con un puntaje total ($\alpha=.964$).

1
8
21

Test de Dependencia a videojuegos – TDV construido por Chóliz y Marco (2011) usando los criterios del DSM-IVTR (American Psychiatric Association, 2000) para adicciones a videojuegos. Este instrumento fue validado en población peruana por Salas (2017) y se encuentra dirigido a adolescentes a partir de los 12 años. El cuestionario está compuesto por 25 ítems organizados en 4 dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control. La escala de respuesta corresponde al tipo Likert con cinco opciones; en los ítems 1 al 14, la puntuación va de Totalmente en desacuerdo (1) a Totalmente de acuerdo (5), mientras que en los ítems del 15 al 25 oscila entre Nunca (1) a Muchas veces (5). La validez de constructo se evaluó mediante el análisis factorial confirmatorio, cuyos resultados evidenciaron adecuados índices de ajuste ($GFI=.98$, $RMSEA=.039$; $SRMR=.044$, $CFI=.996$). Asimismo, la confiabilidad resultó satisfactorio ($\alpha=.96$).

1
1

Cuestionario de Agresividad AQ, elaborado originalmente por Buss y Perry (1992) y adaptado al contexto peruano por Matalinares et al. (2012) en la ciudad de Lima, está dirigido a adolescentes a partir de los 12 años de edad. Este instrumento contiene 29 ítems, divididos en 4 factores: agresión física, verbal, hostilidad e ira. Utiliza una escala tipo Likert de cinco puntos, cuyas opciones de respuesta son: (1) “completamente falso para mí”, (2) “bastante falso para mí”, (3) “ni verdadero ni falso”, (4) “Bastante verdadero para mí” y (5) “completamente verdadero para mí”. La validación se realizó por medio de Juicio de expertos y se aplicó a una muestra de 3,632 estudiantes, obteniendo un alto nivel de confiabilidad ($\alpha=.836$). En cuanto a la validez del instrumento, Estrada et al. (2021), realizaron la validación por juicio de expertos, donde reportaron una valoración de 0.874, lo que confirma que el instrumento posee una adecuada validez para el contexto escolar.

Procedimientos

33
27
26
2
2

Tras la aprobación del Comité de Ética, se procedió a presentar una carta al director de la institución educativa con el propósito de obtener la autorización para la aplicación de los instrumentos; posteriormente, se entregó a los estudiantes el consentimiento informado para que fuese firmado por sus padres o apoderados. La recolección de datos se realizó mediante encuestas aplicadas a través de un formulario digital de Google en la sala de cómputo, dirigido exclusivamente a los estudiantes que manifestaron su voluntad de participar mediante el asentimiento informado incluido al inicio del formulario, contando previamente con la firma del consentimiento informado por parte de los padres o apoderados.

Análisis estadístico

25

Se realizaron diversos análisis estadísticos utilizando los softwares R Studio y Jamovi. Inicialmente se desarrolló el análisis de las variables agrupadas mediante medidas de tendencia central, dispersión y distribución (media, mediana, desviación estándar, asimetría, curtosis y cuartiles). Posteriormente, se evaluó la normalidad de las variables a través de las pruebas de Kolmogorov-Smirnov, tal como proponen (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Para identificar relaciones significativas entre variables, se empleó la matriz de correlaciones mediante el coeficiente Rho de Spearman. Asimismo, se aplicó un análisis de regresión lineal múltiple, para comprobar el cumplimiento de los cinco supuestos

fundamentales: linealidad, homocedasticidad, normalidad de residuos, independencia de los errores y ausencia de multicolinealidad entre variables independientes, así como señalan (Vilà Baños, Torrado Fonseca y Reguant Álvarez, 2019). Finalmente, se calcularon los coeficientes beta estandarizados con el fin de determinar el nivel de predictibilidad de las variables independientes sobre la dependiente.

Aspectos éticos

El estudio contó con la aprobación del Comité de Ética de la Universidad Peruana Unión con informe N° 2025-CEB-FCS – UPeU-016, cumpliendo con los lineamientos éticos de la Declaración de Helsinki para investigaciones con seres humanos. La participación de los individuos fue de carácter voluntario, garantizándose mediante el asentimiento informado de los estudiantes y el consentimiento informado previamente firmado por sus padres.

RESULTADOS

En la tabla 1 se aprecia que, de los 202 participantes, la mayoría tienen 16 años 102 (50.5%), de los cuales 106 (52.5%) son de sexo femenino, asimismo 102 (50.5%) pertenecen al 4to grado. Por otra parte, 86 (42.6%) utiliza el celular tres a cuatro horas al día, 97 (48%) se conectan a los videojuegos a través del celular, 82 (40.6%) se conectan uno o dos veces al día 131 (32.8%) y 106 (52.5%) juegan otros tipos de videojuegos.

Tabla 1

Características de los participantes

Características	n	%
Edad		
14	3	1.5%
15	74	36.6%
16	102	50.5%
17	23	11.4%
Sexo		
Femenino	106	52.5%
Masculino	96	47.5%
Grado		
4to	100	49.5%
5to	102	50.5%
Cantidad de horas que utiliza el celular		
Uno a dos horas	63	31.2%
Tres a cuatro horas	86	42.6%
Cinco a seis horas	41	20.3%
Más de 7 horas	12	5.9%
Lugar donde se conecta a los videojuegos		
A través del celular	97	48.0%
En mi casa	87	43.0%
En las cabinas de internet	8	4.0%
En las computadoras del colegio	10	5.0%

Frecuencia con la que se conecta a los videojuegos

Una vez por semana	62	30.7%
Dos o tres veces por semana	37	18.3%
Uno o dos veces al día	82	40.6%
Entre tres a seis veces al día	16	7.9%
Entre siete y doce veces al día	5	2.5%

Tipo de videojuegos que juega

Free fire	36	17.8%
Minecraft	19	9.4%
Dota 2	4	2.0%
Mobile legends	15	7.4%
Play station	14	6.9%
Roblox	8	4.0%
Otros	106	52.5%

La tabla 2 nos muestra los resultados de las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Anderson Darling. Los datos evidencian que las variables de nomofobia, dependencia a los videojuegos y agresividad no siguen una distribución normal, dado que los valores de significancia obtenidos fueron inferiores al nivel de 0.05. En consecuencia, se decidió emplear un estadístico correlacional no paramétrico, como el coeficiente de correlación de Spearman.

Tabla 2

Análisis de normalidad

Variable	P valor (Kolmogorov Smirnov)	P valor (Anderson Darling)	Decisión
Nomofobia	0.0006465	3.097e-07	No normal
Incapacidad para comunicarse	5.58e-08	3.586e-08	No normal
Pérdida de conexión	2.84e-05	2.444e-07	No normal
No ser capaz de acceder a la información	9.89e-06	2.889e-06	No normal
Renunciar a la comodidad	6.191e-09	2.316e-08	No normal
Dependencia a los videojuegos	7.394e-09	4.958e-14	No normal
Abstinencia	2.77e-11	2.917e-15	No normal
Abuso y tolerancia	1.307e-12	2.2e-16	No normal
Problemas asociados a los videojuegos	5.407e-11	2.2e-16	No normal
Dificultad de control	2.013e-13	1.271e-14	No normal
Agresividad	0.007898	0.002907	No normal
Agresión física	0.04272	0.03302	No normal
Agresión verbal	0.008257	0.002156	No normal
Ira	2.441e-05	0.003457	No normal
Hostilidad	8.48e-05	0.001664	No normal

En la tabla 3 se observa una relación directa, altamente significativa y con una fuerza moderada entre nomofobia y la dimensión de agresión física ($r=0.364^{**}$; $p<0.001$), asimismo, se reporta una relación directa, altamente significativa y de fuerza moderada entre nomofobia y la dimensión de agresión verbal ($r=0.377^{**}$; $p<0.001$); a su vez se evidencia una relación directa, altamente significativa con una fuerza moderada entre nomofobia y agresividad ($r=0.441^{**}$; $p<0.001$).

Por otra parte, se reporta una relación directa, altamente significativa y de magnitud moderada entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresión física ($r=0.332^{**}$; $p<0.001$); asimismo, se evidencia una relación directa, altamente significativa y moderada entre dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión verbal ($r=0.303^{**}$; $P<0.001$); por último, se observa una relación directa, altamente significativa, aunque de magnitud débil, entre dependencia a los videojuegos y agresividad ($r=0.294^{**}$; $p<0.001$).

Tabla 3

Coefficiente de correlación Rho de Spearman para las variables de interés

	Agresión física	Agresión verbal	Ira	Hostilidad	Agresividad
Nomofobia	,364 ^{**}	,377 ^{**}	,279 ^{**}	,363 ^{**}	,441 ^{**}
Dependencia a los videojuegos	,332 ^{**}	,303 ^{**}	,204 ^{**}	,214 ^{**}	,294 ^{**}

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

^{*}. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Supuestos de la regresión lineal

Antes de proceder con el análisis predictivo, se verificó el cumplimiento de los supuestos de la regresión lineal (Vilà Baños, Torrado Fonseca y Reguant Álvarez, 2019). Los resultados indicaron que los datos eran adecuados para este tipo de análisis. Se confirmó la linealidad entre las variables; se comprobó la independencia de errores (Durbin Watson= 1.81), el cual está en el rango de 1.5 y 2.5, y los residuos mostraron un comportamiento normal (S-W=0.981). Asimismo, no se evidenció colinealidad (VIF=1.14; Tolerancia=0.878), y el gráfico de dispersión de los residuos respecto a los valores estimados no mostró patrones de comportamiento lineal.

En la tabla 4 se evidencia que la nomofobia y dependencia a los videojuegos con todas sus dimensiones predicen el 17.3% de la varianza explicada de agresividad ($R^2a=0.173$, $p=0.001$); asimismo predicen el 16.7 % de la varianza explicada de la dimensión de agresión física ($R^2a=0.167$, $p=0.001$); a su vez, predicen el 5.6 % de la varianza explicada de la dimensión de agresión verbal ($R^2a=0.167$, $p=0.001$); además, predicen el 11.0 % de la varianza explicada de la dimensión de ira ($R^2a=0.110$, $p=0.001$); por último, predicen el 23.5 % de la varianza explicada de la dimensión de hostilidad ($R^2a=0.235$, $p=0.001$).

Tabla 4
Análisis predictivo

Modelo	R	R2	R2a	F	Sig
Agresividad	,435 ^a	0.190	0.173	11.437	0.001
Agresión física	,429 ^a	0.184	0.167	11.003	0.001
Agresión verbal	,474 ^a	0.075	0.056	3.970	0.001
Ira	,358 ^a	0.128	0.110	7.167	0.001
Hostilidad	,501 ^a	0.251	0.235	16.353	0.001

En la tabla 5, se aprecia que “al incremento de una unidad en el puntaje” de no ser capaz de acceder a la información, aumentará 0.94 unidades en el puntaje de agresividad ($B = 0.944$; IC 95% = 0.522: 1.366; $p = 0.000$); a su vez, “al incremento de una unidad en el puntaje” de abuso y tolerancia, aumentará 1.79 unidades en el puntaje de agresividad ($B = -1.796$; IC 95% = -2.849: -0.742; $p = 0.001$); además, “al incremento de una unidad en el puntaje” de dificultad de control, aumentará 1.86 unidades en el puntaje de agresividad ($B = -1.865$; IC 95% = -2.874: -0.855; $p = 0.000$); por último, “al incremento de una unidad en el puntaje” de dependencia a los videojuegos, aumentará 0.99 unidades en el puntaje de agresividad ($B = 0.994$; IC 95% = 0.533: 1.453; $p = 0.000$).

Tabla 5.

Coeficientes del Modelo - Agresividad

	Modelo ajustado		
	B	IC 95%	Sig
(Constante)	49.622	[43.636: 55.607]	0.000
No poder comunicarse	0.115	[-0.176: 0.406]	0.439
Pérdida de conexión	0.494	[0.103: 0.884]	0.013
No ser capaz de acceder a la información	0.944	[0.522: 1.366]	0.000
Renunciar a la comodidad	-0.307	[-0.813: 0.200]	0.235
Abuso y tolerancia	1.796	[-2.849: -0.742]	0.001
Problemas asociados a los videojuegos	-0.637	[-1.572: 0.299]	0.182
Dificultad de control	1.865	[-2.874: -0.855]	0.000
Dependencia a los videojuegos	0.994	[0.533: 1.453]	0.000

a. Variable dependiente: Agresividad

DISCUSIÓN

El análisis predictivo mostró que la nomofobia y dependencia a los videojuegos con todas sus dimensiones predicen el 17.3% de la varianza explicada de agresividad ($R^2a=0.173$, $p=0.001$); así mismo, se muestra que “al incremento de una unidad en el puntaje” de dependencia a los videojuegos, aumentará 0.99 unidades en el puntaje de agresividad ($B= 0.994$; IC 95%= 0.533: 1.453; $p= 0.000$); por otra parte, se obtuvo una relación directa, altamente significativa con una fuerza moderada entre nomofobia y agresividad ($r= 0.441$; $p<0.001$); a su vez, se observa una relación directa, altamente significativa y con una fuerza débil entre dependencia a los videojuegos y agresividad ($r=0.294$; $p= p<0.001$).

La hipótesis general de esta investigación planteó que la nomofobia y dependencia a los videojuegos predicen la agresividad en adolescentes de Juliaca. Los resultados confirman esta relación, evidenciando que ambas variables y sus dimensiones explican el 17.3% de la varianza explicada en la agresividad ($R^2a=0.173$, $p=0.001$). Además, se reportó que “al incremento de una unidad en el puntaje” de dependencia a los videojuegos, aumentará 0.99 unidades en el puntaje de agresividad ($B= 0.994$; IC 95%= 0.533: 1.453; $p= 0.000$). Cabe señalar que no se identificaron estudios previos de carácter predictivo que examinen conjuntamente la nomofobia y dependencia a los videojuegos en relación con la agresividad. Sin embargo, estos hallazgos pueden contrastarse con un estudio desarrollado en Juliaca con 480 estudiantes del tercer año de secundaria, donde se evidenció el 14% de la variabilidad en los niveles de agresividad fue explicada por la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. En dicho estudio, la adicción a los videojuegos presentó un coeficiente beta ($\beta= 0.189$, $p<0.05$), indicando que constituye un predictor directo de la agresividad, aunque con baja intensidad (Quenta & Puma, 2024).

De manera específica, este estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre nomofobia y agresividad en adolescentes de Juliaca. Los hallazgos muestran una relación directa, altamente significativa con una fuerza moderada entre nomofobia y agresividad ($r= 0.441$; $p= p<0.001$). Estos resultados pueden ser comparados con una investigación realizada en España, la muestra fue de 624 estudiantes de ocho centros educativos, los hallazgos revelan que un mayor uso de internet predice la aparición de conductas agresivas tanto proactivas ($R^2 = .25$, $B = .10^*$) como reactivas ($R^2 = .21$, $B = .14^{***}$) (Alonso & Romero, 2021). Por otra parte, en un estudio realizado en Arequipa, Perú con una muestra de 89 estudiantes de cuarto y quinto año de secundaria, los hallazgos reportan una relación significativa, positiva y baja con tendencia moderada ($\rho=.313$; Sig.=0.003; p valor<0.05), entre la nomofobia y la agresividad, esto indica que ante la presencia de la nomofobia existe la incidencia de la agresividad (Castro & Pinto, 2023).

Estos resultados pueden explicarse por la similitud entre las poblaciones de estudio, ya que en ambos casos se trata de adolescentes. En este grupo etario, el uso excesivo de internet se asocia con un mayor riesgo de presentar problemas conductuales, ya que usar el internet de manera excesiva puede llevar al desinterés por otros áreas de la vida, ocasionando el aislamiento y la dificultad para gestionar las emociones y comportamientos, situación que podría generar el aumento de episodios de agresividad y las alteraciones psicosociales (Kim et al., 2017).

1 Otro de los objetivos específicos de la investigación fue determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Juliaca. Los hallazgos muestran una relación directa, altamente significativa, aunque de magnitud débil, entre ambas variables ($r=0.294$; $p<0.001$). Estos hallazgos pueden ser contrastados en una investigación realizada en Cuernavaca, Morelos, México con 494 menores, con una edad promedio de 12.75 años ($DE = 3.48$), los hallazgos evidenciaron una relación débil entre el uso de videojuegos y el comportamiento antisocial ($r = .36$ $p \leq .001$) (Dorantes, 2021). De igual forma, en Colima, México, otro estudio con 216 adolescentes de 12 a 15 años, reveló que el tiempo dedicado a los videojuegos mostró una correlación significativa con la agresión proactiva ($\rho=.162$, $\text{sig}=.010$) (Márquez et al., 2023).

Por otro lado, en la ciudad de Lima, se efectuó una investigación con 196 estudiantes de 11 y 14 años, los resultados evidenciaron una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial ($p=0.791$) (Peralta & Torres, 2020). A su vez, en Villa María del Triunfo, Perú, una investigación con 306 adolescentes escolares de entre 13 a 17 años de edad, reportó una correlación positiva, de magnitud moderada baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre adicción a los videojuegos y agresividad (Vara, 2017). Además, en Juliaca, un estudio realizado con 480 estudiantes del tercer año de secundaria, los resultados evidenciaron una correlación positiva de magnitud muy entre adicción a los videojuegos y agresividad ($\rho=0.181^{**}$ con $p=0.004$) (Quenta & Puma, 2024).

Se muestran niveles más altos, tanto relacional como manifiesta, en aquellos estudiantes que presentan problemas graves y severos con el uso de videojuegos. Esto debido a que muchos videojuegos incluyen contenidos violentos, los cuales están relacionados con procesos cognitivos que normalizan la violencia, como resultado estos videojuegos generan comportamientos insensibles y violentos (Hasan, 2017).

Limitaciones

2 El presente estudio presenta ciertas limitaciones, de los cuales los resultados corresponden únicamente a estudiantes de 4to y 5to de secundaria, por lo que podrían variar si los instrumentos se aplicaran también a estudiantes de otros grados. Asimismo, la muestra no resulta del todo representativa, lo que sugiere la necesidad de ampliar el número y diversidad de participantes en investigaciones posteriores. De igual modo, futuros estudios podrían incorporar variables como calidad de sueño y procrastinación académica en el modelo predictivo, dado que también se han encontrado correlaciones con estas. Finalmente cabe señalar que no se identifican. Finalmente, cabe señalar que no se identifican investigaciones que analicen de manera conjunta las tres variables aquí estudiadas, por lo que el presente estudio constituye uno de los primeros acercamientos que relacionen estas variables en una población adolescente.

Conclusiones

17 En conclusión, existe una relación directa y moderada entre nomofobia y agresividad, a su vez una relación directa y débil entre dependencia a los videojuegos y agresividad, asimismo al incremento de una unidad en el puntaje de dependencia a los videojuegos,

aumentará 0.99 unidades en el puntaje de agresividad. Además, nomofobia y dependencia a los videojuegos predice el 17.3% de la varianza explicada de agresividad.

Para futuras investigaciones sería beneficioso seguir explorando la relación de estas variables en adolescentes de zonas rurales y también en otras poblaciones como jóvenes y estudiantes universitarios.

Referencias

- Alonso, C. y Romero, E. (2021). Uso problemático de internet en adolescentes: factores personales de riesgo y consecuencias emocionales y conductuales. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 12(2), 76–89. <https://doi.org/10.23923/j.rips.2021.01.046>
- Chaiña, M. (2022). *Nomofobia y su Relación con la Comunicación Familiar en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Nuestra Señora del Carmen Ilave-2019* [Universidad Nacional del Altiplano]. http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17815%0Ahttp://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/17815/Chaiña_Mamani_Maricruz.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dorantes, G. (2021). Influencia del Comportamiento Antisocial en el uso de Videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos. *Revista Mexicana de Investigación En Psicología*, 13(1), 97–106. <https://doi.org/10.32870/rmip.v13i1.411>
- Estrada, E., Gallegos, N. Mmani, H. y Zuluaga, M. (2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 40(1), 242–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4675747> Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55971233015>
- Finotti, M., Barros, J., Toledo, A., Faria, F., Ferreira, J., Mata, T., Dutra, I., Pravato, G., Berbert, L. y Rocha, A. (2019). Correlação entre a dependência do smartphone na adolescência e alguns transtornos psiquiátricos – revisão de literatura correlation between the dependence of smartphone on adolescence and some psychiatric transfers - review of literature. *Brazilian Journal of Surgery and Clinical Research*, 25(2), 128–134. https://www.mastereditora.com.br/periodico/20190103_213817.pdf
- Franco-Guanilo, R. y Hervias-Guerra, E. (2022). Estructura factorial, validez y confiabilidad de la escala de nomofobia en estudiantes de una universidad estatal de Lima Metropolitana. *Propósitos Y Representaciones*, 10(2), 1–10. <https://doi.org/10.20511/pyr2022.v10n2.1572>
- González-Cabrera, J., León-Mejpia, A., Pérez-Sancho, C. y Calvete, E. (2017). Adaptation of the Nomophobia Questionnaire (NMP-Q) to Spanish in a sample of adolescents. *Actas Españolas de Psiquiatría*, 45(5), 137–144. <https://www.researchgate.net/publication/318852218>
- Hasan, Y. (2017). The Relationship between Violent Video Games Exposure and School Behavior Problems in Qatari Schools. *American Journal of Applied Psychology*, 5(2), 63–67. <https://doi.org/10.12691/ajap-5-2-5>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (McGRAW-HILL (ed.); Sexta edic).
- INEI. (2022). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/03-informe-tecnico-abr-may-jun-2022.pdf>
- Kim, S. Y., Kim, M. S., Park, B., Kim, J. H. y Choi, H. G. (2017). The associations between internet use time and school performance among Korean adolescents differ according to the purpose of in according to the purpose of internet use. 12(4), 1–14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0174878>
- López-Iglesias, M., Tapia-Frade, A. y Ruiz-Velasco, C. (2023). Patologías y dependencias que provocan las Redes Sociales en los jóvenes nativos digitales. *Revista de*

- Comunicación y Salud*, 13, 1–21.
<https://doi.org/http://doi.org/10.35669/rcys.2023.13.e301>
- Márquez, C., Quinteros, K., Pérez, S. y Rodríguez, E. (2023). Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 133–144. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v2.2492>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación En Psicología*, 15(1), 147–161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Peralta, L. L. y Torres, M. C. (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 de Salud*, 5(3), 118–130.
- Pérez, R. G., Rodríguez, D. B., Cloquepisco, N. T. y Enríquez, R. L. (2021). Consecuencias de la nomofobia en adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos*, 17(81), 203–210.
<https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/03-informe-tecnico-abr-may-jun-2022.pdf>
- Quenta, M. y Puma, K. (2024). Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca. *Revista Científica de Ciencias de La Salud*, 17(11), 48–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17162/rccs.v17i2.2104>
- Quispe, U. H. (2022). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la institución educativa secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno [Universidad Nacional del Altiplano]. In *Tesis de Licenciatura*.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1657–9267. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Um, Y., Choi, Y. y Yoo, S. (2019). Relationships between smartphone dependency and aggression among middle school students: Mediating and moderating effects of ego-resilience, parenting behaviour, and peer attachment. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(19).
<https://doi.org/10.3390/ijerph16193534>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y Agresividad en Estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria Del Triunfo. *ACTA PSICOLÓGICA PERUANA*, 2(2), 193–256. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>
- Vilà Baños, R., Torrado Fonseca, M., y Reguant Álvarez, M. (2019). Análisis de regresión lineal múltiple con SPSS: un ejemplo práctico. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 12(2), 1–10. <https://doi.org/10.1344/reire2019.12.222704>
- Yao, S. X., Ewoldsen, D. R., Ellithorpe, M. E. y Vam Der Heide, B. (2022). Gamer Girl vs. Girl Gamer: Stereotypical Gamer Traits Increase Men's Play Intention. *Computers in Human Behavior*, 131, 107217. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107217>
- Yildirim, C. y Correia, A. P. (2015). Exploring the dimensions of nomophobia: Development and validation of a self-reported questionnaire. *Computers in Human Behavior*, 49, 130–137. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.059>

ANEXOS

Supuestos de la RLM

1. Linealidad

		Nomofobia	Dependencia	Agresividad
Nomofobia	Rho de Spearman	—		
	gl	—		
	valor p	—		
Dependencia	Rho de Spearman	0.298	—	
	gl	200	—	
	valor p	<.001	—	
Agresividad	Rho de Spearman	0.441	0.294	—
	gl	200	200	—
	valor p	<.001	<.001	—

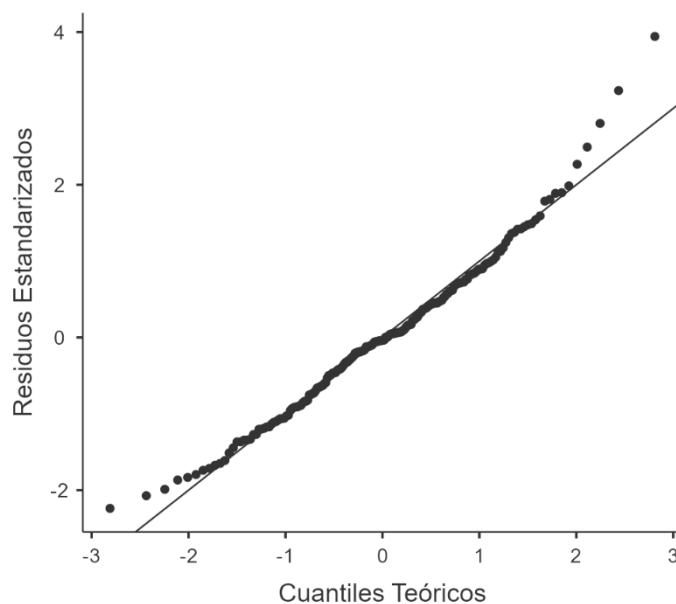
2. Independencia de los errores

Prueba Durbin-Watson de Autocorrelación

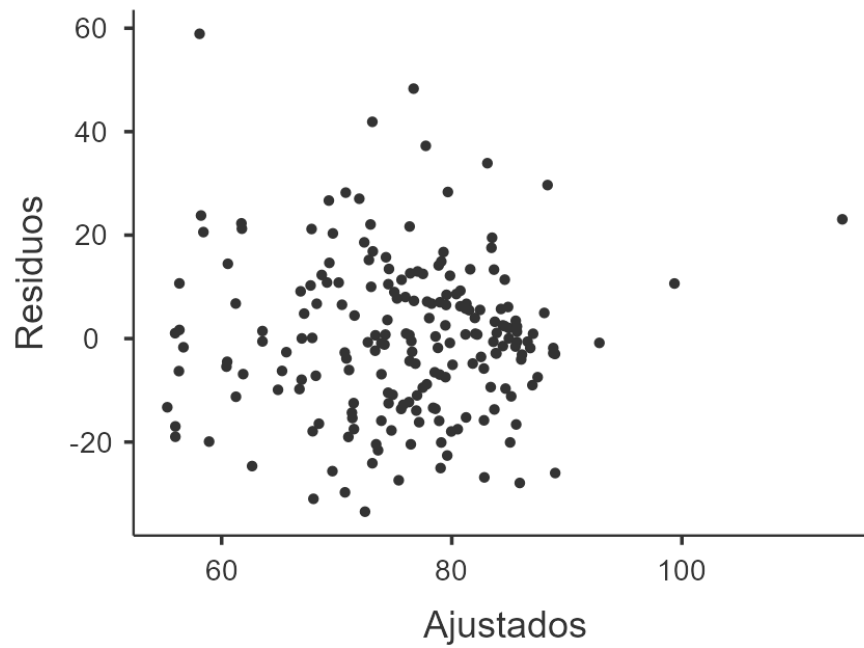
Autocorrelación	Estadístico DW	p
0.0921	1.81	0.146

3. Normalidad de residuos

Gráfica Q-Q



4. Homocedasticidad:



5. Ausencia de la multicolinealidad

	VIF	Tolerancia
Nomofobia	1.14	0.878
Dependencia	1.14	0.878

Instrumentos de Recolección de Datos

Cuestionario de Nomofobia (NMP-Q)

Por favor indique cuan de acuerdo o en desacuerdo está con cada declaración en relación con tu teléfono celular.		1(Muy en Desacuerdo) y 7(Muy de Acuerdo)						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Me sentiría mal si no pudiera acceder en cualquier momento a la información a través de mi teléfono celular.							
2	Me molestaría si no pudiera consultar información a través de mi teléfono celular cuando quiera.							
3	Me pondría nervioso/a si no pudiera acceder a las noticias (p. ej. sucesos, predicciones meteorológicas, etc.) a través de mi teléfono celular.							
4	Me molestaría si no pudiera utilizar mi teléfono celular y/o sus aplicaciones cuando quisiera.							
5	Me daría miedo si mi teléfono celular se quedase sin batería.							
6	Entraría en pánico si estuviera a punto de quedarme sin saldo o de alcanzar mi límite de "megas"							
7	Entraría en pánico si estuviera a punto de quedarme sin saldo o de alcanzar mi límite de "megas"							
8	Si no pudiera utilizar mi teléfono celular, tendría miedo de quedarme tirado/a en alguna parte.							
9	Sino pudiera consultar mi teléfono celular durante un rato sentiría deseos de hacerlo.							
10	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me inquietaría no poder comunicarme al momento con mi familia y/o amigos.							
11	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me preocuparía porque mi familia y/o amigos no podrían contactar conmigo.							
12	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me pondría nervioso/a por no poder recibir mensajes de textos ni llamadas.							
13	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo estaría inquieto por no poder mantener en contacto con mi familia y/o amigos.							
14	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me pondría nervios/a no poder saber si alguien ha intentado contactar conmigo.							
15	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me inquietaría haber dejado de estar constantemente en contacto con mi familia y/o amigos.							
16	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me pondría nervioso/a por estar desconectado/a de mi identidad virtual.							
17	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me sentiría mal por no poder mantenerme al día de lo que ocurre en los medios de comunicación y redes sociales.							
18	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me sentiría incomodo por no poder consultar las notificaciones sobre mis conexiones y redes virtuales.							

19	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me agobiaría por no poder comprobar si tengo nuevos mensajes de correo electrónico.							
20	Si no tuviera mi teléfono celular conmigo me sentiría raro/a porque no sabría qué hacer.							

Test de dependencia a los videojuegos de Marcos y Cholis

Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
TD	PD	N	PA	TA

A.

N	ÍTEMS	TD	PD	N	PA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé que hacer.					
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos que ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, 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 me refugio en mis videojuegos.					

Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces
N	RV	AV	CF	MV

N	ÍTEMS	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con la videoconsola o PC.					
16	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
17	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con 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 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 con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
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.					

Cuestionario de agresión de Buss Y Perry

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

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

CF: COMPLETAMENTE FALSO | BF: BASTANTE FALSO | VF: NI VERDADERO NI FALSO
| BV: BASTANTE VERDADERO | CV: COMPLETAMENTE VERDADERO

N	ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso.	1	2	3	4	5
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1	2	3	4	5
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	1	2	3	4	5
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5
9	Si alguien me golpea, respondo golpeándole también.	1	2	3	4	5
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	1	2	3	4	5
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1	2	3	4	5
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.	1	2	3	4	5
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	1	2	3	4	5
15	Soy una persona apacible.	1	2	3	4	5
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1	2	3	4	5
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1	2	3	4	5
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1	2	3	4	5
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1	2	3	4	5
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	1	2	3	4	5
21	Hay gente que me provoca a tal punto de que llegamos a pegarnos.	1	2	3	4	5
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.	1	2	3	4	5
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1	2	3	4	5
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi "genio".	1	2	3	4	5
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	1	2	3	4	5

27	He amenazado a gente que conozco.	1	2	3	4	5
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto "¿qué querrán?"	1	2	3	4	5
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	1	2	3	4	5

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a padre, madre o apoderado/a:

Por medio de la presente, se le invita a autorizar la participación de su hijo/a en el presente estudio de investigación. El objetivo de este proyecto es analizar si existe una relación entre la nomofobia (miedo excesivo a estar sin el teléfono móvil), la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes.

La participación consiste en responder cuestionarios breves que evalúan el uso del celular, los videojuegos y comportamientos relacionados con la agresividad. Las respuestas serán anónimas, confidenciales; no hay riesgos físicos ni psicológicos.

El estudio ha sido aprobado por la universidad y la institución educativa y se respetarán todos los principios éticos de la investigación con menores de edad.

Yo, _____, con DNI N.º _____, en calidad de madre/padre/apoderado/a del estudiante _____, autorizo su participación en este estudio y comprendo que los datos serán tratados de forma anónima y confidencial.

Firma

2025 _____ de _____ del

Mil gracias!

ASENTIMIENTO INFORMADO

Nomofobia y dependencia a los videojuegos como predictores de agresividad en adolescentes de Juliaca, 2025

Hola, somos Gladys Capquequi Rodrigo y Wilson Cosi Coaquira, bachilleres en Psicología. Te invitamos a participar en un estudio que busca conocer cómo el uso del celular y los videojuegos puede estar relacionado con algunas formas de comportamiento, como la agresividad.

Tu participación en el estudio es voluntaria, y es importante que sepas que, si en un momento dado ya no quieres continuar en el estudio, no habrá ningún problema.

Lo único que tendrás que hacer es responder unos formularios con preguntas sencillas sobre cómo usas el celular, los videojuegos, y cómo reaccionas en ciertas situaciones. Además, es importante que sepas que esta información será confidencial, es decir que no diremos a nadie tus respuestas, sólo lo sabrán las personas que forman parte del equipo de este estudio.

Si aceptas participar, te pido que por favor pongas un (X) en el cuadrado de abajo que dice "Sí quiero participar" y escribe las iniciales de tus nombres y apellidos; en caso que no quieras participar no pongas nada.

Sí quiero participar ()

Iniciales de Nombres y Apellidos: _____

Fecha: _____ de _____ del 2025

DATOS DE CARACTERIZACIÓN

Edad ()

Sexo (F) (M)

Grado (2DO) (3RO) (4TO) (5TO)

Lugar donde te conectas a los videojuegos con más frecuencia:

- A. A través del celular
- B. En mi casa
- C. En las cabinas de internet
- D. En los computadores del colegio

Frecuencia con el que te conectas a los videojuegos

- A. Una o dos veces al día
- B. Entre tres a seis veces al día
- C. Entre siete y doce veces al día
- D. Una vez por semana
- E. Dos o tres veces por semana
- F. La mayor parte del día me encuentro conectado

Tipos de videojuegos que juegas:

- A. Free fire
- B. Minecraft.
- C. Play station
- D. Apex Legends mobile
- E. Otros

EVIDENCIAS

Entrega de carta de presentación al director de la institución.



ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”.

Juliaca, Villa Chullunquiani, 19 mayo de 2025

CARTA N° 0213-2025/UPeU –FCS-EP-P

Lic. Fredy Marlon Lanza Umiña
Director de la institución Educativa Adventista Túpac Amaru

COLEGIO ADVENTISTA TUPAC AMARU

MESA DE PARTES

23 MAY 2025

Reg. N° 1502 Hora 12:11

La Recepción del documento no implica la conformidad del mismo

Asunto: Solicitud de aplicación de instrumento

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para extenderle cordiales saludos a nombre de la Escuela Profesional de Psicología de la Facultad Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión – Campus Juliaca, el cual tengo el honor de representar, deseándole éxitos y bendiciones en la labor que desempeña.

El motivo de la presente tiene como finalidad presentar a nuestros bachilleres quienes están realizando la investigación titulada: “*Nomofobia y dependencia a los videojuegos como predictores de agresividad en adolescentes de Juliaca, 2025*”, a continuación, detallo lista:

NOMBRES Y APELLIDOS	DNI
Gladys Capquequi Rodrigo	70291133
Wilson Cusi Coaquira	74704557

Por tal motivo, se solicita el permiso respectivo y las facilidades del caso para ejecutar la aplicación del instrumento de manera presencial, durante el mes de mayo del presente, a los *Estudiantes de 2do al 5to del nivel secundario (todas las secciones)* de la institución que usted representa, requisito para la ejecución del Proyecto de Tesis dirigido bajo la asesoría de la **Mg. Rita Cordova Soncco**.

Agradezco desde ya por el apoyo que se brinde a nuestros estudiantes con la investigación a realizarse y al mismo tiempo aprovecho la oportunidad para desearte una jornada laboral amena y exitosa.

Atentamente,



[Firma]

Dra. Aida Chelita Santillán Mejía
Directora de la EP de Psicología
UPeU Juliaca

- Comunicar al área de psicología para dar las facilidades del caso. *[Firma]*

Aplicación de instrumentos



Recodificación de datos

DATA_PREDICTIVAS - Excel

gladys.capquini

Archivo

Inicio

Insertar

Dibujar

Disposición de página

Fórmulas

Datos

Revisar

Vista

Ayuda

Nitro Pro

Acrobat

¿Qué desea hacer?

Portapapeles

Pegar

Formato condicional

Dar formato como tabla

Estilos de celda

Insertar

Eliminar

Formato

Celdas

Ordenar y filtrar

Buscar y seleccionar

Complementos

Complementos

Crear un PDF

Adobe Acro...

D176

De dos a tres años

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG
	Edad	Sexo	Grado	Hace cuánto tiempo tienes un teléfono celular	cuántas horas durante el día utilizas tu celular	conectas a los videojuegos con más frecuencia	Frecuencia con la que te conectas a los videojuegos	Tipos de juegos que juegas	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10	N11	N12	N13	N14	N15	N16	N17	N18	N19	N20	D1	D2	D3	D4	D5
164	15	Femenino	4to grado	Menos de 1 año	Tres a cuatro horas	En los computadores	Una vez por semana		4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
165	16	Masculino	4to grado	De dos a tres años	Uno a dos horas	En mi casa	Uno o dos veces	Free fire	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
166	16	Masculino	4to grado	Menos de 1 año	Tres a cuatro horas	En mi casa	Uno o dos veces	DOTA 2 JUGAD	4	4	5	6	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	5	3	1	3	1	3	2	2	
167	15	Masculino	4to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	En los computadores	Uno o dos veces	mobile legends b	3	3	1	1	5	1	7	1	5	5	3	1	5	5	1	1	3	1	5	1	3	3	3	7	
168	15	Masculino	4to grado	De uno a dos años	Uno a dos horas	En los computadores	Dos o tres veces	Otros	3	3	3	3	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	1	1	1	2	
169	16	Masculino	4to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	A través del celular	Entre tres a seis	Minecraft	2	2	6	4	4	4	5	3	2	4	3	2	4	2	3	1	2	5	4	2	3	4	2	3	2
170	15	Masculino	4to grado	De dos a tres años	Más de 7 horas	A través del celular	Entre tres a seis	Free fire	5	6	3	4	3	3	5	3	3	6	4	3	3	3	4	2	3	5	2	3	1	3	5	2	
171	15	Femenino	4to grado	Más de 3 años	Cinco a seis horas	A través del celular	Uno o dos veces	Apea Legends n	2	5	4	6	4	2	2	2	6	6	5	6	6	6	4	4	6	4	6	3	1	1	4		
172	15	Femenino	4to grado	De uno a dos años	Tres a cuatro horas	En mi casa	Uno o dos veces	Free fire	5	3	4	4	3	3	5	1	4	5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	1	1	2	3	
173	15	Masculino	4to grado	De dos a tres años	Cinco a seis horas	A través del celular	Entre siete y diez	Otros	4	5	3	3	4	3	3	4	2	5	3	1	3	3	1	1	2	2	1	4	2	1	3	1	
174	15	Masculino	4to grado	Menos de 1 año	Tres a cuatro horas	En mi casa	Una vez por semana	simuladores	2	2	6	6	2	4	3	5	6	2	3	2	2	3	1	1	2	2	6	3	1	2	2		
175	15	Femenino	4to grado	De uno a dos años	Uno a dos horas	A través del celular	Una vez por semana	Cartoon	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	5	5	5	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
176	15	Femenino	4to grado	De dos a tres años	Uno a dos horas	En los computadores	Uno o dos veces	nonspacabaz	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
177	16	Masculino	5to grado	De dos a tres años	Uno a dos horas	En mi casa	Entre tres a seis	Minecraft	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
178	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	A través del celular	Dos o tres veces	PAPA	3	5	5	5	3	1	5	3	5	4	6	5	4	4	4	4	4	4	5	5	2	1	1	1	1
179	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Uno a dos horas	En los computadores	Uno o dos veces	Free fire	3	4	4	6	2	6	2	5	2	4	2	4	3	2	3	4	4	4	5	2	4	2	1	2	2
180	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Uno a dos horas	En los computadores	Una vez por semana	Minecraft	5	1	1	5	4	4	2	4	4	5	5	4	2	3	3	3	5	3	5	1	1	1	2	2	
181	16	Masculino	5to grado	De dos a tres años	Más de 7 horas	En mi casa	Dos o tres veces	Otros	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	1		
182	17	Masculino	5to grado	De uno a dos años	Uno a dos horas	En mi casa	Uno o dos veces	Otros	1	2	2	4	1	2	2	2	1	2	4	4	5	5	2	2	1	2	2	1	3	1	2	2	
183	16	Femenino	5to grado	Más de 3 años	Cinco a seis horas	En mi casa	Dos o tres veces	roblox	4	5	3	3	1	1	5	6	3	7	7	6	5	2	6	3	1	1	1	1	1	2	3	2	
184	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Uno a dos horas	A través del celular	Entre tres a seis	roblox	4	3	4	2	1	1	5	1	3	7	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	4	5		
185	17	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	A través del celular	Uno o dos veces	Otros	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	1	1	1	1
186	17	Femenino	5to grado	De dos a tres años	Tres a cuatro horas	A través del celular	Una vez por semana	Otros	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1
187	17	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	En mi casa	Uno o dos veces	Otros	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
188	17	Femenino	5to grado	De uno a dos años	Tres a cuatro horas	A través del celular	Uno o dos veces	Free fire	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1
189	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	En mi casa	Uno o dos veces	Otros	5	5	5	5	3	3	3	3	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4
190	16	Femenino	5to grado	De uno a dos años	Tres a cuatro horas	En mi casa	Uno o dos veces	Otros	2	2	4	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
191	16	Femenino	5to grado	Más de 3 años	Uno a dos horas	En mi casa	Una vez por semana	Otros	5	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	1	1	1
192	16	Femenino	5to grado	De uno a dos años	Tres a cuatro horas	A través del celular	Una vez por semana	Otros	2	2	2	2	1	1	2	1	2	4	3	1	1	1	2	3	2	1	2	3	1	1	1	1	1
193	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	En las cabinas	Entre siete y diez	DOTA 2	7	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	1	1	1
194	17	Femenino	5to grado	De dos a tres años	Uno a dos horas	A través del celular	Una vez por semana	Free fire	5	6	5	7	3	3	4	4	2	4	2	4	2	5	6	6	5	2	6	4	2	4	3	3	3
195	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	A través del celular	Uno o dos veces	Play station	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
196	16	Femenino	5to grado	De dos a tres años	Uno a dos horas	En mi casa	Una vez por semana	Minecraft	1	2	4	1	1	1	1	1	2	1	4	4	4	4	5	3	4	3	3	3	1	1	1	1	1
197	17	Femenino	5to grado	De dos a tres años	Uno a dos horas	A través del celular	Entre tres a seis	Otros	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
198	16	Femenino	5to grado	Menos de 1 año	Uno a dos horas	A través del celular	Dos o tres veces	Free fire	2	4	3	4	2	2	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	1	1	2	1	1
199	16	Femenino	5to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	En mi casa	Una vez por semana	Otros	5	5	4	4	3	2	4	4	4	1	5	4	5	5	5	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1
200	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Uno a dos horas	En mi casa	Uno o dos veces	Minecraft	1	2	2	1	2	2	3	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1
201	16	Masculino	5to grado	Más de 3 años	Tres a cuatro horas	A través del celular	Entre tres a seis	Free fire	4	4	3	3	8	6	4	1	6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Respuestas de formulario 1

Accesibilidad: es necesario investigar

Análisis estadístico

RStudio

File Edit Code View Plots Session Build Debug Profile Tools Help

Go to file/function Addins

Project: (None)

Environment History Connections Tutorial

R Global Environment

- AD_Agresividad List of 4
- AD_Dependencia List of 4
- AD_Dificultad List of 4
- AD_Hostilidad List of 4
- AD_Incapacidad List of 4
- AD_Ira List of 4
- AD_No_ser_cap List of 4
- AD_Nomofobia List of 4
- AD_Perdidac List of 4
- AD_Problemas List of 4
- AD_Renunciar List of 4
- cor_meltd 49 obs. of 3 variables
- cor_pval df 49 obs. of 4 variables

Files Plots Packages Help Viewer Presentation

Folder File Delete Rename

Home > TESIS DE LICENCIATURA > CURSO CONDUCTOR DE TESIS

Name Size Modified

- RData 24 KB Jun 12, 2025, 11:03 PM
- Rhistory 3.8 KB Jul 16, 2025, 9:26 AM
- SANCE EN EL FORMATO DE ARTÍC... 162 B Jul 15, 2025, 11:42 AM
- \$DATA AL 80%.xlsx 165 B Jul 15, 2025, 6:43 PM
- \$DATA AL 100%.xlsx 165 B Jul 15, 2025, 10:16 PM
- AVANCE EN EL FORMATO DE ARTÍC... 856.8 KB Jul 15, 2025, 11:14 PM
- BASE DE DATOS CASI TERMINADO... 76.1 KB Jun 2, 2025, 6:44 PM
- DATA AL 80%.xlsx 64.8 KB Jun 4, 2025, 7:20 PM
- DATA AL 100%.xlsx 70.7 KB Jul 15, 2025, 10:32 PM

```

#paso 1: cargar paqueterias
install.packages("readxl")
library(readxl)

if (!require("readr")) install.packages("readr")
if (!require("ggplot2")) install.packages("ggplot2")
if (!require("ggpubr")) install.packages("ggpubr")
if (!require("reshape2")) install.packages("reshape2")
if (!require("corrplot")) install.packages("corrplot")
if (!require("nortest")) install.packages("nortest")
if (!require("DescTools")) install.packages("DescTools")

library(readr)
library(ggplot2)
library(ggpubr)
library(reshape2)
library(corrplot)
library(nortest)
library(DescTools)

data: data$Agresionverbal
A = 1.3027, p-value = 0.002156

> AD_Ira<- ad.test(data$Ira)
> print(AD_Ira)

Anderson-Darling normality test

data: data$Ira
A = 1.2196, p-value = 0.003457

> AD_Hostilidad<- ad.test(data$Hostilidad)
> print(AD_Hostilidad)

```