

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional de Psicología



**Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades
sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de
adolescentes de Juliaca**

Tesis para obtener el Título Profesional de Psicólogo

Por:

Rosselyn Abigail Aguilar Valencia

Emerson Inofuente Soncco

Marck Antony Caceres Condori

Asesor:

Dra. Rosa María Alfaro Vasquez

Juliaca, marzo de 2023

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA DEL INFORME DE TESIS

Dra. Rosa María Alfaro Vasquez, de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que el presente informe de investigación titulada: **“INFLUENCIA DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES SOBRE LA CONDUCTA AGRESIVA EN UNA MUESTRA DE ADOLESCENTES DE JULIACA”** constituye la memoria que presenta los bachilleres **Rosselyn Abigail Aguilar Valencia; Emerson Inofuente Soncco y Marck Antony Caceres Condori**, para obtener el Grado Académico de Psicólogo (a), cuyo trabajo de investigación ha sido realizado en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad de los autores, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca a los 27 días del mes de marzo del año 2023.


Dra. Rosa María Alfaro Vasquez
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



En Puno, Juliaca, Villa Chullunguiani, veintisiete día(s) del mes de marzo del año 2023 siendo las 1:00 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Juliaca, bajo la dirección del (de la) presidente(a):

Mg. Helen Sara Flores Mamani el (la) secretario(a): Mg. Rita Cordova Soncco y los demás miembros: Mg. Alcides Quispe Mamani y el (la) asesor(a) Dra. Rosa Maria Alfaro Varguez

con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulado: Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca

- del(los) bachiller(es): a) Emerson Inofuente Soncco
 b) Rosselyn Abigail Aguilar Valencia
 c) Marck Antony Quispe Condori

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): Emerson Inofuente Soncco

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>20</u>	<u>A+</u>	<u>Excelente</u>	<u>Excelencia</u>

Bachiller (b): Rosselyn Abigail Aguilar Valencia

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>19</u>	<u>A</u>	<u>Excelente</u>	<u>Excelencia</u>

Bachiller (c): Marck Antony Quispe Condori

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>20</u>	<u>A+</u>	<u>Excelente</u>	<u>Excelencia</u>

(*) Ver parte posterior

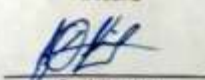
Finalmente, el Presidente del jurado invitó al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.



 Presidente/a



 Secretario/a

 Asesor/a

 Bachiller (a)

 Miembro

 Bachiller (b)

 Miembro

 Bachiller (c)

Agradecimiento

Agradezco infinitamente a mis padres por todo el apoyo incondicional brindado a lo largo de este proceso y a la Dra. Rosa Maria Alfaro Vásquez por brindarnos todo su apoyo durante la realización de este proyecto de investigación.

Aguilar Valencia Rosselyn Abigail

A mi familia por apoyarme, a mis docentes de teoría, y de internado por aconsejarnos como estudiantes para esta próxima etapa de vida profesional, a mis docentes, compañeros y amigos, que a pesar de todo siempre me aconsejaron a seguir esta carrera.

Inofuente Soncco Emerson

Primeramente, a Dios por darme la vida, a mis padres que son el motivo de superarme día a día y a la Dra. Rosa María Alfaro Vásquez por la ayuda y el apoyo brindado en este trabajo de investigación.

Quispe Condori Marck Antony

Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca

Rosselyn Abigail Aguilar Valencia¹, Emerson Inofuente Soncco², Marck Antony Quispe Condori³

^aEP. Psicología, Ciencias de Salud, Universidad Peruana Unión.

Resumen

Se tuvo como objetivo determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales tienen influencia sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca. La metodología aplicada corresponde a un estudio de tipo explicativo y corte transversal, donde participaron 526 estudiantes de nivel secundario de la población de Juliaca, tanto varones (58.7%) como mujeres (41.3%). En su mayoría tienen entre 15 (22.1%) y 16 (42.0%) años de edad; y son estudiantes del 4to (37.3%) y 5to grado (40.1%). Los instrumentos aplicados fueron el Test de dependencia a los Videojuegos (TDV), Escala de Habilidades Sociales (EHS) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. En cuanto a los resultados, los análisis de regresión múltiple muestran un ajuste adecuado del modelo (Prueba F = 700.920, $p < .001$), donde la variable dependencia a los videojuegos ($\beta = .532$, $p < .01$) y la variable habilidades sociales ($\beta = .436$, $p < .01$) influyen significativamente sobre la variable conducta agresiva ($R^2 = .727$). Asimismo, los valores t de los coeficientes de regresión beta de las variables predictoras son altamente significativas ($p < 0.01$). En conclusión, la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales explican en un 72.7% la variabilidad de la variable conducta agresiva, hecho que confirma el nivel de influencia.

Palabras clave: adicción a los videojuegos, conducta agresiva, habilidades sociales, adolescencia.

Abstract

The objective of this study was to determine whether video game dependence and social skills have an influence on aggressive behavior in a sample of adolescents from Juliaca. The methodology applied corresponds to an explanatory and cross-sectional study, in which 526 secondary school students from the population of Juliaca participated, both males (58.7%) and females (41.3%). Most of them are between 15 (22.1%) and 16 (42.0%) years old; and they are 4th (37.3%) and 5th grade students (40.1%). The instruments applied were the Test of Video Game Dependence (TDV), Social Skills Scale (EHS) and the Buss and Perry Aggression Questionnaire. As for the results, the multiple regression analyses show an adequate model fit ($F\text{-test} = 700.920, p < .001$), where the video game dependence variable ($\beta = .532, p < .01$) and the social skills variable ($\beta = .436, p < .01$) significantly influence the aggressive behavior variable ($R^2 = .727$). Likewise, the t -values of the beta regression coefficients of the predictor variables are highly significant ($p < .01$). In conclusion, video game dependence and social skills explain 72.7% of the variability of the aggressive behavior variable, which confirms the level of influence.

Key words: video game addiction, aggressive behavior, social skills, adolescence

1. Introducción

La adolescencia según Delval (2006) es un periodo de vida que se manifiesta con variaciones en los diferentes medios sociales, además también este autor recalca que dicha etapa es un fenómeno psicológico que, si bien es determinada por la pubertad, no se reduce solamente a ella. Coleman (2003) refiere que esta etapa de vida se da en un entorno con circunstancias sociales y políticas cambiantes además de ser una transición entre la infancia y la adultez.

De acuerdo a la problemática percibida en esta etapa de vida, una característica popular que ha ido en incrementando en la vida cotidiana de los adolescentes es el uso de los videojuegos, así como el acceso a internet y el celular, los cuales con el paso del tiempo se han vuelto una problemática que va tomando mayor fuerza en nuestra sociedad; dicha problemática incluye violencia e intentos de agresión en contextos variados (Chaux et al., 2003). Saldaña (2001) indica que la sociedad está experimentando una evolución relacionada con la introducción de estos nuevos instrumentos para el trabajo, el ocio y la comunicación.

Según El Economista América (2020) el consumo de las ventas en los videojuegos ha ido en aumento, en el contexto del Perú desde el 2019 a principios de la pandemia, este aumento ha sido de un 150% durante los meses de la pandemia, el promedio de los productos relacionados a los videojuegos llegó a la cifra de 115 soles con un incremento del 60% desde el 2019.

Diversos estudios señalan que tal incremento de las estadísticas de los videojuegos tendría relación con la conducta agresiva que puede presentarse en la adolescencia, además que dicha conducta agresiva tendría que ver con las habilidades sociales que el adolescente utiliza en su día a día.

Para referirnos a la conducta agresiva, primero indicaremos lo que implica la definición de conducta que según Miltenberger (2013) es lo que las personas dicen o hacen; puede ser medible por sus dimensiones de frecuencia, duración e intensidad; puede ser observable debido a que se trata de una acción en donde podemos observar su ocurrencia; puede tener un impacto en el ambiente en el aspecto físico como social sobre los demás y sobre nosotros mismos; la conducta no es azarosa, sino que su ocurrencia está sistemáticamente influida por lo que sucede en el ambiente y que además puede ser manifiesta debido a que es una acción que puede ser observada o encubierta debido a que se tratan de eventos que no son observables para los demás.

La conducta agresiva es una respuesta instintiva, impulso innato o aprendida, que tiene como objetivo hacer daño (Contini, 2015). En el caso de los adolescentes, se estima que la causa de este tipo de comportamientos tiene un origen multicausal, donde las alteraciones psicológicas producidas en la infancia tienen un gran peso, pero, también algunos factores pueden desencadenarla, tales como el déficit de habilidades sociales o las adicciones sin sustancia (Redondo et al., 2016). Los individuos agresivos no cuentan con muchas de las habilidades correctas para lograr interrelacionarse socialmente y para ofrecer solución de manera prosocial los conflictos derivados de esa interrelación, esto según un elevado acuerdo entre los estudiosos. Ejemplificando, inconvenientes para integrarse en un conjunto de manera positiva, carencia de imaginación y creatividad en las ocupaciones lúdicas, inconvenientes en la toma de visión, aversión de parte de sus compañeros, etc (Muñoz, 2000). En la investigación realizada por Demirtas y Ferligül (2014) con una muestra de 205 participantes, haciendo uso de la Escala de Agresión de Buss – Perry para medir la conducta

agresiva y la escala de adicción a internet para medir la variable de la Dependencia a los videojuegos dio como resultado en niveles de correlación $r = .85$, $p < 0.01$ lo cual indica que es una correlación significativamente alta entre estas dos variables además de presentarse puntuaciones más altas en los participantes masculinos que en las participantes femeninas.

También según otra investigación realizada por Fuentes & Castro, (2015) realizada en una población conformada por 480 estudiantes del sexo masculino, la cual tenía como objetivo confirmar si los videojuegos tenían relación con el bajo rendimiento académico, del cual, el instrumento aplicado analizaba más dimensiones entre ellas el aislamiento, pensamientos sexistas y la conducta agresiva. Dando como resultado que un 81.8% se encontraba con un rendimiento académico bajo, confirmando que además del bajo rendimiento había adicionalmente, conductas agresivas, aislamiento, sexismo y trastornos de salud. Pero se adquirieron habilidades y estrategias de pensamiento.

Definiendo a las habilidades sociales, son un conjunto de comportamientos aprendidos que apoyan la consecución de refuerzos en situaciones de interrelación (Flores et al., 2016). Según lo encontrado en la literatura científica, existe suficiente evidencia para asumir una relación teórica y funcional con la variable conducta agresiva, tal como lo revela un estudio realizado en Irán con 30 de 12 a 19 años participantes con el Cuestionario de agresión (AGQ) y el Inventario de Autoestima de Coopersmith; donde se halló que los adolescentes que recibían un entrenamiento en habilidades sociales en un total de 12 sesiones de 60 minutos cada una en un mes; disminuyeron la frecuencia de agresiones verbales ($F = 14,428$, $p < 0,001$), sin embargo en cuanto a las agresiones físicas, no se obtuvo resultados positivos ($F = 4,089$, $p > 0,05$) y tampoco hubo resultados en cuanto a la autoestima ($F = 3.296$, $p > 0.05$) (Babakhani, 2011). De igual modo, otro estudio realizado en Alemania con 100 niños de 6 - 12 años con conductas disruptivas, halló que el entrenamiento en habilidades sociales asistido por computadora denominado como ScouT o un tratamiento de activación de recursos de apoyo entregado individualmente (STARK) con un periodo de 16 semanas en donde al final se realizaría una evaluación haciendo uso del instrumento Questionnaire for Aggressive Behavior of Children (FAVK) con resultados de los padres, médicos y maestros dando como resultado por los padres en cuanto a rasgos crueles (primary outcome; $d = 0.64$, 95% CI $d = 1.05, 0.24$) que en resumen dicha investigación indica que se generaba un efecto inhibitorio para el comportamiento agresivo (Goertz-Dorten et al., 2022). En otra investigación realizada por Estrada (2019) la cual tenía como objetivo principal fijar y dar a

conocer acerca la relación que existe entre las habilidades sociales y la agresividad evaluada en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Almirante Miguel Grau Seminario con una población de 253 estudiantes dando como resultado que el 49% de los estudiantes presentó un nivel del tipo promedio en cuanto al desarrollo de sus habilidades sociales, mientras que el 44.4% presentó niveles del tipo alto en cuanto a conducta agresiva, hallando finalmente según los datos estadísticos que existía una correlación baja, inversa y significativa entre las habilidades sociales y la conducta agresiva. Finalmente, en Noruega una investigación realizada con niños descubrió que existe una sólida correlación entre los comportamiento agresivos y las competencias sociales (indicador de las habilidades sociales) (Hukkelberg et al., 2019).

En cuanto a la dependencia a los videojuegos, se define como una necesidad incontrolable de jugar de manera compulsiva juegos electrónicos, siendo el individuo incapaz de controlar sus impulsos durante un gran número de horas (Isabel et al., 2016). Los videojuegos traen consigo una secuencia de beneficios, no obstante, su uso desmesurado afecta en un desarrollo adecuado de los usuarios. Una vez que la era de horas predestinadas al Internet o videojuegos altera el desarrollo común de las ocupaciones de los usuarios, ocasionando variaciones en los estados de ánimo, somnolencia, disminución de tiempo dedicado a sus labores académicas y ocupaciones de recreación (Viñas, 2009). Según lo revisado en la literatura científica, también existe evidencia para asumir una relación funcional con la variable conducta agresiva, tal como lo revela un estudio realizado en Jordania, donde un grupo de jóvenes jugadores demostró cierta conducta agresiva luego de tener largas sesiones de videojuegos (Quwaider et al., 2019).

Por otro lado, otra investigación dividida en 4 experimentos con videojuegos con contenido prosocial, videojuegos con contenido neutral y videojuegos agresivos realizada en Alemania fue más concluyente, aseverando que los juegos violentos aumentaban el nivel de agresión y disminuían la conducta prosocial. En el primer experimento conformado por 34 mujeres y 20 hombres de 19 a 43 años; quienes recibieron créditos parciales del curso por participación; en donde se implicaba la caída de unos lápices después de haber jugado videojuegos dando como resultado que el 67% de los participantes en la condición de videojuego prosocial ayudó, mientras que el 33% en la condición de videojuego neutral y el 28% en la condición de videojuego agresivo lo hicieron. En el segundo experimento conformado por 20 mujeres y 20 hombres con edades de 16 a 58 años; a quienes se les dio

crédito parcial del curso por participación; en este experimento no se utilizaron videojuegos violentos sino los videojuegos prosociales y neutrales en donde al final de la prueba aparecería un estudiante infiltrado pidiendo participantes para una supuesta tesis de maestría indicando que no habría ninguna compensación dando como resultados que el 100% de participantes que jugaron videojuegos en condición prosocial ofrecieron su ayuda, mientras que del grupo que jugaron videojuegos neutrales solo ofreció su ayuda un 68%. En el tercer experimento conformado por 13 mujeres y 23 hombres entre las edades de 19 a 43 años, los cuales recibieron por compensación 4 euros cada uno, en donde se utilizaron videojuegos prosociales y neutrales y al final de la prueba; sin que los participantes supieran; se simuló una situación entre la evaluadora y un ex novio acosador que no aceptaba la ruptura de su relación, frente a esto la evaluadora estuvo con una conducta pasiva, los resultados del experimento fueron que el 56% de los participantes que jugaron videojuegos prosociales ayudaron, mientras que el 22% de los participantes que jugaron videojuegos neutrales no lo hizo. En el cuarto experimento conformado por 27 mujeres y 10 hombres entre las edades de 19 a 30 que recibieron créditos parciales del curso por participación, la prueba consistía en anotar pensamientos después de jugar videojuegos en condición prosocial y videojuegos en condición neutral. Los participantes que habían jugado el juego prosocial (relativo al neutral) mostraron más pensamientos prosociales, lo que a su vez instigó el comportamiento prosocial. (Greitemeyer y Osswald, 2010). Aunque, otros estudios recientes, como el reportado en Pakistán revelan que jugar videojuegos puede convertirse en una fuente para liberar la agresión y, por lo tanto, reducir las excitaciones fisiológicas y reducir la agresión en la vida (Shabbir et al., 2020).

Finalmente, en cuanto a investigaciones que demuestran la relación entre habilidades sociales y dependencia a los videojuegos, estudios como el realizado en Irán en la ciudad de Isfahán con una muestra de 564 participantes con 263 mujeres (46,6%) y 301 hombres (53,4%) haciendo uso del instrumento de The teenage Inventory of Social Skill (TISS) en donde 93 sujetos (17,1%) fueron categorizados como grupo adicto y 467 sujetos (85,5%) fueron categorizados como grupo no adicto o normal concluyendo que la adicción a los juegos de computadora puede afectar la calidad y cantidad de las habilidades sociales en los estudiantes de segundo grado (Kheradmand et al., 2012). De igual modo, otro estudio realizado en Costa Rica reveló que la frecuencia desmedida del uso de videojuegos puede generar aislamiento en niños y adolescentes, lo cual puede repercutir en sus capacidades de interacción social

(Moncada & Chacón, 2012). En la misma línea, en Colombia, otros investigadores corroboraron que las deficiencias en las habilidades de los adolescentes podrían estar relacionadas con el aumento de riesgo de adicciones sin sustancia como la dependencia a los videojuegos (Klimenko et al., 2021).

Por lo visto, es indiscutible el efecto que puede generar el déficit de habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en la aparición de conductas agresivas en la población de adolescentes. Sobre todo, en el contexto peruano, país en donde en los últimos años han aparecido reportes que indican un elevado porcentaje de adolescentes con problemas de conducta que requieren de atención psicológica (Diario El Comercio, 2021). Un hecho que se ha agravado durante la pandemia COVID-19 debido al encierro y confinamiento que ha sido un factor para desencadenar adicciones sin sustancia (UNICEF, 2020). Aunado a esto, la precariedad de la situación de la familia en algunas regiones como Puno, específicamente la ciudad de Juliaca, donde se ha reportado violencia y poco soporte emocional para los adolescentes (Defensoría del Pueblo, 2020).

Ante la necesidad de estudiar los factores que promueven las conductas agresivas en un escenario postpandemia, es necesario plantear modelos hipotetizados para impulsar programas de prevención en salud pública. Es por ello que el objetivo de la presente es determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales tienen influencia sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca.

2. Materiales y Métodos

Según la clasificación de Hernández et al. (2014) el estudio corresponde a un diseño no experimental, alcance explicativo y corte transversal. Esto en vista de que el propósito principal es determinar si dos variables independientes tienen influencia sobre una variable dependiente, recolectando los datos en un solo momento en la línea del tiempo, y, sin manipulación de las variables.

2.1. Participantes

Bajo un muestreo no probabilístico intencional, participaron 526 estudiantes de nivel secundario. Estos fueron seleccionados bajo criterios de inclusión como ser matriculado regularmente en el periodo académico 2021 I, aceptar el consentimiento informado, haber

completado todas las encuestas y pertenecer al rango de edad correspondiente. Aquellos criterios de exclusión son: No estar matriculados regularmente en el periodo académico 2021 I, participantes que no hayan completado todos los ítems de la encuesta y aquellos que no pertenecen al rango de edad correspondiente. Según la tabla 1: Los participantes de 11 años con 3 encuestados representan la menor población con el 0.6%, los participantes de 12 años con 32 encuestados representan el 6.1%, los de 13 años de edad con 41 encuestados representan el 7.8% del total, los de 14 años con 52 encuestados representan el 9.9%, los participantes de 15 años con 116 encuestados representan el 22.1%, los de 16 años que a la vez son la mayoría de encuestados con 221 representan el 42% y por último los de 17 años con 61 encuestados representan el 11.6% final. Sumando el total de 100% con 526 participantes.

En cuanto al grado de los participantes, según la tabla 1: Los de 1ro de secundaria con 35 encuestados representan el 6.7%, los de 2do de secundaria con 36 encuestados representan el 6.8%, los de 3ro de secundaria con 48 encuestados representan 9.1%, en mayor proporción se tiene a los de 4to de secundaria con 196 encuestados que representan el 37.3% junto a los participantes de 5to de secundaria con 211 encuestados que representan el 40.1% de nuestros encuestados en total sumando el 100%.

2.2. Criterios de exclusión.

Estudiantes que omitan alguna pregunta, datos sociodemográficos y solo respondan un cuestionario, no tendrá validez.

Tabla 1.

Características de las participantes

Variable	Frecuencia	Porcentaje
<i>Sexo</i>		
Masculino	309	58.7
Femenino	217	41.3
Total	526	100.0
<i>Edad</i>		
11 años	3	0.6
12 años	32	6.1

13 años	41	7.8
14 años	52	9.9
15 años	116	22.1
16 años	221	42.0
17 años	61	11.6
Total	526	100.0
<i>Grado</i>		
1ro de secundaria	35	6.7
2do de secundaria	36	6.8
3ro de secundaria	48	9.1
4to de secundaria	196	37.3
5to de secundaria	211	40.1
Total	526	100.0

2.3. Instrumentos

Test de dependencia a los Videojuegos (TDV) adaptado al Perú por Salas-Blas et al. (2017). Se trata de un cuestionario de auto registro que consta de 25 ítems distribuidos en cuatro dimensiones (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control). Cuenta con opciones de respuesta tipo Likert escalados en cuatro puntos: Totalmente en desacuerdo, Un poco en desacuerdo, Neutral, Un poco de acuerdo, Totalmente de acuerdo. En cuanto a sus propiedades psicométricas en la versión validada al Perú demostró validez de contenido a través del coeficiente V de Aiken ($>.70$) y validez de constructo a través del análisis factorial confirmatorio. Así mismo en la presente investigación la confiabilidad fue de .976 a través del coeficiente Alpha de Cronbach.

Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (2000), adaptada al Perú por Ruiz (2006). Consta de 33 ítems distribuidos en seis factores (autoexpresión en situaciones sociales, defensa de los propios derechos como consumidor, expresión de enfado o disconformidad, decir no y cortar interacciones, hacer peticiones e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto). Sus opciones de respuesta están escaladas en formato Likert de cuatro puntos, y van desde No me identifico hasta Muy de acuerdo. En cuanto a sus

propiedades psicométricas, en la versión peruana se obtuvo un buen nivel de validez de contenido ($V < .70$) y en la presente investigación la confiabilidad fue de .90 a través del coeficiente Alpha de Cronbach.

Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, adaptado al Perú por Matalinares et al. (2014). Es uno de los instrumentos más utilizados para evaluar y medir la conducta agresiva. Consta de 19 ítems distribuidos en cuatro dimensiones (agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira). Sus opciones de respuesta denotan un escalamiento Likert de cinco puntos, que van desde: Completamente falso para mí, Bastante falso para mí, Ni verdadero ni falso para mí, Bastante verdadero de mí, Completamente verdadero para mí. En cuanto a sus propiedades psicométricas, en la versión peruana demostró validez de contenido a través del coeficiente V de Aiken ($>.70$) y validez de constructo a través del análisis factorial confirmatorio; así mismo, en la presente investigación la confiabilidad de fue de .95 a través del coeficiente Alpha de Cronbach.

2.4. Validación de instrumento

En la tabla número 2, se presenta la validez de contenido del instrumento que evalúa la Conducta Agresiva mediante el V de Aiken. La dimensión de agresividad física indica un puntaje de 1.00 marcando una adecuada validez, así mismo, en la dimensión de agresividad verbal se obtuvo un puntaje de 1.00 indicando una adecuada validez, así mismo en la dimensión de hostilidad se obtuvo un puntaje de 0,98 indicando una adecuada validez, y en la dimensión ira se obtuvo un puntaje de 0,99 indicando una adecuada validez, finalmente la validez total del instrumento tiene un puntaje de 0,99 indicando una validez adecuada.

Tabla 2.

Validez de contenido para el instrumento Cuestionario de Agresión Buss y Perry

	Claridad	Congruencia	Contexto	Dominio	Total
Agresividad					
física	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
Agresividad					
verbal	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
Hostilidad	0.96	0.98	1.00	1.00	0.98
Ira	0.98	0.98	1.00	1.00	0.99

Variable general	0.98	0.99	1.00	1.00	0.99
------------------	------	------	------	------	------

En la tabla número 3 se presenta la gráfica de la validación de instrumento por V de Aiken. Considerando la dimensión de abstinencia se obtuvo un puntaje de 1.00 indicando una adecuada validez, así mismo, en la dimensión de abuso y tolerancia se obtuvo un puntaje de 1.00 indicando una adecuada validez, además en la dimensión de dificultad en el control se obtuvo un puntaje de 0,89 indicando una adecuada validez, y en la dimensión de dificultad en el control se obtuvo un puntaje de 1.00 lo cual indica una adecuada validez, finalmente la validez total del instrumento tiene un puntaje de 0,97 indicando una validez adecuada.

Tabla 3.

Validez de contenido para el instrumento Test de dependencia a los videojuegos (TDV)

	Claridad	Congruencia	Contexto	Dominio	Total
Abstinencia	1.00	1.00	0.98	1.00	1.00
Abuso y Tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos	0.98	1.00	1.00	1.00	1.00
Dificultad en el control	0.98	0.80	0.80	0.96	0.89
Variable general	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	0.99	0.95	0.95	0.99	0.97

En la tabla número 4 se presenta la gráfica de la validación de instrumento por V de Aiken. Considerando la dimensión de autoexpresión en situaciones sociales un puntaje de 0,95 indicando una adecuada validez, así mismo en la dimensión de defensa de los propios derechos como consumidor se obtuvo un puntaje de 1.00 indicando una adecuada validez, además, en la dimensión de expresión de enfado o disconformidad se obtuvo un puntaje de 0,99 indicando una adecuada validez, de tal forma en la dimensión de Decir “no” y cortar interacciones obtuvo un puntaje de 1.00, así mismo en la dimensión de hacer peticiones

obtuvo un puntaje de 0,98 y en la dimensión de Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto obtuvo un puntaje de 1.00 finalmente la validez total del instrumento tiene un puntaje de 0,98 indicando una validez adecuada.

Tabla 4.

Validez de contenido para el instrumento Escala de Habilidades Sociales EHS

	Claridad	Congruencia	Contexto	Dominio	Total
Autoexpresión en situaciones sociales	0.80	0.98	1.00	1.00	0.95
Defensa de los propios derechos como consumidor	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
Expresión de enfado o disconformidad	0.98	1.00	1.00	0.98	0.99
Decir “no” y cortar interacciones	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
Hacer peticiones Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	0.95	1.00	1.00	1.00	0.98
Variable general	0.95	1.00	1.00	1.00	0.98

En la tabla número 5, se presenta la gráfica de la confiabilidad de los test utilizados para la presente investigación, el cuestionario de Agresión de Buss y Perry presenta un Alfa de Cronbach de ,955 con 27 elementos, lo cual nos indica que presenta un nivel alto de confiabilidad.

En el test de dependencia a los videojuegos presenta un Alfa de Cronbach de ,976 con 25 elementos, esto nos indica que dicho test presente un alto nivel de confiabilidad.

Finalmente, la escala de habilidades sociales presenta un Alfa de Cronbach de ,900 con 33 elementos, lo cual refleja que presenta un alto nivel de confiabilidad.

Tabla 5

Tabla de estadística de confiabilidad de los test utilizados

	Alfa de Cronbach	N de elementos
Cuestionario de		
Conducta Agresiva	,955	29
de Buss y Perry		
Test de		
dependencia a los	,976	25
videojuegos		
Escala de		
Habilidades	,900	33
Sociales		

2.5. Análisis de datos

El análisis de datos se realizó a través del programa estadístico SPSS versión 24.0, en etapas. En primer lugar, se realizó un análisis descriptivo de las variables de estudio, donde se analizó la media, desviación estándar, asimetría y curtosis. En segundo lugar, se realizó un análisis de correlación de Pearson entre las variables, donde valores entre .20 y .40 indicaban relación baja, valores entre .41 y .60 una relación moderada y valores entre .61 y .80 una relación alta. En tercer lugar, se aplicó un análisis de regresión lineal múltiple cumpliendo supuestos como independencia de errores, linealidad, homocedasticidad, normalidad y no colinealidad, con el fin de verificar el grado de influencia de las variables independientes sobre la variable dependiente.

3. Resultados y Discusión

3.1. Análisis descriptivo

Según la tabla 6, los puntajes de la variable conducta agresiva tienen una media de 86.76 con una dispersión de 24.55 (DE), para la variable dependencia a los videojuegos el puntaje promedio es de 67.51 con una dispersión de 28.75 (DE) y para la variable habilidades sociales el promedio es de 86.11 con una dispersión de 16.74 (DE). Así también, se observa que los valores de asimetría y curtosis en todas las variables no sobrepasan el valor 1.5 recomendado (Pérez & Medrano, 2010). Finalmente, el nivel de consistencia interna es superior al corte mínimo ($\alpha = .80$).

Tabla 6.

Análisis descriptivos de las variables dependencia a los videojuegos, habilidades sociales y conducta agresiva

Variabes	Media (M)	Desviación estándar (DE)	Asimetría (A)	Curtosis (K)
Conducta Agresiva	86.766	24.557	.744	.058
Dependencia a los videojuegos	67.511	28.757	.414	-.772
Habilidades sociales	86.114	16.743	.100	.034

Según lo observado en la Tabla 7, en cuanto a la variable de conducta agresiva se puede observar que: 160 participantes se encuentran en la categoría de “bajo” con el 30.4%, 214 participantes se encuentran en la categoría de “moderado” con el 40.7% y 152 participantes se encuentran en la categoría de “alto” representando el 28.9%.

Por otro lado, en cuanto a la variable de dependencia a los videojuegos se puede observar que: 161 participantes se encuentran en la categoría de “bajo” representando el 30.6%, 207 participantes se encuentran en la categoría de “moderado” representando el 39.4% y 158 participantes se encuentran en la categoría de “alto” representando el 30%.

Finalmente, en la variable de habilidades sociales se puede observar que: 167 participantes se encuentran en la categoría de “bajo” representando el 31.7%, 211 participantes se encuentran en la categoría “moderado” representando el 40.1% y, por último, 148 participantes se encuentran en la categoría de “alto” representando el 28.1%.

Tabla 7.*Niveles y porcentajes de las variables de estudio*

		Frecuencia	Porcentaje
Conducta Agresiva	Bajo	160	30.4
	Moderado	214	40.7
	Alto	152	28.9
	Total	526	100.0
Dependencia a los videojuegos	Bajo	161	30.6
	Moderado	207	39.4
	Alto	158	30.0
	Total	526	100.0
Habilidades sociales	Bajo	167	31.7
	Moderado	211	40.1
	Alto	148	28.1
	Total	526	100.0

3.2. Análisis de normalidad

El supuesto de la normalidad implica que las variables siguen la ley normal. Según la tabla 8, esto sucede cuando el nivel de significancia de la prueba de normalidad es mayor al 0,05 en ambas variables (Sig. Asintótica bilateral)

Como se puede ver en la imagen, los valores de significancia de las tres variables (0,070, 1,035 y 0,622) son mayores al 0,05, por lo tanto, se cumple el supuesto de normalidad.

Tabla 8.*Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra*

	Total Conducta Agresiva de Buss y Perry	Total de dependencia a los videojuegos	Total de habilidades sociales
N	526	526	526

Máximas diferencias extremas	Absoluto	,135	,070	,085
	Positivo	,135	,068	,085
	Negativo	-,060	-,070	-,051
Estadístico de prueba		,135	,070	,085
Sig. Asintónica (bilateral)		,070 ^c	1,035 ^c	,062 ^c

- La distribución de prueba es normal.
- Se calcula a partir de datos
- Corrección de significación de Lilliefors.

3.3. Análisis de correlación

Según la tabla 9, la variable dependencia a los videojuegos correlaciona de manera indirecta pero significativamente, a un nivel moderado con la variable habilidades sociales ($r=-.583$, $p<.01$). De igual modo, entre la variable habilidades sociales y agresividad se observa una correlación indirecta, significativa y alta ($r=-.729$, $p<.01$). Finalmente, entre la variable dependencia a los videojuegos y conducta agresiva se observa una correlación directa y significativa de magnitud moderada ($r=.551$, $p<.01$).

Tabla 9.

Correlación entre dependencia a los videojuegos, habilidades sociales y conducta agresiva

VARIABLES	Dependencia a los videojuegos	Habilidades sociales	Conducta Agresiva
Dependencia a los videojuegos	1		
Habilidades sociales	-.583**	1	
Conducta agresiva	.551**	-.729**	1

** Significativa al nivel .01 (bilateral)

3.4. Análisis de regresión

Previo cumplimiento de los supuestos de regresión: linealidad, independencia de errores, homocedasticidad, normalidad y no colinealidad (Ver anexos), se realizó un modelamiento con el análisis de regresión lineal múltiple.

Según la tabla 10, los resultados indican un ajuste adecuado del modelo (Prueba F = 700.920, $p < .001$), donde la variable dependencia a los videojuegos ($\beta = .532$, $p < .01$) y la variable habilidades sociales ($\beta = .436$, $p < .01$) explican la variabilidad de la variable dependiente (conducta agresiva) en un 72.7% ($R^2=.727$). Asimismo, los valores t de los coeficientes de regresión beta de las variables predictoras son altamente significativas ($p < 0.01$).

Tabla 10.

Análisis de regresión donde se propone que la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales influyen en la conducta agresiva

Variables independientes	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Desv. Error	Beta		
(Constante)	1.060	2.951		.359	.719
Dependencia a los videojuegos	.454	.023	.532	19.489	.000
Habilidades sociales	.639	.040	.436	15.956	.000

Nota: Variable dependiente = conducta agresiva (Prueba F = 700.920, $p < .001$; R^2 ajustado = .727), B = Coeficiente no estandarizado, EE = Error estándar, β = Coeficiente de regresión estandarizado.

3.5. Discusión

La etapa de la adolescencia es un período vital donde ocurren grandes transformaciones físicas y psicosociales. Es en este escenario donde se forman los rasgos más importantes de la personalidad y las habilidades fundamentales para afrontar la vida adulta (Cerezo & Méndez, 2009). Aunque la mayoría de adolescentes pasa esta etapa con uno que otro sobresalto, un porcentaje alto puede desarrollar comportamientos agresivos en reacción a

conflictos no resueltos o factores de riesgo como las adicciones o el déficit de habilidades sociales (Martínez et al., 2016). Ante ello se tuvo como objetivo determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales influyen sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca.

Como principal hallazgo, y respondiendo a la hipótesis general, se ha probado que entre la variable habilidades sociales y conducta agresiva se observa una correlación indirecta, significativa y alta ($r=-.729$, $p<.01$). Y, entre la variable dependencia a los videojuegos y conducta agresiva se observa una correlación directa y significativa de magnitud moderada ($r=.551$, $p<.01$). Lo cual expresan los adolescentes. Este resultado contrasta positivamente con otros reportes, como por ejemplo el de Babakhani (2011) quien concluyó que un buen nivel de habilidades sociales disminuye la frecuencia de agresiones verbales entre pares. De igual modo, Goertz-Dorten et al. (2022) concluyó que desarrollar habilidades sociales generaba un efecto inhibitor en las reacciones de tipo agresivo. Lo mismo que, Hukkelberg et al. (2019), quienes hallaron que niños que tenían comportamiento agresivos también demostraban problemas en sus competencias sociales. Por tanto, se puede asumir que desarrollar capacidades y destrezas interpersonales permite al adolescente relacionarse adecuadamente con otras personas, teniendo esta capacidad para expresar sus sentimientos, necesidades, opiniones o deseos en diferentes contextos o situaciones (Cacho et al., 2019).

Por otro lado, respondiendo a la hipótesis específica, también la dependencia a los videojuegos tiene influencia positiva sobre la conducta agresiva ($r=.551$, $p<.01$). Sobre este hecho, diversos estudios han evidenciado que jugadores frecuentes habían demostrado expresar cierta agresividad luego de tener largas sesiones con videojuegos de computadora (Quwaider et al., 2019). Aquí, especialmente son los juegos violentos los que aumentan el nivel de conducta agresiva (Greitemeyer, 2022), puesto que existe una canalización para convertir a los juegos en una fuente para liberar la agresión contenida y reducir las excitaciones fisiológicas (Shabbir et al., 2020). En este punto, es necesario reconocer que tecnologías como el internet, móviles y videojuegos se han convertido en la actividad de ocio más preferida entre los adolescentes, sobre todo varones (Rodríguez & García, 2021). Sin embargo, el problema surge cuando el uso patológico perjudica al adolescente al interferir en sus relaciones familiares, sociales, académicas y de control psicológico, lo cual los vuelve vulnerables a reacciones de forma agresiva ante la falta de acceso a los videojuegos o reclamos por parte de un familiar (González et al., 2017).

Además, respondiendo a la hipótesis específica, las habilidades sociales influyen con el nivel de conducta agresiva ($r=-.729$, $p<.01$) en la muestra de adolescentes de Juliaca. Sobre esto diversos estudios han demostrado que la conducta agresiva hace evidente los déficits en la efectividad de las interacciones sociales (Valeria et al., 2018). Es decir que los alumnos adolescentes con mayor agresividad tendían a ser menos sensibles con los demás y tenían menor reconocimiento que las personas con quienes se relacionaban; con tendencia a preocuparse solo por ellos mismos, de un modo egocéntrico (Mejail et al., 2018).

Estos hallazgos tienen oportunas implicancias sobre la psicología clínica y de la salud, y es que las evidencias mostradas son de vital importancia para la Salud Pública de la población adolescente. En quienes, como se ha mostrado es necesario desarrollar habilidades y capacidades emocionales a través de programas de intervención desde el centro educativo, así como orientar a los padres para incentivar el relacionamiento cara a cara. Por otra parte, es necesario enseñar el uso medido de los videojuegos, sin que estos afecten las actividades diarias e importantes de los adolescentes. Frente a ello, es necesario realizar programas de psicoeducación en los centros educativos para informar de los riesgos que conllevan las adicciones sin sustancia, si también, brindar apoyo y orientación a los padres de familia para la supervisión del uso de los video juegos en casa.

Es posible que el uso de medidas de autoinforme haya limitado la capacidad de obtener información, por ello, en futuras investigaciones se recomienda incluir técnicas de recolección cualitativa como la entrevista a profundidad. Finalmente, el análisis de regresión solo permite extrapolar el nivel de influencia y no una causalidad latente; por tanto, se recomienda que otros investigadores apliquen análisis más robustos como el modelamiento con ecuaciones estructurales (SEM).

Conclusiones

- Primero: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y el nivel de conducta agresiva en la muestra de adolescentes de Juliaca.
- Segundo: Existe una relación indirecta y significativa entre las habilidades sociales y el nivel de conducta agresiva en la muestra de adolescentes de Juliaca.

- Tercero: el modelo explicativo, donde la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales son variables independientes, explica en un 72.7% la variabilidad de la varianza de la variable conducta agresiva (dependiente).

Recomendaciones

En base a los resultados obtenidos se propone:

- La elaboración de programas de prevención basados en la Terapia Cognitivo Conductual (TCC) para el uso excesivo de los videojuegos teniendo en cuenta que parte de las consecuencias comportamentales tiende a ser la conducta agresiva, las cuales deben tratar acerca de: La identificación de pensamientos, entrenamiento en habilidades sociales, aprender acerca del manejo de la Ira, modelado y practica de habilidades sociales y el reforzamiento positivo.
- En cuanto a la elaboración de talleres para trabajar de manera grupal con los adolescentes, proponemos realizar actividades enfocadas en la socialización, cooperación, mantener la cordialidad y el respeto entre ellos, evitando así el uso del tiempo libre centrado en los videojuegos y las conductas agresivas.
- Brindar capacitación a los profesores, padres, tutores y psicólogos acerca la dependencia a los videojuegos, habilidades sociales y conducta agresiva, ya que algunos podrían tener dificultades de abordar este tema.

Referencias

- Babakhani, N. (2011). The effects of social skills training on self-esteem and aggression male adolescents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 30, 1565–1570. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.304>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Nueva York: Prentice Hall.
- Bautista, J., & Navarro, J. R. (2011). Neuronas espejo y el aprendizaje en anestesia. *Revista de la Facultad de Medicina*, 59(4), 339-351.
- Cacho, Z., Silva, M., & Yengle, C. (2019). El desarrollo de habilidades sociales como vía de prevención y reducción de conductas de riesgo en la adolescencia Developing social skills as a way of preventing and reducing risk behaviors in adolescents. *Transformación*, 15(2), 186–205. <http://scielo.sld.cu/pdf/trf/v15n2/2077-2955-trf-15-02-186.pdf>
- Cerezo, F., & Méndez, I. (2009). Adolescentes, agresividad y conductas de riesgo de salud: análisis variables relacionadas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 217–226. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832320023.pdf>
- Contini, E. N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate*, 15(2), 31-54. <https://doi.org/10.18682/pd.v15i2.533>
- Coleman, J. C. (2003). *Psicología De La Adolescencia* (4.^a ed.). MORATA.
- Chaux, E. (2003). Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de Estudios Sociales*, 15, 47-58.
- Defensoria del Pueblo. (2020). *Defensoría del Pueblo: urge reforzar prevención de la violencia hacia niñas, niños y adolescentes en la provincia de San Román en Puno*. <https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-urge-reforzar-prevencion-de-la-violencia-hacia-ninas-ninos-y-adolescentes-en-la-provincia-de-san-roman-en-puno/>
- Delval, J. A. (2006). *El desarrollo humano*. SIGLO XXI Editores.
- Diario El Comercio. (2021). *La salud mental de los adolescentes en riesgo por el uso diario de la tecnología*. <https://elcomercio.pe/corresponsales-escolares/historias/la->

salud-mental-de-los-adolescentes-en-riesgo-por-el-uso-diario-de-la-tecnologia-lima-noticia/#:~:text=En el 2019%2C Unicef y,en el contexto que vivimos.

ElEconomistaAmérica.com. (2020). Ventas de videojuegos se incrementó en 150% durante los meses de cuarentena. *elEconomista.es*.

<https://www.economistaamerica.pe/telecomunicacion-tecnologia-pe/noticias/10878692/11/20/Ventas-de-videojuegos-se-incremento-en-150-durante-los-meses-de-cuarenten.html>

Estrada, E. (2019). Habilidades sociales y agresividad de los estudiantes del nivel secundaria. *SCIENDO*, 22(4), 299-305.

Demirtas, M. & Ferligul, C. (2014). The relationship between aggression and online video game addiction: a study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2), 99. <https://doi.org/10.5455/apd.39828>

Flores, E., Garcia Tejada, M. L., Calsina Ponce, W. C., & Yapuchura Sayco, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno. *Comuni@cción*, 7(2), 1–10. <http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v7n2/a01v7n2.pdf>

Fuentes, L., & Castro, L., (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328.

Gismero, E. (2000). *Escala de habilidades sociales*. Tea ediciones.

Goertz-Dorten, A., Dose, C., Hoffman, L., Katzman, J., Groth, M., Detering, K., Hellman, A., Stadler, L., Braun, B., Hellmich, M., & Doepfner, M. (2022). Effects of Computer-Assisted Social Skills Training in Children With Disruptive Behavior Disorders: A Randomized Controlled Trial Key words. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2022.03.027>

González, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180–185. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

Greitemeyer, T. & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211-221. <https://doi.org/10.1037/a0016997>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Mc

- Graw Hill Education (ed.); 6ta edición). Mc Graw Hill Education.
- Hukkelberg, S., Keles, S., Ogden, T., & Hammerstrøm, K. (2019). The relation between behavioral problems and social competence: A correlational Meta-analysis. *BMC Psychiatry, 19*(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s12888-019-2343-9>
- Isabel, A., Rubio, L., De, J. J., Martín, G., Alonso, I. G., & Seco, R. G. (2016). Videojuegos y Salud Mental : De la adicción a la rehabilitación Video Game and Mental Health : From addiction to rehabilitation. *C. Med. Psicosom, 117*, 72–83. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5564733.pdf>
- Kheradmand, A., Zamani, B., Hedayati, N., Cheshomi, M., & Abedi, A. (2012). P-45 - Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *European Psychiatry, 27*, 1. [http://dx.doi.org/10.1016/S0924-9338\(12\)74212-8](http://dx.doi.org/10.1016/S0924-9338(12)74212-8)
- Klimenko, O., Cataño Restrepo, Y. A., Otalvaro, I., & Úsuga Echeverri, S. J. (2021). Riesgo de adicción a redes sociales e Internet y su relación con habilidades para la vida y socioemocionales en una muestra de estudiantes de bachillerato del municipio de Envigado. *Psicogente, 24*(46), 1–33. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4382>
- Martínez, J., Tovar Cuevas, J. R., & Ochoa Muñoz, A. F. (2016). Aggressive and prosocial behaviors among schoolchildren living in environments with high levels of poverty. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica, 33*(3), 455–461. <https://www.scielosp.org/pdf/rpmesp/2016.v33n3/455-461/es>
- Matalinares, M., Yaringaño L., J., Uceda E., J., Fernández A., E., Huari T., Y., & Campos G., A. (2014). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación En Psicología, 15*(1), 147. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/download/3674/2947>
- Miltenberger, R. G. (2013). *Modificación de conducta: principios y procedimientos* (1ª ed., 1ª imp.). Ediciones Pirámide, S.A.
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos, 21*, 43–49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Pérez, E. R., & Medrano, L. (2010). Análisis factorial exploratorio : Bases conceptuales y

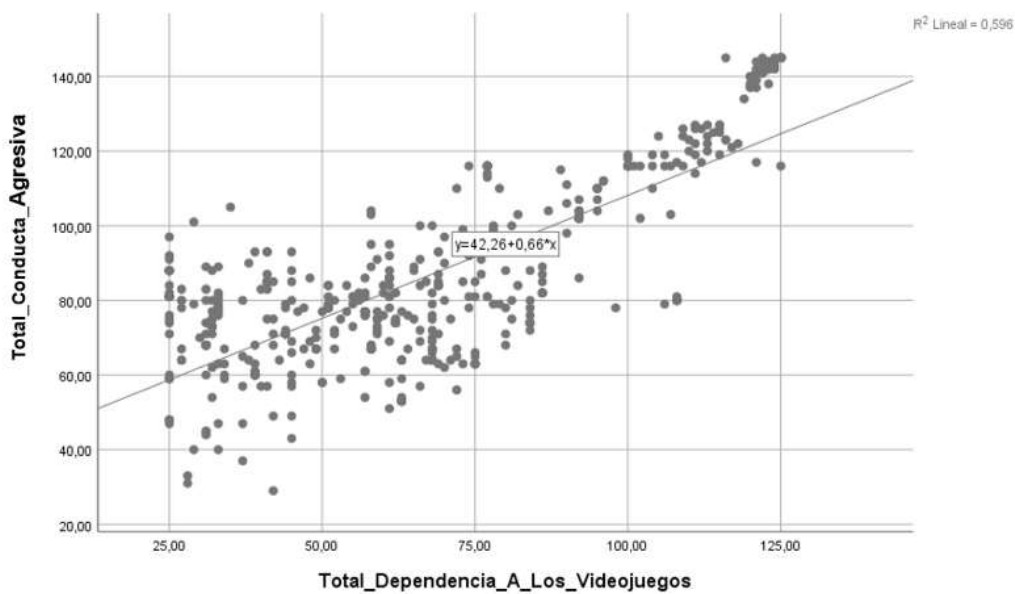
- metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias Del Comportamiento*, 2(1), 58–66.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviors: A survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575–582.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>
- Redondo, J., Luzardo Briceño, M., & Rangel, K. J. (2016). Conducta agresiva en una muestra de estudiantes de tres colegios de la ciudad de Bucaramanga, Colombia. *Revista Encuentros*, 14(1), 31–40.
<http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v14n1/v14n1a02.pdf>
- Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591.
<https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>
- Saldaña, D. (2001). Nuevas tecnologías: nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. *Apuntes de Psicología*, 19, 5-10
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1–13. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>
- Shabbir, S., Saleem, D. M., Mahmood, S., & Perveen, S. (2020). Gaming Addiction and Aggression in Pakistani Young Adults: Through the Lens of Excitation Transfer Theory. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 1(1), 10–21.
<https://doi.org/10.52053/jpap.v1i1.4>
- UNICEF. (2020). *La salud mental de niñas, niños y adolescentes en contexto de COVID-19*. <https://www.unicef.org/peru/informes/salud-mental-ninas-ninos-adolescentes-contexto-covid-19-estudio-en-linea-peru-2020#:~:text=Estudio en Línea %7C Perú 2020, encontrado en otros estudios internacionales>.
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9, 109-122.

ANEXOS

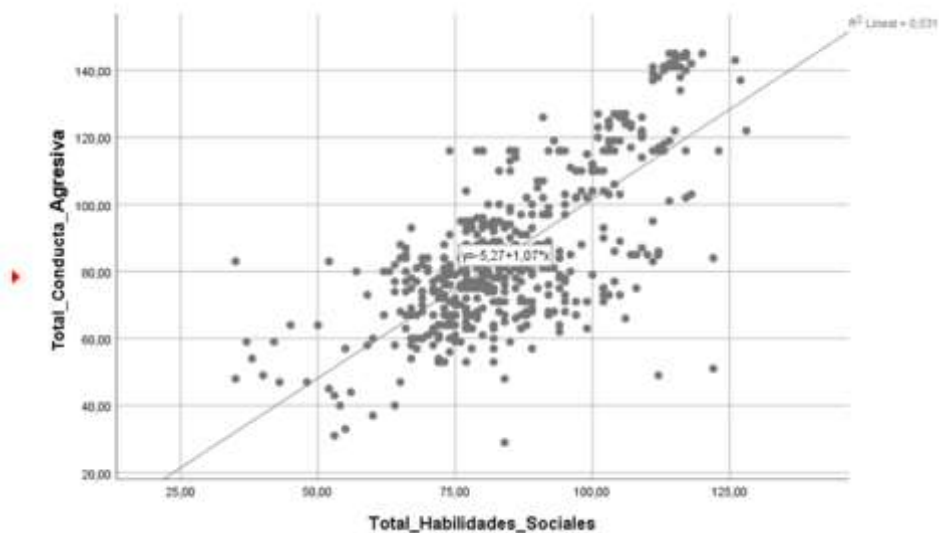
Supuesto 1: Linealidad

El supuesto de la linealidad implica que la relación entre las variables es lineal. Como se observa en esta primera figura, el patrón que siguen los puntos es ascendente, la línea de ajuste indica que existe una relación lineal entre las dos variables. Por lo tanto, se cumple el supuesto de linealidad.

Gráfico



Gráfico



Supuesto 2: Independencia de errores

El supuesto de la independencia de los errores implica que los errores en la medición de las variables explicativas sean independientes entre sí. Se consideran independientes si el estadístico Durbin-Watson se encuentra entre 1,5 y 2,5. Como se observa en la imagen, el coeficiente Durbin-Watson es de 1,925, que está dentro del parámetro estimado. Por lo tanto, se cumple el supuesto de independencia de errores.

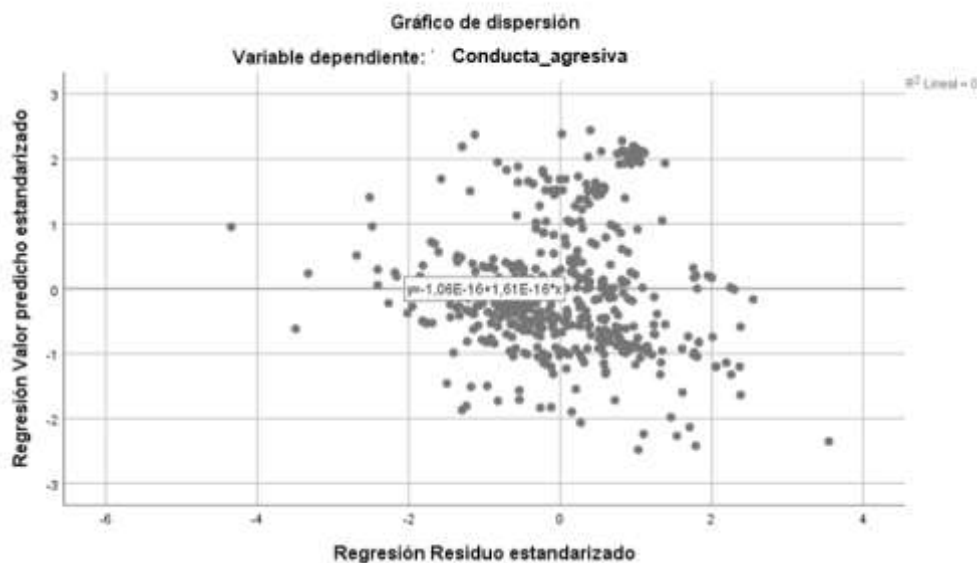
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
1	,853 ^a	,728	,727	12,82535	1,925

- a) Predictores: (Constante), Total_Habilidades_Sociales, Total_dependencia_A_los_Videojuegos
- b) Variable dependiente: Total_Conducta_Agresiva.

Supuesto 3: Homocedasticidad

El supuesto de la homocedasticidad implica que los errores tengan varianza constante. El supuesto de homocedasticidad supone que la variación de los residuos es uniforme, es decir, que en el gráfico no se visualizan pautas de asociación. Como se observa en la imagen, los puntos no indican patrones con pautas de asociación. Es decir, los puntos están bien dispersos. Por lo tanto se cumple el supuesto de homocedasticidad.

Gráficos



Supuesto 4: Normalidad

El supuesto de la normalidad implica que las variables siguen la ley normal. Esto sucede cuando el nivel de significancia de la prueba de normalidad es mayor al 0,05 en ambas variables (Sig. Asintótica bilateral)

Como se puede ver en la imagen, los valores de significancia de las tres variables (0,070, 1,035 y 0,622) son mayores al 0,05, por lo tanto, se cumple el supuesto de normalidad.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Total_Conducta_Agresiva	Total_Dependencia_A_Los_Videojuegos	Total_Habilidades_Sociales
N		526	526	526
Parámetros normales ^{a,b}	Media	86,7662	67,5114	86,1141
	Desv. Desviación	24,55766	28,75729	16,74374
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,135	,070	,085
	Positivo	,135	,068	,085
	Negativo	-,060	-,070	-,051
Estadístico de prueba		,135	,070	,085
Sig. asintótica(bilateral)		,070 ^c	1,035 ^c	,062 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Supuesto 5: No colinealidad

El supuesto de la no colinealidad implica que las variables independientes no estén correlacionadas entre ellas. El valor de tolerancia debe ser mayor al 0,10 y el FIV menor a 10. Como se observa en la imagen el valor de tolerancia es mayor al 0,10 (0,697) y el FIV es menor a 10 (1,435), por lo tanto, se cumple el supuesto de no colinealidad.

Coeficientes ^a			
		Estadísticas de colinealidad	
Modelo		Tolerancia	VIF
1	Total_Dependencia_A_Los_Videojuegos	,697	1,435
	Total_Habilidades_Sociales	,697	1,435

a. Variable dependiente: Conducta_Agresiva

Anexo Sumisión



Keila Ester Miranda Limachi

para mi ▼

12:13 (hace 4 minutos)



Marck Antony Quispe Conderi:

Gracias por enviar el manuscrito, "Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca" a Revista Científica de Ciencias de la Salud. Con nuestro sistema de gestión de revistas en línea, podrá iniciar sesión en el sitio web de la revista y hacer un seguimiento de su progreso a través del proceso editorial:

URL del manuscrito: https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/authorDashboard/submission/1922

Nombre de usuario/a: marckito

En caso de dudas, contacte conmigo. Gracias por elegir esta revista para publicar su trabajo.

Keila Ester Miranda Limachi

Revista Científica de Ciencias de la Salud

https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud

← Responder

→ Reenviar

Revista: Revista Científica de Ciencias de la Salud Upeu

Fecha de sumisión: 14 de febrero del 2023

Link: https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/authorDashboard/submission/1922

Revista Científica de Ciencias de la Salud

Envíos

Mi lista Archivos

Mis envíos asignados

Buscar

Nuevo envío

1922 Marck Antony Quispe Conderi

Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la c...

Discusiones abiertas

##common:asActivity##

Ver Envío

1 de 1 envíos