

**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  
adolescentes de Juliaca, 2024**

Tesis para obtener el Título Profesional de Psicólogo

**Autor:**

Mary Cruz Quenta Hanco

Karyme Vivian Puma Sapillado

**Asesor:**

Mg. Santos Armandina Farceque Huancas

**Juliaca, noviembre de 2024**

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Mg. Santos Armandina Farceque Huancas, docente de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“INFLUENCIA DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES SOBRE LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES DE JULIACA, 2024”** de los autores **Mary Cruz Quenta Hancoco** y **Karyme Vivian Puma Sapillado** tiene un índice de similitud de 14 % verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca a los 28 días del mes de noviembre del año 2024



Mg. Santos Armandina Farceque Huancas

Asesor

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Puno, Juliaca, Villa Chullunquiari, a veintiocho día(s) del mes de noviembre del año 2024 siendo las 15:00 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Juliaca, bajo la dirección del (de la) presidente(a):

Mg. Dora Taina Uileca, el (la) secretario(a): Mg. Kristel Raquel Hilasaca Mamani y los demás miembros: Mg. Celia Soledad Machaca Tito y el (la) asesor(a) Mg. Santos Amandina Farceque Huancas

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 adolescentes de Juliaca, 2024 de los (las) bachilleres:

a) Mary Cruz Quenta Hanco

b) Karyme Vivian Puma Sapillado

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

conducente a la obtención del título profesional de:

psicólogo

(Denominación del Título Profesional)

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s a 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): Mary Cruz Quenta Hanco

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

Bachiller (b): Karyme Vivian Puma Sapillado

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>16</u>	<u>B</u>	<u>Bueno</u>	<u>Muy bueno</u>

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

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(\*) Ver parte posterior

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

[Firma]  
Presidente/a

[Firma]  
Asesor/a

[Firma]  
Bachiller (a)

\_\_\_\_\_  
Membro

[Firma]  
Bachiller (b)

[Firma]  
Secretaria/a

[Firma]  
Membro

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

## Índice

1. Introducción.....	6
2. Materiales y Métodos.....	12
2.1. Participantes.....	12
2.2. Instrumentos.....	13
2.3. Análisis de datos.....	14
3. Resultados.....	14
3.1. Análisis sociodemográfico.....	14
3.2. Análisis descriptivo.....	16
3.3. Análisis de normalidad.....	17
3.4. Análisis de correlación.....	17
3.5. Supuestos de regresión lineal.....	19
3.6. Análisis predictivo.....	19
4. Discusiones.....	21
5. Conclusiones.....	25
6. Recomendaciones.....	25
7. Anexos.....	37

# **Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca, 2024**

## **Resumen**

El propósito de este estudio es determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales influyen sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca, 2024. La metodología utilizada corresponde a un estudio tipo explicativo y corte transversal, de diseño no experimental. La muestra estuvo compuesta por 245 estudiantes del 3er año de secundaria, tanto varones como mujeres, con edades entre 13 y 15 años. Los instrumentos aplicados para esta investigación fueron el Test de dependencia a los videojuegos (TDV), la Escala de Habilidades Sociales (EHS) y el cuestionario de Agresión de Buss y Perry. De acuerdo con los resultados obtenidos, el análisis de regresión múltiple arrojó un coeficiente de relación  $R=0.390$ , además, se observó un coeficiente de determinación ajustado  $R^2=0.145$ , es decir que la agresividad es predicha hasta en un 14.5% por la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. La variable adicción a los videojuegos posee un coeficiente beta  $b=0.189$  con un  $p<0.05$ , es decir que la Adicción a los videojuegos es una variable directamente predictora de intensidad muy baja sobre la agresividad. Por otro lado, las habilidades sociales poseen un coeficiente beta  $b=-0.321$  con un  $p<0.05$ , es decir influye indirectamente de intensidad baja sobre la agresividad. En conclusión, los estudiantes que muestran mayor adicción a los videojuegos y menores habilidades sociales tienen una probabilidad de hasta un 14% de presentar conductas agresivas.

**Palabras clave:** Videojuegos; Habilidades sociales; Conducta agresiva; Adolescencia.

# **Influence of dependence on video games and social skills on aggressive behavior in adolescents from Juliaca, 2024**

## **Abstract**

The purpose of this study is to determine if dependence on video games and social skills influence aggressive behavior in adolescents from Juliaca, 2024. The methodology used corresponds to an explanatory and cross-sectional study, with a non-experimental design. The sample was made up of 245 students in the 3rd year of high school, both males and females, aged between 13 and 15 years. The instruments applied for this research were the Video Game Dependence Test (TDV), the Social Skills Scale (EHS) and the Buss and Perry Aggression Questionnaire. According to the results obtained, the multiple regression analysis showed a relationship coefficient  $R=0.390$ , in addition, an adjusted coefficient of determination  $R^2=0.145$  was observed, that is, aggressiveness is predicted by up to 14.5% by addiction to video games and social skills. The video game addiction variable has a beta coefficient  $b = 0.189$  with a  $p < 0.05$ , meaning that video game addiction is a variable that directly predicts very low intensity of aggressiveness. On the other hand, social skills have a beta coefficient  $b=-0.0321$  with a  $p<0.05$ , that is, it indirectly influences aggressiveness with a low intensity. In conclusion, students who show greater addiction to video games and lower social skills have a probability of up to 14% of presenting aggressive behaviors.

**Keywords:** Video games; Social skills; aggressive behavior; Adolescence

## 1. Introducción

A raíz del aislamiento por la pandemia del COVID 19, las actividades comenzaron a realizarse desde casa, lo que ocasionó que las personas tuvieran un mayor alcance de los dispositivos electrónicos y acceso a internet, cabe resaltar que los estudiantes, además de hacer uso de estas herramientas para actividades académicas, comenzaron a utilizarlas para su distracción, dentro de los cuales se encuentran los videojuegos con contenido violento (Márquez et al., 2023). Por otro lado, en la actualidad los videojuegos están incrementando su popularidad entre los adolescentes, siendo de los principales medios de entretenimiento, no obstante, su uso excesivo puede conllevar a generar dependencia (Huamán, 2023; Sánchez et al., 2021; Peralta y Torres, 2020). Una de las formas de enganche hacia el público es la manera en que proporciona liberación del estrés acumulado, cabe resaltar que existen videojuegos educativos que fomentan el aprendizaje y la creatividad, por el contrario, gran porcentaje de los videojuegos muestran contenidos violentos, lo que conlleva a problemas de conducta como la agresividad e impulsividad (Huaripoma, 2023; Palomino, 2022; López et al., 2021).

De este modo, según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES) la adquisición de videojuegos va aumentando en los últimos años, refiriendo que, en el año 2019 los grupos predominantes frente al consumo de videojuegos, se conformó en su mayoría por varones de edades de entre 14 a 29 años (Ministerio de la cultura, 2020). Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) en el año 2022 el 86.2% de la población utilizó el internet con fines de entretenimiento como videojuegos o películas (Calderón, 2022). Para el año 2023 la cifra aumentó al 89.3% evidenciando un aumento del 3.1% frente al año anterior (INEI, 2023). Según el estudio Gaming, en el Perú, el 69% de la población hace uso de los videojuegos y el 75% lo hace al menos una vez por semana, dentro de los juegos mas populares en el Perú se encuentran: Garena Free Fire Max, Mobile Legends Bang Bang, Pokémon UNITE, Roblox, Money Run 3D (Mariluz, 2021).

La dependencia a los videojuegos involucra un patrón de comportamiento que se caracteriza por el deficiente control de dicha práctica, que se evidencia cuando el individuo comienza a pasar más tiempo en los videojuegos que realizando otras actividades, dejando de lado sus responsabilidades, aun cuando conocen las consecuencias negativas de su uso excesivo, afectando diferentes ámbitos de la vida personal, laboral, familiar, académico y social, de este modo se ocasiona conflictos con su entorno, sobre todo con los padres quienes al intentar ejercer mayor control y monitoreo del uso de videojuegos, se desencadena en que los hijos respondan de manera agresiva mediante ataques físicos o verbales a quienes le prohíben (Quiroz, 2023; Cahahuanca, 2022; Estrada et al., 2022).

En el Perú se evidencia un incremento del índice de violencia entre los adolescentes en los últimos años, reflejando dificultad en la interacción social, convivencia poco saludable y agresividad (Quispe, 2021). La adolescencia es una etapa de constantes cambios por lo que puede surgir dificultades que impidan una adecuada socialización, surgiendo la agresividad que se desencadena con consecuencias a nivel personal, familiar y académico (Martinez, 2020).

Por lo que se refiere a las habilidades sociales, son el conjunto de capacidades y de conductas que permiten resolver de manera efectiva cualquier situación social, permiten que las personas puedan expresarse e interactuar de forma efectiva respetando a los demás, son capacidades aprendidas mediante la imitación, entrenamiento y moldeamiento a fin de enfrentar problemas de la vida diaria (Andrade et al., 2020; Melodelgado y Rodríguez, 2020). De manera que, el déficit en el desarrollo de habilidades sociales, se evidencia por medio de conflictos escolares, impulsividad, actitudes de aislamiento, dificultad de integrarse, comunicación poco efectiva, baja autoestima, falta de empatía, falta de asertividad, inadecuado manejo de las emociones y aumento de la conducta agresiva (Mondragón et al., 2023; Estrada y Mamani, 2020).

Encontramos estudios a nivel internacional, a autores como Gonçalves et al. (2020), quienes realizaron un estudio en Brasil, titulado “Brutal Kill” Videojuegos violentos como predictores de agresión, contando con la participación de 249 estudiantes de Nivel Secundaria, de edades que varía de 13 a 20 años, llegando a la conclusión que los juegos violentos están asociados al comportamiento agresivo. Por otra parte, la autora Favicela (2022), realizó un estudio en Ecuador titulado: La expresión de la ira en adolescentes y su relación con las habilidades sociales, que tuvo el propósito de determinar si existe relación entre ambas variables, para este estudio utilizó un diseño de investigación cuantitativo, correlacional y transversal, su muestra estuvo conformada por 155 jóvenes, concluyendo que, si existe relación significativa entre el índice de expresión de la ira y las habilidades sociales. En cuanto a investigaciones de nivel nacional, Faya y González (2020) realizaron su investigación en la ciudad de Trujillo, con el objetivo de encontrar relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión en adolescentes, utilizando una muestra de 347 jóvenes, donde encontró una concordancia moderada entre las dos variables ( $r = 0,428$ ,  $p < 0,05$ ). Asimismo, la autora Velasco (2021) realizó una investigación, con el objetivo de determinar la relación entre las habilidades sociales y el comportamiento agresivo en estudiantes de secundaria de la institución educativa Lambayeque, llegando a la conclusión que la correlación entre las dos variables, fue de  $-0,771$ , encontraron que las variables de habilidades sociales se relacionaron con la agresión; en la dimensión de agresión física ( $r_s = -0,718$ ), la dimensión de agresión verbal ( $r_s = -0,677$ ), la dimensión de hostilidad ( $r_s = -0,629$ ) y la dimensión de la ira ( $r_s = -0,633$ ). Finalmente, a nivel regional, Sonia y German (2022) realizaron una investigación en Huancané-Puno con el objetivo de identificar posibles vínculos entre la adicción a los videojuegos y la agresión entre los jóvenes en las escuelas, los resultados del estudio encontraron una relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y las variables de agresión entre jóvenes escolares de Huancané-Puno, evidenciando que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, incrementa la agresividad, así

como un comportamiento compulsivo, indiferencia hacia otras actividades y malestar físico. Del mismo modo, los autores Aguilar et al. (2023) quienes realizaron un estudio con el propósito de determinar si la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales influyen en la conducta agresiva, el método que utilizaron corresponde a un estudio explicativo y transversal, en el que se analizaron a 526 estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria de la población de Juliaca, de ambos sexos, en cuanto a los resultados, la variable de dependencia del videojuego y la variable habilidades sociales influyen significativamente sobre la conducta agresiva, en conclusión, la dependencia del juego y las habilidades sociales explican el 72,7% de la agresividad.

Para referirnos a la adicción a los videojuegos, se define como el resultado de una práctica excesiva, donde a las personas les resulta difícil abandonar el juego por el tiempo invertido, los usuarios que pasan más tiempo usando los videojuegos pueden provocar cambios en el desarrollo normal de sus actividades, aunque existen aspectos positivos del uso de videojuegos como los de estrategia o capacidad de pensamiento, el tiempo que los adolescentes invierten en esto puede interferir con las actividades al aire libre, como caminar o practicar deportes, evidenciando cambios en el rendimiento académico (Flores, 2020). Además, pueden desarrollar comportamientos agresivos, adicción, aislamiento, trastornos del sueño y malos hábitos alimentarios (Fuentes y Pérez, 2015). Así mismo, Chóliz y Marco (2011) proponen cuatro dimensiones las cuales son: Abstinencia: es un malestar que se presenta al dejar de usar los videojuegos por un periodo de tiempo corto o prolongado, de manera que, al reducir el consumo de estos se produce un estado fisiológico alterado; Tolerancia: se produce cuando se aumenta significativamente las horas de juego para lograr los efectos de placer que se tenía antes de dejar de usar el videojuego; Problemas Asociados a los Videojuegos: se refiere a las consecuencias negativas del uso inadecuado y excesivo de los videojuegos, reduciendo sus actividades; Dificultad de Control: se refiere a la pérdida de dominio y la dificultad para dejar de jugar. Del mismo modo, según Echeburúa y Requesens (2009), quienes

sostienen que las adicciones se refieren a toda inclinación de manera desmedida hacia alguna actividad, desencadenando una adicción, ya sea que exista o no una sustancia química de por medio, por tanto, la adicción es una afición patológica que genera dependencia, reduciendo su campo de conciencia y limitando sus intereses, por lo que existen hábitos que pueden parecer inofensivos, como las compras, el juego de apuestas, los videojuegos, consolas portátiles, el internet y otros, que pueden llegar a convertirse en adictivos e interferir de manera trascendental en la vida cotidiana de las personas afectadas, ya sea a nivel social, escolar o en su salud, por consiguiente, para explicar la adicción a los videojuegos, Echeburúa y Requesens indican que todas las conductas adictivas están controladas inicialmente por reforzadores positivos, y por el efecto placentero de la conducta, sin embargo, son controlados por reforzadores negativos, es decir, por el alivio de la tensión emocional, por consiguiente un individuo puede conectarse a Internet por la utilidad o para su distracción; al contrario, una persona adicta, lo hace para buscar el alivio del malestar emocional, de esa manera, intentan huir del aburrimiento, la soledad, la ira o el nerviosismo, de tal manera que existen ciertos lugares de Internet que se prestan más a estas conductas de escape, tales como el contenido violento, los sitios de juegos y las comunidades virtuales.

Por otra parte, Peñafiel y Serrano (2010), definen que las habilidades sociales son comportamientos específicos o habilidades requeridas que se complementan con éxito en tareas interpersonales, es decir, el término habilidad se utiliza para referirse a un conjunto de conductas aprendidas. Se consideran habilidades sociales como un conjunto complejo de acciones interpersonales utilizadas al interactuar con los demás.

Agregando a lo anterior, Gismero (Palacios, 2017) propone seis dimensiones:

Autoexpresión en situaciones sociales: Que se refiere a la capacidad de expresarse de manera espontánea y sin ansiedad ante distintas situaciones sociales; Defensa de los propios derechos como consumidor: Reflejada en un comportamiento confiado para proteger sus derechos frente a extraños en situaciones de consumo; Expresión de enfado o disconformidad: Esta dimensión se refiere a evitar problemas o

enfrentamientos con otros sujetos, del mismo modo, la capacidad de expresar la propia ira, sentimientos negativos justificados o desacuerdos con otros sujetos; Decir no y cortar interacciones: Capacidad demostrada para detener las interacciones que ya no desea; Hacer peticiones: Se refiere a la capacidad de expresarse, preguntar a otras personas sobre algo que nos interesa; Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto: Se refiere a la habilidad de interactuar con el sexo opuesto. Por consiguiente, un modelo teórico sobre las habilidades sociales, Vigotsky en 1993 propone la teoría sociocultural, donde señala que el desarrollo de las personas está conectado a la interacción sociohistórico-cultural, de manera que, se originan por medio de la interacción social con su entorno, es decir, los individuos aprenden mediante los procesos individuales, sociales, históricos y culturales (Cohen y Coronel, 2009; Salas, 2001). Vigotsky, reconoce a la persona en un ser social y el conocimiento como un producto social, por lo que, afirma que el aprendizaje tiene lugar en la comunicación y la colaboración, por eso, todo esto implica la participación dinámica de los niños en diferentes contextos donde todas sus habilidades deben ser demostradas, por ende su desarrollo cognitivo es el resultado de un proceso de aprendizaje colaborativo experiencial, reiterando que el proceso educativo se lleva a cabo mediante la intervención de elementos de su cultura (como símbolos), incluido el lenguaje o las experiencias que ocurren entre pares de adultos que interactúan a través del tiempo, el espacio y características culturales específicas (Chiroque, 2021).

En cuanto a la conducta agresiva, Villena (2021) define como una acción que ocasiona daño a una persona o propiedad, ya sea de manera física o verbal. La agresión se considera una respuesta adaptativa porque se convierte en una estrategia para enfrentar las amenazas externas (Matalinares et al., 2012). Del mismo modo, Buss y Perry (1992) proponen cuatro dimensiones. Agresión Física: Se presenta como estrategias para afrontar amenazas de otras personas, reaccionando mediante ataques físicos; Agresión verbal: Consiste en responder de manera verbal, manifestando de manera inadecuada sus sentimientos, mediante insultos, amenazas,

difamaciones, y otros; Ira: Se presenta por medio de las reacciones involuntarias ocasionadas por situaciones que causan sentimientos de enojo o molestia; Hostilidad: Es una reacción de emocional negativa, evaluando de manera negativa a las personas que nos disgustan. En relación a esto, Bandura (1973) propone una teoría del aprendizaje social, indicando que, así como se aprende el comportamiento social, el comportamiento agresivo se puede aprender observando e imitando modelos agresivos (como personas o videojuegos), de manera que, la persona imite el comportamiento agresivo después de observar y recompensarlo, además, observó un aumento de la agresión en niños y adolescentes expuestos a novelas audiovisuales, indicando que la conducta agresiva no ocurre de la noche a la mañana, sino que aumenta bajo la influencia de las condiciones ambientales, por tanto, observar una conducta agresiva puede dar lugar a hábitos agresivos.

En base a lo expuesto, el objetivo de la presente investigación es determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales tienen influencia sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca, 2024.

## **2. Materiales y Métodos**

El método utilizado en esta investigación es de tipo explicativo, tiene un diseño no experimental ya que los fenómenos se presentan en un contexto naturalista y luego se analizan los resultados. Por otro lado, el método es cuantitativo y transversal, ya que los datos se recogen en un único momento y tiempo (Hernández, et al., 2014).

### **2.1. Participantes**

La población objeto de estudio comprende por 480 estudiantes del 3er año de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar Jose Antonio Encinas de Juliaca, que se dividen en 16 secciones con un aproximado de 30 alumnos en cada sección. De acuerdo a la información brindada por el director de dicha institución en relación a las matrículas para el año escolar 2024. La selección de la muestra se

realizó a través de un muestreo probabilístico aleatorio simple lo cual garantiza que los individuos que componen la población tienen la misma oportunidad de ser incluidos. Por lo que se trabajó con una muestra de 245 estudiantes, a fin de obtener resultados más confiables y representativos de la realidad de la población en estudio (Otzen y Manterola, 2017).

## **2.2. Instrumentos**

El instrumento utilizado para la variable “dependencia a los videojuegos” se utilizó el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011), de origen español, dirigidos a adolescentes. Consta de 25 ítems que se dividen en cuatro dimensiones: Abstinencia (10 ítems), Abuso y tolerancia (5 ítems), Problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y Dificultad en el control (6 ítems). Con una escala de respuesta tipo Likert. Fue adaptado al Perú por Salas et al. (2017), quienes trabajaron con adolescentes de la ciudad de Lima, con estudiantes de edades entre 11 a 18 años, obteniendo una confiabilidad de Alpha de Cronbach de 0.96. Referente a la validez del instrumento, los autores Estrada et al. (2022) encontraron una validez (V de Aiken de = 0.898) que se estableció mediante juicio de expertos, evidenciando un adecuado nivel de validez.

Para la variable “habilidades sociales” se utilizó la Escala de Habilidades Sociales (EHS), de Gismero (2000) que consta de 33 ítems que se dividen en 6 dimensiones: Autoexpresión en situaciones sociales (8 ítems), Defensa de los propios derechos como consumidor (5 ítems), Expresión de enfado o disconformidad (4 ítems), Decir no y cortar interacciones (6 ítems), Hacer peticiones (5 ítems), Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto (5 ítems), siendo codificadas en una escala tipo Likert. Fue adaptado al Perú por Geng y Torres (2023), con estudiantes de 12 a 16 años. Obteniendo una fiabilidad Alfa de Cronbach por encima de 0.70 bajo dicho proceso estadístico, del mismo modo, obtuvieron una validez (V de Aiken de = 1.00), indicando una validez adecuada. Del mismo modo, fue adaptado al Perú por

Palacios (2017), quien obtuvo una fiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.971, del mismo modo, obtuvieron una validez (V de Aiken de = 1.00), indicando una validez adecuada.

Para la variable “agresividad” se utilizó el cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), a fin de medir la conducta agresiva de los individuos, dirigido a adolescentes entre 10 y 19 años. Está compuesto por 29 ítems que se dividen en cuatro dimensiones: Agresión física (9 ítems), Agresión verbal (5 ítems), Ira (7 ítems) y Hostilidad (8 ítems), en base a una escala tipo Likert. Fue adaptado al Perú por Matalinares et al. (2012), con adolescentes de 10 a 19 años, obteniendo un coeficiente de fiabilidad, en base al Coeficiente de Alpha de Cronbach de 0.836. Respecto a la validez del instrumento, Estrada et al. (2021), quienes realizaron la validación por juicio de expertos, obteniendo una valoración de 0.874, que quiere decir que tiene buena validez.

### **2.3. Análisis de datos**

En la primera fase se realizó la aplicación de los cuestionarios, en la segunda fase se realizó el análisis de información mediante el programa Microsoft Excel para la tabulación de valores y luego la data se procederá a usar el software estadístico SPSS Versión - 27; para el procesamiento y análisis descriptivo de las variables, donde se analizó la media, desviación estándar, asimetría y curtosis. A continuación, se realizó el análisis de correlación de Spearman y se aplicó un análisis de regresión lineal múltiple, cumpliendo con los supuestos como independencia de errores, linealidad, homocedasticidad, normalidad y no colinealidad.

## **3. Resultados**

### **3.1. Análisis sociodemográfico**

En la tabla 1, se observa las características sociodemográficas de los participantes del estudio, donde el 1.6% (n=4) de los participantes son de 13 años, el 90.2% (n=221) de los encuestados son de 14 años de edad y el 8.2% de los

encuestados tienen 15 años, sumando un total de 100% con 245 estudiantes. En cuanto al género de los participantes el 55.1% (n=135) de los encuestados son de género femenino y el 44.9% pertenecen al género masculino, con un total 100% (n=245). Por otro lado en cuanto a las secciones, el 12.7% (n=31) de los participantes son de la sección A, el 11.8%(n=29) de los participantes son de la sección B, el 11.0% (n=27) de los participantes son de la sección C, el 11.4% (n=28) de los participantes son de la sección D, el 11.8% (n=29) de los participantes son de la sección E, el 13.05% (n=33) de los participantes son de la sección F, el 11.0% (n=27) de los participantes son de la sección H, el 5.7% (n=14) de los participantes son de la sección I, el 2.4% (n=6) de los participantes son de la sección J, el 5.3% (n=13) de los estudiantes pertenecen a la sección O, y finalmente la sección P con un 3.3% (n=8), sumando un total de 100% (n=245).

**Tabla 1**

*Datos sociodemográficos*

	N	%
<b>Edad</b>		
13	4	1.6%
14	221	90.2%
15	20	8.2%
Total	245	100.0%
<b>Género</b>		
Femenino	135	55.1%
Masculino	110	44.9%
Total	245	100.0%
<b>Sección</b>		
A	31	12.7%
B	29	11.8%

C	27	11.0%
D	28	11.4%
E	29	11.8%
F	33	13.5%
H	27	11.0%
I	14	5.7%
J	6	2.4%
O	13	5.3%
P	8	3.3%
Total	245	100%

### 3.2. Análisis descriptivo

En la tabla 2, se observa que la variable dependencia a los videojuegos tiene una media de 24.6 con una dispersión de 21.8 (DE), en la variable habilidades sociales tiene una media es de 87.5 con una dispersión de 16.7 (DE) y para la variable agresividad el puntaje promedio es de 42.8 con una dispersión de 20.5 (DE). Del mismo modo, se muestra que los valores de asimetría y curtosis de las variables no sobrepasan el valor 1.5 (Pérez y Medrano, 2010).

**Tabla 2**

*Análisis descriptivos de las variables dependencia a los videojuegos, habilidades sociales y agresividad*

	<b>Dependencia a los videojuegos</b>	<b>Habilidades Sociales</b>	<b>Agresividad</b>
Media	24.6	87.5	42.8
Desviación estándar	21.8	16.7	20.5
Asimetría	0.852	-0.120	0.0984
Curtosis	0.247	-0.212	-0.117

### 3.3. Análisis de normalidad

La tabla 3, se muestran las pruebas de bondad de ajuste por Kolmogorov Smirnov, cuyos niveles de significancia de la variable habilidades sociales y agresividad son mayores al 0.05 ( $p > 0.05$ ) por lo tanto, estas dos variables de investigación poseen distribución normal, sin embargo, la variable de adicción a los videojuegos es menor al 0.05 ( $p < 0.05$ ) por lo tanto, esta variable de estudio posee una distribución no normal (Vilá et al, 2019).

**Tabla 3**

*Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra*

		Dependencia a los videojuegos	Habilidades Sociales	Agresividad
N		245	245	245
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	24,63	87,51	42,80
	Desv. Desviación	21,801	16,711	20,517
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,129	,032	,042
	Positivo	,124	,030	,039
	Negativo	-,129	-,032	-,042
Estadístico de prueba		,129	,032	,042
Sig. asintótica(bilateral)		,000 <sup>c</sup>	,200 <sup>c,d</sup>	,200 <sup>c,d</sup>

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

d. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

### 3.4. Análisis de correlación

La tabla 4, se observa el análisis de correlación por Rho de Spearman. Entre dependencia a los videojuegos y agresividad existe correlación directa magnitud muy baja ( $Rho=0.181$  con  $p=0.004$ ), es decir que las puntuaciones altas de agresividad se correlacionan mejor con puntuaciones altas de dependencia a los videojuegos. En

cuanto a la correlación de habilidades sociales y agresividad se observa una correlación indirecta de magnitud baja ( $Rho=-0.342$  con  $p=0.000$ ), es decir, que las puntuaciones altas de agresividad se correlacionan con puntuaciones bajas de habilidades sociales (Martínez y Campos, 2015).

**Tabla 4**

*Correlaciones*

			Dependencia a los videojuegos	Habilidades Sociales	Agresivi dad
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,047	,181**
		Sig. (bilateral)	.	,467	,004
		N	245	245	245
Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación	-,047	1,000	-,342**
		Sig. (bilateral)	,467	.	,000
		N	245	245	245
Agresividad	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación	,181**	-,342**	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	,000	.
		N	245	245	245

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

### **3.5. Supuestos de regresión lineal**

Identificando los supuestos de regresión lineal, se comprobaron los 5 supuestos. En primer lugar, la linealidad de las variables se cumple porque se observa un comportamiento lineal entre las variables, respecto a la independencia de los errores, cumplimos con este supuesto debido a que se observa un Durbin Watson=2,38 valor que se encuentra entre los rangos de 1.5 y 2.5. En cuanto a la normalidad de residuos no estandarizados, se observa que los puntos reflejan una distribución normal. Los estadísticos de no colinealidad, expresan tolerancias mayores a 0.10 y valores VIF menores a 10, de manera que se cumple con este supuesto. Finalmente, en cuanto a la homocedasticidad, no se observan las pautas de asociación entre los valores predichos y los residuos (Vilá et al, 2019).

### **3.6. Análisis predictivo**

En la tabla 5, se observa los índices de correlación y de determinación del modelo donde la variable agresividad es dependiente y las variables adicción a los videojuegos y habilidades sociales son variables independientes. Se observa un coeficiente de relación  $R=0.390$ , además, se evidencia un coeficiente de determinación ajustado  $R^2=0.145$ ; es decir que la agresividad es predicha hasta en un 14.5% por la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales (Vilá et al, 2019).

**Tabla 5***Medidas de ajuste del modelo*

Modelo	R		R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
	R	cuadrado			
1	,390 <sup>a</sup>	,152	,145	18,968	2,015

a. Predictores: (Constante), Habilidades Sociales, Dependencia a los videojuegos

b. Variable dependiente: Agresividad

En la tabla 6, se expone que la variable adicción a los videojuegos posee un coeficiente beta  $b=0.189$  con un  $p<0.05$ , es decir que la dependencia a los videojuegos es una variable directamente predictora de intensidad muy baja sobre la agresividad. Por otro lado, las habilidades sociales poseen un coeficiente beta  $b=-0.321$  con un  $p<0.05$ , es decir influye indirectamente de intensidad baja sobre la agresividad. En suma, los sujetos que muestran mayor dependencia a los videojuegos y menores habilidades sociales tienen una probabilidad de hasta un 14.5% de presentar agresividad.

**Tabla 6***Coefficientes del modelo*

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		Estadísticas de colinealidad	
		B	Desv. Error	Beta	T	Tolerancia	VIF
1	(Constante)	72,909	6,802		10,718		
						Sig.	

Dependencia a los videojuegos	,178	,056	,189	3,173	,002	,988	1,012
Habilidades Sociales	-,394	,073	-,321	-5,391	,000	,988	1,012

a. Variable dependiente: Agresividad

#### 4. Discusiones

La adolescencia es una etapa que se caracteriza por presentar dificultades en las relaciones interpersonales, así mismo es un espacio de cambio y transformación, donde se forma la base de su desarrollo personal (Hidalgo et al., 2023). La adolescencia, se refiere a una etapa crítica, donde se presentan cambios físicos, psíquicos y sociales, y esto puede afectar en sus interacciones y su comportamiento, de tal manera, en esta fase es donde las personas muestran conductas agresivas en su medio social, ocasionado por múltiples estímulos a los que se encuentran expuestos, pueden llegar a manifestarse de manera negativa mediante conductas agresivas (León, 2020). Según la investigación realizada por Aguilar et al. (2023), indican que el aumento del porcentaje del uso de los videojuegos se relaciona con la conducta agresiva que se evidencia en los adolescentes, así mismo, la conducta agresiva tiene relación con las habilidades sociales que los adolescentes utilizan. Por tal motivo, se tuvo como objetivo determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales tienen influencia sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca, 2024.

Referente a la hipótesis general, los resultados que se obtuvieron en nuestro estudio, donde la agresividad es la variable dependiente, la dependencia a los videojuegos y Habilidades sociales son variables independientes, se observa un coeficiente de relación  $R=0.390$ , además, se observa un coeficiente de determinación ajustado  $R^2=0.145$ ; es decir que la agresividad es predicha hasta en un 14.5% por la

dependencia a los videojuegos y el déficit de habilidades sociales. Por otra parte, se observa un coeficiente de correlación por Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y agresividad existe relación directa y de magnitud muy baja ( $Rho=0.181^{**}$  con  $p=0.004$ ), es decir que las puntuaciones altas de agresividad se correlacionan mejor con puntuaciones altas de dependencia a los videojuegos. En cuanto a la correlación de habilidades sociales y agresividad se observa una relación indirecta de magnitud baja ( $Rho=-0.342^{**}$  con  $p=0.000$ ), es decir, que las puntuaciones altas de agresividad se correlacionan con puntuaciones bajas de habilidades sociales. Este hallazgo contrasta con la investigación de Aguilar et al. (2023) en donde refieren que entre la variable habilidades sociales y conducta agresiva se evidencia una correlación indirecta significativa ( $r=-.729$ ,  $p<.01$ ) y entre la variable dependencia a los videojuegos y conducta agresiva se observa una correlación directa y significativa de magnitud moderada ( $r=.551$ ,  $p<.01$ ), además obtuvieron un  $R^2=.727$  demostrando que sus variables independientes explican la conducta agresiva en un 72.7%. Del mismo modo, Cáceres (2021) quien refiere que entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad, existe una relación baja en cada uno de sus componentes con una normalidad significativa. ( $p<.02$ ), determinando que la correlación es baja entre ambas variables, sin embargo, puede influir en el comportamiento. Por otra parte, entre las variables habilidades sociales y conducta agresiva, el autor Velasco (2021) encontró una correlación de  $-0.771$  entre las variables, es decir cuanto menos desarrolladas tengan las habilidades sociales, mayor será su nivel de conductas agresivas. Estos resultados son corroborados con la investigación de Echeburúa y Requesens (2009) quienes indican que los adolescentes prestan más atención a sus teléfonos y a los videojuegos, dejando de lado su círculo social o a las personas que le rodean, del mismo modo el consumo de videojuegos produce una carga intensa de violencia, interfiriendo negativamente en su vida cotidiana.

Añadiendo, con respecto a la hipótesis específica, la dependencia a los videojuegos tiene influencia hacia la conducta agresiva donde se observa que la

variable dependencia a los videojuegos posee un coeficiente beta  $b=0.189$  con un  $p<0.05$ , es decir que la Adicción a los videojuegos es una variable directamente predictora de intensidad muy baja sobre la agresividad. Este resultado se contrasta con la investigación de Gómez et al. (2024) quienes hallaron una correlación significativa entre las variables ( $R=.360$ ;  $R^2=.130$ ), demostrando que existe una correlación altamente positiva entre las variables y obtuvieron que la dependencia a videojuegos predice la agresividad hasta en un 13%, de manera que, a mayor dependencia a los videojuegos mayor será la agresividad, evidenciando que los altos niveles de violencia en los videojuegos inciden en el control de los impulsos, se da de manera especial en los varones, quienes presentan mayor dependencia a videojuegos que las mujeres. Del mismo modo, Reyes y Carhuatanta (2024) en sus resultados demostraron que existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la conducta agresiva entre los adolescentes ( $\rho= 0.306$ ), es decir, a mayor exposición a los videojuegos de forma desmedida y sin control, mayor serán las conductas agresivas en los adolescentes. Estos hallazgos coinciden con el estudio de Márquez et al. (2023) quien indica que los adolescentes al tener un mayor alcance a los dispositivos electrónicos y acceso al internet, a su vez utilizándolos como una forma de entretenimiento, dentro de los cuales se encuentran los videojuegos con contenido violento, que generan aprendizajes de conductas agresivas en los adolescentes, que puede llegar a influir en sus relaciones interpersonales. De igual manera, los autores Mogollon y Perez (2024) quienes refieren que la dependencia a los videojuegos es un problema que puede afectar a los adolescentes, llegando a ocasionar problemas sociales, en su conducta, en su aprendizaje y generando ansiedad por el uso excesivo de juegos en donde se utilice la violencia.

Así mismo, con la siguiente hipótesis específica, las habilidades sociales poseen un coeficiente beta  $b=-0.321$ , es decir que las Habilidades Sociales es una variable indirectamente predictora de intensidad baja sobre la conducta agresiva. Al comparar con otros estudios, se corrobora con Obregón (2023) sus resultados

estadísticos arrojan que el valor de  $-,374^{**}$  y el valor P (significancia) es de 0.001, siendo menor a 0.05, mostrando que existe una correlación negativa y baja entre ambas variables de estudio; esto significa que los individuos que presentan altos niveles de habilidades sociales tendrán menores niveles de agresividad y viceversa. Así mismo, el autor Davelouis et al. (2020) encontró que la conducta agresiva y las habilidades sociales básicas presentan una correlación ( $\rho = -0.782$ ;  $p < -0.005$ ) entre la conducta agresiva y las habilidades sociales básicas en adolescentes del nivel secundaria; de manera que a mayor nivel de conductas agresivas existe menor presencia de habilidades sociales básicas. Esta información concuerda con la investigación de Garaigordobil y Oñederra (2010) donde afirman que las conductas agresivas inician del déficit de competencias sociales, presentando un bajo nivel de inteligencia emocional, baja autoestima, baja tolerancia a la frustración y baja impasibilidad. Añadiendo a lo mencionado anteriormente Calero (2024), refiere que la etapa de la adolescencia es importante para el desarrollo adecuado de las habilidades sociales, ya que influye en la conducta de las personas, así mismo, los estudiantes pueden experimentar vivencias relacionadas con problemáticas sociales, presentando reacciones agresivas ante diferentes escenarios, evidenciando bajo nivel de las habilidades sociales.

Finalmente, de acuerdo a nuestro objetivo general, se obtuvo una correlación y un nivel de predicción bajo con un nivel de significancia aceptable entre las variables de dependencia a los videojuegos y agresividad. Por tal razón, esto demuestra que no solo la variable dependencia a los videojuegos influye en el surgimiento de conductas agresivas de los adolescentes, sino que podría haber otras variables que expliquen las conductas agresivas como los tipos de familia, el entorno social, la violencia de hogar y estado de ánimo Cáceres (2021).

## 5. Conclusiones

- Primero: Entre las variables dependencia a los videojuegos y conducta agresiva existe una relación directa y de magnitud muy baja.
- Segundo: Entre las variables habilidades sociales y conducta agresiva existe una relación directa y de magnitud baja.
- Tercero: Se observa un coeficiente de determinación ajustado  $R^2=0.145$ ; es decir que la agresividad es predicha hasta en un 14.5% por la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales.

## 6. Recomendaciones

- Desarrollar talleres de psicoeducación a los docentes y tutores sobre la dependencia a los videojuegos, habilidades sociales y conductas agresivas.
- Impartir talleres didácticos para los estudiantes sobre el uso adecuado del internet, dando a conocer temas sobre habilidades sociales, inteligencia emocional y habilidades blandas.
- Elaboración de programas de prevención del uso excesivo de videojuegos y sus consecuencias, entrenamiento en habilidades sociales, manejo de emociones.
- A futuras investigaciones se sugiere abarcar una población más grande para obtener mejores resultados, del mismo modo aplicar en otro tipo de población.

## Referencias

- Andrade, J., Mendoza, M., Zapata, K., y Sierra, L. (2020). Relación entre conflictos de la adolescencia y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa de Risaralda. *Pensamiento Americano*, 13(25), 52–61. <https://doi.org/10.21803/pensam.13.25.385>
- Aguilar, R., Inofuente, E., Soncco, Quispe.,M. (2023). Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca. [Universidad Peruana Unión].[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/6431/Rosely\\_n\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2023.pdf?sequence=9&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/6431/Rosely_n_Tesis_Licenciatura_2023.pdf?sequence=9&isAllowed=y)
- Asociación Psicológica Americana (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5 (5a. ed). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice-Hall
- Begum, F., Uddin, M., Parmita, P., y Sultana, M. (2019). La adicción a los juegos predice la ira y el comportamiento perturbador entre los adolescentes en la ciudad de Dhaka. *Dhaka University Journal of Psychology*, 41, 71-79.
- Bisso-Andrade, A. (2007). Ludopatía. *Revista de la Sociedad Peruana de Medicina Interna*, 20(2). <http://51.79.48.69/index.php/spmi/article/view/286/339>
- Buiza, C. (2018). *Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados*. (Tesis de posgrado). Universidad de Málaga, España.
- Buss, A., y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.
- Cáceres (2021). Dependencia a los video juegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima-Sur. Universidad Autónoma del Perú.

[https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2167/C%  
%a1ceres%20Ccahuana%2c%20Samier.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2167/C%c3%a1ceres%20Ccahuana%2c%20Samier.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

Cajahuanca, Y. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021 [Universidad Autónoma del Perú].

Calderón, R. (2022). Estadística de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares.

Calero (2024). Programa de habilidades sociales para prevenir las conductas agresivas en estudiantes de secundaria. *Revista Científica Epistemia*, 8(1), 52-60.  
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/EPT/article/view/2720/3049>

Candiotti, L. (2023). Dependencia a Los Videojuegos Y Hostilidad En Estudiantes De Un Colegio De San Juan De Lurigancho [Universidad Nacional Federico Villareal].

Challco, S., y Guzman, K. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín].  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chaves, A. (2001). Implicaciones Educativas de la Teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59–65.

Chirinos, W. (2019). La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad [Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola].  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>

Chiroque, H. (2021). Modelo didáctico comunicativo para fortalecer la expresión oral, con enfoque sociocultural de Vigotsky, en los niños y niñas de 5 años de una I.E. pública del distrito de Morropón. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo].

- Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69.  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.  
<http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cohen, S., y Coronel, C. (2016). Aportes de la teoría de las habilidades sociales a la comprensión del comportamiento violento en niños y adolescentes. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional En Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores En Psicología Del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 492–495. <https://www.academica.org/000-020/753.pdf>
- Corrales, Y. (2019). Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho en la Universidad Andina del Cusco en la provincia de Canchis [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega].
- Davelouis, V., F. (2020). Conductas agresivas y habilidades sociales en adolescentes del VII ciclo de secundaria de una Institución Educativa en San Juan de Miraflores, 2019. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima.
- Echeburúa, E., & Requesens, A. (2009). Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Pirámide.
- Echeburúa, E., y Requesens, A. (2012). Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes.  
<http://omextad.salud.gob.mx/contenidos/investigaciones/Guiaparaeducadores.pdf>

- Estrada, E., Gallegos, N., Mamani, H., y Zuloaga, M. (2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 40(1), 81–87.
- Estrada, E., y Mamani, H. (2020). Habilidades sociales y clima social escolar en estudiantes de educación básica. *Revista Conrado*, 16(746), 135–141. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000500135](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500135)
- Estrada, E., Paricahua, J., Velasquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., y Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 242–250.
- Faya, J., y González, F. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Perú.
- Favicela V. La expresión de la ira y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador; 2022. Disponible en: [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34780/1/Favicela Yanchaliquin Viviava Alexandra- repositorio.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34780/1/Favicela%20Yanchaliquin%20Viviava%20Alexandra-repositorio.pdf)
- Flores, H. (2020). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019 [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/533>
- Fuentes, L., y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos escolares en Sincelajo. *Opción*, 31(6), 318–328. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- Garaigordobil, M. y Oñederra, J. (2010). Inteligencia emocional en las víctimas de acoso escolar y en los agresores. *European Journal of Education and Psychology*, 3(2),

243-256. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/49943759> Gonçalves, B., Pimentel, C., Miranda, M. y Evangelista, T. (2020). "Brutal Kill!" Videojuegos violentos como predictores de agresión. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. <https://www.scielo.br/j/psuf/a/svdqhNdg9TnRHXcY3Rx4fnk/?lang=en>

Geng, K., & Torres, I. (2023). Adaptación de la escala de habilidades sociales en estudiantes de nivel secundaria de Lima Metropolitana. Universidad César Vallejo. <http://www.scielo.br/pdf/ean/v13n2/v13n2a08.pdf>. 2009 abr-jun; 13(2).

Gómez, I., Yañacc, D., Malca, S., & Morales, W. C. (2024). Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la COVID-19. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 22(62), 195–212. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v22i62.8583>

Gismero, E. (2010). *Escala de Habilidades Sociales*. (3° ed.). Madrid: TEA Ediciones, S.A

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill

Hernanz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(126). doi:<https://dx.doi.org/10.4321/S0211-57352015000200006>

Hidalgo M., Rodríguez L. y Muñoz M. 2023. *Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia. Adolescere*. 9(1)

Huamán, J. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and Public Health*, 4(1), 27–37

- Huaripoma, C. (2023). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021 [Universidad Privada del Norte]. <https://orcid.org/0000-0002-7778-3141>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2023). El 91,3% de la población de 6 y más años de edad que usa internet accedió a través de un teléfono celular
- León, T. (2020). Agresividad según género en adolescentes estudiantes de una Institución Educativa Estatal de Trujillo [Universidad Privada Antenor Orrego]. [http://www.gonzalezcabeza.com/documentos/CRECIMIENTO\\_MICROBIANO.pdf](http://www.gonzalezcabeza.com/documentos/CRECIMIENTO_MICROBIANO.pdf)
- López, O., Pinargote, C., Cedeño, E., Zambrano, W., y Mendoza, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 633–646.
- Luque, S., & Mamani, G. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100615/Luque\\_S-S-Mamani\\_TGSD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100615/Luque_S-S-Mamani_TGSD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Mariluz, O. (2021,13,11). Gamers en Perú: el 69 % de la población consume videojuegos, según estudio. *Gestion*. <https://gestion.pe/tendencias/gamers-en-peru-crece-exponencialmente-el-consumo-de-videojuegos-este-ano-nndc-noticia/>
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.

- Martínez, J. (2020). Efectos de un programa de habilidades sociales sobre la agresividad en adolescentes de un colegio estatal de Comas. Universidad Ricardo Palma. <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/urp/1040>
- Martínez, A., y Campos, W. (2015). Correlación entre Actividades de Interacción Social Registradas con Nuevas Tecnologías y el grado de Aislamiento Social en los Adultos Mayores. *Revista Mexicana de Ingeniería Biomédica VO - 36*, 36(3), 181. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmib/v36n3/v36n3a4.pdf>
- Márquez, C., Quintero, 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 Villavicencios, N. (2012). "Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revistas de investigación UNMSM*, 15(1), 147-161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Melodelgado, A., y Rodríguez, M. (2020). Habilidades sociales en niños y adolescentes Una Revisión Teórica. 7(1), 69–75. <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/2200>
- Ministerio de Cultura (2020). Análisis ¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?. Análisis de resultados de adquisición de bienes de la ENAPRES 2019.
- Mondragón, G., Moscol, J., y Uriarte, E. (2023). Habilidades sociales en el contexto de la educación básica en Perú. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias*

de La Educación, 7(30), 1962–1974.  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.642>

Mogollon, D., & Perez, J. (2024). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023. Universidad Señor de Sipán.

Obregón, G.(2023)Habilidades sociales y agresividad en estudiantes de 4to de secundaria de una Institución Educativa de Lima.

Organización Panamericana de la Salud (2020). Los jóvenes y la salud mental en un mundo en transformación.[https://www.paho.org/pan/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1120: los-jovenes-y-la-salud-mental-en-un-mundo-en-transformacion&Itemid=442](https://www.paho.org/pan/index.php?option=com_content&view=article&id=1120:los-jovenes-y-la-salud-mental-en-un-mundo-en-transformacion&Itemid=442).

Palacios, H. (2017). Propiedades psicométricas de la escala de habilidades sociales (EHS) en estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas de Comas, 2017. Universidad César Vallejo. file:///C:/Users/ASUS/Documents/tesis funcionalidad familiar/aguilar\_pp.pdf

Palomino, C. (2022). Agresividad y dependencia en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021 [Universidad Autónoma del Perú].

<http://repositorio.uch.edu.pe/xmlui/handle/uch/112>[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/ream/handle/123456789/13540/COMUNICACION\\_FAMILIAR\\_FAMILIA\\_FLOR\\_ES\\_BENAVENTE\\_TA\\_NIA\\_NOELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/ream/handle/123456789/13540/COMUNICACION_FAMILIAR_FAMILIA_FLOR_ES_BENAVENTE_TA_NIA_NOELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)[http://repositorio.uladech.edu.p](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/ha)

- Peralta, Lady, y Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *Revista de Investigación y Casos de Salud*, 5(3), 118–130.
- Pérez, E. R., & Medrano, L. (2010). Análisis factorial exploratorio : Bases conceptuales y metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias Del Comportamiento*, 2(1), 58–66.
- Peñafiel P, Serrano G. (2010) *Habilidades sociales*. Madrid, España: Editorial EDITEX.
- Quiroz, M. (2023). Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria. Universidad Autónoma del Perú.
- Quispe, N. (2021). Relación entre la conducta agresiva y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de un colegio de Breña. Universidad Nacional Federico Villareal.
- Remigio, J. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Perú.
- Reyes y Carhuatanta (2024). Adicción a los videojuegos y conducta agresiva de los estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023. Universidad Señor de Sipán.  
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/12427/Cunias%20Reyes%2c%20Yeny%20Fiorela%20-%20Vasquez%20Carhuatanta%2c%20Karina.pdf?sequence=12&isAllowed=y>
- Sánchez, J., Telumbre, J., y Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1–14.  
<https://doi.org/10.21134/HAAJ.V21I1.558>

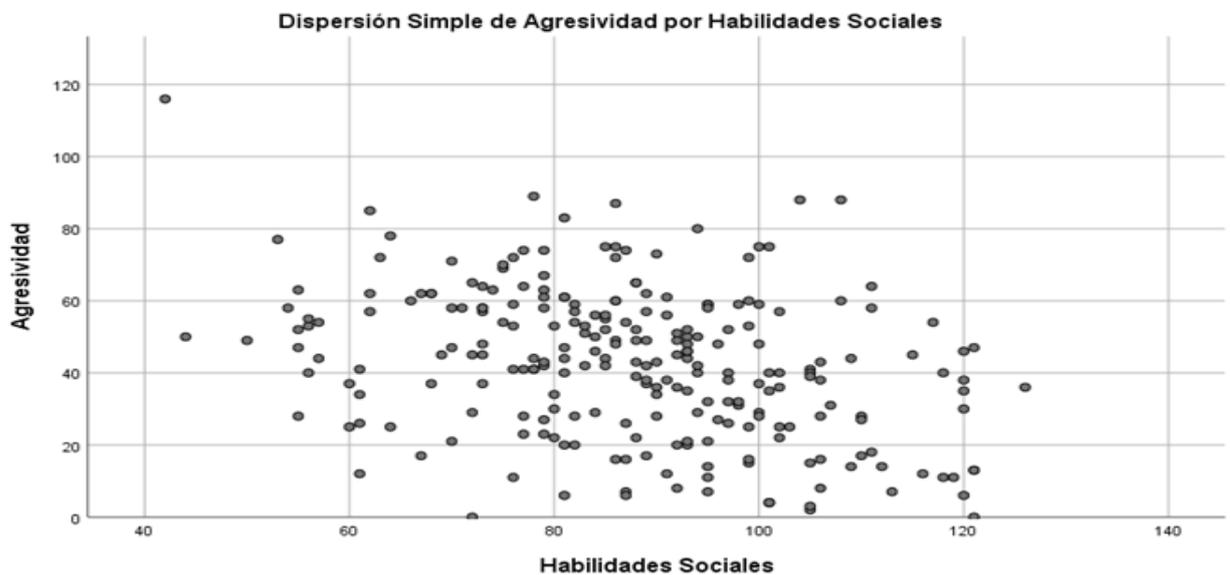
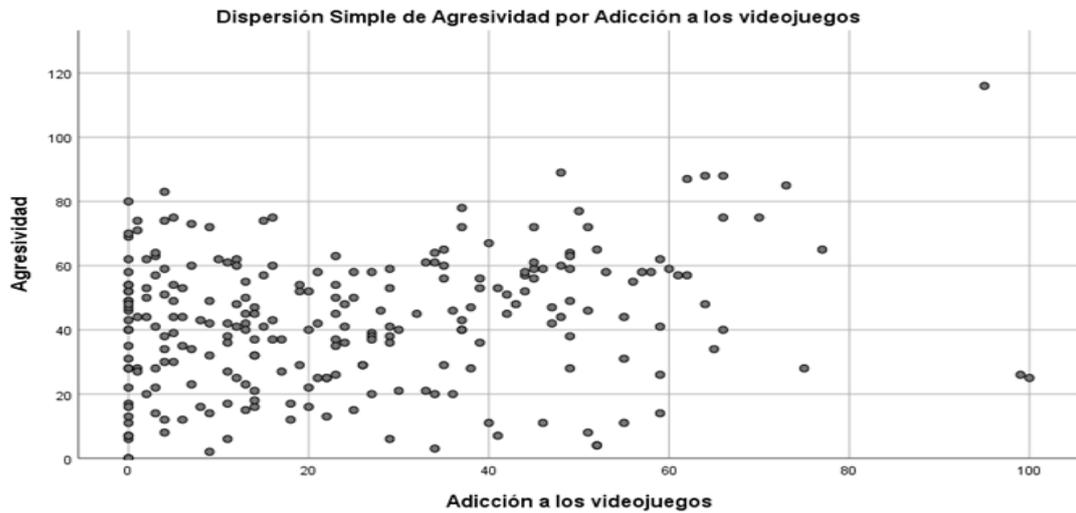
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Suasnabas, L., Guevara, G., y Schuldt, O. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *RECIMUNDO: Revista Científica de La Investigación y El Conocimiento*, 1(4), 983–1000.
- Unión, U. P. (2017). Universidad Peruana Unión: REGLAMENTO DE INVESTIGACIÓN. 1–128. [https://drive.google.com/file/d/0B\\_9dRZmkTMQbZVpHMGdUWVAzR2ZtNUd2eGtwOWVDcU9n a2U0/view](https://drive.google.com/file/d/0B_9dRZmkTMQbZVpHMGdUWVAzR2ZtNUd2eGtwOWVDcU9n a2U0/view)
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: adicciones y factores predictores. *Avances Psicologicos*, 18(1), 103–110. Retrieved from [https://scholar.google.es/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Des%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1%26scioq%3Dadiccion%2Ba%2Bvideojuegos%2Badolescentes&citilm=1&citation\\_for\\_view=hQbqbM0AAAAJ:\\_FxGoFyzp5QC&hl=es&oi=p](https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Des%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1%26scioq%3Dadiccion%2Ba%2Bvideojuegos%2Badolescentes&citilm=1&citation_for_view=hQbqbM0AAAAJ:_FxGoFyzp5QC&hl=es&oi=p)
- Velasco, C. (2021) Habilidades sociales y conductas agresivas en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa pública “Cristo Rey” de motupe-Lambayeque. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1346/Velasco%20Falla%2c%20Cris%20Yanet.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Vilà, R., Torrado, M., & Reguant, 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>

Villena, C. (2021). Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019. (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma, Perú.

## 7. Anexos

Supuesto 1: Linealidad

El supuesto de linealidad, se cumple porque se observa un comportamiento lineal entre las variables.



Supuesto 2: Independencia de los errores

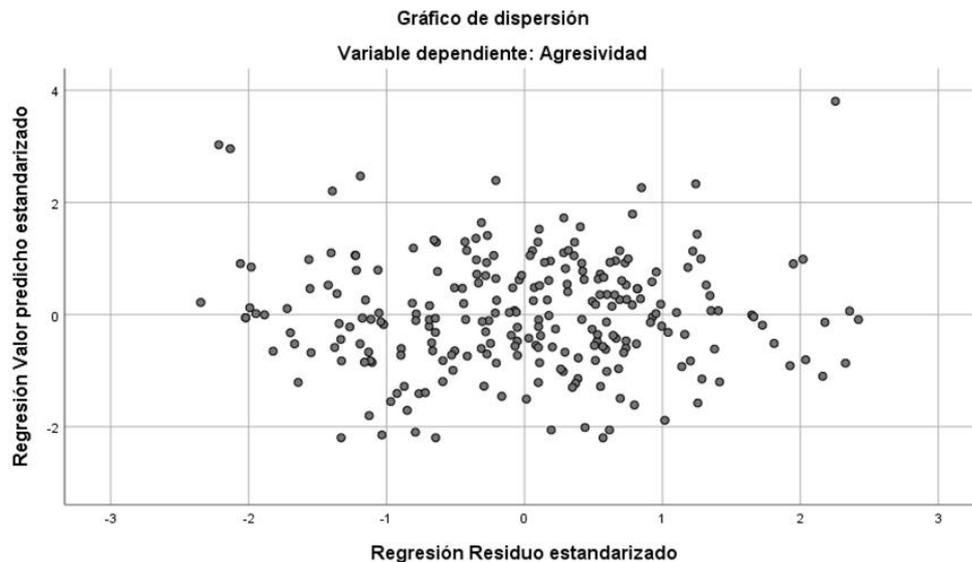
El supuesto de independencia de los errores, se cumple debido a que se observa un Durbin Watson=2,38 valor que se encuentra entre los rangos de 1.5 y 2.5.

Modelo	R	R cuadrado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson	
1	,390 <sup>a</sup>	,152	,145	18,968	2,015

- a. Predictores: (Constante), Habilidades Sociales, Adicción a los videojuegos
- b. Variable dependiente: Agresividad

Supuesto 3: Homocedasticidad

El supuesto de homocedasticidad, no se observan las pautas de asociación entre los valores predichos y los residuos.



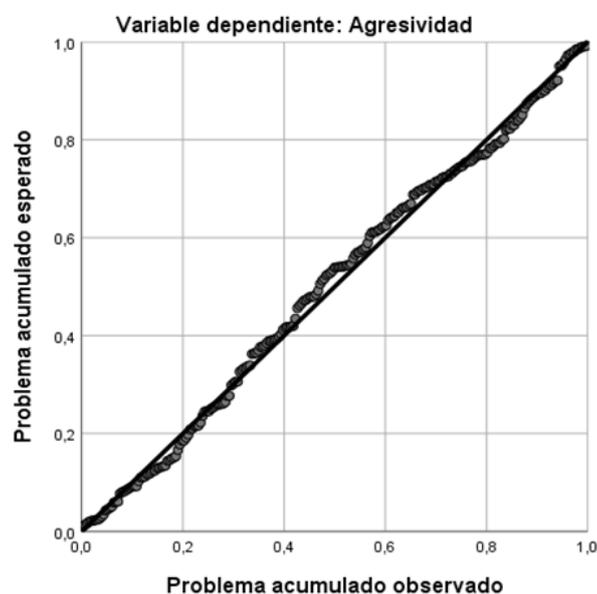
#### Supuesto 4: Normalidad

El supuesto de normalidad, se observa que los puntos reflejan una distribución normal. Por otra parte, según los ajustes de Kolmogorov Smirnov implica que las variables siguen la ley normal, esto sucede cuando el nivel de significancia es mayor al 0,05 en ambas variables (Sig. Asintótica bilateral)

#### Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Dependencia a los videojuegos	Habilidades Sociales	Agresividad
N		245	245	245
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	24,63	87,51	42,80
	Desv. Desviación	21,801	16,711	20,517
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,129	,032	,042
	Positivo	,124	,030	,039
	Negativo	-,129	-,032	-,042
Estadístico de prueba		,129	,032	,042

Gráfico P-P normal de regresión Residuo estandarizado



Supuesto 5: No colinealidad

El supuesto de no colinealidad, expresan tolerancias mayores a 0.10 y valores VIF menores a 10, de manera que se cumple con este supuesto.

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados			Estadísticas de colinealidad	
	B	Desv. Error	Beta	t	Sig.	Tolerancia	VIF
1 (Constante)	72,909	6,802		10,718	,000		
Adicción a los videojuegos	,178	,056	,189	3,173	,002	,988	1,012
Habilidades Sociales	-,394	,073	-,321	-5,391	,000	,988	1,012

a. Variable dependiente: Agresividad

## Resolución del comité de ética



Lima, Ñaña, 08 de julio de 2024

### EL COMITÉ DE ÉTICA Y BIOÉTICA DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

#### CONSTA

Que el proyecto de investigación de **Quenta Hanco Mary Cruz** identificado (a) con DNI No. **77224309**, **Puma Sapillado Karyme Vivian** identificado (a) con DNI No. **72816643** y su asesor (a) la **Farceque Huancas Santos Armandina** identificado (a) con DNI No. **43711213** con el título: **"Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca, 2024"**, **requisito para optar el título profesional de Psicólogo** fue evaluado y aprobado por el Comité de Ética y Bioética de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud; considerando su calidad científica, bienestar de los participantes, y en conformidad con los estándares éticos establecidas en el Código de ética para la Investigación de la Universidad Peruana Unión (CoEIn - UPeU).

Para mantener la aprobación del Comité de Ética y Bioética, se tiene que cumplir con los siguientes requisitos:

1. Cada participante debe dar su consentimiento informado. Los menores de edad deben registrar su asentimiento informado bajo el consentimiento de uno de sus padres o tutores legales, en caso de trabajos prospectivos. En caso de trabajos retrospectivos, se debe contar con la carta de autorización de la institución para el uso de los datos, si no es de acceso público.

Los resultados de este proyecto puedan ser publicados con referencia a aprobación Número **2024-CEB-FCS - UPeU-136**

Fecha de aprobación: 2024-07-08  
Fecha de expiración: 2025-07-08



**Bjgo. José Luis Yareta Yareta**  
Presidente  
Comité de Ética y Bioética – FCS



**Lic. Daysi Brañez Hermitaño**  
Secretaría  
Comité de Ética y Bioética - FCS

Villa Unión – Ñaña, altura Km. 19 de la Carretera Central, Lurigancho-CHOSICA, Lima 15, Perú  
Teléfono (01) 618-6300 Fax: 6186339 Casilla 3564 Web: [www.upeu.edu.pe](http://www.upeu.edu.pe)  
Email: [universidadperuanaunion@upeu.edu.pe](mailto:universidadperuanaunion@upeu.edu.pe)

## Evidencia de Sumisión

 revistasalud   Responder  Responder a todos  Reenviar  

Para:  mary.quenta;  Karyme Vivian Puma Sapillado Lun 18/11/2024 19:42

 Carta N°8.doc  
53 KB

Buenas tardes, estimados investigadores:

Nos complace informarles que su trabajo ha sido seleccionado para su publicación en el próximo número de la RCCS. Para continuar con el proceso de publicación, les solicitamos firmar la carta de cesión de derechos de autor, la cual se encuentra adjunta a este correo.

Quedo atenta a su pronta respuesta.

Atentamente,  
Glendy Larico  
Editora Adjunta de la RCCS