

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en
la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023

TESIS

Para optar el Título profesional de Licenciada en Psicología

Autora:

Br. Diana Cristina Dios Martínez

Tumbes, 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en
la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dra. Calle Ramírez, Xiomara Miluska (presidente):

Dr. Infante Sanjinez, Pedro Fre (secretario):

Mgtr. Hidalgo Sandoval, Cristhiam Jacob (vocal):

Tumbes, 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en
la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023

Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido y forma

Br. Dios Martínez, Diana Cristina (autora):

Mgtr. Alfaro Garcia, Ludwing Dario (Asesor):

Tumbes, 2024



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia,
y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los seis días del mes de junio del dos mil veinticuatro, siendo las 15:00 horas, en el auditorio del Centro Académico de Investigación Psicológica de la Facultad de Ciencias Sociales, se reunieron el Jurado Calificador, designado por **RESOLUCIÓN N° 074-2023/UNTUMBES-FACSO-D.** y conformado por la Dra. Xiomara Miluska Calle Ramírez, presidenta; Dr. Pedro Free Infante Sanjinez, secretario; Mg. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval, vocal; reconociendo en la misma resolución, además, al Mg. Ludwin Darío Alfaro García., como asesor; se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación de la tesis titulada: **“CONDUCTA AGRESIVA Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN POBLACIÓN JUVENIL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DEL PERÚ, TUMBES 2023”**, para optar el título Profesional de Licenciada en Psicología, presentada por la:

BR. DIANA CRISTINA DIOS MARTÍNEZ

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de la sustentante y luego de la deliberación, el jurado, según el artículo N° 65 del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la **BR. DIANA CRISTINA DIOS MARTÍNEZ**, aprobada, con calificativo de **Muy Bueno**.

Se hace conocer a la sustentante que deberá levantar las observaciones finales hechas al final del informe de tesis, que el jurado le indica.

En consecuencia, queda apta para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del título profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las 16:10 horas del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 06 de junio del 2023.

 Dra. Xiomara Miluska Calle Ramírez DNI N° 72507299 Código ORCID: 0000-0002-7773-1800 Presidente	 Dr. Pedro Free Infante Sanjinez. DNI N° 00371505 Código ORCID: 0000-0002-4679-8420 Secretario
 Mg. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval DNI N° 44752528 Código ORCID 0000-0003-4806-9907 vocal	

CC.
Jurados (03)
Asesor - Coasesor
Interesado - Archivo (Decanato)

REPORTE TURNITIN

Conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023

por Diana Cristina Dios Martinez

Fecha de entrega: 11-jun-2024 09:15a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2400427799

Nombre del archivo: os_en_poblaci_n_juvenil_en_la_Instituci_n_Educativa_Rep_bli.docx (4.23M)

Total de palabras: 13913

Total de caracteres: 77513



Mg. Ludwing Darío Alfaro García

Asesor de tesis

DNI: 00245141

ORCID: [0000-0002-9584-9925](https://orcid.org/0000-0002-9584-9925)

Conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	www.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Mg. Ludwing Darío Alfaro García

Asesor de tesis

DNI: 00245141

ORCID: [0000-0002-9584-9925](https://orcid.org/0000-0002-9584-9925)

9	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %
10	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	revistas.unisimon.edu.co Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada San Juan Bautista Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.iaph.es Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
19	e-lecciones.net Fuente de Internet	<1 %



Mg. Ludwing Darío Alfaro García

Asesor de tesis

DNI: 00245141

ORCID: [0000-0002-9584-9925](https://orcid.org/0000-0002-9584-9925)

20	minerva.usc.es Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
22	archive.org Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
27	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	www.ifpri.org Fuente de Internet	<1 %
29	piensadh.cd hdf.org.mx Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1 %
31	repositorio.unsa.edu.pe	



Mg. Ludwing Darío Alfaro García

Asesor de tesis

DNI: 00245141

ORCID: [0000-0002-9584-9925](https://orcid.org/0000-0002-9584-9925)

	Fuente de Internet	<1 %
32	search.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Fundacion Universitaria Konrad Lorenz Trabajo del estudiante	<1 %
34	Submitted to Universidad Loyola Andalucia Trabajo del estudiante	<1 %
35	riuma.uma.es Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Mg. Ludwing Darío Alfaro García
Asesor de tesis
DNI: 00245141
ORCID: [0000-0002-9584-9925](https://orcid.org/0000-0002-9584-9925)

RESPONSABLES

Br. Dios Martínez Diana Cristina (Autora)



Mgtr. Alfaro Garcia, Ludwing Dario (Asesor):



DEDICATORIA

Agradezco a mi familia por brindarme un respaldo incondicional a lo largo de mi trayectoria académica. Gracias por mostrarme preocupación, confianza y brindarme soporte emocional. Su apoyo ha sido fundamental para mi buen desempeño durante este proceso y para alcanzar los objetivos que me he trazado. Este logro también es suyo, y les agradezco profundamente por estar siempre a mi lado."

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi guía espiritual en este desafío y brindarme la fortaleza necesaria durante toda mi formación profesional.

A mi alma mater, Universidad Nacional de Tumbes, por brindarme la oportunidad de cumplir mis metas y formar a grandes profesionales aptos y competentes al servicio de la población.

A la Institución Educativa República del Perú, por la confianza y oportunidad de formar parte de mi investigación, brindándome el acceso para la recolección de datos.

A los estudiantes que aceptaron formar parte de la investigación mostrando respeto, sinceridad y responsabilidad durante todo el proceso.

A mi docente asesor, el Mg Ludwing Darío Alfaro García, que con su ayuda y dedicación ha contribuido en el desarrollo de la presente investigación.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	xi
Agradecimiento	xii
Índice de tablas	xiv
Índice de anexos	xv
Resumen	xvi
Abstract.....	xvii
i. Introducción.....	18
ii. Revisión de la literatura	24
iii. Materiales y métodos	36
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	36
3.2. Hipótesis	37
3.3. Definición de las variables	37
3.4. Población, muestra y muestreo	37
3.5. Criterios de inclusión y exclusión.....	40
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.7. Aspectos éticos	41
3.8. Procesamiento y análisis de datos	42
iv. Resultados y discusión	43
4.1. Resultados	43
4.2. Discusión.....	48
v. Conclusiones.....	54
vi. Recomendaciones.....	56
vii. Referencias bibliográficas	58
viii. Anexos.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Distribución de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes	37
Tabla 2.	Distribución de estratos de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes.	38
Tabla 3.	Criterios de selección para la investigación.	39
Tabla 4.	Correlación entre las variables conducta agresiva y dependencia a videojuegos.	42
Tabla 5.	Correlación entre la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones de la variable conducta agresiva.	43
Tabla 6.	Niveles de conducta agresiva.	44
Tabla 7.	Niveles de dependencia a videojuegos	44
Tabla 8.	Niveles de conducta agresiva según sexo y edad	45
Tabla 9	Niveles de dependencia a videojuegos según sexo y edad	46

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.	Matriz de consistencia del estudio de investigación	63
Anexo 2.	Matriz de operacionalización de variable “Conducta Agresiva”	65
Anexo 3.	Matriz de operacionalización de variable “Dependencia a videojuegos”	66
Anexo 4.	Ficha técnica del cuestionario de agresión.	67
Anexo 5.	Ficha técnica del test de dependencia a videojuegos.	68
Anexo 6.	Consentimiento Informado	69
Anexo 7.	Asentimiento Informado	70
Anexo 8.	Cuestionario de agresividad	71
Anexo 9.	Validez y confiabilidad del Cuestionario de Agresividad (AQ)	73
Anexo 10.	Test de dependencia a videojuegos	74
Anexo 11.	Validez y confiabilidad del Test Dependencia a Videojuegos (TDV)	76
Anexo 12.	Fórmula estadística	77
Anexo 13	Resolución de aprobación de proyecto de tesis	78

RESUMEN

La investigación realizada en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes en 2023 tuvo como finalidad investigar la conexión entre la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos en la población juvenil. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño correlacional para examinar la asociación entre estas variables sin recurrir a experimentos. La muestra consistió en 267 estudiantes seleccionados de una población de 874 alumnos de secundaria, utilizando un muestreo probabilístico estratificado y criterios de selección específicos. Las pruebas empleadas fueron el Test de Agresividad de Buss & Perry, adaptado por Matalinares et al. (2012), y el Test de Dependencia a Videojuegos desarrollado por Chóliz & Marco (2011b). Los resultados revelaron una correlación estadísticamente positiva de 0.439 entre la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos, indicando niveles relevantes de agresividad en los estudiantes que muestran una mayor dependencia a estos juegos. Además, se encontró una correlación positiva entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva, demostrando que a mayor nivel de dependencia a videojuegos, se observa un aumento en la agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad. Por otro lado, el 37.8% de los estudiantes presentaron mayor conducta agresiva y el 19.9% presentaron niveles alto y muy alto de dependencia a videojuegos. En conclusión, se encontró una relación directa entre ambas variables, sugiriendo que a medida que aumenta la dependencia a los videojuegos, también lo hace el nivel de agresividad en los jugadores.

Palabras clave: conducta agresiva, dependencia a videojuegos, población juvenil, agresión física, hostilidad.

ABSTRACT

The research conducted at the República del Perú Educational Institution, Tumbes in 2023 aimed to investigate the connection between aggressive behavior and video game dependency in the youth population. The research adopted a quantitative approach, using a correlational design to examine the association between these variables without resorting to experiments. The sample consisted of 267 students selected from a population of 874 high school students, using a stratified probabilistic sampling and specific selection criteria. The tests used were the Buss & Perry Aggression Test, adapted by Matalinares et al. (2012), and the Video Game Dependency Test developed by Chóliz & Marco (2011b). The results revealed a statistically positive correlation of 0.439 between aggressive behavior and video game dependency, indicating relevant levels of aggression in students who show a greater dependency on these games. Additionally, a positive correlation was found between video game dependency and dimensions of aggressive behavior, demonstrating that higher levels of video game dependency are associated with increased physical aggression, verbal aggression, anger, and hostility. On the other hand, 37.8% of students exhibited higher aggressive behavior and 19.9% showed high and very high levels of video game dependency. In conclusion, a direct relationship between both variables was found, suggesting that as video game dependency increases, so does the level of aggression in players.

Keywords: aggressive behavior, video game dependency, youth population, physical aggression, hostility.

I. INTRODUCCIÓN

En pleno siglo XXI, la globalización ha dado como resultado la creación de un sin número de recursos que buscan resolver algunas necesidades a los seres humanos y brindar una oportunidad de crecimiento tanto personal, económica y social; es por ello importante mencionar la globalización tecnológica, puesto que, se observa avances importantes y necesarios que están involucrados significativamente en las formas de interacción y entretenimiento tanto en niños, adolescentes y adultos (Malca, 2019).

Cabe señalar que, estos avances han sido la mejor opción en plena coyuntura, ya que las medidas sanitarias han generado más tiempo libre en casa donde la tecnología se convirtió en la mejor opción para ocupar el tiempo, no obstante, muchos de los progenitores cambiaron su estilo de crianza siendo más permisivos con el uso de las aplicaciones y de tal manera mantener a sus hijos entretenidos para evitar el aburrimiento y el estrés que puede generarse en el hogar (Broche et al., 2020).

Es por ello, que los videojuegos han abarcado por completo el mercado tecnológico para entretenimiento y por ende se observa un aumento en su consumo, sin embargo, el uso de estas aplicaciones ha generado cierta controversia en la sociedad, asegurando que los videojuegos presentan efectos positivos y negativos, lo que ha permitido que investigadores se interesen por determinar qué tanto puede ocasionar el uso excesivo de un videojuego (Greitemeyer et al., 2010).

Distintos autores afirman que la integración de los videojuegos al ciberespacio trae consigo desventajas para el consumidor (González et al., 2017) debido que, esto se trata de un periodo de tiempo que los usuarios invierten en el uso de videojuegos donde aprenden, desarrollan y adoptan comportamientos que podrían ser considerados como peligrosos (Gutiérrez et al., 2014).

Surya et al. (2021) mencionaron que la finalidad de los videojuegos o juegos en línea, como una alternativa solo para el entretenimiento, han sido reemplazados por esa intensidad que hoy en día los jugadores presentan, llevándolos a invertir gran parte de su tiempo en videojuegos muy populares y que son considerados adictivos.

Los efectos que genera un videojuego van a depender sobre todo del contenido, puesto que, un videojuego que contenga una temática antisocial va a influir en el usuario para adoptar conductas antisociales, por el contrario, si un videojuego promueve las conductas prosociales, el usuario será influido de tal manera que será gratificante para él o ella tener esas conductas positivas (Greitemeyer et al., 2010).

Debido a esta situación que cada vez aumenta, el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, en sus abreviaturas DSM 5, decide integrar al diagnóstico *Trastorno de juego en Internet* cuya definición principal es la persistencia y recurrencia para jugar en el ciberespacio o juegos en línea (González et al., 2017). Sin embargo, un grupo de expertos consideran que la base científica y sus definiciones aún son débiles para argumentar esa actualización en el manual (Van et al., 2018).

Las investigaciones actuales que sí están a favor de la inclusión de este trastorno están orientadas a indagar y evaluar las problemáticas que están implicadas al uso excesivo de este medio de entretenimiento en la población infanto juvenil, asegurando que este contexto cada vez es más frecuente y motivan a seguir investigando con el objetivo de generar más evidencia científica en esta área y se logre implementar programas de atención y tratamiento (Sánchez et al., 2021).

A nivel mundial, según Forbes Staff (2022) se estima que un 40% de toda la población hace uso de videojuegos, es decir, un aproximado de 3100 millones de personas. Asimismo, Asia es considerado como el mercado de videojuegos más grande del mundo, debido que, en 2021 alcanzó una cifra de 1480 millones de jugadores y en segundo lugar está ubicado Europa con una cifra de 715 millones de jugadores (Raja & Sivakumar, 2022). En el año 2021, en India, se realizó una encuesta sobre el uso de

juegos en línea y como resultados se obtuvo que, más del 68% de los participantes hacen uso diario de videojuegos, en especial de los juegos en línea (Raja & Sivakumar, 2022)

A nivel de Latinoamérica, se registra aproximadamente 220 millones de jugadores lo que confirma un aumento anual en 11.1%. Sin embargo, las investigaciones de esta problemática se mantiene escasa en este continente (Newzoo, 2018). En México el consumo de los videojuegos cada vez aumenta, en 2018 llegó a representar un 46% de la población (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2020).

En Perú, alrededor del 70% de adolescentes de entre 12 y 17 años están reportados como consumidores de videojuegos a través de internet, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018). Además, Vara (2018) halló una asociación notoria entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, sugiriendo que un aumento en la dependencia conlleva a un incremento en los niveles de agresividad entre los estudiantes de educación secundaria en dos colegios localizados en Villa María del Triunfo.

Asimismo, el Ministerio de Salud (2021) refiere que, cada vez son más los casos de niños y adolescentes con problemas en adicción a esas aplicaciones, expresando su preocupación por posibles consecuencias a futuro. Por otro lado, los dispositivos de videojuego como Nintendo, Xbox, Playstation, laptop, Tablet y smartphone se consideran como un tema de discusión por los problemas que puede generar a nivel de ansiedad, autoestima y conductas agresivas causadas por las acciones violentas que presenta un videojuego, por ejemplo; luchas, matanzas, peleas, guerras e incluso pornografía (Malca, 2019).

En la región Tumbes, no se ha documentado ningún estudio que indique la presencia o ausencia de una conexión entre la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos. A pesar de esto, la situación observada no difiere de la realidad nacional, puesto que en la actualidad el índice de niños y adolescentes que consumen videojuegos aumentó por la difusión de la virtualidad junto al apego de dicha población

a estos aplicativos. Por ello se consideró necesario e importante que, mediante la administración de instrumentos para la evaluación, se determine la relación que hay entre dichas variables.

Por lo expuesto anteriormente y con el objetivo de contribuir en la actualización de nuevos aportes relacionados a la salud mental, se desarrolló la siguiente incógnita: ¿Existe relación entre conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023?

En el contexto de esta pregunta se propuso los objetivos mencionados a continuación, como objetivo principal se planteó establecer la relación entre conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023, asimismo, se planteó cinco objetivos específicos: a) Establecer la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de la variable conducta agresiva en jugadores jóvenes de videojuegos en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023. b) Identificar los niveles de conducta agresiva en jugadores jóvenes de videojuegos en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023. c) Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en jugadores jóvenes de videojuegos en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023. d) Identificar el nivel de conducta agresiva según las características sociodemográficas como sexo y edad en los jóvenes jugadores de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023. e) Identificar el nivel de dependencia a videojuegos según las características sociodemográficas como sexo y edad en los jóvenes jugadores de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023.

Por lo tanto, es oportuno justificar el presente estudio desde varios aspectos fundamentales. Teóricamente, este estudio abordó una problemática relevante en la actualidad, se recurrió a la recopilación de información relacionada con la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos, generando un aporte significativo para comprender las dinámicas específicas entre estas variables en el contexto peruano. Al enfocarse en una población juvenil en la región de Tumbes, este estudio no solo aporta al conocimiento global sobre los efectos del consumo desmesurado de videojuegos en

el comportamiento, además, ilumina aspectos particulares de la cultura y las interacciones sociales en Perú.

Metodológicamente, la investigación se justificó por el empleo de instrumentos validados y confiables, que permitieron medir las variables de interés con precisión. El Cuestionario de Agresividad (Buss & Perry, 1992), adaptado a la población peruana, y el Test de Dependencia a Videojuegos (Chóliz & Marco, 2011a), proporcionaron datos sólidos. El enfoque metodológico riguroso y la utilización de técnicas estadísticas avanzadas garantizaron que los hallazgos sean robustos y aplicables a futuras investigaciones sobre la misma temática. Además, se empleó un diseño transversal no experimental facilitando una comprensión exhaustiva del fenómeno en cuestión.

Desde el aspecto práctico, los hallazgos de esta investigación proporcionaron una base sólida y fundamentada para la elaboración de programas destinados a la promoción y prevención. En el contexto local de Tumbes, la comprensión detallada de la conexión entre la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos es crucial para varias razones. Primero, los hallazgos pueden informar a las autoridades educativas sobre la relevancia de desarrollar estrategias que regulen el tiempo y la calidad del uso de videojuegos entre los estudiantes, así como la incorporación de actividades alternativas y educativas que fomenten habilidades sociales y emocionales para mitigar los efectos negativos de los videojuegos. Segundo, los resultados respaldan la formulación de campañas de concientización dirigidas a padres y tutores sobre los posibles impactos de los videojuegos en el comportamiento de los jóvenes, así como la relevancia del seguimiento parental. Tercero, el reconocimiento de niveles altos de dependencia a los videojuegos y conducta agresiva alertaron a los expertos de la salud mental sobre la necesidad de desarrollar programas de prevención y tratamiento específicos para esta población.

Este estudio no solo enriquece el conocimiento teórico sobre la conexión entre la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos, sino que también ofreció herramientas prácticas que pueden mejorar la calidad de vida en la comunidad de Tumbes. La aplicación de sus resultados puede llevar a intervenciones efectivas que

aborden problemas específicos y promuevan un desarrollo saludable y equilibrado entre los jóvenes.

El presente estudio se organiza en ocho capítulos. En el primer capítulo, se aborda la descripción de la problemática de investigación, los objetivos y la justificación. El segundo capítulo se dedica a revisar la literatura relevante, incluyendo diversos estudios, teorías y conceptos que respaldan la investigación. El tercer capítulo abarcará los materiales y métodos utilizados, detallando el tipo de investigación, la muestra, la población, los criterios de selección, las técnicas e instrumentos empleados, el procedimiento de análisis de datos y consideraciones éticas. En el cuarto capítulo se exponen los resultados obtenidos, seguido de las conclusiones en el quinto capítulo, y las recomendaciones en el sexto. El séptimo capítulo detalla las referencias bibliográficas citadas en el estudio, mientras que el octavo está conformado por los anexos, que incluyen las fichas técnicas de los instrumentos, la matriz de consistencia, la operacionalización de variables y las resoluciones.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

A veces, la sociedad tiende a confundir entre conducta violenta y conducta agresiva. De acuerdo con la definición de la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 2002, la violencia se define como el empleo deliberado de poder físico, fuerza o amenaza, dirigido hacia una persona, un grupo o uno mismo, con el objetivo de causar daños tanto psicológicos como físicos, incluyendo la muerte o complicaciones en el desarrollo de la víctima. Por otro lado, el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) conceptualiza la agresividad como una propensión a reaccionar de manera violenta.

Para Bandura (1973), agresividad es un patrón de conductas innatas que están determinados por estímulos provocando daños. De tal modo, para Ellis (2007) la conducta agresiva es aprendida a través del condicionamiento clásico, donde se incorpora al repertorio de conductas mediante el uso de premios y sanciones que moldean la conducta. Este autor destaca el papel del aprendizaje del entorno, argumentando que los individuos adoptan conductas agresivas a medida que las observan y practican en su ambiente circundante.

En contraste, Buss (1961) sostiene que la conducta agresiva se caracteriza como una respuesta instrumental, no motivacional, sugiriendo que los individuos pueden ser impulsados por estímulos perjudiciales presentes en su vida diaria, asimismo, conceptualizó a la agresión como una reacción a un estímulo dañino dirigido a otro sujeto. Esto explica cuando el individuo presenta una falta de control de ira y frente a un estímulo hostil su respuesta es el impulso de dañar a la otra persona, es por ello, la existencia de una víctima y un agresor.

Respecto al comienzo de la conducta agresiva, muchos autores mencionan su comienzo generalmente en la etapa de la niñez y puede agravarse a partir de la

pubertad (Penado et al., 2014), especialmente cuando se presenta antecedentes de agresión en el ambiente (Patrón & Limiñana, 2005).

Desde el área de la psicología se considera a la agresividad como una característica de la conducta humana considerándose como un comportamiento innato que puede ser influenciado por factores externos ambientales, sociales y educativas (L. Rodríguez & Imaz, 2020).

Existen diversos problemas de conducta que incluyen por ejemplo comportamientos desafiantes, disruptivos, antisociales, incumplimiento a las reglas, trastorno de conducta, trastorno negativista desafiante, incluso hoy en día se añade a esta lista adicciones conductuales, por ejemplo, el uso excesivo de internet o videojuegos (L. Rodríguez & Imaz, 2020).

Los problemas antes mencionados suelen ser frecuentes en la infancia que podría volverse crónicos y estar presente durante el desarrollo de la persona, sin embargo, si se aborda adecuadamente junto con la participación de la familia se puede evitar muchas consecuencias, dado que, muchas veces estos problemas se vinculan al bajo rendimiento académico, a las inasistencias en la escuela y una deficiencia en la crianza de los hijos dentro del hogar (L. Rodríguez & Imaz, 2020).

Las causas de las conductas agresivas se pueden explicar por distintos contextos sociales; sin embargo, es necesario apoyarse de teorías que aportan las ciencias, tales como la psicología, antropología y sociología. Estas teorías se agrupan en instintivas y del impulso, y teorías ambientales (Penalva, 2018).

Dentro de la categoría de las teorías instintivas y del impulso se encuentra los modelos innatistas o activistas y el modelo de frustración – agresión. El modelo teórico innatistas o activistas consideran que la agresión es un componente necesario y fundamental del comportamiento humano, relacionado con impulsos internos y aspectos innatos del individuo. Según esta perspectiva, la agresión juega un papel vital en la adaptabilidad y supervivencia del ser humano. Algunos teóricos, como Ramos

(2008), argumentan que la agresión ha sido un mecanismo clave en la evolución humana, facilitando la transformación del mono en hombre.

Sin embargo, es crucial entender que esta teoría no es universalmente aceptada y existen matices y discrepancias. La agresión, según algunos psicólogos, debe ser entendida en un contexto más amplio, considerando factores sociales, culturales, y situacionales. La educación es destacada por teóricos como Enriquez (2021) como un medio vital para guiar la agresión en beneficio del desarrollo racional humano, y para mitigar los daños potenciales que esta conducta puede causar.

Entre las principales teorías activistas o innatistas se encuentra el modelo teórico de la personalidad, el modelo teórico etológico, el modelo psicoanalítico y el modelo genético, respecto a la primera esta teoría considera a la conducta agresiva como parte de los rasgos que compone la personalidad del ser humano relacionado con la ausencia de autocontrol e impulsividad (Albaladejo, 2011; Ramos, 2008). Diversos investigadores como Eysenck, Kretschmer y Gray, entre otros, respaldaron esta teoría utilizando el modelo hipocrático-galénico y llevando a cabo estudios transculturales, entre otros enfoques. Estos estudios buscaban explicar la conducta violenta relacionándola con los niveles de psicoticismo y neuroticismo, indicando que niveles elevados de estos rasgos psicológicos pueden desencadenar un aumento en la conducta, el estado de ánimo y comportamientos antisociales, como, por ejemplo, conductas impulsivas en los seres humanos (Squillace et al., 2011).

En relación a la teoría etológica, postula que la conducta agresiva es consecuencia de impulsos innatos que se han ido desarrollando a medida que el ser humano crece (León, 2013). Al respecto, Chóliz (2002) postula que las conductas agresivas es una respuesta a los impulsos innatos debido que se manifiestan en el sujeto en distintas maneras y por diferentes sucesos.

La teoría psicoanalítica postula que la conducta agresiva es instintiva y se origina debido a la sensación que tiene el ser humano por una insatisfacción interna. Recordando que esta teoría surgió con las investigaciones de Freud quien consideró

en primera instancia que el responsable de la conducta agresiva era el instinto sexual y subsiguientemente incluyó los instintos del ego (Ramos, 2008).

La teoría genética se apoya en la postura de que las conductas agresivas son el resultado de diversos procesos hormonales y bioquímicos que se presenta en el cuerpo (Ramos, 2008).

Ahora, respecto del modelo teórico de Frustración – Agresión propuesto por Dollard et al. (1939), sostuvo que el sujeto presenta conductas violentas cuando se encuentra implicado en situaciones que le generan frustración y cuanto más sea el nivel de frustración en el sujeto más será su conducta violenta.

En relación a las teorías ambientales se encuentran las teorías psicológicas, sociológicas, antropológicas y ecológicas (Penalva, 2018). Dentro de la teoría psicológica destaca el modelo de aprendizaje social elaborado por Bandura (1982), cuyo autor considera que la conducta agresiva se desarrolla a través de la observación y la imitación, lo que significa que las personas adquieren nuevas conductas al ver cómo otras la llevan a cabo. Asimismo, identifica componentes clave como la atención, retención, reproducción y motivación.

La teoría destaca que la observación de recompensas y castigos influye en la probabilidad de imitar un comportamiento. Esta teoría es fundamental para comprender el efecto de los diferentes medios de entretenimiento, como los videojuegos, en el comportamiento agresivo. Investigaciones han confirmado que la exposición a modelos violentos en los medios puede aumentar la agresividad en los observadores (Anderson & Dill, 2000).

También se reconoce que los entornos familiares y escolares ejercen una influencia significativa en el desarrollo de conductas agresivas, y se sugiere que los programas de intervención pueden fomentar comportamientos prosociales y reducir la agresión (Bandura, 1977). Además, la teoría de la interacción social resalta la relación entre las

características individuales y el entorno, destacando la importancia de los contextos sociales más cercanos en la vida de las personas (Albaladejo, 2011)

Otra teoría dentro de las psicológicas se encuentra el condicionamiento clásico quien postula que el resultado de que un estímulo neutro sea asociado a otro estímulo que genera agresión de manera intrínseca se está obteniendo un aprendizaje agresivo. Y la teoría del condicionamiento operante, se fundamenta en que la agresión es aprendida mediante los reforzadores y castigos de la conducta (Albaladejo, 2011).

El modelo sociológico considera el acto violento como resultado de características culturales, económicas y políticas de la sociedad(Albaladejo, 2011), por otro lado, esta teoría postula que ciertos factores como la pobreza, marginación, explotación, deficiencia en el desarrollo intelectual están involucrados en el desarrollo del comportamiento desadaptativo de ciertos individuos (Ramos, 2008).

La teoría ecológica, fundada por Bronfenbrenner en el año 1979, contempla al sujeto en este modelo, que se encuentra ensimismado en una comunidad interrelacionada y organizada en cuatro fases: a) Individual o microsistema: resulta el contexto inmediato en que se ubica el sujeto, por ejemplo, la familia o la escuela. Dentro de los factores de riesgo se encuentra la privación afectiva y una deficiencia en la educación de los padres hacia los hijos. b) Relacional o mesosistema: consiste en la interacción que ocurre entre dos o más contextos del sujeto y los factores de riesgos involucrados son el alejamiento de la familia, ausencia del apoyo social y dificultades en la relación familiar. c) Social o ecosistema: hace referencia a las estructuras directas que perjudica de forma indirecta en los individuos, un ejemplo, el televisor. d) Cultural y medioambiental o macrosistema: Son los factores que están relacionados a la cultura y sucesos históricos de una sociedad (Albaladejo, 2011; Ramos, 2008).

Según Quijano y Ríos (2015) existe una variedad de factores que impactan en la conducta agresiva del sujeto, entre ellos, la familia, la sociedad, la escuela y las características personales repercuten en la conducta del ser humano, por ejemplo, si en el núcleo familiar el sujeto se presenta con un modelo educativo y doctrina

autoritaria es muy probable que se evidencie conductas agresivas en la escuela por una figura autoritaria.

Por otra parte, se suele clasificar a la conducta agresiva de acuerdo a sus rasgos de dirección, función y naturaleza (Andreu et al., 2013; Obregón, 2017); existe dos tipos según su dirección, a) agresión directa cuando es apreciable en su expresión y b) agresión indirecta cuando la conducta agresiva es más sutil y prudente en su manifestación. En cuanto a su naturaleza, se clasifica en, a) Agresión física, compuesta por características perceptibles que son establecidas a través del contacto físico y la agresión verbal tratándose de mensaje oral para ofender a otro (Obregón, 2017). Por último, la conducta agresiva de acuerdo a su función se encuentra clasificada como: a) Reactiva, reacción por una provocación destinada a reducir la aflicción ante estímulos hostiles. b) Proactiva, es de tipo voluntaria al buscar satisfacer un deseo del agresor sin necesidad del impulso de una afectación emocional. c) Mixta, que combina la agresión proactiva y reactiva. Cabe mencionar que, la conducta agresiva de tipo reactiva predice precisamente la aparición de conflictos de conducta en adolescentes (Andreu et al., 2013).

Además, Martínez et al. (2017) clasifica la conducta agresiva en: a) Pura: hace referencia a la agresión por placer. b) Reactiva: resulta ser la respuesta a estímulos que son considerados como hostiles o amenazantes. c) Instrumental: se realiza de manera intencional para llegar a un cometido.

Los videojuegos es una especie de dispositivos digitales que son considerados como una manera de distracción, debido que, atraen a una considerable cantidad de niños y adolescentes (Chóliz & Marco, 2011b). En ese mismo contexto, Moncada & Chacón (2012) postulan que el videojuego es un medio tecnológico donde los jugadores interaccionan entre sí a través de la temática del juego, asimismo, mencionan que estos presentan normas y patrones que le permiten a los usuarios conseguir recompensas para incitarlo a seguir jugando.

A medida que el tiempo avanza, se da cada vez más el desarrollo de los videojuegos y para Labrador et. al. (2010) los videojuegos se clasifican en juegos de acción, carreras, deporte, simulación, estrategias y aventura, considerando que esta variedad genera en los individuos más interés para su consumo.

Respecto a la dependencia a videojuegos esta es definida por APA (2018) como una tendencia de los sujetos a estar profundamente involucrado con el uso de videojuegos, ocasionando un daño significativo en su vida cotidiana. Por otro lado, Amador (2018) define la dependencia a videojuegos como el uso desmesurado y compulsivo que puede ocasionar alta implicación.

Según el DSM – 5, define a la dependencia a videojuegos como con un conjunto de conductas disfuncionales de manera recurrente y persistente de juego que llega a generar dificultades en las actividades del sujeto.

Griffiths (2000) argumentó que las adicciones presentan ciertas características y entre ellas se encuentra la alteración en el estado emocional, cambio en la tolerancia para conseguir los efectos iniciales, síntomas de abstinencia, presencia de conflictos y recaídas, asimismo, postula que la etiología de una conducta adictiva suele empezar en la etapa de la adolescencia. Ahora, desde el aspecto de videojuegos, manifiesta que las recompensas crean mayor dependencia a videojuegos y estas suelen ser el aumento de puntos para superar a sus competidores.

Existen distintas teorías y modelos que explican la dependencia a videojuegos, por ejemplo, el modelo de neo - asociación cognitiva de Berkowitz (1989) donde se postula que al hacer uso de videojuegos se puede generar distintos pensamientos, emociones y recuerdos agresivos como por ejemplo los sentimientos de frustración, por lo tanto, afirma que la conducta del consumidor de videojuegos puede verse influida por los juegos violentos.

Por otro lado, Chóliz & Marco (2011a) postulan su teoría sobre dependencia a videojuegos basándose en el enfoque cognitivo – conductual, quienes afirman que la

acción de consumir videojuegos se hace cada vez más tolerante requiriendo así más tiempo en hacer uso de videojuegos, es por ello, los autores antes mencionados clasifican a esta acción como una adicción, debido que, visto desde el cuadro clínico un sujeto con adicción conductual presenta síntomas similares de las que presenta un sujeto con adicción a sustancias.

Asimismo, la teoría del conductismo desde el aprendizaje del condicionamiento operante, de acuerdo con Plazas (2006) manifiesta que el comportamiento se intensifica mediante efectos, siendo estas un refuerzo positivo que se brinda después de realizar una conducta, por lo que, en los videojuegos suelen entregar premios a los jugadores cada vez que se obtiene un logro.

Echeburúa et. al. (2009) postula que la dependencia a videojuegos está dividida en tres fases: a) Dependencia, donde el individuo adicto experimenta dificultades para dejar el uso de los videojuegos. b) Tolerancia, hace referencia a la necesidad del sujeto de consumir la misma cantidad de la sustancia o actividad para lograr el mismo efecto. c) Abstinencia, que implica la manifestación de síntomas físicos y psicológicos tras suspender el uso de los videojuegos.

En cuanto a los componentes de esta variable Lemmens et al. (2011) sugieren que la inhabilidad social, la baja autoestima y el aislamiento son elementos que la conforman. Por otro lado, Chóliz & Marco (2011a) describe cuatro dimensiones, entre ellas, a) Abstinencia, es la incomodidad que se genera por después de la ausencia del uso de videojuegos. b) Abuso y tolerancia, que implica el consumo descontrolado de videojuegos. c) Problemas asociados a los videojuegos, que son los efectos negativos que resultan del consumo excesivo de videojuegos. d) Dificultad de control, son los problemas que presenta el consumidor de videojuegos para controlar su uso.

Tejeiro, Pelegrina, & Gómez (2009) mencionan algunos efectos en relación al uso de videojuegos de manera excesiva y entre ellos, una posible adicción, conductas agresivas, aislamiento social y una alteración en el rendimiento académico.

La postura teórica de la presente investigación, se apoyó en la teoría planteada por Chóliz & Marco (2011) quienes se basaron en el enfoque cognitivo – conductual para afirmar que el nivel de tolerancia para consumir videojuegos aumentará en el sujeto ya que, necesitará más tiempo en el uso de videojuegos para obtener el efecto placentero, es por ello, cuando se detiene esta conducta se manifiesta alteraciones emocionales y conductuales en el jugador. Por esta razón, los autores consideran a la dependencia a videojuegos como una conducta que conlleva a una adicción por el cuadro clínico presentado, tales como síntomas de abstinencia, irritabilidad, agresividad, aumento de tolerancia, modificación en sus hábitos y entre otros.

Ahora bien, el estudio presentó antecedentes internacionales tales como:

Shao & Wang (2019) en China elaboraron un estudio titulado, La relación de los videojuegos violentos con la agresión adolescente: un examen del efecto moderado de la mediación, con el propósito de evaluar la conexión entre los videojuegos violentos y la agresividad en una muestra de 648 estudiantes, compuesto por 339 varones y 309 mujeres con edades de 12 a 19 años. Emplearon instrumentos tales como el cuestionario de videojuegos, escalas de creencias normativas, escala de clima familiar y cuestionario de agresividad. Con los resultados obtenidos se concluyó que los videojuegos violentos utilizados por jóvenes con una relación familiar deficiente están relacionados de manera positiva con la agresividad de los individuos.

Jun & Rabbani (2020) elaboraron un estudio titulado, La relación entre la adicción al juego, el comportamiento agresivo y los rasgos de personalidad narcisista entre estudiantes universitarios en Malasia, con el objetivo de investigar si hay una conexión entre la dependencia a videojuegos, la conducta agresiva y los rasgos de personalidad narcisista. La muestra fueron 100 estudiantes de instituciones de Malasia. Se utilizó el cuestionario de prueba de trastorno de juegos de Internet, el cuestionario de agresión y un inventario de personalidad. Los resultados revelaron una relación entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo, pero no se encontró una conexión entre la adicción a los videojuegos y las características de personalidad narcisista.

Göldağ (2020) en su investigación, La relación entre la dependencia del juego digital y niveles de tendencia a la violencia de los estudiantes de secundaria, realizado en Turquía, tuvo como finalidad establecer la conexión entre la dependencia a los videojuegos y la propensión a la violencia. La muestra consistió en estudiantes de los distritos de Yeşilyurt, Battalgazi y Malatya durante la primavera de 2018 a 2019. Los resultados indicaron la existencia de una correlación significativa entre el nivel de adicción a videojuegos y la tendencia a la agresividad.

Rodríguez & García (2021) en su estudio, El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública, en la ciudad de España, tuvo como finalidad investigar la relación al uso problemático de videojuegos y la adicción a los mismos en jóvenes. Realizaron una revisión bibliográfica consultando en bases de datos tales como CUIDEN, Literatura Latinoamericana y del Caribe en Ciencias de la Salud, Medical Literature Analysis and Retrieval System, Library y Cochrane utilizando variadas estrategias para la búsqueda de investigaciones. Con los resultados obtenidos se definió los factores predictores, prevalencia y características. Finalmente, se concluyó que existe inconsistencias en los resultados debido al diseño transversal, al tamaño pequeño de la muestra, a la falta de muestras clínicas y los pocos estudios que consideran el género femenino.

Millan (2022) en su investigación, La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes, Ecuador, con el objetivo de identificar si hay relación respecto a los niveles de agresión y adicción a videojuegos en adolescentes. Se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y de corte transversal. La muestra la conformó 222 alumnos donde sus edades oscilaron desde los 15 y 21 años. De acuerdo a los resultados, se evidenció una tendencia hacia la predisposición de que los jugadores aprendan e interioricen conductas que son evidenciados en los videojuegos.

Como antecedentes nacionales, se hallaron los siguientes:

Huamán (2023) en su investigación titulada, Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. Se propuso encontrar una conexión entre estas variables. La muestra consistió en 248 alumnos de secundaria de ambos géneros con edades cuyo rango fue 11 a 17 años de edad. Se utilizaron instrumentos para medir la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva. Los resultados indicaron una relación positiva débil entre ambas variables. En cuanto a la dependencia a videojuegos, el 74% de los participantes se situó en el rango de un nivel bajo, mientras que en la agresividad se observó una prevalencia en los niveles bajo y medio, con un 24% para ambos.

Vidal (2020) elaboró una investigación titulada, Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. La finalidad fue hallar el vínculo existente entre dichas variables de estudio en adolescentes de estas instituciones. La muestra la conformó 215 alumnos con edades de 14 a 18 años. Los resultados revelaron una correlación directa y significativa entre ambas variables, mostrando que, a mayor dependencia a videojuegos, mayor agresividad.

Flores (2020) en su investigación titulada, Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019, con el propósito de identificar si existe una conexión entre ambas variables en adolescentes del nivel secundario de dicha institución. La muestra la conformó 297 alumnos con edades de 11 a 17 años. Los hallazgos revelaron correlaciones positivas significativas entre las variables dependencia de videojuegos y las dimensiones de la variable conducta agresiva.

Samame y Tirado (2021) en su investigación titulada Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021, con el propósito de evaluar la relación entre las variables de estudio. Con una muestra de 325 estudiantes varones, con edades de 12 hasta 17

años de edad de primero a quinto de secundaria. Los resultados indicaron que la adicción a videojuegos repercute de modo significativo en la conducta agresiva siendo el 24.2% de la agresividad atribuible a los problemas relacionados a los videojuegos y la abstinencia. Estos factores influenciaron el 17.3% en la agresividad física, el 16.3% en la agresividad verbal, el 17.1% en la dimensión de hostilidad, y el 21.2% tuvo un efecto significativo en la ira.

Jara (2021) llevó a cabo un estudio titulado, Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021, con el propósito de investigar la relación entre las variables estudiadas en alumnos del nivel secundario en dicha institución. La muestra estuvo compuesta por 138 alumnos de primer a quinto año de secundaria. Los resultados demostraron una correlación significativamente directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ($r=.538$). Esta correlación sugiere que a medida que se incrementa la dependencia a los videojuegos, también lo hace la tendencia hacia la agresividad.

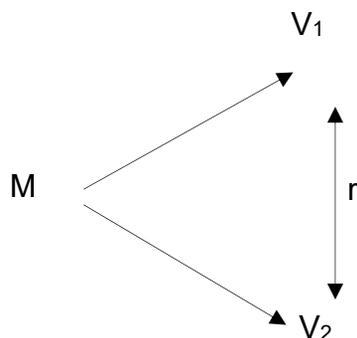
Finalmente, en lo que respecta a antecedentes locales, no se hallaron investigaciones en relación a las variables de estudio.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según Hernández et al. (2004) existen dos tipos principales de investigación: la investigación básica o pura y la investigación aplicada o tecnológica. Este estudio se enmarca en el primer tipo, ya que generó conocimientos teóricos que incrementaron la comprensión de los fenómenos sin un propósito de aplicación inmediata. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, basándose en la recolección y análisis de datos para abordar las preguntas de investigación y verificar las hipótesis planteadas previamente.

Además, se optó por un diseño de investigación no experimental de naturaleza descriptiva-correlacional. Se decidió no emplear un diseño experimental dado que no se realizaron manipulaciones de variables; en cambio, se buscó identificar las características de las variables y evaluar las relaciones entre dos o más variables de una muestra o situación específica (Hernández et al., 2004)



Donde:

M : Muestra (jugadores de videojuegos en la Institución Educativa República del Perú)

V₁ : Conducta agresiva.

V₂ : Dependencia a videojuegos.

r : Relación entre dichas variables.

3.2. Hipótesis

H_i: Existe relación significativa entre conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en una Institución Educativa de Tumbes, 2023.

H₀: No existe relación significativa entre conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en una Institución Educativa de Tumbes, 2022.

3.3. Definición de las variables

V1: Conducta agresiva

Según Martínez & Rojas (2016) la conducta agresiva es la tendencia a causar daños, destrucción, contrariar, humillar, entre otras conductas que generan una afectación en la integridad de una persona, uno mismo o un objeto. Dicho esto, se resume como una tendencia que deviene en conductas violentas y destructivas.

V2: Dependencia a videojuegos

Según Chóliz & Marco (2011) consiste sobre la práctica incontrolable y compulsiva que al sujeto le resulta complicado dejar y, por lo contrario, hace uso de ella con más constancia y perseverancia.

3.4. Población, muestra y muestreo

Para Arias et al. (2016), la población es un conjunto de casos claramente delimitado y accesible, que se utiliza como punto de referencia para seleccionar la muestra. En este sentido, el estudio estuvo representada por 874 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa República del Perú (Tabla 1).

La muestra según Vara (2012) es un grupo de casos seleccionados de la población mediante un método racional. Así, el tamaño de la muestra estuvo conformada por 267 estudiantes que cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión. Dicha muestra se obtuvo mediante una fórmula estadística que se muestra en el anexo 12.

Por otro lado, se empleó un tipo de muestreo estratificado, ya que se fraccionó la muestra de análisis en grupos, escogiendo pequeñas cantidades de manera proporcional para cada subgrupo (Tabla 2).

Tabla 1

Distribución de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes.

Año Académico	Sección	Sexo		N° de estudiantes
		F	M	
Primero	A	14	18	32
	B	15	17	32
	C	12	20	32
	D	14	18	32
	E	13	19	32
	F	15	17	32
Segundo	A	18	14	32
	B	11	21	32
	C	20	12	32
	D	13	19	32
	E	14	19	32
	F	12	19	31
Tercero	A	19	11	30
	B	16	13	29
	C	12	17	29
	D	21	10	31
	E	20	10	30
	F	19	10	29
Cuarto	A	15	18	33
	B	17	17	34
	C	18	17	35
	D	23	8	31
	E	17	17	34
Quinto	A	17	12	29
	B	14	14	28
	C	15	14	29
	D	13	17	30
	E	15	15	30
Total		442	433	874

Nota. Fuente: Institución Educativa República del Perú, Tumbes.

Tabla 2

Distribución de estratos de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes.

Estratos Año Académico	Sección	Población	Total población	Peso proporcional	Muestra Asignación proporcional
Primero	A	32	192	22%	59
	B	32			
	C	32			
	D	32			
	E	32			
Segundo	F	32	191	22%	58
	A	32			
	B	32			
	C	32			
	D	32			
Tercero	E	32	178	20%	54
	F	31			
	A	30			
	B	29			
	C	29			
Cuarto	D	31	167	19%	51
	E	30			
	F	29			
	A	33			
	B	34			
Quinto	C	35	146	17%	45
	D	31			
	E	34			
	A	29			
	B	28			
	C	29			
	D	30			
	E	30			

Nota. Fuente: Institución Educativa República del Perú, Tumbes.

3.5. Criterios de inclusión y exclusión

Tabla 3

Criterios de selección para la investigación.

Criterios de Investigación	
Criterios de inclusión	Ser estudiante del nivel secundario en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes. Estar matriculado en el año académico en curso. Aceptar voluntariamente participar en la investigación. Ser jugador habitual de videojuegos. Completar un cuestionario relacionado con los videojuegos. Tener una edad entre los 12 y 17 años.
Criterios de Exclusión	Estudiantes con edad de 18 años o más. Estudiantes que no utilicen videojuegos. Estudiantes que no estén dispuestos a participar voluntariamente en el estudio. Estudiantes con trastornos del desarrollo, condiciones médicas o discapacidades que puedan afectar significativamente su capacidad para jugar videojuegos o responder a los cuestionarios.

Nota. Fuente: *Institución Educativa República del Perú, Tumbes.*

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recopilar los datos, se llevó a cabo la aplicación de pruebas individuales relacionadas con el tema de estudio. Estos test son instrumentos diseñados específicamente para obtener información detallada sobre las variables en cuestión (Pérez & Medrano, 2017).

En relación a la primera variable de conducta agresiva se empleó el Cuestionario de Agresividad elaborado por Buss Arnold y Perry Mark (1992) en su forma original y adaptado a la población peruana por Matalinares et. al. (2012). Su aplicación dura

entre 10 y 20 min. aproximadamente y puede ser administrada tanto individual como colectivamente. Este cuestionario está diseñado para emplearse a personas con edades comprendidas entre los 10 a 18 años. Cabe resaltar que, el propósito de dicho instrumento es evaluar el nivel de agresividad en el examinado.

Comprende 4 dimensiones tales como, agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira, contando con un total de 29 ítems y con una escala de tipo Likert de 1 a 5 puntos. La jerarquía de puntuaciones está comprendida desde 99 a más en el nivel muy alto, entre 83 a 98 en el nivel alto, entre 68 a 82 en el nivel medio, entre 52 a 67 en el nivel bajo y por último el valor menor a 51 se encuentra en el nivel muy bajo.

En relación con la segunda variable sobre dependencia a videojuegos, se evaluó con la aplicación del Test de Dependencia a videojuegos (TDV) elaborado por Chóliz y Marco (2011), en su versión original, siendo adaptada a la población peruana por Salas, Merino, Chóliz, & Marco (2017). Esta es una prueba de una duración de aproximadamente 20 minutos y es administrada de forma individual y colectiva a adolescentes de entre 11 y 18 años de edad.

Este instrumento evalúa las dimensiones tales como, abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control; asimismo, está conformada por 25 ítems de los cuales los 14 primeros tiene una puntuación que oscila entre 0 y 4 referida al grado de acuerdo o desacuerdo y los 11 ítems restantes están orientadas a la frecuencia y oscila entre 0 y 4 puntos.

3.7. Aspectos éticos

Dentro del contexto de los aspectos éticos, la investigación consideró el Artículo 24, Capítulo III del Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú, que enfatiza la importancia de obtener un consentimiento informado en investigaciones que involucren a seres humanos. Consecuentemente, tanto el consentimiento informado dirigido a los padres como el asentimiento informado para los estudiantes se integrarán en la sección inicial de cada instrumento de recolección de datos.

Dichos documentos proporcionaron información detallada acerca de los objetivos de la investigación, el tratamiento y la utilización de los resultados, así como la garantía de confidencialidad y privacidad en el manejo de la información recopilada. Además, se enfatizó que el propósito de la investigación era exclusivamente académico y no tuvo como objetivo obtener beneficios comerciales o lucrativos.

De esta manera, se aseguró el cumplimiento de los principios éticos y deontológicos establecidos en el ámbito de la investigación en psicología, protegiendo los derechos, la dignidad y el bienestar de los participantes involucrados en el estudio.

3.8. Procesamiento y análisis de datos

Consistió en trasladar toda la información recopilada durante la administración de las pruebas psicométricas, descartando aquellos datos que no cumplieran con los criterios de inclusión, para ello, se hizo uso de programas estadísticos como SPSS y Excel, esto con la finalidad de conseguir resultados más exactos para la presente investigación.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 4.

Correlación entre las variables conducta agresiva y dependencia a videojuegos.

		Dependencia a Videojuegos	
Rho de Spearman	Conducta Agresiva	Coefficiente de correlación	,439**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	267

Se observa en la tabla 4 un coeficiente de significancia 0.000 indicando que existe relación significativa y una correlación estadísticamente positiva media de 0.439 (Mondragón, 2014) entre las variables conducta agresiva y dependencia a videojuegos. Esto indica que, si existe una relación entre ellas, es decir que la dependencia a videojuegos ejerce impacto significativo sobre la variable conducta agresiva.

Tabla 5.

Correlación entre la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones de la variable conducta agresiva.

		Dependencia a videojuegos	
Rho de Spearman	Agresividad física	Coeficiente de correlación	,386**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	267
	Agresión verbal	Coeficiente de correlación	,378**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	267
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	,317**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	267
	Ira	Coeficiente de correlación	,357**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	267

De acuerdo a la tabla 5 se observa como una significancia inferior a $p < .05$ y una correlación positiva media entre la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones de la variable conducta agresiva, por encontrarse en el rango de +0.11 a +0.50 (Mondragón, 2014).

Tabla 6.*Niveles de conducta agresiva.*

		Frecuencia	Porcentaje
Conducta Agresiva	muy bajo	22	8,2%
	bajo	62	23,2%
	medio	82	30,7%
	alto	61	22,8%
	muy alto	40	15,0%

Según la tabla 6 en relación a los niveles de conducta agresiva se obtuvo que, de la muestra total el 31.4% se ubican en los niveles bajo y muy bajo de conducta agresiva y el 30.7% presentan un nivel medio, mientras que, el 37.8% de la muestra se ubican en los niveles alto y muy alto, manifestando una conducta agresiva en dichos estudiantes.

Tabla 7.*Niveles de dependencia a videojuegos.*

		Frecuencia	Porcentaje
Dependencia a Videojuegos	bajo	102	38,2%
	medio	112	41,9%
	alto	41	15,4%
	muy alto	12	4,5%

En la tabla 7 se observa los niveles de dependencia a videojuegos, indicando que el 38.2% de los estudiantes que participaron de la investigación se encuentran en un nivel bajo de dependencia a videojuegos, el 41.9% en el nivel medio y, por último, el 15.4% y el 4.5% se encuentran en un nivel alto y muy alto respectivamente. Esto permite identificar que no existe una cifra alta de dependencia, pero si resulta relevante.

Tabla 8.*Niveles de conducta agresiva según sexo y edad.*

		Sexo							
		femenino				masculino			
		Edad (Agrupada)				Edad (Agrupada)			
		De 12 a 14 años		De 15 a 17 años		De 12 a 14 años		De 15 a 17 años	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Conducta agresiva	muy bajo	5	9,6%	1	6,7%	6	5,6%	10	10,8%
	bajo	10	19,2%	4	26,7%	21	19,6%	27	29,0%
	medio	15	28,8%	6	40,0%	38	35,5%	23	24,7%
	alto	9	17,3%	4	26,7%	28	26,2%	20	21,5%
	muy alto	13	25,0%	0	0,0%	14	13,1%	13	14,0%

De acuerdo con la tabla 8, se observan los niveles de conducta agresiva según sexo y edad. En el grupo femenino, del total de 52 mujeres donde sus edades oscilan entre 12 a 14 años, se encontró que el 9.6% se ubicaba en el nivel muy bajo de agresividad, el 19.2% en el nivel bajo, el 28.8% en el nivel medio, el 17.3% en el nivel alto y el 25.0% en el nivel muy alto. Por el contrario, en el grupo de 15 a 17 años, del total de 15 mujeres, el 6.7% se ubicaba en el nivel muy bajo, el 26.7% en el nivel bajo, el 40.0% en el nivel medio, el 26.7% en el nivel alto, y ninguna en el nivel muy alto. Esto indica que una proporción significativa de mujeres jóvenes, especialmente aquellas en el rango de 12 a 14 años, presenta niveles altos de conducta agresiva.

En cuanto al grupo masculino, de los 107 varones entre 12 y 14 años, el 5.6% se encontró en el nivel muy bajo de agresividad, el 19.6% en el nivel bajo, el 35.5% en el nivel medio, el 26.2% en el nivel alto y el 13.1% en el nivel muy alto. De los 93 varones en el rango de 15 a 17 años, el 10.8% se encontraba en el nivel muy bajo, el 29.0% en el nivel bajo, el 24.7% en el nivel medio, el 21.5% en el nivel alto y el 14.0% en el nivel muy alto. Estos resultados sugieren que un porcentaje considerable de varones presenta niveles altos y muy altos de conducta agresiva en ambos rangos de edad.

Tabla 9.*Niveles de dependencia a videojuegos según sexo y edad.*

		Sexo							
		femenino				Masculino			
		Edad (Agrupada)				Edad (Agrupada)			
		De 12 a 14 años		De 15 a 17 años		De 12 a 14 años		De 15 a 17 años	
		Frecuencia		Frecuencia		Frecuencia		Frecuencia	
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Dependencia a videojuegos	bajo	25	48,1%	8	53,3%	40	37,4%	29	31,2%
	medio	15	28,8%	6	40,0%	48	44,9%	43	46,2%
	alto	9	17,3%	1	6,7%	12	11,2%	19	20,4%
	muy alto	3	5,8%	0	0,0%	7	6,5%	2	2,2%

En cuanto a la dependencia a videojuegos, los datos de la tabla 9 revelan que, de las 52 mujeres de 12 a 14 años, el 48.1% se ubicó en el nivel bajo de dependencia, el 28.8% en el nivel medio, el 17.3% en el nivel alto y el 5.8% en el nivel muy alto. En el grupo de 15 a 17 años, el 53.3% se ubicaba en el nivel inferior, el 40.0% en el nivel medio, el 6.7% en el nivel alto y ninguna en el nivel muy superior. En el caso de los varones, de los 107 estudiantes de 12 a 14 años, el 37.4% se ubicó en el nivel bajo, el 44.9% en el nivel medio, el 11.2% en el nivel alto y el 6.5% en el nivel muy alto. De los 93 varones de 15 a 17 años, el 31.2% se encontraba en el nivel bajo, el 46.2% en el nivel medio, el 20.4% en el nivel alto y el 2.2% en el nivel muy alto. Estos resultados destacan que son más las mujeres que se ubican en niveles bajos y medios de dependencia a videojuegos, mientras que una proporción significativa de varones presenta niveles medios y altos de dependencia.

4.2. Discusión

El propósito del estudio fue abordar la relación entre la conducta agresiva y dependencia a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la I.E República del Perú, esta investigación se originó a partir de testimonios de directivos, docentes, tutores, así como de reportes de entidades e investigaciones previas que indican un aumento en el consumo de videojuegos y las posibles consecuencias que esto puede ocasionar. En concreto, se buscó identificar si existe una correlación significativa entre el tiempo dedicado a jugar videojuegos y la manifestación de conductas agresivas en los estudiantes. Los hallazgos de este estudio son relevantes para comprender mejor los impactos psicológicos y comportamentales asociados con el uso intensivo de videojuegos en adolescentes, y para desarrollar estrategias de intervención y orientación adecuadas dentro del contexto educativo.

Por lo tanto, de acuerdo al objetivo general, según la tabla 4, se demostró la presencia de una correlación positiva media empleándose la prueba de rho de Spearman, con un resultado de $\rho=0.439$. Esto indica que ante mayor dependencia a videojuegos existiría más probabilidad de incrementar la conducta agresiva, permitiendo que la hipótesis formulada sea aceptada.

Este resultado es similar a las investigaciones tales como de Arteaga (2018) en Lima, Samame & Tirado (2021) en el Callao y Vidal (2020) en Chiclayo, donde también se halló una correlación significativa entre dependencia a videojuegos y conducta agresiva. Estas similitudes podrían explicarse por factores comunes en las poblaciones estudiadas, como la prevalencia de videojuegos agresivos y el contexto socioeconómico de los adolescentes. Además, Jun & Rabbani (2020) en Malasia, también hallaron una relación directa entre la dependencia a videojuegos y el comportamiento agresivo, lo que indica que este fenómeno puede ser generalizable a diferentes culturas y contextos educativos.

Estos hallazgos se sustentan en la teoría de la frustración-agresión de Berkowitz (1989), que postula que los obstáculos en el logro de metas durante el uso de

videojuegos pueden generar sentimientos negativos como ira y hostilidad, conduciendo a reacciones agresivas. Este efecto puede ser más pronunciado cuando el fracaso en el juego es inesperado, lo que incrementa la frustración del jugador. Además, según Tejeiro et al. (2009) el consumo desmedido de videojuegos puede llevar a adicciones, conductas agresivas, bajo rendimiento académico y aislamiento social. El modelo teórico de la autodeterminación de Deci & Ryan (2000) también es relevante, ya que sugiere que la frustración de las necesidades de competencia durante el juego puede desencadenar respuestas agresivas.

Asimismo, Chóliz & Marco (2011) postulan que el aumento de tolerancia al uso de videojuegos se considera una adicción, puesto que, desde el enfoque clínico un sujeto con adicción a los videojuegos pone en evidencia signos y síntomas similares de las que un adicto a sustancias puede presentar, tales como, alteración emocional, síntomas de abstinencia, presencia de conflictos y recaídas.

De acuerdo con el primer objetivo específico, se aprecia en el cuadro 2 una correlación positiva media correspondiente a la variable dependencia a videojuegos con las dimensiones de la variable conducta agresiva, como, agresividad física ($\rho=0.386$), agresividad verbal ($\rho=0.378$), ira ($\rho=0.357$) y hostilidad ($\rho=0.317$), dichos hallazgos son semejantes al estudio de Saravanan & Balasaravanan (2018), donde identificaron una relación significativa y directa entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresión física, agresión verbal y hostilidad.

Estos resultados se apoyan en el modelo de la autodeterminación planteada por Deci & Ryan (2000) quienes postulan que los seres humanos tienden a satisfacer tres necesidades psicológicas fundamentales: relación social, competencia y autonomía, de tal manera, que si alguna de ellas se ve obstaculizadas mayor será la probabilidad de actuar de una forma violenta, es por ello que, según esta teoría cuando la necesidad de competencia en los jugadores a videojuegos se ve impedida tiende a manifestarlo mediante la agresión física, verbal y con hostilidad.

Respecto al segundo objetivo específico se observa en la tabla 6 los niveles de conducta agresiva de manera global, donde se aprecia que, de los 267 participantes de la presente investigación el 30.7% presentan un nivel medio de conducta agresiva mientras que, el 37.8% se ubicaron en los niveles alto y muy alto, encontrando similitud con la investigación de Huamán (2023) donde se evidencia que el 36% de los 248 estudiantes presentaron niveles alto y muy alto de conducta agresiva.

Para ello, Chóliz (2002) refiere que la conducta agresiva es una respuesta a los impulsos innatos debido que puede ser presentado en diversas formas y variar dependiendo el contexto. Por otro lado, Ellis (2007) postula que la agresividad es aprendida por condicionamiento clásico que se va integrando al repertorio del sujeto a través de recompensas y castigos y enfatiza que el ser humano va adoptando conductas agresivas cuando esta acción está siendo practicada en su entorno. Del mismo modo, según Vara (2017) en su análisis determinó que los hombres son los que tienden a ser más probable de presentar conductas agresivas y adictivas.

En cuanto al tercer objetivo, se identifica en el cuadro 4 los niveles de dependencia a videojuegos, observándose que del total de la muestra el 41.9% presentan un nivel medio mientras que, en los niveles alto y muy alto se ubican el 19.9% de los estudiantes, es decir que, los participantes tienen una mayor prevalencia o interés por los videojuegos, estos resultados guardan similitud con la investigación de Arteaga (2018) donde se evidencia un mayor porcentaje en el nivel medio y alto de dependencia a videojuegos en 100 estudiantes. Asimismo, guarda semejanza con la investigación de Sánchez & Silveira (2019) en México, quienes encontraron que de 185 estudiantes el 46.8% presentan un nivel de dependencia moderado y 10.6% un nivel alto.

De esta forma se confirma lo señalado por el Ministerio de Salud (2021), que indica un aumento en los casos de niños y adolescentes con problemas de adicción y dependencia a videojuegos. Además, según datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018), alrededor del 70% de adolescentes en el rango de edad de 12 a

17 años están involucrados en el consumo de videojuegos, lo que puede ocasionar cambios en su comportamiento.

En relación al cuarto objetivo, se evidencia en el cuadro 5 los niveles de conducta agresiva según el sexo y rango de edad, cuyos resultados indican que, el 77.6% de las 67 mujeres se ubican en el rango de 12 a 14 años de edad y el 22.4% en el rango de 15 a 17 años de edad, dicho esto, se identifica que el 28.8% (N=15) del primer rango de edad y el 40% (N=6) del segundo rango presentan un nivel medio de conducta agresiva. En relación al sexo masculino, los resultados demuestran que, de los 200 varones el 53.5% oscilan entre las edades de 12 a 14 años y el 46.5% en las edades de 15 a 17 años, respecto al nivel de conducta agresiva nos indica que, hay un porcentaje mayor en el nivel medio para el primer rango de edad y un porcentaje relevante para ambos rangos.

Datos similares se encontraron en la investigación de Vergaray, Palomino, Obregón, Yachachin, & Murillo (2018) en Callao, donde realizaron un estudio de tipo descriptivo para determinar el nivel de conducta agresiva en adolescentes cuyos resultados manifestaron que el grupo predominante que presentó conducta agresiva fue de 11 a 14 años de edad, y el porcentaje para el nivel alto corresponde a 8.6% y para el nivel muy alto el 21.9%. Estos resultados se fundamentan en (Penado, Andreu, & Peña, 2014), quienes refieren que la conducta agresiva empieza a manifestarse en la niñez temprana y adquiere su pico más alto durante la adolescencia, siendo esto, un tema relevante para estudio científico, debido que, la presencia de conducta agresiva en la edad temprana puede generar posteriormente conductas delictivas.

Respecto al quinto objetivo se visualiza en el tabla 6 los niveles de dependencia a videojuegos según sexo y edad, cuyos resultados manifiestan que de las 67 mujeres el 77.6% se ubica en el rango de 12 a 14 años y el 22.4% en el rango de 15 a 17 años de edad, de los cuales presentan un mayor porcentaje en el nivel medio de dependencia a videojuegos con un puntaje de 28.8% y 40% para cada rango respectivamente, asimismo, de los 200 estudiantes de sexo masculino, donde el 53.5% de varones cuyas edades oscilan entre 12 a 14 años y el 46.5% con edades de 15 a

17 años predomina el nivel medio de dependencia a videojuegos con un porcentaje de 44.9% y 46.2% en cada rango respectivamente. Sin embargo, resulta relevante las cifras de los niveles alto y muy alto por la presencia de dependencia a videojuegos. Los resultados antes mencionados guardan semejanza con la investigación de Farfán & Muñoz (2018) quienes encontraron que los varones presentaron niveles de dependencia a videojuegos más elevados que las mujeres

Esto se respalda en los hallazgos de Chóliz & Marco (2011a) y Chamarro (2014), quienes concluyeron en sus investigaciones que los varones tienden a mostrar niveles más altos de dependencia en diversos aspectos que las mujeres. Esto se atribuye a características individuales, socioafectivas y de género. En la población estudiada, los varones suelen buscar entretenimiento en interacciones con grupos de pares, actividades deportivas y videojuegos, las cuales refuerzan y mantienen su participación en el juego. Por otro lado, las mujeres tienden a preferir actividades más sociales y experiencias vivenciales en su tiempo de ocio, como reuniones con amigos y charlas para compartir experiencias. Además, se observa que las mujeres suelen experimentar un proceso de maduración más rápido que los varones.

Aunque los resultados son significativos, este estudio tiene limitaciones que deben considerarse. La muestra se limitó a una población juvenil específica, lo que puede no representar la diversidad de contextos y experiencias de otros grupos demográficos. Futuras investigaciones podrían ampliar la muestra para incluir diferentes edades y contextos culturales para verificar si los resultados se mantienen consistentes. Además, sería beneficioso investigar los mecanismos psicológicos específicos que median la relación entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva, como la autorregulación emocional y las habilidades de afrontamiento.

Asimismo, sería útil explorar intervenciones potenciales que podrían mitigar los efectos negativos de la dependencia a videojuegos en la conducta agresiva. Por ejemplo, programas educativos que fomenten el uso responsable de videojuegos y el desarrollo de competencias sociales y emocionales podrían ser efectivos. La colaboración entre educadores, padres y profesionales de la salud mental es esencial para abordar de manera integral este problema.

Finalmente, se sugiere realizar estudios longitudinales para examinar cómo la relación entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva evoluciona a lo largo del tiempo. Esto podría proporcionar una comprensión más profunda de los efectos a largo plazo y ayudar a identificar períodos críticos para la intervención.

Los resultados de este estudio confirman la correlación positiva entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva, respaldando tanto las investigaciones previas como las teorías psicológicas pertinentes. Sin embargo, se requiere un análisis más profundo y estudios adicionales para comprender plenamente los mecanismos subyacentes y desarrollar estrategias efectivas de intervención.

V. CONCLUSIONES

1. Se confirmó durante la fase de investigación que hay una correlación directa media entre la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos en el grupo estudiado, con un coeficiente de correlación de 0.439. Esto implica que cuanto mayor sea la dependencia a los videojuegos, mayor será la probabilidad de que se presente conducta agresiva.
2. Se encontró una correlación directa y media entre la dependencia a videojuegos y las diferentes dimensiones de la conducta agresiva. Esto significa que cuanto mayor sea la dependencia a los videojuegos, mayor será la influencia en la manifestación de la agresión física, verbal, la ira y la hostilidad, lo que podría ocasionar daños en su entorno.
3. Se evidenció que, entre los estudiantes de la Institución Educativa República del Perú, el 31.4% se encontraron en los niveles bajo y muy bajo de conducta agresiva, mientras que el 37.8% en los niveles alto y muy alto. Esto indica que un mayor porcentaje de estudiantes exhibe conductas agresivas de alta intensidad en comparación con aquellos que muestran conductas agresivas de baja intensidad.
4. Respecto a los niveles de dependencia a los videojuegos, se encontró que el 38.2% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bajo de dependencia, mientras que el 19.9% presentaron un nivel alto o muy alto. Esto demuestra que la mayoría de los estudiantes presentan una dependencia baja, pero un porcentaje significativo muestra una dependencia elevada.
5. Respecto a los niveles de conducta agresiva según sexo y edad, se identificó que, de un total de 67 mujeres, 52 de ellas tenían edades entre 12 a 14 años, de las cuales el 42.3% se ubicaron en los niveles alto y muy alto de conducta agresiva. Por el contrario, de las 15 mujeres cuyas edades oscilaban entre 15 a 17 años, el 26.7% presentaron un nivel alto de conducta agresiva. En cuanto

a los hombres, de los 200 estudiantes, 107 tenían edades entre 12 y 14 años y el 39.3% mostraron niveles alto y muy alto de conducta agresiva. Por otro lado, de los 93 varones de 15 a 17 años, el 35.5% se ubicaron en los niveles alto y muy alto. Esto indica que, la conducta agresiva es más frecuente en los adolescentes más jóvenes para ambos sexos.

6. En relación a los niveles de dependencia a los videojuegos según sexo y edad, se encontró que, de un total de 67 mujeres, 52 tenían entre 12 y 14 años, de las cuales el 23.1% presentaron niveles alto y muy alto de dependencia a videojuegos. En contraste, entre las 15 mujeres restantes, de 15 a 17 años, el 6.7% mostró un nivel alto. En cuanto a los hombres, de los 200 estudiantes, 107 tenían entre 12 y 14 años, y el 17.7% se ubicaron en los niveles alto y muy alto de dependencia a videojuegos. Por otro lado, de los 93 varones de 15 a 17 años, 22.6% presentaron niveles alto y muy alto. Estos resultados indican que existe una mayor dependencia a videojuegos en las mujeres más jóvenes en comparación con las mujeres de 15 a 17 años. En cambio, entre los hombres, se evidenció una alta dependencia a videojuegos en estudiantes de 15 a 17 años.

VI. RECOMENDACIONES

1. A la comunidad de investigadores, abordar esta problemática en una muestra más amplia y a su vez, comparar los resultados y determinar los factores influyentes en lo que respecta a la dependencia a videojuegos y conducta agresiva. De tal modo, se logre ampliar y actualizar los datos en relación al tema para generar planes de intervención.
2. A los profesionales de la salud mental: Es crucial fomentar la promoción y prevención respecto a la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva mediante la implementación de programas de intervención temprana. Los profesionales de la salud mental deben colaborar con escuelas y comunidades para ofrecer talleres educativos que enseñen habilidades de manejo del estrés y resolución de conflictos. También se deben desarrollar guías de buenas prácticas para padres y educadores, proporcionándoles herramientas para identificar signos tempranos de dependencia a videojuegos y agresividad, y estrategias efectivas para abordar estos comportamientos.
3. A los directivos de las instituciones educativas: Se recomienda utilizar los resultados de este estudio para diseñar e implementar estrategias y medidas de prevención específicas. Esto incluye la organización de jornadas de concientización y formación para estudiantes y profesores sobre los riesgos asociados con la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva. Además, las instituciones deben incorporar programas de desarrollo de habilidades socioemocionales en el currículo escolar, que promuevan el uso saludable de la tecnología y fomenten actividades recreativas alternativas que no involucren el uso de videojuegos.
4. A los padres y tutores: Se aconseja establecer un entorno familiar democrático, en el que se planteen normas y reglas claras con respecto al uso de aparatos electrónicos y videojuegos. Es importante definir y respetar un tiempo límite

diario para el uso de videojuegos, asegurándose de que este se equilibre con otras actividades como el estudio, el deporte y la interacción social. Además, los padres deben dedicar tiempo de calidad a sus hijos, participando en actividades prosociales y fortaleciendo la comunicación y la confianza mutua. La creación de espacios de diálogo abierto permitirá a los hijos expresar sus inquietudes y necesidades, contribuyendo a un ambiente familiar saludable y equilibrado.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albaladejo, N. (2011). *Evaluación de la violencia escolar en educación infantil y primaria*. Universidad de Alicante.
- Andreu, J., Peña, M. E., & Penado, M. (2013). Análisis de la impulsividad conductual, cognitiva y planificadora en distintos tipos de adolescentes agresivos. *Anales de Psicología*, 29(3), 734–740.
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.175691>
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. 63(2), 201–206.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/34997>
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59–73. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>

- Broche, Y., Fernández, E., & Reyes, D. (2020). Consecuencias psicológicas de la cuarentena y el aislamiento social durante la pandemia de COVID-19. *Rev. Cubana de Salud Pública*, 46. <https://revsaludpublica.sld.cu/index.php/spu/article/view/2488>
- Buss, A. H. (1961). *La psicología de la agresión*. Nueva York, <http://hdl.handle.net/2027/mdp.39015002189176>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Chóliz, M. (2002). Motivos secundarios II (conducta de ayuda y agresión). In *Psicología de la Motivación y Emoción* (pp. 253–285).
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011a). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Anales de Psicología*, 27, 418–426. <http://revistas.um.es/analesps>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011b). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27, 418–426. <http://revistas.um.es/analesps>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Ellis, A. (2007). *Controle su ira antes que ella lo controle a usted* (A. Ellis, Ed.; 1st ed.). Paidós Ibérica.
- Enriquez, A. (2021). *Ansiedad, conducta violenta y autoestima en los estudiantes de educación secundaria de Lima sur, 2020*. Universidad César Vallejo.
- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Universidad Peruana Unión]. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3617>
- Forbes Staff. (2022, May 22). Crece el público gamer: un estudio revela sus ganancias y tendencias esenciales para este año. *Forbes Colombia*. <https://goo.su/5lxgT8>

- Göldağ, B. (2020). The Relationship Between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students. *International Education Studies*, 13(8), 118. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n8p118>
- 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://doi.org/10.20882/ADICCIONES.745>
- Greitemeyer, T., Osswald, S., & Brauer, M. (2010). Playing prosocial video games increases empathy and decreases schadenfreude. *Emotion*, 10(6), 796–802. <https://doi.org/10.1037/a0020194>
- Gutiérrez, A. E., Fernández, D. H., Gonzalvo, I. S., & Bilbao, P. J. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26(4), 282–290. <https://doi.org/10.20882/ADICCIONES.26>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2004). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Interamericana.
- 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. <https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). *Aumentó significativamente acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017*. INEI.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2020). *Población*. <https://www.inegi.org.mx/temas/estructura/>
- Jara, J. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/70342>
- Jun, C., & Rabbani, M. (2020). The Relationship between Gaming Addiction, Aggressive Behaviour and Narcissistic Personality Traits among University Students in Malaysia. *Indian Journal of Public Health Research & Development*. <https://doi.org/10.37506/ijphrd.v11i5.9401>

- León, J. (2013). *Programa de intervención y prevención de las conductas agresivas a través de la asignatura de Educación Física en el contexto escolar*. .
<http://hdl.handle.net/11000/1377>
- Malca, V. M. (2019). *Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una Institución Educativa privada de Chongoyape, 2021*. [Universidad Señor de Sipán]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/9892>
- Martínez, A., Ruiz-Rico, G., Zurita, F., Chacón, R., Castro, M., & Cachón, J. (2017). Actividad física y conductas agresivas en adolescentes en régimen de acogimiento residencial. *Suma Psicológica*, 24(2), 135–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sumpsi.2017.02.002>
- Martínez, L., & Rojas, M. del C. (2016). Argumentos metapsicológicos para un proyecto de intervención -Investigación clínica sobre la agresividad. *Affectio Societatis*, 13(24), 1–17.
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry*. 147–161.
- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36876>
- Ministerio de Salud. (2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes - Noticias - Ministerio de Salud - Gobierno del Perú. In *Gob.pe*.
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21, 43–49. www.retos.org
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento Científico*, 8(1), 98–104. <https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>
- Newzoo. (2018). *The Mexican Gamer-2018*. <https://newzoo.com/insights/infographics/mexico-games-market-2018/>

- Obregón, G. (2017). Resentimiento y agresividad en estudiantes de 5to de secundaria. *Av. Psicol.*, 25(2), 199–208. <https://doi.org/https://doi.org/10.33539/avpsicol.2017.v25n2.355>
- Patrón, R., & Limiñana, R. (2005). Víctimas de violencia familiar: Consecuencias psicológicas en hijos de mujeres maltratadas. *Anales de Psicología*, 21(1), 11–17. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/27071>
- Penado, M., Andreu, J. M., & Peña, E. (2014). Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual. *Anuario de Psicología Jurídica*, 24(1), 37–42. <https://doi.org/10.1016/J.APJ.2014.07.012>
- Penalva, A. (2018). Fundamentos teóricos de las conductas violentas. *III Congreso Internacional Virtual Sobre La Educación En El Siglo XXI*.
- Plazas, E. (2006). BF Skinner: la búsqueda de orden en la conducta voluntaria. *Universitas Psychologica*, 5(2), 371–384.
- Raja, S., & Sivakumar, I. (2022). Video game addiction: Gaming disorder among adolescents. *Prevalence of Screen Addiction Among College Students*, 179–189.
- Ramos, M. (2008). *Violencia y victimización en adolescentes escolares*.
- Rodríguez, L., & Imaz, C. (2020). Agresividad y conducta violenta en la adolescencia. *Adolescere*, VIII(1), 62e1-62e9.
- Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Samame, E., & Tirado, Y. (2021). *Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021* [Universidad Señor de Sipán]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/10009>
- Sánchez, J., Telumbre, J., & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *E. Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>

- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Squillace, M., Picón, J., & Schmidt, V. (2011). El concepto de impulsividad y su ubicación en las teorías psicobiológicas de la personalidad. *Neuropsicología Latinoamericana*, 3(1), 8–11. <https://doi.org/10.5579/rnl.2011.0057>
- Surya, A., Santoso, G., & Nomi, S. (2021). *Studi penggunaan game online free fire pada emosi siswa kelas 5 di sdn 2 braja harjosari*. 1–13. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1270/629>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235–250. <https://doi.org/10.12795/COMUNICACION.2009.V01.I07.16>
- Van, A., Ferguson, C., Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., Bean, A., Bergmark, K., Brus, A., Coulson, M., Deleuze, J., Dullur, P., Dunkels, E., Edman, J., Elson, M., Etchells, P. J., Fiskaali, A., Granic, I., Jansz, J., ... Przybylski, A. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.19>
- Vara, A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa* (Universidad San Martín de Porres, Ed.; 3rd ed.).
- Vara, R. (2017). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 193–216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. [Universidad Autónoma del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/558>
- Vidal, S. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48166>

VIII. ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia del estudio de investigación

CONDUCTA AGRESIVA Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN POBLACIÓN JUVENIL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TUMBES, 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variab les	Instrumento	Metodología	Población y muestra
¿Existe relación entre conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución	<p>Objetivo general</p> <p>Establecer la relación entre conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de la variable conducta agresiva en jugadores jóvenes de videojuegos en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023.</p>	<p>H₁ = Existe relación significativa entre conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023.</p>	Conduc ta Agresiv a	Cuestionario de Agresividad (AQ)	En la investigación se hará uso de métodos cuantitativos, es de estudio descriptiva - correlacional porque se	La población es de 874 estudiantes de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023.

<p>Educativa República del Perú, Tumbes 2023?</p>	<p>Determinar los niveles de conducta agresiva en jugadores jóvenes de videojuegos en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023. Determinar los niveles de dependencia a los videojuegos en jugadores jóvenes de videojuegos en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023. Identificar el nivel de conducta agresiva según las características sociodemográficas como sexo y edad en los jóvenes jugadores de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023. Identificar el nivel de dependencia a videojuegos según las características sociodemográficas como sexo y edad en los jóvenes jugadores de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023.</p>	<p>H₀ = No existe relación significativa entre conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023.</p>	<p>Dependencia a videojuegos</p>	<p>Test de Dependencia a videojuegos</p>	<p>desarrolló en dos variables, asimismo, es no experimental, de diseño transversal, por lo que los datos se recopilarán en un momento único</p>	<p>La muestra está conformada por 267 estudiantes de la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023.</p>
---------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------	------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variable "Conducta Agresiva"

Variable	Definición de variable	Definición Operacional	Dimensiones	Ítems	Niveles	Rango de valoración	Instrumento de recolección de variable
Variable N°1: Conducta Agresiva	Según Martínez & Rojas (2016) la conducta agresiva es la tendencia a causar daños, destrucción, contrariar, humillar, entre otras conductas que generan una afectación en la integridad de una persona, uno mismo o un objeto.	El cuestionario de agresividad de Buss & Perry (1992) es un instrumento conformado por 29 ítems que mide el nivel de conducta agresiva de acuerdo a cuatro dimensiones, tales como: a) Agresividad: Es una tendencia relativamente constante a comportarse de manera agresiva en diversas circunstancias; puede darse de forma física o verbal. b) Hostilidad: Se refiere a una evaluación negativa de personas y cosas, frecuentemente acompañada de un fuerte deseo de causarles daño. Implica una actitud de resentimiento que abarca tanto respuestas verbales como motoras. c) Ira: Se refiere a un conjunto de sentimientos que surgen de reacciones psicológicas internas y expresiones emocionales involuntarias provocadas por la ocurrencia de un evento	Agresividad física	1,5,9,13,17,21, 24,27 y 29.	Nivel muy bajo	51 - menos	Cuestionario de Agresividad de Buss y Arnold
			Agresión verbal	2,6,10,14 y 18.	Nivel bajo	52 - 67	
			Hostilidad	4,8,12,16,20,23,26 y 28.	Nivel medio	68 - 82	
			Ira	3,7,11,15,19,22 y 25.	Nivel alto	83 - 98	
			Nivel muy alto	99 a más			

desagradable. puede ser administrado tanto individual como colectivo en personas de 10 a 18 años de edad, con una duración de aproximadamente 10 a 20 minutos.

Anexo 3. Matriz de operacionalización de variable “Dependencia a videojuegos”

Variable	Definición de variable	Definición Operacional	Dimensiones	Ítems	Niveles	Rango de valoración	Instrumento de recolección de variable
Variable N°2: Dependencia a videojuegos	Según Chóliz & Marco (2011) consiste sobre la práctica incontrolable y compulsiva que al sujeto le resulta complicado dejar y, por lo contrario, hace uso de ella con más constancia y perseverancia	Mide el nivel de dependencia a videojuegos considerando cuatro dimensiones, tales como abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control; tiene una duración de 20 minutos aproximadamente y puede ser administrada de forma individual o colectiva en personas de 11 a 18 años de edad.	Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13, 14,21 y 25.	Nivel bajo	Menos - 25	Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco
			Abuso y tolerancia	1,5,8,9 y 12.			
			Problemas relacionados con los videojuegos	16,17,19 y 23.	Nivel medio	26 - 50	
			Dificultad de control	2,15,18,20,22 y 24.	Nivel alto	51 - 75	
					Nivel muy alto	76 a más	

Anexo 4. Ficha técnica del cuestionario de agresión.

FICHA TÉCNICA	
Nombre	Agression Cuestionnare (AQ)
Nombre en español	Cuestionario de Agresividad
Autores	Buss Arnold y Perry Mark.
Año de publicación	1992
Año de adaptación en Perú	2012
Adaptado al Perú por	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio
Aplicación	Individual y colectiva
Duración	10 - 20 min.
Administración	Niños y adolescentes (10-19 años)
Descripción	El AQ está conformada por 29 ítems en una escala de Likert y organizado en 4 dimensiones: Agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira.
Confiabilidad	El cuestionario de agresividad obtiene como consistencia interna una valoración de 0. 0.836

Anexo 5. Ficha técnica del test de dependencia a videojuegos.

FICHA TÉCNICA	
Nombre	Test de Dependencia a videojuegos (TDV)
Autores	Chóliz Mariano y Marco Clara
Año de publicación	2011
Año de adaptación en Perú	2017
Adaptado al Perú por	Salas Edwin, Merino Cesar, Chóliz Mariano y Marco Clara
Aplicación	Individual y colectiva
Duración	10 - 25 min.
Administración	Niños y adolescentes (10-18 años)
Descripción	El TDV está conformada por 25 ítems en una escala de Likert y organizado en 4 dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad para el control
Confiabilidad	El Test de Dependencia a Videojuegos obtiene como consistencia interna una valoración de 0.94

Anexo 6. Consentimiento Informado



**Universidad Nacional
de Tumbes**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es Diana Cristina Dios Martínez, identificada con DNI 71078574 estudiante de Psicología de la Universidad Nacional de Tumbes. Actualmente me encuentro realizando una investigación sobre "conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en una Institución Educativa de Tumbes, 2023" con el objetivo de determinar la relación entre dichas variables, para ello necesito contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: Test de dependencia a videojuegos (TDV) y cuestionario de agresividad (AQ) con la finalidad de medir las variables antes mencionadas.

De aceptar participar en la investigación, todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimos y de carácter privados. Además, los datos recogidos serán absolutamente confidencial y solo se usarán para fines de la investigación.

Para ello se solicita completar el siguiente consentimiento. Gracias por su colaboración.

Yo _____ con N° DNI _____ después de leer el consentimiento informado, acepto participar en la investigación llevada a cabo por la estudiante Diana Cristina Dios Martínez, comprendiendo que la información que brinde será protegida y confidencial bajo anonimato, usados solo para fines investigativos.

Al firmar, confirmo haber sido informada sobre la investigación y estar de acuerdo.

FIRMA

Día: ___/___/___

Anexo 7. Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado estudiante:

En la actualidad me encuentro haciendo una investigación científica sobre la conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en una Institución Educativa de Tumbes. Por ello sería valioso contar con su apoyo. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios con una duración de 30 minutos. Los datos recogidos serán tratados con total confidencialidad, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos científicos.

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

En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debe levantar la mano para solicitar la aclaración y se le resolverá cada duda personalmente.

Gracias por su gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación.

Nombre: _____ Grado: _____ Sexo: hombre () mujer ()
Edad: _____ Distrito: _____ Fecha: __ / __ / __

Anexo 8. Cuestionario de Agresividad (AQ)

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD (AQ)

Adaptado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio
(2012)

INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan una serie de enunciados con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. Deberás contestar escribiendo con una "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión

CF = Completamente falso para mí / BF = Bastante falso para mí / VF= Ni verdadero, ni falso para mí / BV = Bastante verdadero para mí / CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no existe respuesta mala o buena, sólo intenta conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

	CF	BF	VF	BV	CV
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					

13. Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15. Soy una persona apacible					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27. He amenazado a gente que conozco					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

Anexo 9. Validez y confiabilidad del Cuestionario de Agresividad (AQ)

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
CA1	75,32	550,561	,617	,922
CA2	74,63	587,135	-,005	,935
CA3	74,68	569,450	,263	,927
CA4	75,84	577,585	,217	,927
CA5	75,37	557,135	,516	,923
CA6	74,68	573,450	,286	,926
CA7	74,89	551,655	,577	,922
CA8	74,32	564,117	,388	,925
CA9	74,42	546,257	,589	,922
CA10	74,89	524,988	,841	,918
CA11	74,84	555,140	,482	,924
CA12	75,11	546,099	,639	,921
CA13	75,53	561,819	,541	,923
CA14	75,26	540,538	,642	,921
CA15	74,53	581,708	,176	,927
CA16	74,21	549,953	,619	,922
CA17	74,26	555,538	,551	,923
CA18	75,32	553,784	,584	,922
CA19	75,05	548,942	,613	,922
CA20	75,11	550,544	,673	,921
CA21	75,16	538,251	,806	,919
CA22	74,79	535,509	,796	,919
CA23	74,53	553,374	,599	,922
CA24	75,16	557,363	,433	,924
CA25	74,79	535,287	,663	,921
CA26	74,58	534,480	,744	,920
CA27	75,32	553,339	,538	,923
CA28	74,53	564,485	,387	,925
CA29	75,11	529,544	,848	,918

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,925	29

Anexo 10. Test de dependencia a videojuegos

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

Adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017)

INSTRUCCIONES:

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

TD: Totalmente en desacuerdo / ED: En desacuerdo / N: Neutral / DA: De acuerdo /

TA: Totalmente de acuerdo

		TD	ED	N	DA	TA
01	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
02	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
03	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
04	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
05	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
06	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
07	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
08	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
09	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

N: Nunca / RV: raras veces / AV: a veces / CF: con frecuencia / MV: muchas veces

		N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

Anexo 11. Validez y confiabilidad del Test Dependencia a Videojuegos (TDV)

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
TDV1	23,95	293,053	,531	,903
TDV2	23,21	298,064	,220	,908
TDV3	23,26	289,982	,402	,905
TDV4	23,42	293,146	,344	,906
TDV5	23,32	301,784	,106	,911
TDV6	23,16	294,029	,328	,906
TDV7	23,68	282,673	,729	,899
TDV8	22,79	297,731	,216	,908
TDV9	23,63	303,023	,108	,910
TDV10	23,74	297,760	,282	,906
TDV11	23,26	275,316	,594	,901
TDV12	23,68	279,117	,722	,898
TDV13	23,68	288,117	,537	,902
TDV14	23,74	283,316	,632	,900
TDV15	23,89	281,988	,579	,901
TDV16	23,37	275,135	,729	,898
TDV17	23,79	286,064	,528	,902
TDV18	23,00	268,333	,759	,896
TDV19	23,58	285,813	,431	,904
TDV20	23,32	271,673	,710	,898
TDV21	23,32	272,895	,704	,898
TDV22	23,58	278,591	,671	,899
TDV23	24,05	291,275	,482	,903
TDV24	23,89	287,322	,567	,902
TDV25	23,05	271,942	,745	,897

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,906	25

Anexo 12. Fórmula estadística

$$n = \frac{N * Z * PQ}{(N - 1)E^2 + Z^2 * PQ}$$

Para ello, se deberá calcular los valores para las variables en la ecuación:

N (tamaño de la población) = 874

Z (valor de Z para una confianza del 95%) = 1.96

p (proporción que se espera tener la característica de interés) = 0.5

q (1 - p) = 0.5

d (margen de error deseado) = 0.05

A continuación, se sustituirán estos valores en la fórmula:

Se obtuvo lo siguiente:

$$n = [N * Z^2 * p * q] / [d^2 * (N-1) + Z^2 * p * q]$$
$$n = [874 * (1.96)^2 * 0.5 * 0.5] / [(0.05)^2 * (874-1) + (1.96)^2 * 0.5 * 0.5]$$

Anexo 13. Resolución de aprobación de proyecto de tesis.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

RESOLUCIÓN N°494-2023/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 29 de diciembre de 2023.

VISTO: El expediente virtual N°3172, del 29 de diciembre del 2023, correspondiente al El OFICIO N°106-2023/UNTUMBES-FACSO-JE., mediante el cual, el presidente del Jurado constituido con la Resolución N°074-2023/UNTUMBES-FACSO-D, del 15 de mayo del 2023, alcanza el acta de aprobación del proyecto de tesis titulado **"CONDUCTA AGRESIVA Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN POBLACIÓN JUVENIL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DEL PERÚ, TUMBES 2023"**, presentado por la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, **DIANA CRISTINA DIOS MARTÍNEZ**, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología; y

CONSIDERANDO:

Que con la Resolución N°074-2023/UNTUMBES-FACSO-D, del 15 de mayo del 2023, se reconoce a la estudiante DIANA CRISTINA DIOS MARTÍNEZ, como autora del proyecto de tesis titulado "CONDUCTA AGRESIVA Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN POBLACIÓN JUVENIL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DEL PERÚ, TUMBES 2023", se constituye el Jurado Calificador y se designa el asesor de dicho documento académico;

Que, de lo consignado en el acta suscrita por los integrantes del indicado jurado, el 27 de diciembre del 2023, y que obra en el expediente señalado en la referencia, se desprende que el mencionado proyecto de tesis ha sido debidamente corregido por la mencionada estudiante y favorablemente evaluado para efectos de su correspondiente aprobación como proyecto de tesis;

Que teniendo en cuenta lo expuesto, deviene procedente la aprobación del indicado documento, con el carácter de proyecto de tesis y cuya evaluación debe continuar a cargo de los docentes miembros de ese mismo jurado calificador;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente, en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte Resolutiva;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO.- APROBAR el proyecto de tesis titulado **"CONDUCTA AGRESIVA Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN POBLACIÓN JUVENIL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DEL PERÚ, TUMBES 2023"**, presentado por la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, **DIANA CRISTINA DIOS MARTÍNEZ**, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología.

RESOLUCIÓN N°494-2023/UNTUMBES-FACSO-D.

ARTÍCULO SEGUNDO.- ENCOMENDAR al Jurado Calificador constituido con la Resolución N°074-2023/UNTUMBES-FACSO-D, del 15 de mayo del 2023, la evaluación del proyecto de tesis titulado **“CONDUCTA AGRESIVA Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN POBLACIÓN JUVENIL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DEL PERÚ, TUMBES 2023”**. Dicho Jurado tiene la siguiente conformación:

Presidente : Dra. Xiomara Miluska Calle Ramírez.
Secretario : Dr. Pedro Free Infante Sanjinez.
Vocal : Mgtr. Crithiam Jacob Hidalgo Sandoval.
Accesitario : Dr. Miguel Ángel Saavedra López.

ARTÍCULO TERCERO.- DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 60. del Reglamento de tesis para pregrado y posgrado de esta Universidad, el incumplimiento de las funciones del jurado, estipuladas en el artículo 41. del mismo Reglamento, es comunicado en forma escrita por el Presidente u otro miembro del Jurado, al Decano de la Facultad, para la llamada de atención correspondiente.

ARTÍCULO CUARTO.- RATIFICAR al Mg. Ludwin Dario Alfaro García como asesor del proyecto de tesis **“CONDUCTA AGRESIVA Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN POBLACIÓN JUVENIL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DEL PERÚ, TUMBES 2023”**.

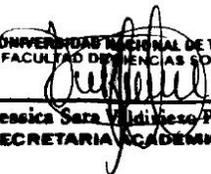
ARTÍCULO QUINTO.- DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 49. del Reglamento de tesis para pregrado y posgrado de esta Universidad, el tesista puede cambiar de asesor o co-asesor si no cumplen con sus funciones según el artículo 46. del mismo Reglamento.

ARTÍCULO SEXTO.- COMUNICAR la presente Resolución a los docentes aquí nominados, para que actúen en consecuencia.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el veintinueve de diciembre del dos mil veintitrés.

REGÍSTRASE Y COMUNICASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS, Secretaria Académica de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
-RECTOR-VRACAD-OGCDA
-FACSO-DDH-DDT-DET-DDED
-DEED-DDPS-DEPS-DECC
-REG.TEC-Interesado-Archivo
DMMY/D.
JSVP/Sec. Acad.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
SECRETARIA ACADÉMICA