

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD



**Adicción a los videojuegos y niveles de agresión en estudiantes
de una Institución Educativa en Los Olivos, 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

AUTOR

Martin Aldair Yalo Cortez

ASESOR

Jorge Alexander Quilla Regalado

Lima, Perú

2025

METADATOS COMPLEMENTARIOS**Datos de los Autores****Autor 1**

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Autor 2

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Autor 3

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Autor 4

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Datos de los Asesores**Asesor 1**

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (Obligatorio)	

Asesor 2

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (Obligatorio)	

Datos del Jurado

Presidente del jurado

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Segundo miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Tercer miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos de la Obra

Materia*	
Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado:	
Idioma	
Tipo de trabajo de investigación	
País de publicación	
Recurso del cual forma parte (opcional)	
Nombre del grado	
Grado académico o título profesional	
Nombre del programa	
Código del programa Consultar el listado:	

***Ingresar las palabras clave o términos del lenguaje natural (no controladas por un vocabulario o tesauro).**



**UNIVERSIDAD
CATÓLICA
SEDES SAPIENTIAE**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA
SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA LICENCIATURA**

ACTA N° 196-2025

En la ciudad de Lima, a los veintidós días del mes de octubre del año dos mil veinticinco, siendo las 14:30 horas, el Bachiller Martín Aldair Yalo Cortez, sustenta su tesis denominada "**Adicción a los videojuegos y niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos, 2022**" para obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología, del Programa de Estudios de Psicología.


El jurado calificó mediante votación secreta:

- | | |
|--|-------------------|
| 1.- Prof. Mauro Hector Ceron Salazar | APROBADO: BUENO |
| 2.- Prof. Victoria Paula Sandoval Medina | APROBADO: BUENO |
| 3.- Prof. Claudia Rebeca Cahui Ramirez | APROBADO: REGULAR |

Habiendo concluido lo dispuesto por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae y siendo las 15:35 horas, el Jurado da como resultado final, la calificación de:

APROBADO: BUENO

Es todo cuanto se tiene que informar.


Prof. Mauro Hector Ceron Salazar
Presidente


Prof. Victoria Paula Sandoval Medina


Prof. Claudia Rebeca Cahui Ramirez

Lima, 22 de Octubre del 2025

Anexo 2

CARTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A) DE TESIS CON INFORME DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE ANTIPLAGIO

Ciudad de Lima, Los Olivos de 12 de enero del 2026.

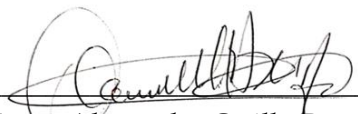
Doctor,
Yordanis Enriquez Canto
Jefe del Departamento de Investigación
Facultad de Ciencias de la Salud
Universidad Católica Sedes Sapientiae

Reciba un cordial saludo.

Sirva el presente para informar que la tesis bajo mi asesoría, con título: Adicción a los videojuegos y niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos, 2022, presentado por Martin Aldair Yalo Cortez (código de estudiante 2019100158 y DNI 72849585) para optar el título profesional de Licenciado en Psicología ha sido revisado en su totalidad por mi persona y **CONSIDERO** que el mismo se encuentra **APTO** para ser publicado en el Repositorio Institucional Digital.

Asimismo, para garantizar la originalidad del documento en mención, se le ha sometido a los mecanismos de control y procedimientos antiplagio previstos en la normativa interna de la Universidad, **cuyo resultado alcanzó un porcentaje de similitud de 4%** (cuatro por ciento). Por tanto, en mi condición de asesor(a), firmo la presente carta en señal de conformidad y adjunto el informe de similitud del Sistema Antiplagio Turnitin, como evidencia de lo informado.

Sin otro particular, me despido de usted. Atentamente,



Jorge Alexander Quilla Regalado

DNI N°: 462192545

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6056-5607>

Facultad de Ciencias de la Salud

* De conformidad con el artículo 8°, del Capítulo 3 del Reglamento de Control Antiplagio e Integridad Académica para trabajos para optar grados y títulos, aplicación del software antiplagio en la UCSS, se establece lo siguiente:

Artículo 8°. Criterios de evaluación de originalidad de los trabajos y aplicación de filtros

El porcentaje de similitud aceptado en el informe del software antiplagio para trabajos para optar grados académicos y títulos profesionales, será máximo de veinte por ciento (20%) de su contenido, siempre y cuando no implique copia o indicio de copia.

Adicción a los videojuegos y niveles de agresión en
estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos,
2022

DEDICATORIA

A mis padres por enseñarme y educarme como la persona que soy en la actualidad. A mi tío y abuela que siempre confiaron en mí y me motivaron siempre.

AGRADECIMIENTO

Primero agradecer a Dios por permitirme salud y bienestar junto con mi familia, agradezco a mi familia por siempre apoyarme y motivarme en cada aspecto de mi vida. Gracias a todos sus aportes, paciencia y cariño, les agradezco y hago presente mi gran cariño hacia ustedes.

RESUMEN

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de 3ero a 5to grado del nivel secundario de una institución educativa ubicada en el distrito de Los Olivos. El estudio de la investigación fue correlacional de diseño no experimental de corte transversal. La población estuvo compuesta por 151 adolescentes de ambos sexos con edades entre 14 a 17 años. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Buss & Perry (1992). Se utilizó el programa STATA 14 para el análisis de datos descriptivo e inferencial. No se evidenciaron una relación significativa entre la adicción de videojuegos y la agresión ($p=0.48$). Los resultados del estudio mostraron un coeficiente de correlación de Pearson de ($\rho=7.49$) lo cual indica que no hay relación entre las variables estudiadas. Sin embargo, se encontraron relaciones significativas entre la percepción del nivel socioeconómico y la adicción a los videojuegos ($P = 0.003$), así como entre la percepción del nivel socioeconómico y la agresión ($P = 0.000$). La investigación no encontró una relación significativa entre las variables adicción a los videojuegos y niveles de agresión, esto puede sugerir que la dependencia de los videojuegos no influye en los comportamientos agresivos y que se puedan deber a otros factores como el entorno social o educativo.

Palabras clave: Agresión, Adicción, Juegos de video.

ABSTRACT

To determine the relationship between video game addiction and aggression levels in 3rd to 5th grade students at a secondary school located in the Los Olivos district. The research study was a correlational, non-experimental, cross-sectional design. The population consisted of 151 adolescents of both sexes, aged 14 to 17 years. The instruments used were the Chóliz and Marco (2011) Video Game Dependence Test and the Buss & Perry (1992) Questionnaire. STATA 14 was used for descriptive and inferential data analysis. No significant relationship was found between video game addiction and aggression ($p=0.48$). The results of the study showed a Pearson correlation coefficient of ($\rho=7.49$), indicating no relationship between the variables studied. However, significant relationships were found between perceptions of socioeconomic status and video game addiction ($P=0.003$), as well as between perceptions of socioeconomic status and aggression ($P=0.000$). The research did not find a significant relationship between the variables of video game addiction and aggression levels. This may suggest that video game addiction does not influence aggressive behaviors and that they may be due to other factors such as social or educational environment.

Keywords: Aggression, Addiction, Video Games.

ÍNDICE

Resumen	v
Índice	vii
Introducción	viii
Capítulo I El problema de investigación	9
1.1. Situación problemática	9
1.2. Formulación del problema	11
1.3. Justificación de la investigación	11
1.4. Objetivos de la investigación	12
1.4.1. Objetivo general	12
1.4.2. Objetivos específicos	12
1.5. Hipótesis	12
Capítulo II Marco teórico	13
2.1. Antecedentes de la investigación	13
2.2. Bases teóricas	16
Capítulo III Materiales y métodos	23
3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación	23
3.2. Población y muestra	23
3.2.1. Tamaño de la muestra	23
3.2.2. Selección del muestreo	23
3.2.3. Criterios de inclusión y exclusión	23
3.3. Variables	23
3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables	23
3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos	25
3.5. Plan de análisis e interpretación de la información	27
3.6. Ventajas y limitaciones	28
3.7. Aspectos éticos	28
Capítulo IV Resultados	29
Capítulo V Discusión	35
5.1. Discusión	35
5.2. Conclusión	37
5.3. Recomendaciones	37
Referencias bibliográficas	39
Anexos	

INTRODUCCIÓN

La Organización Mundial de la Salud ([OMS], 2022) incluyó la adicción a los videojuegos en su lista de desórdenes mentales, caracterizándola como un patrón de comportamiento en el que los videojuegos son priorizados sobre otras actividades. Esta adicción, exacerbada por la pandemia de la COVID-19, afectó a niños, adolescentes y adultos, quienes mostraron dificultades para controlar el uso excesivo de videojuegos, lo que activa sistemas de recompensa similares a los de las drogas (Ministerio de Salud [MINSAL], 2021; En países como Corea del Sur, la adicción a los videojuegos se ha convertido en un problema significativo, entre un 6% a 7% de los adolescentes diagnosticados, asociado con elevados niveles de depresión, ansiedad y otros trastornos (Centro Bonavova, 2023). En España, la situación es similar, con un 3,5% de jóvenes que presentan problemas de adicción, incrementados desde la pandemia (Centro Bonavova, 2023). Sin embargo, aunque el DSM-V aún no clasifica la adicción a los videojuegos como un trastorno, se reconoce como un fenómeno que requiere mayor estudio (Lopez, 2022). Por otro lado, la agresión es un problema con mucha importancia a nivel mundial, está definida por la OMS (2024) como aquella acción violenta que causa daño a otras personas y genera consecuencias personales, sociales y de salud.

Los casos de agresión y conducta violenta se han incrementado hasta en un 50% en comparación con años anteriores [Instituto Nacional de Salud Mental (INSM), 2021]. Una parte de la población considera que la agresión se debe al uso excesivo de videojuegos, argumentando que jugar en exceso puede fomentar comportamientos violentos, aunque hay algunos estudios que refutan esta afirmación (Przybylski, AK, y Weinstein, N, 2019). Debido al incremento a los casos de adicción a los videojuegos y agresión, la pregunta principal de este estudio de investigación es ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos? Por ese motivo, el estudio tiene como objetivo determinar la relación entre los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos, la investigación pretende contribuir al conocimiento de estas conductas y su impacto en la salud mental, proporcionando información útil para los profesionales de la salud. El aporte teórico y científico de este estudio busca fomentar futuros trabajos sobre la adicción a los videojuegos y su relación con la agresión. A su vez, la hipótesis general es descubrir si existe o no una relación estadística significativa entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.

La estructura del trabajo se divide en cinco capítulos, que incluyen los objetivos específicos, la descripción de las variables, y los métodos y materiales utilizados para la investigación, los resultados de los datos analizados, discusión, conclusiones y recomendaciones. El capítulo uno contiene la situación problemática que supone la adicción a los videojuegos y los niveles de adicción, la formulación del problema, la justificación del proyecto de tesis, los objetivos y las hipótesis. En el capítulo dos se encuentra el marco teórico, en donde se mencionan las antecedentes internacionales y nacionales y las bases teóricas. El capítulo tres está conformado por la metodología de la investigación, el tipo y diseño del estudio, la población y muestra, las definiciones conceptuales y operacionales de las variables, las técnicas de recolección y procesamiento, los análisis de datos, las ventajas y limitaciones, los aspectos éticos, las referencias y los anexos. En el cuarto capítulo se presentan los cuadros de los resultados obtenidos y, finalmente, se planteó el capítulo cinco donde se redactó la discusión permitiendo hallar alguna relación de la investigación que se realizó. También se incluyó las conclusiones y las recomendaciones.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación problemática

En los últimos años, el mercado de los videojuegos se ha incrementado exponencialmente, generando millones de ganancia a nivel mundial, de igual manera, el número de jugadores a nivel mundial ha crecido considerablemente, con más de 3.320 millones a nivel mundial siendo los países de Argentina, Colombia, Brasil y México como los principales mercados de videojuegos dentro de la región de Latinoamérica, conformando un 11% del total de los jugadores a nivel mundial (Ríos, 2023). Uno de los factores asociados al consumo de videojuegos, es el uso de plataformas digitales como YouTube o Twitch, estas personas conocidas como “streamers” comparten sus experiencias, consejos y partidas a sus espectadores, lo que genera mayor interés sobre el uso de los videojuegos (Ríos, 2023). Si bien los estudios muestran que algunos juegos muestran habilidades cognitivas mejoradas, como los juegos de acción, también pueden causar estrés o causar lenguaje ofensivo a las personas que los utilizan (Chacún, 2021). En este sentido, diversas investigaciones como las de Tineo (2023) y Luque y Mamani (2022) encontraron que, sí existe una relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión, por ejemplo, en dicha investigación se demostró que mientras mayor sea la adicción a los videojuegos, mayor es la posibilidad de que se evidencia la agresión en la persona.

Según las investigaciones de Hernández (2020), de acuerdo con los datos del Banco Mundial, en México, el 38% de los homicidios los sufren los jóvenes, de los cuales, 4 de cada 100 ha visto afectada su salud debido a este fenómeno social. Asimismo, Hernández menciona que la población joven, de entre 15 a 24 años, es la más afectada por la violencia. Las conductas agresivas y violentas constituyen un problema de gran envergadura en la sociedad, se estima que un 25% de la población total tiene una incapacidad para mantener relaciones sociales, laborales y familiares que sean adecuadas (López y Álamo, 2021). De la misma manera, en el Perú, otro grupo etario afectado por la violencia son las mujeres, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, en el 2023 se registró que el 53,8% de mujeres han sido violentadas alguna vez en este año (2023). Entre los tipos más empleados de violencia se destacaron la violencia psicológica con 49,3%, la violencia física 27.2% y por último la violencia sexual con un 6.5% del total de las personas violentadas.

Con respecto a la agresión, El Ministerio de Salud (2021) encontró que se ha incrementado las agresiones y trastornos clínicos en los niños, niñas y adolescentes en un 50% a nivel de Lima Metropolitana, el rango de edad con mayor afectación fue de niños de entre 6 a 11 años con un 60.3% víctimas del maltrato físico, con respecto a los problemas clínicos, se demostró que el miedo a separarse de una figura de apego predomina con un 42.40%. Es por eso por lo que, el doctor Castillo Martell (2021) mencionó que este estudio demuestra un incremento significativo en la prevalencia de los trastornos mentales en esta población, esto puede ser causado por una mayor demanda de cuidados y atención para la familia. De la misma manera, el psiquiatra Pomalima (2021) mencionó que los progenitores, tensionados por la pandemia, pueden percibir las conductas de los niños como conductas estresantes, lo cual conlleva a conductas violentas hacia ellos que los atemoriza y/o aleja, afectando así a su desarrollo e incrementando la agresividad en los niños. Según United Children’s Fund (2021), la pandemia incrementó la violencia contra los niños, afectando a un 75% de los niños entre los 3 a 4 años, Jean Gough menciona que “La familia es el mejor lugar para el desarrollo de un niño o una niña, sin embargo, estar encerrados en casa algunas veces ha supuesto un mayor riesgo a ser golpeados y maltratados”. de la misma manera, Yañez (2021) mencionó que “la violencia contra

niñas, niños y adolescentes no es algo que les suceda a las víctimas de manera fortuita. La violencia es un acto deliberado que comete una tercera persona y, en esa medida, se debe y se puede prevenir”.

Para Chóliz (2017), los videojuegos representan medios de entretenimiento muy utilizados en la vida cotidiana, sin embargo, también pueden tener sus inconvenientes, su diseño es susceptible de afectar la capacidad de control, lo cual, facilita su uso abusivo o inadecuado, pudiendo llegar a generar situaciones problemáticas y producirse una conducta adictiva. La adicción a los videojuegos se caracteriza como una conducta en la que se manifiesta una pérdida de control y se establece como un consumo excesivo y disfuncional (Chóliz, 2013). Esto incluye cualquier programa o software de entretenimiento informático, que utilice una plataforma electrónica, en el que participen uno o más jugadores (Frasca, 2001). Según el psicólogo Arturo Torres, esta adicción se caracteriza por el aislamiento social, la ira ante las limitaciones de no poder jugar, la pérdida de la noción del tiempo y el empeoramiento académico en los jóvenes y estudiantes (Torres, 2017).

De la misma manera, Buss y Perry (1992) definen a la agresión como el daño a otra persona. Es un rasgo de carácter y está formado por el hábito de atacar, además, se clasifica en diferentes tipos de manifestación cambia según el tiempo y las circunstancias (Buss, 1992). Puesto que, según el contexto la agresión, puede ser física, verbal u otro (Figueroa, 2008). Según cifras de la Organización Mundial (2020) de la Salud, alrededor de mil millones de niños de 2 a 17 años han sido víctimas de algún tipo de abuso en todo el mundo.

La relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión constituye un fenómeno que genera preocupación, ya que ambas variables parecen influirse mutuamente de manera significativa. Según Marco Chóliz (2011), la adicción a los videojuegos se asocia con un uso excesivo y descontrolado de los mismos, lo que puede llevar a una pérdida de control sobre el tiempo de juego y, en algunos casos, a un aislamiento social, lo que aumenta la exposición a contenidos violentos. Chóliz afirma que "la inmersión prolongada en mundos virtuales agresivos puede modificar la percepción de la violencia en la vida real, disminuyendo la sensibilidad ante situaciones agresivas" (Chóliz, 2011). Por otro lado, la teoría de Buss & Perry (1992) sobre la agresión indica que las personas con una mayor tendencia a comportamientos agresivos son más propensas a reaccionar de manera impulsiva frente a la frustración, esto puede incrementarse por la competitividad de muchos videojuegos. Según Buss y Perry, las personas con altos niveles de agresión tienen más probabilidades de involucrarse en actividades que les proporcionen una descarga emocional intensa, como los videojuegos violentos. Así, la adicción y la agresión se alimentan mutuamente, ya que la inmersión constante en escenarios virtuales violentos podría reforzar tendencias agresivas preexistentes, creando un ciclo difícil de romper.

Según especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera del Ministerio de Salud (2020), a raíz de la pandemia, la adicción a los videojuegos se ha incrementado significativamente, lo que indica que los adolescentes consumen cada vez más videojuegos, debido a la falta de interacción presencial con otros. Para ser más precisos, según datos de Statista (2021) durante la pandemia, el consumo de videojuegos online aumentó en un 36%, y esta cifra fue confirmada por la investigación de un estudio de Adcolony que muestra 79 % de aumento en las descargas de estos juegos. Estas adicciones pueden provocar depresión, ansiedad y agresión, ya que, estos videojuegos "activan" el sistema de recompensa del cerebro, las personas con dicha adicción suelen estar obsesionados o ansiosos al no poder jugar, usan estos videojuegos para no estar de mal humor, inclusive, dejan de hacer actividades que le

agradaban por usar los videojuegos (McCarthy, 2020). Según Pont (2020), el crecimiento exponencial de los videojuegos ha provocado que los jugadores, en su mayoría varones, tengan un uso descontrolado que puede desencadenar en una adicción.

Por lo tanto, se puede deducir que la adicción a los videojuegos podría ser una problemática que genere impactos negativos en la vida de un adolescente, de igual manera que la agresión. Por esta razón, esta investigación tiene como objetivo encontrar la relación existente entre estas variables de estudio en una Institución Educativa en Los Olivos. Así como, determinar las características que presentan ambas variables en dicha institución.

1.2. Formulación del problema

Problema general

¿Cuál es la relación entre los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?

Problema específico

- ¿Cuáles son las características de los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?
- ¿Cuáles son las características de la adicción en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?
- ¿Cuál es la relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y las dimensiones de la agresión en los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?
- ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y los datos sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?
- ¿Cuál es la relación entre los niveles de agresión y los datos sociodemográficos

1.3. Justificación de la investigación

Esta investigación tiene como objetivo profundizar y ampliar el conocimiento de la relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión. Diversos estudios sugieren que la exposición prolongada a videojuegos violentos podría incrementar la agresividad en los jóvenes, ya que se puede modificar la percepción de la violencia en la vida real (Chóliz, 2011,). Sin embargo, otras teorías sostienen que la adicción a los videojuegos está más relacionada con factores psicosociales, tales como el aislamiento y la incapacidad para regular o gestionar las emociones, en lugar de la agresión directa. Como afirman Buss y Perry (1992), la agresión proviene de la interacción de las características del individuo y los factores que lo rodean. Este estudio tiene como objetivo explorar cómo estas variables se interrelacionan y proponer enfoques para intervenir y contrarrestar estas conductas.

Respecto a la justificación práctica, al investigar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión, este estudio permitirá proponer intervenciones concretas para educar a estudiantes y docentes sobre los riesgos de un uso excesivo de videojuegos violentos. Estas acciones facilitarán el desarrollo de estrategias efectivas para el manejo de emociones y la reducción de la agresividad. Las actividades educativas permitirán el desarrollo de programas preventivos que impulsen el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, favoreciendo un ambiente escolar más saludable y reduciendo la posibilidad de conductas agresivas entre los estudiantes.

Desde la perspectiva metodológica, el presente estudio empleará un diseño correlacional de corte transversal para analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en los estudiantes en el momento de evaluación. Esta estrategia facilita la identificación de posibles vínculos entre las dos variables. Para medir estas variables, se utilizarán dos herramientas específicas: el Test de Agresión de Buss y Perry (1992), que evalúa distintos aspectos de la agresividad, y el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz (2011), diseñado para medir el nivel de implicación y dependencia hacia los videojuegos. Ambos instrumentos proporcionarán información valiosa que ayudó a establecer conexiones claras entre las variables y respaldará la creación de futuras intervenciones.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar las características de la adicción a los videojuegos y los datos sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.
- Determinar las características de los niveles de agresión y los datos sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.
- Describir las características de la adicción a los videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.
- Describir las características de la agresión en adolescentes de una Institución Educativa en Los Olivos.
- Describir las características de la agresión y los datos sociodemográficos en adolescentes de una Institución Educativa en lo Olivos.

1.5. Hipótesis

Hipótesis general

H₁: Existe una relación estadística significativa entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.

H₀: No existe una relación estadística significativa entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.

Hipótesis específicas

He₁: Existe una relación entre las características de la adicción a los videojuegos y los datos sociodemográficos de estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.

He₁: No 3xiste una relación entre las características de la adicción a los videojuegos y los datos sociodemográficos de estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.

He₂: Existe una relación entre las características de los niveles de agresión y los datos sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.

He₂: No existe una relación entre las características de los niveles de agresión y los datos sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes internacionales

A nivel internacional, Vera et al., (2024) determinaron la relación entre la adicción al internet y su relación con comportamientos agresivos en adolescentes de Ecuador. El tipo de investigación fue de un estudio de revisión bibliográfica documental, con un enfoque cualitativo por medio del análisis de información, con un alcance descriptivo a través de la búsqueda de información de diversos estudios, revistas y artículos científicos, esta información fue consultada en la siguiente base de datos Scopus, Redalyc, Proquest, Taylor & Francis, Web of science, Dialnet y Scielo; con fuentes de información publicadas entre los años 2018-2023. Esta investigación tuvo como resultados que los diversos tipos de uso del internet, tales como la dependencia de redes sociales y la adicción a los videojuegos, están relacionadas con los comportamientos agresivos en adolescentes. El estudio también resalta la importancia de implementar medidas preventivas y terapéuticas que se enfoquen en las diversas formas de adicción a Internet y cómo afectan la salud mental y el bienestar de los adolescentes.

Igualmente, Mendoza (2024) determinó la relación entre la agresividad y el uso de videojuegos en estudiantes pertenecientes a la Universidad Autónoma del Estado de Morelos de Ecuador. La población fue conformada por 580 participantes y se aplicaron el test de Agresión de Buss y Perry y el Cuestionario de Uso de Videojuegos de VJ-28. Para los resultados de correlación se utilizó el programa de SPSS26 para su análisis. Para el estudio de ambas variables se utilizó el análisis de correlación con la r de Pearson. Dicho estudio demostró una relación significativa entre ambas variables principales, Mendoza argumenta que la población, al ser estudiantes universitarios, pueden tener un mayor control sobre su uso o simplemente no disponen de tiempo para utilizarlos, de igual forma sucede con el control de la agresividad.

Asimismo, Márquez et al. (2023) analizaron la relación entre el uso de videojuegos durante el confinamiento por pandemia de COVID-9 y la conducta agresiva en adolescentes mexicanos. La muestra fue de 216 estudiantes de secundaria, de los cuales, 98 fueron varones (45.4%) y 118 mujeres (54.6%), con edades entre los 12 y 15 años ($M=13.3$, $DT=.884$). Se utilizaron dos pruebas para medir las variables de estudio, los cuales fueron el Cuestionario de datos de identificación y el Cuestionario de agresión proactiva y reactiva. Los resultados muestran correlaciones positivas y altamente significativas entre la frecuencia del tiempo y uso de algunos videojuegos y la agresión proactiva [$\rho=.162$, $\text{sig}=.010$]. No obstante, al correlacionar las variables en función al sexo, se encontró que, en el caso de los varones, a mayor tiempo dedicado en el uso de videojuegos, es mayor la agresividad reactiva [$\rho=.198$, $\text{sig}=.028$] y mayor agresividad global [$\rho=.199$, $\text{sig}=.027$]. En cuanto a las mujeres, el tiempo de uso en los videojuegos, se correlacionó positivamente con agresión proactiva [$\rho=.226$, $\text{sig}=.008$], agresión reactiva [$\rho=.190$, $\text{sig}=.023$], y agresión global [$\rho=.195$, $\text{sig}=.020$]. Se obtuvo como conclusión que la agresión se correlacionó con el uso de tres videojuegos, *Fortnite* se correlacionó con la agresión verbal, *Free Fire* se correlacionó con la agresión proactiva y *Call of Duty* con agresión proactiva.

De la misma manera, Manavella (2022) determinó la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión en adolescentes bonaerense, Argentina. La investigación fue de tipo correlacional de diseño no experimental. La muestra fue de 76 participantes entre 17 y 18 años. Se utilizaron el Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva

(RPQ: versión adaptada al español para adolescentes por Andreu et al., 2009) y un cuestionario sociodemográfico diseñado para responder a los objetivos del estudio y la recopilación de datos. Para los resultados de correlación se utilizó el software IBM-SPSS versión 26 indicando que, a mayor aumento de adicción a los videojuegos, existe más incremento de los niveles de agresión en los adolescentes, también se evidenció que, a mayor cantidad de horas de uso de videojuegos, hay una mayor tendencia a la adicción a los videojuegos y agresión. también quienes tienen un dispositivo tecnológico propio para jugar obtienen mayores puntajes en la dimensión Saliencia de la variable Adicción a los videojuegos. Por último, los adolescentes que duermen menos horas con la intención de jugar videojuegos presentan mayor adicción, conflictividad y agresión reactiva. Se concluyó que es de suma importancia la promoción de espacios recreativos y de ocio independientes de las horas de juego durante los años de adolescencia.

Asimismo, Vásquez (2022) determinó la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes en Ecuador de una institución educativa. El estudio fue de tipo correlacional de diseño no experimental y alcance transversal. La muestra se conformó por 100 estudiantes de secundaria. Para la recolección de datos se utilizaron el Test de dependencia de videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry. De la misma manera, se utilizó el programa Rho de Spearman para los resultados de correlación, indicando que una gran parte de los estudiantes obtuvieron una puntuación en el rango moderado, con un 40% de dependencia a los videojuegos y un 46% de agresividad, se identificó un valor de correlación de Pearson de .530, indicando una relación directa positiva en medida moderada con una significación bilateral de .002. Se llegó a la conclusión que la conducta de los estudiantes en la agresión física y/o verbal está influenciada por su dependencia a los videojuegos.

Antecedentes nacionales

A nivel nacional, Huisa (2023) determinó la relación entre la agresividad y dependencia a los videojuegos. El tipo de investigación fue correlacional de diseño no experimental y alcance transversal. La muestra estuvo integrada por 1279 estudiantes de ambos sexos, con edades entre 11 a 18 años que cursan el 1ro a 5to grado de secundaria de una institución educativa situada en el distrito de Villa María del Triunfo. Los instrumentos empleados para la recopilación de datos fueron el Test de dependencia de videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry. De la misma se hizo uso del programa SPSS versión 0.26 para los resultados de correlación, indicando que se halló una correlación positiva moderada entre ambas variables principales ($Rho = .327$). De la misma manera, la agresividad tuvo una correlación con las dimensiones de la dependencia a los videojuegos: Abstinencia ($rho=.345$), Abuso y tolerancia ($rho=.258$), Problemas asociados ($rho=.310$) y dificultad de control ($rho=.225$). Por último, la dependencia a los videojuegos se correlacionó con las dimensiones de agresividad como: Física ($rho=.348$), Verbal ($rho=.227$), Hostilidad ($rho=.228$) e Ira ($rho=.236$). Se concluyó que, a mayor nivel de agresividad en el adolescente, se presenciara un mayor nivel de dependencia a los videojuegos

De igual manera, Tineo (2023) determinó la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en escolares del nivel secundario en un centro educativo público en Huancavelica. La investigación fue de tipo correlacional de diseño no experimental y alcance transversal. La población estuvo compuesta por 297 estudiantes entre 12 a 17 años. Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos fueron la Escala HAMM-1ST de Videojuegos y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry. De

la misma manera, se utilizó el programa se hizo uso del programa SPSS versión 0.26 para los resultados de correlación, indicando que se encontró una correlación positiva moderada entre las dos variables principales ($Rho = 0.448$; $p < 0.01$), esto indica que los estudiantes con un nivel elevado de adicción a los videojuegos mostraron una gran probabilidad de presentar comportamientos de agresividad. De la misma manera, se halló una correlación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión de agresión física ($rho = 0.466$; $p < 0.01$). Asimismo, se demostró una correlación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión agresión verbal ($rho = 0.422$; $p < 0.01$). Igualmente, se encontró una correlación baja muy significativa entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión ira ($rho = 0.369$; $p < 0.01$). Y, por último, se evidenció una correlación positiva moderada muy significativa entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión hostilidad ($rho = 0.424$; $p < 0.01$). Esto demuestra que, los estudiantes que presentan una mayor exposición a los videojuegos son más propensos a generar un incremento en cualquiera de las cuatro dimensiones previamente propuestas.

De la misma manera, Aguirre y Verdi (2022) determinaron la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana. La investigación fue de tipo correlacional de diseño no experimental y alcance no transversal. La población estuvo conformada por 1378 estudiantes y la muestra de 832 estudiantes del nivel secundaria. Se utilizaron la escala de adicción a videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992) para la recopilación de datos. De igual manera, se utilizó el programa se hizo uso del programa SPSS versión 0.26 para los resultados de correlación, indicando que existe una correlación estadísticamente significativa entre las variables de adicción a los videojuegos y agresividad ($Rho = ,380$; $p = ,000$), a su vez, se identificó la correlación significativa entre adicción y las dimensiones de agresividad: agresión física ($Rho = ,400$; $p = ,000$), agresión verbal ($Rho = ,321$; $p = ,000$), hostilidad ($Rho = ,260$; $p = ,000$) y con ira ($Rho = ,292$; $p = ,000$). Se tuvo como conclusión que, los estudiantes que presentan una mayor exposición a los videojuegos son más propensos a manifestar comportamientos agresivos.

Asimismo, Balbin y Burga (2022) determinaron la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote. El estudio fue de tipo correlacional de diseño no experimental y alcance transversal. Se evaluó a 85 estudiantes. Los instrumentos que se emplearon para la recopilación de datos fueron el Test de dependencia de videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry. De la misma manera, se usó el programa SPSS versión 0.26 para los hallazgos de correlación, indicando que existe una correlación estadísticamente significativa entre las variables de adicción a los videojuegos y agresividad ($rho = ,393$; $p = ,000$). También, se encontró una relación moderada significativa entre abstinencia y agresividad ($rho = ,408$; $p = 0,000$). Asimismo, se encontró una correlación baja entre abuso y tolerancia y agresividad ($rho = ,253$; $p < 0,05$). De igual manera, se encontró una correlación bajo entre problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad ($rho = ,317$; $p < 0,05$). Por último, se halló una correlación baja entre dificultad de control y agresividad ($rho = ,341$; $p < 0,05$). Esto demuestra que, los estudiantes que presentan una mayor exposición a los videojuegos tienen mayor tendencia a mostrar agresividad. Por último, Luque y Mamani (2022) determinaron la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de colegios de la provincia de Huancané-Puno. La investigación fue correlacional de diseño no experimental y alcance transversal. La población fue de 199 adolescentes. Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos fueron el Test de dependencia de videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry. De la

misma manera, se hizo uso del programa SPSS versión 0.26 para los resultados de correlación, demostrando la existencia de una correlación positiva moderada entre las variables principales ($Rho = ,435$; $p = ,001$). Se obtuvo como conclusión que, los estudiantes que presentan mayor adicción a los videojuegos están asociados a una mayor tendencia hacia comportamientos agresivos, y, con ello, el surgimiento de comportamientos compulsivos, desinterés por otras actividades y síntomas inusuales como el malestar físico, resaltando la facilidad de acceso a estos videojuegos a través del uso de aparatos tecnológicos.

2.2. Bases teóricas

a) Adicción a los videojuegos

Definición conceptual

El concepto de adicción a los videojuegos ha sido estudiado ampliamente desde una perspectiva psicológica, y una de las teorías más influyentes es la desarrollada por Marco Chóliz. Según Chóliz (2011), la adicción a los videojuegos no solo se refiere al tiempo excesivo dedicado al juego, sino que involucra una serie de dimensiones psicológicas y comportamentales que reflejan los efectos negativos del comportamiento compulsivo en otras áreas de la vida del jugador.

Una de ellas es el escapismo, en donde los videojuegos se convierten en una vía para huir de los problemas emocionales o situaciones difíciles que presenta el individuo, esto refuerza la dependencia emocional que el jugador desarrolla hacia el juego. Esto está vinculado con la alteración emocional, ya que cuando los jugadores no utilizan los videojuegos, suelen experimentar ansiedad o frustración, lo cual refleja el impacto que tienen en su bienestar emocional (Chóliz, 2017).

Teoría de la adicción a los videojuegos de Marco Chóliz

Esta teoría ha sido desarrollada a lo largo de los años, incorporando enfoques tanto psicológicos como sociales y culturales. Chóliz (2011) fue uno de los primeros en señalar que el uso problemático de los videojuegos se puede entender como una adicción conductual, definida por el uso excesivo de videojuegos que impacta negativamente en la vida del usuario, especialmente en relación con los deberes sociales, familiares o académicos.

Factores Psicológicos y Sociales

Los factores psicosociales hacen referencia al conjunto de aspectos psicológicos y sociales que influyen en el comportamiento de una persona. En el marco de la adicción a los videojuegos, estos factores abarcan los aspectos internos (psicológicos) y externos (sociales) del individuo. De acuerdo con Kuss y Griffiths (2005) los factores psicológicos incluyen características como la impulsividad y la búsqueda de la gratificación instantánea, que favorecen la adicción a los videojuegos como forma de evasión o recompensa. Asimismo, las personas con baja autoestima pueden hallar en los videojuegos una fuente de validación y satisfacción que fortalece su adicción.

Por otro lado, los factores sociales influyen considerablemente en la adicción. La influencia del contexto familiar es fundamental; los padres que no establecen límites en relación con el tiempo de juego o no supervisan las actividades de sus hijos, pueden favorecer al surgimiento de conductas adictivas. Según Jeroen (2010), las dinámicas familiares problemáticas pueden hacer que las personas busquen en los videojuegos un método para evadir los problemas emocionales o conflictos que

puedan cargar. De igual forma, el contexto social abarca la influencia de los amigos y la participación en comunidades online, lo cual contribuye al incremento de la adicción, ya que los jóvenes anhelan la aprobación y el reconocimiento dentro de dichos grupos.

La búsqueda de escape emocional

La adicción a los videojuegos está relacionada con la necesidad de huir de emociones difíciles como el estrés, ansiedad y depresión. Algunos adolescentes ven más emocionante jugar videojuegos que vivir sus propias vidas (Lopez, 2022).

Asimismo, los videojuegos ofrecen recompensas virtuales, lo que fortalece el ciclo de dependencia. Esto se trata un estímulo repetitivo que ofrece una recompensa inmediata y continuada que favorece a la adicción (Logopedia, 2023).

Refuerzos Intermitentes y Dependencia

El refuerzo intermitente se refiere a la serie de varias recompensas tras determinadas conductas o períodos de tiempo (Soriano, 2024). Este fenómeno resulta especialmente significativo en los juegos masivos en línea, en donde los jugadores obtienen recompensas en momentos aleatorios generando expectativa de que siempre podría haber algo que favorezca la espera. Al igual que en otros tipos de adicciones, la expectativa de una recompensa incierta puede fortalecer la conducta repetitiva, llevando a los jugadores a seguir involucrándose en el juego de manera compulsiva (Chóliz, 2011). De acuerdo con la empresa Portaltic (2022), las recompensas en los videojuegos pueden propiciar adicción en los jugadores quienes pueden dedicar su tiempo y recursos para conseguirlas, siendo en su mayoría niños y adolescentes.

Contexto Social y Cultural

Vygotsky sostiene que el conocimiento no es solo una internalización individual, sino que se mediatiza por el lenguaje, las herramientas culturales y las prácticas sociales compartidas. Su concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) enfatiza cómo los niños progresan cognitivamente mediante la colaboración con adultos o compañeros más capacitados. En este sentido, el contexto sociocultural facilita el moldeamiento del desarrollo social, psicológico y cultural del niño (Romero, 2024).

Características Personales del Jugador

Por último, las características psicológicas del jugador son otro factor determinante en la adicción a los videojuegos. Chóliz (2017) identifica que rasgos como la baja autoestima, la impulsividad y la necesidad de validación externa pueden hacer que un individuo sea más susceptible a desarrollar una adicción a los videojuegos. Asimismo, el grupo Guadalsus (2023) indica que este tipo de personas se pueden caracterizar por una impulsividad marcada y pensamientos obsesivos relacionados a los videojuegos, de igual forma, este tipo de personas se resalta de las demás por sus cambios de humor relacionados a los juegos y el uso de mentiras para seguir utilizando los videojuegos.

Causas y síntomas de la adicción a los videojuegos

Según Palomares (2019), algunos de los síntomas que se pueden presentar son, pensamiento constante sobre los videojuegos, tendencias a utilizar varias horas y/o de manera diaria en los videojuegos, impaciencia por querer jugar, berrinches, pataletas o frustración si es que durante una partida no sale como lo desee el jugador, también, estallidos de ira y desatención de las redes sociales. De la misma manera, los hábitos

solitarios, problemas en casa o escuela, la interacción con personas que también suelen usar los videojuegos y los entornos competitivos, suelen ser las principales causas para que se produzca una adicción a los videojuegos.

Según la clínica Universidad de Navarra (2020), el videojuego tiene un potencial adictivo, por lo que utilizarlo con exceso puede generar en niños y adolescentes conductas compulsivas y desadaptativas seguidas de una posible adicción. El uso sin control de los videojuegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes, en donde el jugador obsesivo ha perdido el control sobre el videojuego, es el videojuego el que marca hasta dónde puede llegar.

Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma ocasional, sin embargo, la frecuencia puede aumentar hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndole repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria (Universidad de Navarra, 2020).

Dimensiones de la adicción a los videojuegos

De acuerdo con la postura de Chóliz (2017) existen cuatro dimensiones las cuales son:

Abstinencia

Una de las primeras dimensiones identificadas en la teoría de Chóliz es la abstinencia. Este factor se refiere a los síntomas emocionales y psicológicos que experimenta el jugador cuando no tiene acceso a los videojuegos. El jugador puede sentir ansiedad, irritabilidad o tristeza, lo cual refleja una respuesta de desajuste emocional similar a la que experimentan los individuos con otras formas de adicción

Abuso y tolerancia

Según la OMS (2022) el uso persistente y recurrente de los videojuegos puede provocar un deterioro o malestar clínico durante un periodo de al menos doce meses. De la misma forma en que sucede en las adicciones a sustancias, en la adicción a los juegos aparece una pérdida progresiva de control sobre el videojuego, así como tolerancia y síntomas de abstinencia.

Pérdida de control

La pérdida de control es una de las características más fundamentales de las adicciones y, en el caso de los videojuegos, hace referencia a la incapacidad de moderar el tiempo de juego a pesar de los intentos de control. Según la Clínica Universidad de Navarra (2022), el uso de los videojuegos es progresivo, llegando a un punto en donde se juega diariamente y se invierten muchas horas en ellos.

Problemas ocasionados por los videojuegos

Finalmente, la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos se refiere a las consecuencias negativas que este comportamiento genera en otros aspectos importantes de la vida del jugador. Según McCarthy (2020) los problemas que pueden conllevar están relacionados con los estados emocionales, el interés por otras actividades, el tiempo.

b) Agresión

Definición conceptual

La agresión es definida como aquella conducta que está destinada a dañar a otra persona que no desea ser lastimada (Baron Richardson, 1994). Esto indica que la intención debe ser clara de lastimar y dañar a otros. Asimismo, Bushman, et. (2024), indican que la agresión puede ser vista como una respuesta impulsiva ante otros estímulos que amenacen al individuo.

La agresión ha sido definida de diversas maneras, esto depende mucho del enfoque adoptado por cada autor. Buss y Perry (1992) definen la agresión como un patrón de comportamiento dirigido a dañar física o psicológicamente a otra persona, e identifican varias dimensiones de la agresión, como la agresión física, verbal y la ira. Este modelo destaca que la agresión no es solo un comportamiento reactivo, sino una característica de personalidad que se puede manifestar en situaciones tanto de conflicto como de frustración. Por otro lado, Bushman, et. (2024) agregan que la agresión puede ser impulsiva o planificada, esto dependerá de los factores individuales y situacionales. Para ellos, la agresión es cualquier acción con la intención de causar daño, ya sea en un contexto de respuesta inmediata o de conducta deliberada. Por último, Denson (2012) argumenta que la agresión está estrechamente vinculada a las emociones, particularmente a la ira, él afirma que la rumiación de la ira puede incrementar la probabilidad de que un individuo actúe de manera agresiva, ya que no logra regular o controlar adecuadamente sus emociones negativas. Estos enfoques convergen en la idea de que la agresión es un fenómeno complejo que involucra tanto aspectos emocionales como conductuales.

La teoría de la agresión de Buss y Perry

La teoría de la agresión propuesta por Arnold H. Buss y Mark Perry en 1992 está centrada en cómo se expresa la agresión en las personas y qué factores determinan su aparición. Ellos definen la agresión como un fenómeno multidimensional, con una serie de características que van más allá de la simple manifestación de hostilidad o de conductas violentas, también desarrollan un modelo que considera tanto los factores internos de la personalidad como las influencias sociales y culturales. Asimismo, Bushman, et. (2024) ofrecen un marco explicativo integrador de la agresión, en donde, las variables cognitivas, emocionales y personales interactúan con factores situacionales y ambientales.

Factores predisponentes

Los factores predisponentes son características que aumentan la probabilidad de desarrollar un trastorno mental, como predisposiciones genéticas o experiencias sociales adversas. Según González-Sancho y Picado Cortés (2020), estos factores no causan el trastorno directamente, pero aumentan la vulnerabilidad ante eventos desencadenantes.

Impulsividad

Las personas impulsivas, que tienden a actuar sin pensar en las consecuencias, son más propensas a mostrar conductas agresivas. Mateu (2019) indica que la impulsividad es actuar de manera rápida y sin reflexión o análisis previo, lo que a menudo conduce a decisiones impulsivas o riesgosas debido a la falta de control sobre los impulsos.

Prejuicios y Hostilidad

Ramírez (2016) indica que los prejuicios son aquellas emociones negativas frente a una persona o grupo de persona. Asimismo, el prejuicio puede alimentar a la

hostilidad, lo que a menudo lleva a la discriminación y al conflicto intergrupales (Montagud, 2019).

Narcisismo

El narcisismo, caracterizado por una necesidad excesiva de admiración y una falta de empatía, también está relacionado con la agresión. Asimismo, Regader (2015) argumenta que el narcisismo se caracteriza por una autoestima inflada y una necesidad constante de admiración, lo que a menudo lleva a una falta de empatía y a comportamientos egoístas y explotadores.

Dimensiones de la agresión

La agresión tiene varias dimensiones que engloban aspectos tanto internos como externos del individuo. Estos incluyen factores físicos, emocionales y sociales que influyen en el comportamiento agresivo. De acuerdo con Carrasco y González (2012), la agresión no es un fenómeno unidimensional, sino que abarca diferentes componentes que se interrelacionan y se manifiestan de diversas maneras. Por eso, de acuerdo con la postura de Buss y Perry, se trabajarán con las siguientes dimensiones

Agresión Física

La agresión física es probablemente la forma más directa y observable de agresión. De acuerdo con Castellero (2018) la agresión se define como cualquier tipo de conducta que busca dañar a otro, abarcando acciones como golpear, empujar, patear o cualquier otra forma de manifestación de violencia física con el objetivo de causar daño.

Agresión Verbal

La agresión verbal también es común y, a menudo, no es reconocida como tal debido a su naturaleza menos tangible. Implica la utilización de términos y observaciones perjudiciales para menospreciar o amedrentar a otros. Armando (2017) señalan que la agresión verbal constituye un tipo de agresión en donde el individuo emplea el lenguaje para causar daño emocional o psicológico, con el fin de intimidar, humillar o herir a otros.

Hostilidad

De acuerdo con Tecglen (2017), la hostilidad se define como la evaluación negativa hacia otros en donde atribuimos la culpa de las situaciones agresivas que sufrimos. De igual manera, Pérez y Gardey (2021) sostiene que la hostilidad es una postura desfavorable hacia los demás, la cual se distingue por la manifestación de emociones de rencor.

Ira

La ira es una emoción intensa fuerte que aparece como reacción a la frustración o a la sensación de un peligro o injusticia. Montejano (2023) menciona que la ira es una emoción que aparece cuando un individuo percibe que se han infringido sus derechos o expectativas, y puede provocar respuestas fisiológicas y conductuales como la agresividad o la impulsividad. De acuerdo con Merola (2023), la ira es la consecuencia de un enfado muy intenso que tiene como reacción los comportamientos violentos y agresivos.

Clasificación de la agresión

Según la Intención: Instrumental vs. Hostil

Agresión Instrumental:

La agresión instrumental se define como un tipo de agresión donde el daño causado a otro individuo es un recurso para alcanzar un objetivo particular. A diferencia de la agresión hostil, que proviene de emociones como la ira, la agresión instrumental es intencionada y orientada hacia un objetivo, sin necesariamente implicar un deseo de perjudicar al otro (Buss, 1992). Según Nickerson (2023), la agresión instrumental se relaciona con la racionalidad, dado que el agresor evalúa los pros y los contras de sus acciones antes de llevarlas a cabo. Este método también se manifiesta en determinados tipos de competencia o en delitos intencionales como el hurto.

Agresión Hostil:

Por el contrario, la agresión hostil es una conducta motivada por emociones fuertes como la ira, el rencor o el odio. Martínez (2024) sostiene que la agresión hostil es una reacción emocional motivada por la ira, cuyo propósito es causar daño o sufrimiento a otra persona. El agresor intenta liberar sus tensiones emocionales mediante la agresión física o verbal.

Según la Forma de Expresión: Directa vs. Indirecta

Agresión Directa:

La agresión directa es la modalidad más evidente de agresión, que incluye un enfrentamiento claro y explícito entre el atacante y la persona agredida. Este tipo de ataque puede ser tanto físico como verbal. Bushman, et (2024) describen la agresión directa como una conducta agresiva evidente que tiene como objetivo herir o amenazar a la víctima ya sea verbal o físicamente. Asimismo, esta clase de agresión es más probable que se produzca cuando las normas sociales permiten o incluso promueven una respuesta violenta frente al desafío (Castillero, 2018).

Agresión Indirecta:

En cambio, la agresión indirecta se presenta de manera más sutil y menos confrontativa. Castillero (2018) señala que la agresión indirecta se presenta con mayor frecuencia entre mujeres en situaciones de competencia social y relaciones interpersonales. Este tipo de agresión puede provocar efectos psicológicos a largo plazo como la exclusión social o el daño a la reputación de la víctima. Asimismo, indica que la agresión indirecta es una forma encubierta de agresión en la que se emplean tácticas como la manipulación o los chismes para causar daño, sin confrontar directamente a la víctima.

Según el Origen: Biológica, Psicológica y Social

Agresión Biológica:

Ortega y Alcázar (2016) afirman que la agresión biológica está vinculada a factores biológicos como neurotransmisores y hormonas que predisponen a comportamientos agresivos, particularmente en situaciones de conflicto o estrés en las personas.

Agresión Psicológica:

Castillero (2018) señalan que la agresión psicológica comprende cualquier forma de ataque emocional o psicológica, tal como la manipulación o la humillación, con el fin de perjudicar la salud mental de la víctima. En tales situaciones, la agresión surge como una reacción defensiva frente a circunstancias consideradas amenazantes, y se transforma en un método para manejar las emociones y preservar el control en las relaciones sociales. Asimismo, la agresión psicológica provoca secuelas psicológicas como ansiedad o depresión (Martínez, 2021).

Agresión Social:

La agresión social proviene de elementos culturales y sociales, donde las expectativas y normas de la sociedad son fundamentales en la manera en que se manifiesta la agresión. Castilleros (2017) describen que la agresión social incluye acciones que buscan perjudicar las relaciones y el estatus social de un individuo, como la difusión de rumores o la exclusión social. Este tipo de violencia también se puede estar vinculado a la disparidad de poder y el estatus social, donde los individuos con más poder o autoridad utilizando la agresión como medio para conservar el control (Bushman, et., 2024).

2.2.2.5.4 Según la Función: Defensiva vs. Ofensiva

Agresión Defensiva:

Bushman, et. (2024) definen la agresión defensiva como una reacción agresiva ante una amenaza, donde el individuo actúa para resguardarse de un posible daño físico o emocional. Un claro ejemplo es donde una persona emplea la fuerza para rechazar un ataque y ponerse a salvo de otros.

Agresión Ofensiva:

Por otro lado, la agresión ofensiva es aquella que se realiza sin una provocación directa, con la intención de iniciar un ataque para obtener poder o ventaja. Según Denson, Bushman y O'Brien (2013) indican que la agresión ofensiva es una forma de agresión impulsada por el deseo de causar daño o adquirir beneficios, sin una provocación previa ni justificación externa. Este tipo de agresión puede observarse en situaciones de abuso de poder o en contextos donde una persona o grupo trata de subyugar a otro.

CAPÍTULO III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación

El presente estudio cuenta con un tipo correlacional, debido a que, está orientado a determinar la relación estadística existente entre dos variables. El diseño del estudio es no experimental de corte transversal, ya que, no interviene en la muestra y recoge los datos en un determinado tiempo. Por último, tiene un enfoque cuantitativo porque emplea la recolección de datos para evidenciar hipótesis, utilizando como principio la medición numérica, además del análisis estadístico descriptivo e inferencial (Hernández et al., 2018).

3.2. Población y muestra

La población se evaluó a través de un censo, por lo tanto, no se considerará una muestra de la población. Se evaluó a 151 estudiantes en el año 2022, quienes estuvieron conformados por ambos sexos y de edades comprendidas entre los 14 a 17 años correspondientes al 3 a 5° grado del nivel secundario de la institución educativa estatal perteneciente al distrito de Los Olivos.

3.2.1. Tamaño de la muestra

No aplica para el presente estudio

3.2.2. Selección del muestreo

No aplica para el presente estudio

3.2.3. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Se tomó en cuenta a los jóvenes escolares entre las edades de 14 a 17 años, correspondientes del 3° a 5° grado de secundaria de una institución educativa en Los Olivos que desearon ser partícipes del estudio y trajeron el consentimiento firmado por el padre o apoderado.

Criterios de exclusión

Se tomó en cuenta a los jóvenes que no desearon participar en la investigación, asimismo, también a los jóvenes que presenten alguna dificultad física o mental que no les permita responder las preguntas adecuadamente, por último, aquellos jóvenes que no terminen de responder las pruebas en el tiempo establecido o dejen todas las respuestas en blanco.

3.3. Variables

3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables

Adicción a los videojuegos

Definición conceptual

Para Chóliz (2017), los videojuegos son medios de entretenimiento muy utilizados en nuestra día a día, sin embargo, también pueden tener sus inconvenientes. Su propio diseño es tendiente a afectar la capacidad de control, lo cual, junto con otros factores personales y ambientales, facilita su uso abusivo o inadecuado, pudiendo llegar a generar situaciones problemáticas y producir una conducta adictiva.

Definición Operacional

La variable adicción a los videojuegos fue medida por el instrumento Test de dependencia de videojuegos, a su vez, esta variable presenta una naturaleza de característica cualitativa, politómica ordinal. El instrumento comprende las siguientes dimensiones: Abstinencia (<40), Abuso y tolerancia (<20), problemas ocasionados por los videojuegos (<16) y dificultad de control (<24). Dichas dimensiones son de naturaleza cualitativa politómica ordinal. Con relación a la corrección de la prueba, esta se midió por niveles: dependencia baja (0-31), dependencia promedio (32-66), dependencia alta (67-100). Para ver operacionalización de la variable (ANEXO 3)

Niveles de agresión

Definición conceptual

Según el trabajo de Buss y Perry (1992), la agresión se refiere a una serie de comportamientos dirigidos a causar daño intencional a otro individuo, ya sea de manera física, verbal o emocional. Estos autores conceptualizan la agresión como un conjunto de tendencias de conducta que se manifiestan en diversas formas de interacción, tanto impulsivas como planificadas. En su modelo, se distinguen claramente dos tipos de agresión: la agresión física y la agresión verbal, y subrayan que este fenómeno se ve influido por factores emocionales, sociales y cognitivos, los cuales interactúan para generar una actitud agresiva.

Definición Operacional

La variable niveles de agresión será medida por el test de agresión de Buss & Perry, a su vez, esta variable presenta una naturaleza de característica cualitativa, politómica ordinal. El instrumento comprende las siguientes dimensiones: Agresión física (<30), Agresión verbal (<18), Ira (<27) y Hostilidad (<32). Con relación a la corrección de la prueba, esta se medirá por niveles: muy bajo (<51), bajo (52-67), promedio (68-82), alto (83-98) y muy alto (98<). Para ver operacionalización de la variable (ANEXO 4)

Variables sociodemográficas

Edad, definido como el tiempo en el que se está viviendo o vivió una persona, animal, planta y objeto (RAE, 2020). Se operacionaliza como una variable cuantitativa politómica discreta y de razón entre los rangos de 14, 15, 16, y 17.

Sexo, definido como "condición orgánica", ya sea masculina o femenina, en los seres vivos como personas, animales y plantas (RAE,2020). Se operacionaliza como una variable cualitativa politómica dicotómica nominal entre los factores masculino y femenino.

Servicios Básicos, es definida por la RAE (2020) como aquellos beneficios en la residencia y asistencia personal. Se operacionaliza como una variable cualitativa politómica nominal entre los factores de agua, luz, línea telefónica, televisión e internet, más de una opción.

Dispositivos tecnológicos, definidos como aquel conjunto de instrumentos relacionados con la tecnología (RAE,2021). Se operacionaliza como una variable cualitativa politómica ordinal entre los factores sí y no.

Percepción del nivel socioeconómico, es definido por la RAE (2021) como aquellos factores relacionados con los estatus sociales y económicos. Se operacionaliza como una variable cualitativa politómica ordinal entre bajo, medio y alto.

Cantidad de tiempo que aplica en los juegos, es aquella duración o permanencia que hace un individuo que utiliza para utilizar los videojuegos (RAE,2021). Se operacionaliza como una variable cualitativa politómica nominal de no utiliza videojuegos, menos de 1 hora, más de 1 hora, 3 a más.

Control del tiempo de los juegos, es definida como aquel dominio que hace una persona sobre el uso de los videojuegos (RAE,2021). Es una variable cualitativa dicotómica nominal entre sí y no.

Personas con las que juega, es definida por la RAE (2021) como aquellos individuos de la especie humana con las que mantiene algún tipo de interacción. Se operacionaliza como una variable cualitativa nominal entre familiares, amigos, desconocidos y no utiliza videojuegos.

Lugar en donde juega, es conceptualizada como aquel espacio o ambiente en donde se realiza una actividad en específico (RAE,2021). Se operacionaliza como una variable cualitativa politómica nominal entre cuarto propio, sala, otros y no utiliza videojuegos.

3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos

Plan de recolección de datos

Se desarrolló de la siguiente forma:

1. Se realizó las organizaciones correspondientes con las autoridades de la institución educativa, con la finalidad de brindar información precisa del estudio, se explicaron las condiciones de la participación y se solicitó su cooperación. Para ello se mostraron los documentos respaldados por la Universidad Católica Sedes Sapientiae, para certificar la pertinencia y aprobación del estudio.
2. Se realizaron las consultas relacionadas a la muestra, en cuanto a posibles variables externas, las cuales puedan interferir en el estudio, para ello, se coordinó con el encargado, las fechas y los horarios para la aplicación de los instrumentos.
3. Antes de la aplicación de los instrumentos, se informó a los participantes que su participación en el estudio sería completamente voluntaria y que la información recabada sería manejada de manera anónima, garantizando así la protección de su identidad. Además, se solicitó a los jóvenes que revisaran y firmaran el consentimiento informado previo a su participación en el estudio.
4. Se presentó el trabajo de investigación y los objetivos a los jóvenes de la población. Luego, se procedió a completar la ficha sociodemográfica y a aplicar las pruebas psicológicas: el Test de dependencia de videojuegos y el Test de agresividad de Buss y Perry. La aplicación de los instrumentos tuvo una duración aproximada de 45 minutos por salón en cada una de las dos fechas.
5. Después de aplicar las pruebas, se procedió a calificarlas y la información obtenida fue transferida a una base de datos para su posterior procesamiento.
6. Se realizó el análisis estadístico respectivo que constó en categorizar las variables, usando frecuencias y porcentajes, empleando los programas pertinentes SPSS versión 24 y Microsoft Excel.

Instrumentos

V1: Adicción a los videojuegos

Test de dependencia de videojuegos (TDV)

La variable adicción a videojuegos será medida a través del Test de dependencia de videojuegos (TDV), creada por Chóliz y Marco (2011) en Valencia, España. Este test consta de 20 ítems que exploran las conductas, pensamientos y emociones relacionados con el uso excesivo de videojuegos. Los ítems se conforman en cuatro dimensiones: "Abstinencia", "abuso y tolerancia", "problemas ocasionados por los videojuegos" y "dificultad en el control. Los participantes responden las preguntas en una escala tipo Likert, esto permite obtener una puntuación global que refleja el nivel de dependencia a los videojuegos, se puede utilizar para evaluar en contexto clínicos y/o investigaciones psicológicas.

Características de la prueba

El test de Dependencia de videojuegos de Marco Chóliz es una modificación de herramientas anteriores vinculadas con adicciones, centrada especialmente en los videojuegos. La corrección del test se lleva a cabo sumando las puntuaciones logradas en las dimensiones señaladas, ofreciendo un perfil de la dependencia según la gravedad de los síntomas. El test ha sido validado en diversas poblaciones, lo que permite su aplicación tanto en adultos como en adolescentes. No obstante, la evaluación y diagnóstico de la dependencia a los videojuegos deben considerar las características culturales y sociales de cada entorno, lo que conlleva un proceso de ajuste para garantizar que el instrumento represente las características culturales y sociales de cada entorno, lo que conlleva un proceso de ajuste para garantizar que el instrumento represente adecuadamente las vivencias del individuo con los videojuegos (Chóliz, 2011). La corrección del test consta en otorgar puntajes a las respuestas del sujeto, para determinar el nivel y los posibles riesgos de adicción. Las preguntas se centran en aspectos como el tiempo invertido en el videojuego, el efecto en la vida diaria y los cambios en el estado emocional relacionados con el uso de videojuegos. De acuerdo con Chóliz (2011) un alto puntaje en la escala indica una mayor probabilidad de dependencia, lo que facilita la implementación de intervenciones más adecuadas y enfocadas en abordar el problema de manera temprana.

Validez y confiabilidad

La validez y confiabilidad del Test de Dependencia de Videojuegos están bien respaldadas con investigaciones que indican altos índices de fiabilidad, superando el alfa de Cronbach de 0.80 en la mayoría de las versiones adaptadas. Dicha validez y confiabilidad fueron realizadas por Salas y Merino en el año 2016-2017 en el contexto peruano, en donde, se obtuvo una puntuación alfa de Cronbach de 0.94. Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Estas investigaciones han demostrado que la adaptación cultural del test conserva una estructura factorial apropiada, siendo capaz de identificar con precisión los patrones de conducta vinculados a la adicción a los videojuegos en la población peruana (Ramírez et al., 2015). De esta forma, el test de ha establecido como un recurso valioso para la evaluación clínica y estudios sobre adicciones conductuales, destacando por su validez en diferentes contextos culturales.

V2: Agresividad

Test de Agresividad de Buss y Perry

El test de Agresividad de Buss y Perry es una herramienta psicológica que se utiliza para evaluar la agresividad en las personas. Fue desarrollado en 1992 por Arnold Buss y Perry (1992) en la Universidad de Texas en Austin, se puede aplicar a individuos desde los 12 años. El participante contesta mediante una escala tipo Likert, lo que facilita la obtención de una puntuación para cada dimensión y una medida global de la agresividad.

Características de la prueba

Respecto a sus características, el Test de agresividad de Buss y Perry consta de 29 ítems repartidos en las cuatro dimensiones citadas. La versión original se validó en poblaciones de Estados Unidos, pero ha sido modificada para distintos contextos culturales. La evaluación del test se lleva a cabo sumando las puntuaciones alcanzadas en cada dimensión, y se analiza mediante los resultados comparativos con normas establecidas, lo que permite detectar patrones agresivos en la persona evaluada. Las adaptaciones culturales, sobre todo naciones de habla hispana, necesitan una traducción y adaptación lingüística meticulosa para garantizar la validez de los resultados. Según Buss y Perry (1992), los puntajes más altos indican una mayor predisposición hacia la agresión, lo que puede ayudar a identificar comportamientos impulsivos y reactivos en los participantes. Este test es útil no solo para la evaluación clínica, sino también en contextos educativos y organizacionales para comprender y gestionar la agresividad de manera más efectiva.

Validez y confiabilidad

Con relación a su validez y confiabilidad en el contexto peruano, también se elaboraron investigaciones en diversas ciudades como Trujillo y Lima (Mori, 2016), siendo la de Matalinares (2012) la que se utilizó en este trabajo de estudio, de dicha manera, se obtuvo una fiabilidad de .836 pero en el caso de las subescalas son menores, es así como en Agresión Física ($\alpha = 0,683$), subescala Agresión Verbal ($\alpha = 0,565$), subescala Ira ($\alpha = 0,552$) y Hostilidad ($\alpha = 0,650$). Según la investigación de Segura (2016), corroboró la validez de la prueba en la población peruana mediante el análisis factorial confirmatorio con puntuaciones de IFI y MFI $> .81$ y RMSEA de .06, evidenciando un buen ajuste del modelo tetradimensional. Asimismo, la confiabilidad por consistencia interna del cuestionario muestra un nivel muy bueno ($\alpha = .883$) y las subescalas muestran una confiabilidad respetable ($\alpha = .703$ a $.741$); además se construyeron los baremos en percentiles de manera general, así como también los puntos de corte. El instrumento varía entre 75% y 100% entre alta y perfecta, se obtuvo puntuaciones entre 0.75 y 1. A su vez, el instrumento mostró una validez del coeficiente alfa de "Cronbach" de .885, por lo que se considera un test con características psicométricas satisfactorias y confiables.

3.5. Plan de análisis e interpretación de la información

En relación con el análisis estadístico, se utilizó el software Stata versión 14.0. Respecto al análisis descriptivo, se utilizó frecuencias y porcentajes para las variables cualitativas, así como la media y la desviación estándar para las variables cuantitativas. Los datos se organizaron mediante tablas de doble entrada. Para el análisis inferencial se utilizó la prueba de Chi-cuadrado para establecer la relación entre las variables cualitativas. Para la variable cuantitativa (edad), se utilizó la prueba de Kruskal Wallis para determinar la distribución de los datos, asimismo, se utilizó el Rho de Spearman para la asociación entre las variables. Se estableció un nivel de significancia estadística inferior a 0.05 para evaluar una relación estadística entre las variables.

3.6. Ventajas y limitaciones

Ventajas

Para reducir los costos y la cantidad de tiempo, se optó por una investigación de corte transversal, de la misma manera, los instrumentos utilizados han sido previamente validados en el contexto de esta investigación.

Limitaciones

El trabajo, al ser de tipo correlacional, no se puede hallar la causalidad del problema, a pesar de hallar relación entre las variables adicción a los videojuegos y niveles de agresión. Asimismo, no se pueden controlar las variables externas que puedan influir en la relación entre las variables estudiadas. Además, no fue posible controlar todas las variables externas que pudieron influir en los resultados, como factores familiares, sociales o emocionales que también inciden en la conducta de los estudiantes. Por otro lado, se consideró la posible influencia de la deseabilidad social, entendida como la tendencia de algunos participantes a responder buscando proyectar una imagen positiva. Para disminuir este factor, se explicó a los estudiantes que no existían respuestas buenas ni malas y que la información recolectada sería anónima y confidencial, con el fin de fomentar respuestas más sinceras. Finalmente, es importante mencionar que los resultados no pueden generalizarse a otras poblaciones, ya que el estudio se realizó únicamente con estudiantes de una institución educativa del distrito de Los Olivos, por lo que los hallazgos reflejan solo la realidad de este grupo y no necesariamente la de otros contextos educativos.

3.7. Aspectos éticos

Al aplicar una evaluación psicológica en menores de edad, es crucial garantizar el cumplimiento de los principios éticos que pongan a protección su bienestar y derechos. En primer lugar, es necesario conseguir el consentimiento informado de los padres o tutores legales, quienes son responsables de permitir la participación del menor en el estudio, asegurando que entiendan el objetivo, los procedimientos y los posibles riesgos relacionados con la prueba. Asimismo, es crucial obtener el consentimiento informado del propio menor, ajustado a su capacidad de entendimiento, lo que significa que el participante debe consentir participar de forma voluntaria. Este procedimiento garantiza que el participante reciba un trato respetuoso y digno, con una participación totalmente clara, asegurando su derecho a la privacidad y la confidencialidad de los resultados. La implementación de estas pautas éticas es esencial para realizar la investigación de manera responsable, reduciendo cualquier daño posible y fomentando el bienestar de los involucrados (Sánchez & Torres, 2019).

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

Del total de los adolescentes involucrados en el estudio, el promedio de edad es de 15 años. Dentro de los cuales, un 56.3% del total es del sexo masculino, mientras que el 43.71% es del sexo femenino. El 96.1% de los estudiantes posee más de un servicio básico al mismo tiempo. De la misma manera, el 57% posee más de 1 dispositivo tecnológico entre laptops, computadoras y celulares. El 86.1% del total de los estudiantes se perciben con un nivel sociodemográfico medio. El 31.1% de los estudiantes no utiliza videojuegos, mientras el 26.5% solo lo utilizan por menos de 1 hora. A su vez, el 53.6% si tiene un control del tiempo de videojuegos. El 31.1% de los estudiantes manifiestan jugar con familiares. El 35.8% de los estudiantes disponen de un cuarto propio para jugar videojuegos. Por último, se demostró que el 80.1% de los estudiantes tiene dependencia baja a los videojuegos, y, el 33.8% del total tiene un nivel bajo de agresión

Tabla. 1
Descripción de la muestra

	n	(%)
Edad (M ± D.E)	15.5 ± 0.91	
Sexo		
Femenino	66	43.7
Masculino	85	56.3
Servicios Básicos		
Agua	4	2.7
Luz	1	0.7
Más de una opción	146	96.7
Dispositivos tecnológicos		
Laptop	1	0.7
Computadora	2	1.3
Celular	61	40.4
Play Station	1	0.7
Más de una opción	86	57.0
Percepción del nivel socioeconómico		
Bajo	17	11.2
Medio	130	86.1
Alto	4	2.7
Cantidad de tiempo en los videojuegos		
Menos de 1 hora	40	26.5
2 o 3 horas	32	21.2
3 horas a más	32	21.2
No utiliza videojuegos	47	31.1
Control de tiempo de videojuegos		
Si	81	53.6
No	70	46.4
Personas con las que juega		
Familiares	16	10.6
Amigos	47	31.1
Desconocidos	10	6.6
Más de una opción	50	33.1

No utiliza videojuegos	28	18.5
Lugar en donde juega		
Cuarto propio	54	35.8
Sala	38	25.2
Otros	32	21.2
No utiliza videojuegos	27	17.9

En la tabla 2, se aprecia que el 33.8% de los estudiantes presentan un nivel bajo de agresión. Respecto a sus dimensiones, se encontró que el 38.4% de estudiantes presentaron un nivel bajo de agresión verbal, el 31.1% un nivel promedio de agresión física, el 31.1% un nivel bajo de ira y el 31.8% un nivel bajo de hostilidad. En relación con la variable adicción a los videojuegos, se demostró que un 80.1% de los estudiantes presentaron una dependencia baja. Asimismo, respecto a sus dimensiones, se encontró que el 82.1% de los estudiantes presentaron una dependencia baja en abstinencia, el 69.5% una dependencia baja de abuso y tolerancia, el 69.5% una dependencia baja en problemas provocados por los videojuegos y el 74.2% en dependencia baja en dificultad de control.

Tabla 2
Descripción de las variables y dimensiones

	n	(%)
Niveles de agresión		
Muy bajo	22	14.6
Bajo	51	33.8
Promedio	31	20.5
Alto	37	24.5
Muy Alto	10	6.6
Dimensiones de agresión		
Agresión Verbal		
Muy bajo	14	9.3
Bajo	58	38.4
Promedio	37	24.5
Alto	30	19.9
Muy Alto	12	8.0
Agresión física		
Muy bajo	16	10.6
Bajo	34	22.5
Promedio	54	35.8
Alto	35	23.2
Muy Alto	12	8.0
Ira		
Muy bajo	24	15.9
Bajo	47	31.1
Promedio	35	23.2
Alto	37	24.5
Muy Alto	8	5.3
Hostilidad		
Muy bajo	20	13.3
Bajo	48	31.8
Promedio	39	25.8
Alto	37	24.5
Muy Alto	7	4.6

Tabla 2
Continuación

	n	(%)
Adicción a los videojuegos		
Dependencia baja	121	80.1
Dependencia media	27	17.9
Dependencia alta	3	2
Dimensiones de la adicción a los videojuegos		
Abstinencia		
Dependencia baja	124	82.1
Dependencia media	13	8.7
Dependencia alta	14	9.3
Abuso y tolerancia		
Dependencia baja	105	69.5
Dependencia media	40	26.5
Dependencia alta	6	4.0
Problemas provocados por los videojuegos		
Dependencia baja	105	69.5
Dependencia media	37	24.5
Dependencia alta	9	6.0
Dificultad de control		
Dependencia baja	112	74.2
Dependencia media	33	21.9
Dependencia alta	6	4.0

En la tabla 3 se aprecia que no hay una relación significativa entre los niveles de agresión y la adicción a los videojuegos ($p=0.48$), siendo un 72.6% de los estudiantes que presentaron un nivel bajo de agresión, presentaron una dependencia baja a los videojuegos. Las demás dimensiones no presentaron resultados de significancia.

Tabla 3
Relación entre niveles de agresión, adicción a los videojuegos y sus dimensiones

	Adicción a los videojuegos			P
	Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
	n (%)	n (%)	n (%)	
Niveles de agresión				0.48
Muy bajo	20 (90.9)	2 (9.1)	-	
Bajo	37 (72.6)	12 (23.5)	2 (3.9)	
Promedio	24 (77.4)	6 (19.3)	1 (3.2)	
Alto	30 (81.1)	7 (18.9)	-	
Muy Alto	10 (100)	-	-	
Agresión Verbal				0.49
Muy bajo	12 (85.7)	2 (14.3)	-	
Bajo	42 (72.4)	13 (22.4)	3 (5.2)	
Promedio	30 (81.1)	7 (18.9)	-	
Alto	26 (86.7)	4 (13.3)	-	
Muy Alto	11 (91.7)	1 (8.3)	-	
Agresión física				0.54
Muy bajo	12 (75)	4 (25)	-	
Bajo	27 (79.4)	7 (20.6)	-	
Promedio	44 (81.5)	7 (13)	3 (5.6)	
Alto	28 (80)	7 (20)	-	
Muy Alto	10 (83.3)	2 (16.7)	-	

Tabla 3
Continuación

	Adicción a los videojuegos			P
	Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
	n (%)	n (%)	n (%)	
Ira				0.09
Muy bajo	19 (79.2)	5 (20.8)	-	
Bajo	39 (83)	6 (12.8)	2 (4.3)	
Promedio	22 (62.7)	12 (34.3)	1 (2.9)	
Alto	33 (89.2)	4 (10.8)	-	
Muy Alto	8 (100)	-	-	
Hostilidad				0.42
Muy bajo	19 (95)	1 (5)	-	
Bajo	40 (83.3)	7 (25.6)	1 (2.1)	
Promedio	26 (66.7)	12 (30.8)	1 (2.6)	
Alto	30 (81.1)	6 (16.2)	1 (2.7)	
Muy Alto	6 (85.7)	1 (14.3)	-	

En la tabla 4, se aprecia que hay una relación significativa entre las variables percepción del nivel socioeconómico y la adicción a los videojuegos ($p=0.003$), evidenciando que el 78.5% de los estudiantes que presentaron un nivel medio de la percepción del nivel socioeconómico, presentaron una dependencia baja a los videojuegos. Con respecto a las demás variables, no presentaron resultados significativos.

Tabla 4
Relación entre variables sociodemográficas y adicción a los videojuegos

	Adicción a los videojuegos			p
	Dependencia baja n (%)	Dependencia moderada n (%)	Dependencia alta n (%)	
Edad (Media \pm D.E)	15.45 \pm 0.90	15.70 \pm 0.91	15.67 \pm 1.15	0.42
Sexo				0.28
Femenino	53 (80.3)	13 (19.7)	-	
Masculino	68 (80)	14 (16.5)	3 (3.5)	
Servicios Básicos				0.53
Agua	2 (50)	2 (5)	-	
Luz	1 (100)	-	-	
Más de una opción	118 (80.8)	25 (17.1)	3 (2.1)	
Dispositivos tecnológicos				0.99
Laptop	1 (100)	-	-	
Computadora	2 (100)	-	-	
Celular	49 (80.3)	11 (18.0)	1 (1.6)	
Play Station	1 (100)	-	-	
Más de una opción	68 (79.1)	16 (18.6)	2 (2.3)	
Percepción del nivel socioeconómico				0.00
Bajo	17 (100)	-	-	
Medio	102 (78.46)	26 (20)	2 (1.54)	
Alto	2 (50)	1 (25)	1 (25)	

Tabla 4*Relación entre variables sociodemográficas y adicción a los videojuegos*

	Adicción a los videojuegos			<i>p</i>
	Dependencia baja n (%)	Dependencia moderada n (%)	Dependencia alta n (%)	
Cantidad de tiempo en los videojuegos				0.37
Menos de 1 hora	32 (80)	7 (17.5)	1(2.5)	
2 o 3 horas	27 (84.4)	5 (15.6)	-	
3 horas a más	22 (68.8)	8 (25)	2(6.3)	
No utiliza videojuegos	40 (85.1)	7 (14.9)	-	
Control de tiempo de videojuegos				0.24
Si	69 (85.2)	11 (13.6)	1 (1.2)	
No	52 (74.3)	16 (22.9)	2 (2.9)	
Personas con las que juega				0.24
Familiares	15 (93.8)	0	1 (6.2)	
Amigos	41 (87.2)	6 (12.8)	-	
Desconocidos	7 (70)	3 (30)	-	
Más de una opción	37 (74)	11 (22)	2 (4)	
No utiliza videojuegos	21 (75)	7 (25)	-	
Lugar en donde juega				0.50
Cuarto propio	41 (75.9)	11 (20.4)	2 (3.7)	
Sala	34 (89.5)	4 (10.5)	-	
Otros	26 (81.2)	5 (15.6)	1 (3.1)	
No utiliza videojuegos	20 (74.1)	7 (25.9)	-	

En la tabla 5, se aprecia que hay una relación significativa entre las variables de percepción del nivel socioeconómico y los niveles de agresión ($p=0.000$), evidenciando que el 37.7% de los estudiantes que presentaron una percepción medio del nivel socioeconómico, presentaron un nivel bajo de agresión. Con respecto a las demás variables, no se encontraron alguna relación significativa.

Tabla. 5*Relación entre variables sociodemográficas y niveles de agresión*

	Niveles de agresión					<i>p</i>
	Muy bajo n (%)	Bajo n (%)	Promedio n (%)	Alto n (%)	Muy alto n (%)	
Edad (Media \pm D.E)	15.45 \pm 0.59	15.41 \pm 0.85	15.42 \pm 0.96	15.57 \pm 1.07	16.1 \pm 0.88	0.25
Sexo						0.62
Femenino	10 (15.2)	21 (31.8)	17 (25.8)	15 (22.7)	3 (4.6)	
Masculino	12 (14.1)	30 (35.3)	14 (16.5)	22 (25.9)	7 (8.2)	
Servicios Básicos						0.04
Agua	1 (25)	2 (50)	-	1 (25)	-	
Luz	-	-	-	-	1 (100)	
Más de una opción	21 (14.4)	49 (33.6)	31 (21.2)	36 (24.7)	9 (6.2)	

Tabla. 5
Relación entre variables sociodemográficas y niveles de agresión

	Niveles de agresión					<i>p</i>
	Muy bajo n (%)	Bajo n (%)	Promedio n (%)	Alto n (%)	Muy alto n (%)	
Dispositivos tecnológicos						0.77
Laptop	-	1 (100)	-	-	-	
Computadora	1 (50)	1 (50)	-	-	-	
Celular	11 (18)	17 (27.9)	14 (23)	14 (23)	5 (8.2)	
Play Station	-	-	1 (100)	-	-	
Más de una opción	10 (11.6)	32 (37.2)	16 (18.6)	23 (26.7)	5 (5.8)	
Percepción del nivel socioeconómico						0.00
Bajo	6 (35.3)	1 (5.9)	2 (11.8)	3 (17.7)	5 (29.4)	
Medio	16 (12.3)	49 (37.7)	29 (22.3)	31 (23.9)	5 (3.9)	
Alto	-	1 (25)	-	3 (75)	-	
Cantidad de tiempo en los videojuegos						0.72
Menos de 1 hora	7 (17.5)	10 (25)	6 (15)	14 (35)	3 (7.5)	
2 o 3 horas	4 (12.5)	13 (40.6)	9 (28.1)	5 (15.6)	1 (3.1)	
3 horas a más	5 (15.6)	13 (40.6)	7 (21.9)	5 (15.6)	2 (6.3)	
No utiliza videojuegos	6 (12.8)	15 (31.9)	9 (19.2)	13 (27.7)	4 (8.6)	
Control de tiempo de videojuegos						0.29
Si	11 (13.6)	31 (38.3)	12 (14.8)	20 (24.7)	7 (8.6)	
No	11 (15.7)	20 (28.6)	19 (27.1)	17 (24.3)	3 (4.3)	
Personas con las que juega						0.93
Familiares	2 (12.5)	6 (37.5)	3 (18.8)	5 (31.3)	-	
Amigos	6 (12.8)	15 (31.9)	7 (14.9)	14 (29.8)	5 (10.6)	
Desconocidos	3 (30)	3 (30)	2 (20)	1(10)	1 (10)	
Más de una opción	7 (14)	16 (32)	13 (26)	11 (22)	3 (6)	
No utiliza videojuegos	4 (14.3)	11 (39.3)	6 (21.4)	6 (21.4)	1 (3.6)	
Lugar en donde juega						0.55
Cuarto propio	6 (11.1)	20 (37)	13 (24.1)	12 (22.2)	3 (5.6)	
Sala	10 (26.3)	11 (29)	5 (13.2)	9 (23.7)	3 (7.9)	
Otros	2 (6.3)	9 (28.1)	7 (21.9)	11 (34.4)	3 (9.4)	
No utiliza videojuegos	4 (14.8)	11 (40.7)	6 (22.2)	5 (18.5)	1 (3.7)	

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión

La investigación con los estudiantes evidenció que no existe relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión. Es decir, aunque en algunos casos los estudiantes que presentaron uso de los videojuegos evidenciaron un ligero aumento en los comportamientos agresivos, pero, estos no fueron suficientes para establecer una relación significativa. Este hallazgo permite destacar la tendencia observada, donde los estudiantes que presentaron un nivel bajo de agresión también presentaron baja dependencia a los videojuegos, lo que sugiere que, en este contexto, el uso de videojuegos no está relacionado de manera clara con la agresión. Sin embargo, con respecto a la variable adicción a los videojuegos, se encontró asociación con la percepción del nivel socioeconómico. Asimismo, se encontró relación significativa entre la percepción del nivel socioeconómico y los niveles de agresión.

A pesar de no haber encontrado una relación entre las variables principales, se pudo encontrar una asociación entre el control de tiempo de los videojuegos y la agresión, se encontró que al menos 31 de los estudiantes que presentan un control sobre el uso de los videojuegos, presentan un nivel bajo de agresión, este resultado se asemeja con lo mencionado por Huamán (2023), quien demostró que la dificultad del control de videojuegos está débilmente relacionada con la agresividad en los adolescentes, lo que sugiere que tener un autocontrol sobre el uso de los videojuegos tiene un impacto positivo en las reducciones de la agresividad, incluso si no se observa una asociación estadística significativa.

Los resultados de este estudio indican que un gran porcentaje de los estudiantes mostró una baja dependencia a los videojuegos, lo que sugiere que la mayoría de los adolescentes en la muestra no presentan una adicción significativa a los videojuegos. Este hallazgo se alinea con lo que mencionó Manavella (2022), quien también señaló que una significativa cantidad de adolescentes no mostraba indicios de adicción a los videojuegos, lo cual podría representar un contexto educativo o familiar que promueve un uso equilibrado de estos recursos. No obstante, el hecho de que una parte considerable de los estudiantes tenga acceso a dispositivos tecnológicos como laptops y teléfonos móviles, que permiten el acceso a videojuegos, implica que el entorno digital continúa siendo un elemento relevante en la vida de los adolescentes. En este contexto, es fundamental seguir investigando las circunstancias bajo las cuales los videojuegos podrían llegar a ser una adicción y los factores moderadores que podrían impactar su desarrollo (Mendoza, 2024).

La relación entre la percepción del nivel socioeconómico y la adicción a los videojuegos puede entenderse a partir de lo propuesto por Marco Chóliz (2013), quien explica que los adolescentes provenientes de contextos socioeconómicos más estables suelen tener mayor capacidad de autorregulación en el uso de tecnologías, dado que cuentan con más alternativas recreativas y de ocio. En el presente estudio, se observa que los estudiantes que perciben su nivel socioeconómico como medio muestran bajos niveles de adicción a los videojuegos, lo que coincide con lo expuesto por Mendoza (2024), quien argumenta que los adolescentes que se percibieron con niveles socioeconómicos intermedios, al tener un mayor acceso a actividades fuera del ámbito digital, pueden equilibrar mejor su tiempo entre diversas actividades, lo que disminuye su dependencia de los videojuegos.

Asimismo, Manavella (2022) menciona que los adolescentes que presentan una mejor estabilidad económica tienden a involucrarse en actividades recreativas que

promueven un uso más saludable de la tecnología. Este descubrimiento respalda la noción de que los factores socioeconómicos influyen en el nivel de adicción a los videojuegos, indicando que los jóvenes con una percepción de nivel socioeconómico moderado disponen de más recursos que promueven la autorregulación en su aprovechamiento del tiempo y de la tecnología.

Según la teoría de Buss y Perry (1992), los adolescentes de niveles socioeconómicos bajos tienden a mostrar niveles más altos de agresión debido a la presión psicológica que experimentan como resultado de la carencia de recursos. En este contexto, los hallazgos de esta investigación indican que los estudiantes con una percepción de nivel socioeconómico intermedio presentan bajos niveles de agresión, implican que un ambiente más equilibrado contribuye a disminuir las conductas agresivas. Vera et al. (2024) destacan que los adolescentes de un nivel socioeconómico más estable, al tener acceso a recursos para el desarrollo de habilidades emocionales, son menos propensos a manifestar agresividad. Además, Vásquez (2022) señala que el acceso a una mayor variedad de actividades recreativas y la posibilidad de participar en programas educativos fuera del ámbito de la escuela favorecen la gestión emocional y la resolución pacífica de conflictos. Este hallazgo concuerda con el estudio de Tineo (2023), quien concluye que los adolescentes con una percepción de nivel socioeconómico medio cuentan con las herramientas para manejar el estrés de forma constructiva, lo que se refleja en una menor propensión a la agresión. En conclusión, la percepción de un nivel socioeconómico intermedio se relaciona con un entorno que favorece la adquisición de habilidades emocionales y sociales, lo que ayuda a reducir los niveles de agresividad en los adolescentes.

Una posible explicación para los escasos niveles de agresión en los alumnos podría estar relacionada con los programas de intervención familiar y educativa que intentan disminuir las conductas agresivas de intervención familiar y educativa que intentan disminuir las conductas agresivas desde la infancia. La adopción de tácticas para resolver conflictos y el desarrollo de competencias socioemocionales puede haber afectado los resultados vistos. Estudios anteriores han indicado que los jóvenes que participan en programas de prevención de la violencia escolar suelen demostrar menores niveles de agresión física y verbal (Manavella, 2022). De igual manera, la mayor disponibilidad de recursos en el entorno educativo, como consejeros y psicólogos, podría haber impulsado el desarrollo de habilidades de autorregulación en los estudiantes. Este enfoque holístico, que incluye a la familia y a la escuela, podría haber asistido a los adolescentes en el manejo más eficaz de sus emociones y conflictos, lo que explica los bajos niveles de agresión documentados en este estudio.

El bajo nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes puede ser atribuido a factores vinculados al entorno social y educativo. Los hallazgos muestran que varios adolescentes gestionan el tiempo que dedican a los videojuegos y optan por llevar a cabo otras actividades recreativas o de estudio, lo que implica un equilibrio en el aprovechamiento del tiempo libre. Este descubrimiento concuerda con los hallazgos de Luque y Mamani (2022), quienes indican que participar en actividades extracurriculares, como los deportes o grupos de estudio, pueden ayudar a disminuir la tendencia de los adolescentes a caer en adicciones. De igual forma, el entorno familiar y educativo es fundamental, porque tanto padres como maestros pueden estar estimulando un uso equilibrado de la tecnología, restringiendo el tiempo frente a la pantalla e incentivando a otras actividades. La supervisión familiar y educativa pueden convertirse en un elemento significativo que ayuda a prevenir la adicción a los videojuegos, lo que se alinea con los hallazgos de Balbín y Burga (2022), quienes

descubrieron que los estudiantes con más control familiar presentaron una menor dependencia a los videojuegos.

5.2. Conclusiones

En conclusión, el bajo nivel de adicción a los videojuegos detectado en los estudiantes de la institución educativa podría explicarse por un adecuado control familiar y escolar, así como por la participación en diversas actividades recreativas. Esto refuerza la importancia de mantener un equilibrio entre el uso de la tecnología y la supervisión de los adultos, como estrategia clave para prevenir la dependencia hacia los videojuegos.

No se encontró una relación significativa entre las variables principales en los estudiantes de una institución educativa en el distrito de Los Olivos, se observó que el control del uso de los videojuegos se asoció con un nivel bajo de agresión. Este hallazgo sugiere que una adecuada regulación del tiempo dedicado a los videojuegos podría contribuir a reducir conductas agresivas en los alumnos del estudio.

En conclusión, los resultados muestran que los niveles de adicción a los videojuegos en los alumnos participantes son bajos. Esto sugiere que, aunque los videojuegos forman parte de sus actividades cotidianas de entretenimiento, no representan un riesgo significativo para los adolescentes evaluados, posiblemente debido a la moderación en su uso y a la existencia de otras opciones recreativas y sociales en su entorno.

En cuanto a la relación entre la percepción del nivel socioeconómico y la adicción a los videojuegos, se encontró que los adolescentes que se perciben en un nivel socioeconómico medio presentan menores niveles de dependencia. Esto sugiere que un entorno económico estable podría actuar como un factor protector, permitiendo mantener un uso equilibrado de los videojuegos sin desarrollar comportamientos adictivos.

Respecto a la percepción del estatus socioeconómico y los niveles de agresión, los resultados indican que una sensación de estabilidad económica posiblemente puede reducir los impulsos agresivos en los estudiantes evaluados. Esto respalda la idea de que un ambiente socioeconómico positivo favorece el desarrollo de habilidades emocionales y el control de la agresividad.

Por último, el bajo nivel de agresividad observado en los alumnos del estudio podría estar relacionado con la presencia de factores protectores tanto sociales como educativos. El fortalecimiento del manejo emocional y la participación en actividades colaborativas parecen contribuir a una mejor gestión de las emociones y, en consecuencia, a la disminución de conductas agresivas.

5.3. Recomendaciones

Para mantener los bajos niveles de adicción a los videojuegos, se recomienda que los padres y educadores sigan monitoreando el uso de las tecnologías por parte de los adolescentes. Promover horarios estructurados para el uso de videojuegos y establecer límites claros contribuirá a evitar la dependencia. Además, incentivar a los estudiantes a participar en actividades extracurriculares puede ser una forma eficaz de mantenerlos ocupados y alejados de la sobreexposición a los videojuegos.

Se recomienda fomentar o regular el uso de los videojuegos entre los estudiantes, puesto que, podría ser un factor protector frente a las conductas agresivas. La promoción del uso responsable de los videojuegos podría contribuir a la mejora del comportamiento emocional y social en los estudiantes.

Dado que la adicción a los videojuegos es relativamente baja, se sugiere que los maestros y los padres continúen fomentando el uso equilibrado y responsable de la tecnología. Es importante promover actividades recreativas que puedan favorecer a mantener un equilibrio saludable en su vida.

Para prevenir que la percepción del estatus socioeconómico impacte en el comportamiento de los jóvenes, se sugiere establecer programas de asesoramiento en las instituciones educativas para ofrecer apoyo emocional y estrategias para elevar la autoestima. De igual forma, es fundamental proporcionar recursos para que los estudiantes de familiar de bajos recursos tengan acceso a tecnologías de manera controlado.

Se recomienda que las familias y la institución educativa trabajen en conjunto para crear un entorno emocional estable para los estudiantes. Así también como programas o actividades que ayuden a la resolución de conflictos y el desarrollo de habilidades emocionales, estas pueden ser estrategias efectivas para disminuir los niveles de agresión en los estudiantes.

Debido a que los estudiantes presentan bajos niveles de agresión, es crucial fortalecer los programas de intervención emocional que favorezcan y promuevan el manejo de estrés, empatía y la resolución de conflictos. Las actividades en grupo y de integración social son parte fundamental en el plan escolar, que favorece a los estudiantes para un mejor control de emociones en las situaciones que la requieran.

- Clínica Universidad de Navarra. (2022). *Videojuegos y niños: Cómo influye su uso en el desarrollo infantil*. Clínica Universidad de Navarra. <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- Europa Press. (2022). *Las cajas de recompensa de los videojuegos generan adicción y fomentan el derroche de tiempo y dinero, según un estudio*. portaltic. <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-cajas-recompensa-videojuegos-generan-adiccion-fomentan-derroche-tiempo-dinero-estudio-20220531140807.html>
- González-Sancho, R. D., & Picado Cortés, M. (2020). *Revisión sistemática de literatura sobre suicidio: factores de riesgo y protectores en jóvenes latinoamericanos 1995–2017*. *Actualidades en Psicología*, 34(129), 47–69. <https://doi.org/10.15517/ap.v34i129.34298>
- Griffiths, M. D. (2005). *Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura*. *Psicología Conductual*, 13(3), 445–462. <https://psycnet.apa.org/record/2006-01979-008>
- Guadalsalus. (2023). *Cómo detectar una adicción*. Guadalsalus. <https://www.guadalsalus.com/blog/como-detectar-una-adiccion>
- Huisa, A. (2023). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito Villa María del Triunfo*. Universidad Autónoma del Perú. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2871>
- INEI. (s/f). Instituto Nacional de Estadística e Informática. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/mas-del-40-de-las-ninas-y-ninos-fueron-victimas-de-violencia-fisica-o-psicologica-en-los-ultimos-12-meses-9191>
- Jeroen, S. L. et al. (2010). *The effects of video games on adolescent behavior*. *Journal of Psychological Studies*, 24(3), 45-59. <https://doi.org/10.1016/j.jpsycho.2010.04.005>
- Joaquín, E. & Alcázar, M. A. (2016) *Neurobiología de la agresión y la violencia*. Anuario de Psicología Jurídica, Volume 26, Issue 1, 2016, Pages 60-69. <https://doi.org/10.1016/j.apj.2016.03.001>
- Logopedia (2023) *Hablemos de dopamina y videojuegos*. <https://www.logopediasanchinarro.es/hablemos-de-dopamina-y-videojuegos/>
- Lopez (2022). *Adicción a los videojuegos*. menteAmente - Psiquiatría y Psicología clínica. <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>
- Luque, S. y Mamani, G. (2019). *La influencia de la educación tecnológica en el desarrollo cognitivo de los estudiantes*. Repositorio Alicia - CONCYTEC. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_033ddc638191a82b3f0d9ed0897122da/Details
- Manavella, W. A. (2022). *La adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes bonaerenses*. *Revista Argentina de Psicología y Tecnología*. <https://repositorio.uai.edu.ar/handle/123456789/1629>

- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1* (Doctoral dissertation, Universitat de València). <https://hdl.handle.net/10550/28739>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). *Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. International journal of psychology and psychological therapy*, 13(3), 125-141. <https://www.redalyc.org/pdf/560/56028282009.pdf>
- Marcos, M., & Chóliz, M. (2023). *Tecnotest: Desarrollo de una herramienta de screening de adicciones tecnológicas y juego. Adicciones*, 35(3), 235–248. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1380>
- Márquez, C. V., Quintero, K. I., Pérez, S. L., & Rodríguez, E. I. (2023). *Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. International Journal of Developmental and Educational Psychology Revista INFAD de psicología*, 2(1), 133–144. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v2.2492>
- Martínez, L. (2021). *Ejemplos de violencia psicológica: Qué es y cómo identificarla. Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/social/ejemplos-violencia-psicologica>
- Martínez, E. (2024). *Agresión instrumental y agresión hostil: ¿En qué se diferencian?. Psicoactiva*. <https://www.psicoactiva.com/blog/agresion-instrumental-y-agresion-hostil-en-que-se-diferencian/>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., & Campos, A. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147–160. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.367>
- Mateo, J. Á. (2022). *La OMS añade la adicción a los videojuegos en la Clasificación Internacional de Enfermedades. Xataka eSports*. Recuperado de: <https://www.xataka.com/videojuegos/adiccion-videojuegos-acaba-ser-reconocida-como-enfermedad-organizacion-mundial-salud>
- Mateu, J. (2019). *Impulsividad: Qué es, tipos y cómo controlarla. Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/psicologia/impulsividad>
- McCarthy, C. (2020). *Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos. HealthyChildren.org*. https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx?_gl=1*b2xz33*_ga*MTk4NDU2OTYyNy4xNzQ4NjMzNTIz*_ga_FD9D3XZVQQ*czE3NDg2MzM1MjlkzbzEkZzAkdDE3NDg2MzM1MjQkajU4JGwwJGgw
- Mendoza, F. (2024). *Relación entre el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes universitarios de Morelos, Ecuador. Revista de Psicología y Comportamiento Adolescente*. Recuperado de: <http://www.riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/3982/MEMENF02.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Merola, E. (2023). Ataques de ira: Qué son, causas y cómo gestionarlos. UnoBravo. <https://www.unobravo.com/es/blog/ataques-de-ira>
- Metodología de la investigación: *Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C (2018). En Editorial McGraw Hill Education (Ed.), Mc Graw Hill (1ra ed.).
- Ministerio de Salud del Perú. (2022, junio 15). *En 50% ha incrementado la violencia en niños y adolescentes en Lima Metropolitana durante la pandemia*. Gobierno del Perú. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/523605-en-50-se-ha-incrementado-la-violencia-en-ninos-y-adolescentes-en-lima-metropolitana-durante-la-pandemia/>
- MINSa (2021) Gobierno de Perú. Recuperado de <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Montagud, N. (2019). *Prejuicio: Qué es, tipos y cómo superarlo*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/social/prejuicio>
- Montejano, M. (2023). *Psicología de la emoción: La ira y cómo gestionarla*. Psicoglobal. <https://www.psicoglobal.com/blog/psicologia-emocion-ira>
- Nickerson, C. (2023). *Agresión instrumental: Definición y ejemplos*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/instrumental-aggression.html>
- Palomares, L. (2019). *Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento*. Avance Psicólogos. <https://www.avancepsicologos.com/adiccion-videojuegos/>
- Palomares, L. (2022). *Adicción a los videojuegos: Causas y tratamiento*. Avance Psicólogos. <https://www.avancepsicologos.com/adiccion-videojuegos/>
- Pérez, J. & Gardey, A. (2021). *Hostilidad - Qué es, formas, definición y concepto*. Disponible en <https://definicion.de/hostilidad/>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). *Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report*. Royal Society Open Science, 6(2), 171474. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- OMS. (2024). *Violencia contra los niños*. Organización Mundial de la Salud. <https://www.paho.org/es/temas/violencia-contra-ninas-ninos#:~:text=La%20violencia%20contra%20los%20ni%C3%B1os,los%20ni%C3%B1os%2C%20y%20sus%20comunidades.>
- Ramírez, R. (2016). *Estereotipos, prejuicios y discriminación: Qué son y cómo afectan a la sociedad*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/social/estereotipos-prejuicios-discriminacion>
- Regader B. (2015). *Trastorno narcisista de la personalidad: Qué es, síntomas y tratamiento*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/clinica/trastorno-narcisista-de-la-personalidad>
- Ríos, J. (2023, August 30). *En el mundo hay más de 3.000 millones de gamers y la cifra sigue aumentando cada día*. infobae.

<https://www.infobae.com/tecno/2023/08/30/en-latinoamerica-hay-mas-de-3000-millones-de-gamers-y-la-cifra-sigue-aumentando-cada-dia/>

- Romero, F. D. (2020). *Las conclusiones indican que el uso de las redes sociales tiene efectos positivos en el bienestar psicológico*. *Revista de Psicología Social*, 34(2), 123-135. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690707>
- Rose, E. N. (2021, noviembre 10). *El narcisismo: características y enfoques terapéuticos*. Instituto Nina. <https://www.institutonina.com/post/el-narcisismo-caracter%C3%ADsticas-y-enfoques-terap%C3%A9uticos>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). *Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana*. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Soriano, J. (2024). *Refuerzo intermitente: Qué es, ejemplos y cómo afecta a nuestro comportamiento*. *Psicología y Mente*. <https://psicologiyamente.com/psicologia/refuerzo-intermitente>
- Tecglen C. (2017). *Hostilidad: Definición, causas y cómo gestionarla*. Discapnet. <https://www.discapnet.es/salud/salud-mental/guia-de-las-emociones/hostilidad>
- Tineo Capani, P. (2024). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, Huancavelica- Perú, 2023*. Universidad Norbert Wiener. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.13053/11557>
- Torres, A. (2017, noviembre 11). *Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento*. *Psicologiyamente*. Recuperado el 27 de junio de 2022, de <https://psicologiyamente.com>
- Vásquez, G. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Ecuador* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/112866>
- Vera, R., Rodríguez, D., & Torres, S. (2024). *Adicción al internet y comportamientos agresivos en adolescentes de Ecuador*. *Revista Internacional de Psicología y Salud Mental*. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/16969>

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de variables

Nombre de la variable	Definición operacional	Naturaleza	Escala de Medición	Categorías	Indicadores
Adicción a los videojuegos	Promedio de los Puntajes obtenidos en el test de dependencia de videojuegos (Chóliz)	Cualitativa	Ordinal politómica	Dependencia alta	67 - 100
				Dependencia moderada	32 – 66
				Dependencia baja	0 - 31
Niveles de Agresión	Promedio de los Puntajes obtenidos por el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry.	Cualitativa	Ordinal politómica	Muy alto	99 a más
				Alto	83 – 98
				Media	68 – 82
				Baja	52 - 67
				Muy bajo	Menos de 51

Operacionalización de las variables sociodemográficas

Variable	Naturaleza	Escala de medición	Categorías
Edad	Cuantitativa	Razón	15 años 16 años 17 años
Sexo	Cualitativa	Nominal	Femenino Masculino
Servicios básicos	Cualitativa	Nominal	Agua Luz Más de una opción
Dispositivos tecnológicos	Cualitativa	Nominal	Laptop Computadora Celular Play Station Más de una opción
Percepción del nivel socioeconómico	Cualitativa	Ordinal	Bajo Medio Alto
Cantidad de tiempo que aplica a los videojuegos	Cualitativa	Nominal	Menos de 1 hora 2 o 3 horas 3 horas a más No utiliza videojuegos
Control de tiempo de los videojuegos	Cualitativa	Nominal	Si o No
Personas con las que juega	Cualitativo	Nominal	Familiares Amigos Desconocidos Más de una opción No utiliza videojuegos
Lugar donde juega	Cualitativa	Nominal	Cuarto propio Sala Otros No utiliza videojuegos

Anexo 2. CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA PARTICIPAR EN EL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Institución: IE 2022 Pedro Abraham Valdelomar Pinto

Investigador: MARTIN ALDAIR YALO CORTEZ

Título: "Adicción a los videojuegos y niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

INTRODUCCIÓN:

Se le invita a participar del estudio de investigación llamado: "La adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos". Este es un estudio desarrollado por Martin Aldair Yalo Cortez.

JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO:

Estamos realizando este estudio con el objetivo de evaluar la adicción y los niveles de agresión. Por lo señalado creemos necesario profundizar más en este tema y abordarlo con la debida importancia que amerita.

MOLESTIAS O RIESGOS:

No existe ninguna molestia o riesgo mínimo al participar en este trabajo de investigación.

BENEFICIOS:

No existe beneficio directo para usted por participar de este estudio.

COSTOS E INCENTIVOS:

Usted no deberá pagar nada por participar en el estudio, su participación no le generará ningún costo.

CONFIDENCIALIDAD:

El investigador corroborará su información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Sus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

DERECHOS DEL PACIENTE:

Si usted decide participar en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar de una parte del estudio sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, puede preguntar al Investigador principal Martin Aldair Yalo Cortez o llamarlo a los teléfonos 939863146.

CONSENTIMIENTO:

Acepto voluntariamente participar en este estudio, he comprendido la información y que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

Firma del participante

Fecha

Nombre:

Anexo 3. TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

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

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
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.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				

18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21.	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23.	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
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.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

Indicadores de la variable:

Nombre de la variable	Categorías	Indicadores
Adicción a los videojuegos	Dependencia alta	67 - 100
	Dependencia moderada	32 - 66
	Dependencia baja	0 - 31

Anexo 4. CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) Buss y Perry (1992)

Instrucciones

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa (X) según la alternativa que mejor describa tu opinión. Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esa situación.

Nº	ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1.	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2.	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3.	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4.	A veces soy bastante envidioso.					
5.	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6.	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7.	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8.	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9.	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10.	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11.	Algunas veces me siento tan 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 más de la cuenta.					
14.	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15.	Soy una persona pacífica.					
16.	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					

N°	ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
18.	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.					

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

Indicadores de la Variable:

Nombre de la variable	Categorías	Indicadores
Niveles de Agresión	Muy alto	99 a más
	Alto	83 – 98
	Media	68 – 82
	Baja	52 - 67
	Muy bajo	Menos de 51

Anexo 5. Ficha sociodemográfica

FICHA DE DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Grado y sección:

1. Edad:
 - a) 14
 - b) 15
 - c) 16
 - d) 17

2. Sexo:
 - a) Femenino
 - b) Masculino

3. Servicios básicos:
 - a) Agua
 - b) Luz
 - c) Internet
 - d) Más de una opción

4. Dispositivos tecnológicos
 - a) Laptop
 - b) Computadora
 - c) Celular
 - d) Play Station
 - e) Más de una opción

5. Percepción del nivel socioeconómico
 - a) Bajo
 - b) Medio
 - c) Alto

6. Cantidad de tiempo que aplica en los videojuegos
 - a) Menos de 1 hora
 - b) 2 o 3 horas
 - c) 3 horas a más
 - d) No utiliza los videojuegos

7. Control de tiempo de juegos
 - a) Si
 - b) No
 - c) No utiliza los videojuegos

8. Personas con las que juega
 - a) Familiares
 - b) Amigos
 - c) Desconocidos
 - d) Más de una opción
 - e) No utiliza los videojuegos

9. Lugar donde juega
 - a) Cuarto propio
 - b) Sala
 - c) Otros
 - d) No utiliza los videojuegos

Anexo 6: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema de investigación	Objetivos	Hipótesis	Diseño	Instrumentos	Análisis estadístico
<p>Tema: La adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p> <p>Problema General</p> <p>¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>PE1: ¿Cuáles son las características de los videojuegos en</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>OE1: Describir las características de los videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p> <p>OE2: Describir las características de la</p>	<p>HA: Existe relación estadística significativa entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p> <p>HN: No existe una relación estadística significativa entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p> <p>HE1: • Existe relación entre la adicción a</p>	<p>El presente estudio cuenta con un diseño No Experimental de corte transversal y de tipo correlacional.</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p>	<p>Instrumento 1:</p> <p>Nombre: TDV (test de dependencia de videojuegos) Autor: Mariano Chóliz y Clara Marco. Año: 2011 Lugar de origen: España Objetivo: Es un instrumento diagnóstico de la dependencia de los videojuegos basado en los principales criterios diagnósticos del trastorno por dependencia de sustancias del DSM-IV-TR. Primera aplicación: Valencia, España (2011) Edades de aplicación: 16 a 35 años Nro de Items: 25 Dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.</p> <p>Niveles:</p>	<p>Se utilizará el programa STATA 14 para la realización del análisis descriptivo, aquí se calculará los porcentajes y la frecuencia para las variables categóricas.</p> <p>Para las variables numéricas se usará la media aritmética y la desviación estándar.</p> <p>Estadística Inferencial:</p> <p>En el análisis bivariado, para la correlación de variables categóricas se empleará la prueba estadística del Chi-cuadrado.</p> <p>Para las variables cuantitativas se</p>

<p>estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?</p> <p>PE2: ¿Cuáles son las características de los niveles de agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?</p> <p>PE3: ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos?</p> <p>PE4: ¿Cuáles son las características de los niveles de agresión y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa</p>	<p>agresión en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p> <p>OE3: Determinar la relación entre la adicción de los videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p> <p>OE4: Determinar las características de los niveles de agresión y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p>	<p>los videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No existe relación entre la adicción a los videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos. <p>HE 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existe relación entre los niveles de agresión y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos. • No existe relación entre agresión y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa en Los 		<p>Intervalos o valores por nivel: 0-31 indican dependencia baja, de 32- 66 dependencia moderada y de 67 a 100 dependencia alta.</p> <p>Nombre del estudio de validación en Perú: Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana.</p> <p style="text-align: center;">Instrumento 2</p> <p>Nombre: Cuestionario AQ Autor: Buss y Perry Año: 1992 Lugar de origen: Madrid-España Objetivo: Nivel de agresividad Primera aplicación: 1957, España Edades de aplicación: 15 a 25 años Nro de Ítems: 29 Ítems Dimensiones: Conductual, cognitivo y emocional Categorías: Agresividad Física, compuesta por nueve ítems, Agresividad Verbal, compuesta por cinco ítems, Ira, compuesta por siete ítems, y finalmente,</p>	<p>empleará la prueba de normalidad de variable numérica, la prueba estadística de Shapiro Wik.</p> <p>Para la variable numérica y variable categórica se utilizará la prueba estadística de Kruskai-Walls.</p> <p>Se considerará una significancia estadística menor o igual a 0.05.</p>
--	--	--	--	--	---

<p>en Los Olivos?</p>		<p>Olivos.</p>		<p>Hostilidad, compuesta por ocho ítems.</p> <p>Niveles: Intervalos o valores por nivel: Escala tipo Likert de cinco puntos (1. Completamente Falso para mí; 2. Bastante falso para mí; 3. Ni verdadero ni falso para mí; 4. Bastante verdadero para mí; 5. Completamente verdadero para mí)</p> <p>Nombre del estudio de validación en Perú: PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO AQ APLICADO A POBLACIÓN ADOLESCENTE</p>	
-----------------------	--	----------------	--	--	--