

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO

FACULTAD DE MEDICINA

ESCUELA DE PSICOLOGÍA



**Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una
institución educativa de Lambayeque, 2024**

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

AUTOR

Luis Angel Cieza Sigueñas

ASESOR

Rony Edinson Prada Chapoñan

<https://orcid.org/0000-0002-4268-6325>

Chiclayo, 2026

**Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una
institución educativa de Lambayeque, 2024**

PRESENTADA POR
Luis Angel Cieza Sigueñas

A la Facultad de Medicina de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

APROBADA POR

Nelly Patricia Becerra Escate
PRESIDENTE

Jose Rolando Gamarra Moncayo
SECRETARIO

Rony Edinson Prada Chapoñan
VOCAL

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis padres, quienes siempre creyeron en mis capacidades y me enseñaron que con esfuerzo y perseverancia se pueden alcanzar los sueños que se anhelan. Asimismo, a mi hermano y mis abuelos, por ser mi fuente de motivación constante y recordarme la importancia de nunca rendirse ante las adversidades.

Agradecimientos

Agradezco a Dios, por otorgarme sabiduría y perseverancia necesaria para culminar esta investigación; así como, a mis padres, por su apoyo incondicional en todo este proceso. También, a mi asesor de tesis, por su orientación profesional y valiosos aportes que enriquecieron este trabajo.

Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Trabajo del estudiante	<1%
7	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1%
8	1library.co Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	8
Revisión de literatura.....	10
Bases teóricas	12
Materiales y métodos	22
Resultados y Discusión.....	26
Referencias	36
Anexos	41

Resumen

En la actualidad, el tiempo que los jóvenes dedican a los juegos electrónicos ha generado inquietud social, ya que la OMS ha documentado vínculos entre esta práctica y comportamientos violentos, aludiendo que el problema trasciende el simple entretenimiento. Esta investigación buscó determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos con las conductas agresivas en estudiantes de secundaria de Lambayeque durante el 2024. Asimismo, se propuso evaluar los grados de dependencia y agresividad, analizando estas conexiones por género y edad, además de identificar relaciones con diferentes tipos de agresividad. Se realizó un estudio correlaciones transversal con 138 alumnos de tercero a quinto de secundaria. Utilizando el Test de Dependencia a Videojuegos adaptado por Salas et al., junto al Cuestionario de Agresión modificado por Matalinares y su equipo. Los resultados mostraron una correlación de 0.238 ($p < 0.001$), indicando una relación positiva débil. Además, predominaron los niveles medios en ambas variables, manteniéndose este patrón al considerar sexo y edad. Respecto a las dimensiones específicas, se encontraron asociaciones positivas bajas en agresión física y verbal, muy baja en hostilidad y ninguna relación con la ira. Se concluye que, aunque existe cierta conexión entre ambas variables, esta influencia es limitada y probablemente depende de múltiples factores adicionales que intervienen en el desarrollo de estos comportamientos.

Palabras clave: Dependencia, videojuegos, agresividad, adolescentes, factores de riesgo, factores protectores.

Abstract

Currently, the time young people spend on electronic games has generated social concern, as the WHO has documented links between this practice and violent behaviors, suggesting that the issue goes beyond simple entertainment. This research sought to determine the relationship between video game dependency and aggressive behaviors in high school students from Lambayeque during 2024. Additionally, it aimed to evaluate the degrees of dependency and aggression, analyzing these connections by gender and age, while also identifying relationships with different types of aggressiveness. A cross-sectional correlational study was conducted with 138 students from third to fifth grade of high school, using the Video Game Dependency Test adapted by Salas et al., along with the Aggression Questionnaire modified by Matalinares and his team. The results showed a correlation of 0.238 ($p < 0.001$), indicating a weak positive relationship. Furthermore, medium levels predominated in both variables, maintaining this pattern when considering sex and age. Regarding specific dimensions, low positive associations were found in physical and verbal aggression, very low in hostility, and no relationship with anger. It is concluded that although there is a certain connection between both variables, this influence is limited and probably depends on multiple additional factors that intervene in the development of these behaviors.

Keywords: dependence, video games, aggressiveness, adolescents, risk factors, protective factors.

Introducción

En un mundo que constantemente se está actualizando en función a la tecnología, observamos cómo las personas han dejado de lado los métodos tradicionales, para adoptar nuevas formas de vida, modalidades de trabajo y formas de entretenimiento. Específicamente, en la población juvenil, los videojuegos se han posicionado como una de las principales opciones de ocio en la actualidad, lo que suscitó un nuevo escenario en el que la línea que separa la necesidad de su uso y la tentación de distracción se volvió difusa. Esto no se generó repentinamente, la pandemia de COVID-19 ocasionó una reducida interacción social debido a los períodos de confinamiento, lo que, combinado con la creciente convergencia tecnológica, ha resultado en un aumento notable en el predominio de la dependencia a los videojuegos desde niños hasta jóvenes desde el comienzo de la enfermedad (Ministerio de Salud, 2021).

En este contexto, la Organización Mundial de la Salud (2022) clasificó la dependencia a los videojuegos como un nuevo trastorno adictivo a la lista de trastornos reconocidos en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) considerándolo un problema emergente de gran relevancia, especialmente entre los adolescentes. Este fenómeno afecta a los jóvenes en una etapa crucial de su desarrollo, ya que buscan integrarse socialmente y experimentan tanto gratificación al alcanzar logros en los juegos como frustración significativa cuando no logran cumplir con sus expectativas durante el juego.

La agresividad, según Sabeh et al. (2017) es un conjunto de acciones intencionadas que buscan causar daño, teniendo repercusiones tanto personales como sociales y académicas. Además, es durante la adolescencia donde este fenómeno se va a manifestar con un incremento en la agresividad del tipo física, involucrando conductas como asaltos, robos, vandalismo, destrozos, huidas del hogar y daño a terceros.

No obstante, la percepción de la agresividad varía significativamente dependiendo del contexto sociocultural en el que se presente, pues puede verse como algo nocivo, así como adaptativo (Tordjman, 2022). Tal es el caso en Latinoamérica, donde el 38% de estudiantes del Caribe y el 26% de los estudiantes de Centroamérica ejercían agresividad física, mientras que el 32% de estudiantes de Norteamérica y 30% de estudiantes de Sudamérica expresaron que eran víctimas de amenaza. (La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, como se citó en Machahuay, 2021). Por lo que resulta fundamental, comprender cómo se manifiesta la agresión en los diferentes entornos sociales de los adolescentes, considerando factores biológicos, cognitivos y emocionales (Sabeh et al., 2017)

Los adolescentes, desde su niñez, están expuestos a todo tipo de información visual que la tecnología proporciona, siendo los programas de televisión y los videojuegos de

computadoras, los cuales proyectan contenidos no aptos para su edad que pueden ser vistos como buenos llegando al punto de ser imitados en su grupo social, generando de esa manera una problemática. Por ello, los programas y películas de tipo violento aumentan sus conductas agresivas (Boxer et al., 2015).

La dependencia a los videojuegos, caracterizada por pasar largas horas frente al monitor, presenta efectos perjudiciales hacia los adolescentes, llevándolos a no solo reducir y afectar la calidad del sueño o limitarse en la interacción en su entorno social, sino que llega a producir en la persona respuestas de ira y hostilidad, llegando a un aumento de los niveles de agresividad (Gómez et al., 2024). Por lo tanto, estas repercusiones, pueden llevar al sujeto tener un bajo control de impulsos, manifestándose en un comportamiento agresivo que puede expresarse de distintas formas, con la intención de causar daño a otra persona, ya sea mediante acciones físicas, expresiones verbales o afectando su bienestar psicológico.

Por ello, distintos estudios se han enfocado en investigar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresión, identificando posibles vínculos en los escolares. En Ecuador, Coca (2023) identificó una relación positiva entre la agresión física y el uso inadecuado de los videojuegos. De manera similar, en Lima, Perú, Gómez et al. (2024) reportaron una

relación significativa entre ambas variables, señalando que el abuso de los videojuegos puede explicar aproximadamente un 13% del comportamiento agresivo.

A partir de estas evidencias, surge la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024? Esta investigación plantea como objetivo general, determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024. Para ello, se formulan los siguientes objetivos específicos, describir el nivel de dependencia a los videojuegos, describir el nivel de agresividad, describir los niveles de dependencia a los videojuegos y agresividad, según sexo, describir los niveles de dependencia a los videojuegos y agresividad, según edad e identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad.

Por consiguiente, la identificación del vínculo entre ambas variables y la posible intervención por parte de la institución ante la manifestación de comportamientos agresivos benefició no solo al centro educativo, sino también a los padres, quienes pudieron recibir una orientación específica sobre cómo manejar el abuso de los videojuegos en sus familias para evitar el inicio de una posible dependencia y reducir el riesgo de comportamientos agresivos

entre sus hijos. Asimismo, el personal de psicología de la escuela tuvo la oportunidad de abordar los factores que contribuyen al desarrollo de conductas agresivas y promover un juego saludable mediante programas de promoción y prevención que permitieron una calidad educativa satisfactoria y libre de conductas que pudieran dañar física o verbalmente a la población estudiantil.

En cuanto a la perspectiva teórica, la investigación contribuyó a ampliar el conocimiento sobre las variables propuestas y sus relaciones. Además, presentó ideas relevantes acerca de la relación entre las variables, mostrando cómo se daban y mantenían los patrones de conducta en los adolescentes. Esto resultó beneficioso para el ámbito de la Psicología, ya que propició el interés en el tema y abrió nuevas áreas de estudio para futuras investigaciones innovadoras, donde se pudiera actualizar la información en función de diferentes contextos a lo largo del tiempo, e incluso descubrir nuevos fenómenos, patrones o relaciones que no habían sido estudiados previamente.

Revisión de literatura

Antecedentes

Coca (2023) en Ambato, Ecuador, efectuó un estudio cuantitativo, descriptivo, correlacional y no experimental, cuyo propósito fue analizar el vínculo entre la dependencia a videojuegos y las conductas agresivas en 116 estudiantes entre las edades de 14 a 17 años. Para la evaluación utilizaron los instrumentos Test de Dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad creado por Buss y Perry (AQ), adaptado a población peruana por Matalinares et al. en 2012. Los resultados arrojaron una correlación muy baja entre las variables con un valor de $(\rho = ,110)$; asimismo, se obtuvo una correlación positiva de la dimensión de agresividad física y las dimensiones de dependencia a los videojuegos. Se concluye que a medida que los adolescentes están más expuestos a los videojuegos, aumenta su propensión a mostrar niveles más altos de agresividad física.

Vasquez (2023) en Ecuador, llevó a cabo una investigación no experimental, transversal y correlacional en Ecuador, con el objetivo de determinar si existe una conexión entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en 100 adolescentes de nivel secundario. Se utilizaron el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en 1992 y el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco en 2011. Los resultados mostraron que el 40% de los adolescentes presentaron dependencia a los videojuegos y el 46% exhibieron agresividad. Además, se obtuvo una correlación de Pearson de 0.530, indicando una relación significativa entre ambas variables. La investigación concluyó que la dependencia a los videojuegos en los

estudiantes tiene un impacto notable en su comportamiento, especialmente en términos de agresión física y verbal.

Gómez et al. (2024) en Lima, llevaron a cabo un estudio no experimental, transversal y alcance predictivo, con el objetivo de analizar la dependencia a los videojuegos como predictor de la agresividad en 430 estudiantes de entre 11 y 17 años. Utilizaron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión para la evaluación. Los resultados revelaron una correlación significativa entre ambas variables ($r = 0.360^{**}$, $p = 0.000$) y demostraron que la dependencia a los videojuegos predice la agresividad en un 13% ($R = 0.360$; $R^2 = 0.130$). Además, al analizar los datos según el sexo, encontraron que los varones obtuvieron una media (M) de 29.95 y una desviación estándar (DE) de 20.534, mientras que las mujeres obtuvieron una media (M) de 18.59 y una desviación estándar (DE) de 21.138. Se concluye que el exceso de videojuegos es un factor predisponente para la agresividad.

Peña y Zambrano (2022) en Huaral, desarrollaron una investigación de enfoque no experimental, transversal y de carácter descriptivo-correlacional, cuyo propósito fue explorar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en un grupo de 344 escolares, cuyas edades oscilaban entre los 12 y 16 años. Para la recolección de datos se emplearon el instrumento de Dependencia de Videojuegos propuesto por Chóliz y Marco en 2011 y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en 1992. Los resultados mostraron una correlación positiva media y significativa entre las variables ($\rho = 0.364$, $p < 0.000$, $r^2 = 0.132$); asimismo, la dimensión de agresión verbal mostró la mayor correlación con la dependencia a los videojuegos ($\rho = 0.350$, $p < 0.000$, $r^2 = 0.122$). Además, se encontró que los niveles generales de dependencia a los videojuegos y agresividad eran bajos, con un 54.4% y un 26.7%, respectivamente. Se concluye que existe una relación entre la variable dependencia a los videojuegos y la agresividad.

Aguirre y Verdi (2022) en Lima, llevaron a cabo una investigación no experimental, de tipo correlacional y diseño transversal, cuyo objetivo fue determinar el vínculo entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en una muestra compuesta por 832 estudiantes, cuyas edades estaban comprendidas entre los 11 y los 18 años. de entre 11 y 18 años. Se utilizaron el instrumento de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco en 2011 junto con el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry en 1992, adaptado en Perú por Matalinares et al. (2012). Los hallazgos indicaron una correlación baja entre las dos variables ($Rho = 0.380$; $p = 0.000$). Del mismo modo, se halló una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresión física ($Rho = 0.400$; $p = 0.000$),

agresión verbal ($Rho = 0.321$; $p = 0.000$), hostilidad ($Rho = 0.260$; $p = 0.000$) e ira ($Rho = 0.292$; $p = 0.000$). Se concluye que hay una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, incluyendo sus dimensiones.

Romero y Tapia (2023) en Chiclayo, realizaron un estudio correlacional de tipo no experimental y de alcance transversal, con el fin de identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en 277 estudiantes de secundaria entre los grados de 4° y 5° de una institución educativa nacional. Los instrumentos de evaluación utilizados fueron el cuestionario de Agresión de Buss y Perry junto al Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco. En consecuencia, revelaron una relación positiva baja entre las variables estudiadas, con un nivel alto de dependencia y agresividad, siendo 48% y 25%, respectivamente. Además, se encontró una correlación positiva baja entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos, como “ira” y “problemas ocasionados por los videojuegos”. Se llegó a la conclusión que existe una correlación baja entre ambas variables.

Bases teóricas

Los videojuegos

Es un programa informático diseñado para entretener a uno o varios jugadores y puede ser utilizado en una variedad de dispositivos, como computadoras, máquinas de arcade, consolas y teléfonos móviles. Esta forma de entretenimiento se ha transformado en una de las opciones recreativas más habituales entre adultos, jóvenes y niños pequeños, teniendo un impacto considerable, aunque indirecto, en el crecimiento personal y en el bienestar colectivo de la sociedad (Cortez, 2020).

Asimismo, Contreras et al. (2023) plantean que los videojuegos constituyen una expresión contemporánea de entretenimiento basado en el uso de tecnologías digitales, comúnmente accesibles para los adolescentes y jóvenes de hoy. Representan un avance tecnológico significativo y son populares entre niños, adolescentes y adultos, puesto que requieren la utilización de múltiples capacidades cognitivas, tales como el pensamiento lógico, la concentración sostenida, la retención de información y la atención.

Dimensiones del TDV

En su diseño del instrumento, Chóliz y Marco (2011) establecieron cuatro aspectos claves para medir el uso problemático de videojuegos: síntomas de abstinencia, patrones de abuso y tolerancia, consecuencias negativas asociadas al juego, y dificultades para regular su uso. (Como se citó en Loyaga & Tapia, 2020).

Abstinencia. Estado de incomodidad emocional que vive la persona cuando se ve obligado a interrumpir su actividad de juego o cuando transcurre un período sin poder jugar (Loyaga y Tapia, 2020).

Abuso y tolerancia. Necesidad de incrementar progresivamente su tiempo de juego o de diversificar los juegos utilizados, ya que el patrón de juego previo ya no resulta satisfactorio para el usuario (Loyaga y Tapia, 2020).

Problemas ocasionados por videojuegos. Diversas repercusiones negativas que el uso prolongado de videojuegos puede provocar en el ámbito personal de una persona (Loyaga y Tapia, 2020).

Dificultad de control. Se manifiesta cuando el individuo es consciente de las consecuencias adversas que conlleva su actividad de juego, pero se siente incapaz de ejercer un control efectivo sobre su comportamiento en relación con los videojuegos. (Loyaga y Tapia, 2020).

Tipos de juego

Mejías (2021) realizó una clasificación de videojuegos basada en el tipo de interacción.

Videojuegos de combate. Se centran en la eliminación de enemigos a través de armas o peleas cuerpo a cuerpo. Los jugadores deben utilizar habilidades de fuerza, resistencia, ataque, defensa, captura, confrontación y manejo de armas, así como tener buenos reflejos. Dentro de este género, los subgéneros incluyen shooters (uso de armas de fuego) y juegos de lucha (combate físico, con o sin armas, enfrentando a numerosos adversarios).

Videojuegos de aventura. Estos juegos combinan habilidades como la exploración, investigación, resolución de puzzles, interacción con personajes y progreso narrativo lineal. El jugador asume el rol de uno o varios personajes que deben superar obstáculos usando rapidez, agilidad, toma de decisiones y análisis. Subgéneros incluyen acción-aventura, juegos de rol, supervivencia, plataformas y aventuras gráficas o conversacionales.

Videojuegos de carreras. Se enfocan en la velocidad, coordinación, concentración y agilidad para controlar vehículos, animales u otros medios de transporte. El objetivo es cruzar la meta primero o batir récords, evitando obstáculos y manteniendo el control en situaciones de alta velocidad.

Videojuegos de puzzles y laberintos. Requieren habilidades de pensamiento abstracto, matemático, espacial y creativo. Los jugadores deben manipular objetos o piezas y trabajar con colores y formas geométricas, además de manejar los controles con destreza para encajar o mover objetos virtuales.

Videojuegos de simulación. Buscan recrear de manera realista entornos y situaciones reales, gestionando recursos como transporte, economía, comercio o construcción. Estos juegos demandan habilidades de razonamiento, gestión y conocimientos específicos, y en algunos casos, rapidez y equilibrio, especialmente en simulaciones deportivas.

Videojuegos de estrategia. Exigen concentración y habilidades tácticas y analíticas, donde influye la rapidez mental y la agilidad de respuesta, particularmente en videojuegos de estrategia desarrollados en tiempo real. En ese sentido, los jugadores deben planificar y ejecutar tácticas para alcanzar ciertos objetivos.

Videojuegos de ritmo. Relacionados con habilidades musicales, de ritmo y dinámicas que requieren destreza en el uso de periféricos que simulan instrumentos musicales, siendo la musicalidad y el ritmo, las habilidades principales, similares a las requeridas en los juegos de simulación.

Videojuegos didácticos. Diseñados para estimular habilidades cognitivas como matemáticas, geométricas, lingüísticas y de razonamiento. Aunque pueden ser transversales a otros géneros, estos juegos tienen como objetivo principal la educación y el desarrollo de diversas capacidades mentales.

Videojuegos de competición. Se centran en el azar y diversas habilidades como velocidad, razonamiento y conocimiento general. Estos juegos pueden incluir concursos de preguntas y otros desafíos que combinan conocimientos y habilidades rápidas.

Signos y síntomas de la dependencia a videojuegos

De acuerdo con el CIE 11, incluido por la OMS (2024), el trastorno por uso de videojuegos se expresa mediante diversos signos y síntomas que reflejan dificultades relacionadas con el uso desmedido de estos. Los signos principales incluyen una pérdida de control sobre los hábitos de juego (inicio, frecuencia, intensidad y duración), una creciente priorización del juego sobre otras actividades cotidianas, y la continuación o aumento del tiempo de juego aun cuando se presentan efectos perjudiciales. En cuanto a los síntomas, se observa una angustia marcada y persistente, además de un impacto notable en diversos aspectos de la vida, tales como la personal, familiar, social, académica y laboral. Este cuadro clínico se caracteriza por la subordinación de otros intereses y responsabilidades diarias al acto de jugar, lo que constituye la base para el diagnóstico del trastorno, donde la combinación de estos elementos refleja la naturaleza compulsiva y disruptiva de la condición, afectando de manera integral la vida del individuo.

Factores de riesgo

Vallejos y Capa (2010), considera como factores de riesgo a los siguientes:

El acceso libre a dispositivos. Es el tener al alcance dispositivos como computadoras, laptops, tablets e incluso en la actualidad se puede hacer uso de los celulares. El alcance se entiende al hecho de tener estos dispositivos cerca cómo es en su propia habitación; en consecuencia, la accesibilidad se considera el predictor más significativo del tiempo que un adolescente dedica a los videojuegos, sin distinción entre días laborables y fines de semana, ya que están disponibles las 24 horas del día, sin un límite de tiempo.

Permiso para jugar videojuegos sin restricciones y sin regulación parental. Hace referencia a que no existen límites de tiempo, ni restricción por parte de los padres, lo que ocasiona que el adolescente juegue las horas que desee sin control alguno.

El tipo de videojuego. Los videojuegos en línea se consideran los más propensos a generar adicción debido a su naturaleza altamente atractiva, principalmente por su componente multijugador. Esta característica permite a los usuarios interactuar simultáneamente con otros jugadores, creando una experiencia social virtual que mitiga la sensación de soledad y fomenta

un sentido de comunidad y pertenencia. La combinación de contenido dinámico y la posibilidad de conexión social continua aumenta significativamente el potencial adictivo de estos juegos, al satisfacer tanto la necesidad de entretenimiento como la de interacción social.

Factores protectores. Fernández et al. (2022) considera como factores protectores a los siguientes:

Recursos familiares. Los recursos familiares se refieren a las características y apoyos que una familia puede proporcionar a sus miembros. Estos recursos pueden incluir una comunicación abierta y saludable entre padres e hijos, la presencia de reglas y límites adecuados, el apoyo emocional, la supervisión adecuada de las actividades de los adolescentes, entre otros. Cuando una familia ofrece estos recursos de manera efectiva, puede ayudar a prevenir problemas de adicción tecnológica en los adolescentes.

La conducta prosocial. Engloba el conjunto de actos y actitudes voluntarias orientadas al beneficio de terceros y al bienestar colectivo de la sociedad. Estos comportamientos incluyen cosas como ayudar a los demás, mostrar empatía, ser amable y considerado, y participar en actividades voluntarias. En el contexto de la prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes, la conducta prosocial puede funcionar como un factor protector. Esto significa que cuando los adolescentes se involucran en actividades prosociales, tienen menos probabilidad de desarrollar adicciones tecnológicas.

La razón detrás de esto es que la conducta prosocial les brinda a los adolescentes una sensación de pertenencia y propósito en la sociedad. Al sentirse conectados y útiles, pueden

tener menos tiempo y deseo de pasar largas horas frente a las pantallas de dispositivos tecnológicos, lo que reduce el riesgo de desarrollar adicciones tecnológicas.

Características de los videojuegos

Para Contreras (2013), los videojuegos se caracterizan por tener determinadas reglas, las cuales delimitan las acciones del jugador y reflejan el grado de control otorgado; metas y objetivos que forman la columna vertebral del juego, exigiendo al usuario organizar y priorizar tareas estratégicamente; un componente narrativo que facilita la inmersión en historias ficticias, a menudo a través de la adopción de roles; y la capacidad de proporcionar experiencias simuladas donde el jugador se convierte en protagonista de una realidad alternativa interactiva. Estos elementos se combinan para crear un entorno inmersivo que permite al usuario participar activamente en una narrativa estructurada, tomar decisiones significativas y experimentar vivencias ficticias que responden a sus acciones, reconociéndolo como parte integral del mundo virtual.

Dependencia a videojuegos

De acuerdo con el CIE 11, establecida por la OMS, identifica la existencia del “trastorno del juego debido a juegos digitales o videojuegos” como una entidad médica. Asimismo, Brunborg et al. (2015) describen el uso problemático de los videojuegos como un trastorno marcado por una incapacidad constante para regular los hábitos de juego, que persiste o se intensifica a pesar de sus consecuencias negativas en el ámbito social y emocional del individuo. Dicho trastorno se presenta como un comportamiento repetitivo relacionado con el juego, que es observable en contextos tanto digitales como presenciales, y se identifica por la presencia de múltiples síntomas relevantes. Este trastorno se define como un conjunto de características que incluyen un control deficiente sobre el juego, que abarca desde la incapacidad para regular su inicio hasta la dificultad para limitar su frecuencia, intensidad, duración y término. Además, se evidencia por una incrementada importancia atribuida al juego, hasta el punto en que este desplaza otros intereses y responsabilidades diarias, llegando a ocupar el centro de atención en la vida del individuo. Este aspecto subraya cómo el juego puede comenzar a dominar la vida de la persona afectada, desplazando actividades previamente importantes. Asimismo, el trastorno se caracteriza por la continuación o el aumento del juego, incluso en presencia de consecuencias negativas. Esto significa que, a pesar de experimentar impactos adversos en áreas como la salud, las relaciones personales, el rendimiento académico o laboral, la persona afectada persiste en su patrón de juego problemático.

Agresión

Es una conducta violenta dirigida hacia un objetivo. Esta puede ser expresada verbal o físicamente. A su vez, desencadena sentimientos y emociones como ira, enfado y hostilidad. De la misma manera, una persona llega a experimentar reacciones fisiológicas producto de la actividad física intensa generadas por la emoción (Hernández, 1980). El daño causado por la agresión puede ser físico y psicológico, llegando a provocar en la otra persona disgusto y rechazo intencional (Carrasco & González, 2006). Estos mismos autores indican que el objetivo del agresor es obtener algo o intimidar a la víctima, llegando a demostrar poder y dominio.

Agresividad

García et al. (2020) señalan que la agresividad puede entenderse como una conducta de carácter violento que, además de surgir de manera espontánea, puede ser planeado y coordinado entre varias personas. Este tipo de conducta no solo está dirigida a causar daño a otros, sino que también puede dirigirse hacia uno mismo. En ese sentido, las personas agresivas suelen tener una limitada capacidad para afrontar la frustración, reaccionan rápidamente con impulsos agresivos y presentan una capacidad reducida para la autorreflexión (Currie, 2004, como se citó en García et al., 2020).

Por otro lado, Bouquet et al. (2019) indican que la agresividad se puede entender de diversas maneras, donde se considera un estado emocional adaptativo, vinculado a patrones de activación psicofisiológica y comportamientos visibles según la cultura específica (Kassinove y Tafrate, 2005, como se citó en Bouquet et al., 2019). En relación con ello, la Organización Panamericana de la Salud (2016) afirmó que la agresividad constituye una problemática compleja, influida por múltiples factores, como experiencias previas de conductas agresivas o haber sido víctima de un maltrato, lo que puede estar vinculado con comportamientos violentos en la adultez. Asimismo, la agresividad involucra dimensiones y causas diversas que coinciden en su surgimiento, evolución, manifestación y regulación.

Además, la agresividad se concibe como un proceso de interacción social en el cual existe necesariamente una víctima, y cuyo desarrollo requiere de un contexto que ubique a los individuos dentro de una estructura social determinada por valores, roles y estatus que modelan sus formas de relacionarse (Anderson y Bushman, 2002, como se citó en Bouquet et al., 2019).

Teorías que explican la agresividad

Teoría de la frustración-agresión propuesta por Dollard et al. (1939) y la teoría del aprendizaje social postulada por Bandura (1973).

Teoría de la frustración-agresión. Dollard et al. (1939) postula la teoría de la frustración- agresión, donde expresa que el comportamiento agresivo siempre resulta de una frustración previa, y que cualquier frustración inevitablemente da lugar a algún tipo de conducta agresiva. Es así que, la frustración no se interpreta como una emoción, sino como una interrupción en la consecución de una respuesta orientada a un objetivo.

En acotación a ello, Moreno et al. (2000) plantearon dos mecanismos principales mediante los cuales la frustración puede afectar el comportamiento observable. En primer lugar, señalaron que esta puede elevar el nivel general de motivación. En segundo lugar, sugieren que la frustración puede actuar como un desencadenante interno, que inicia nuevas formas de respuesta. De esa manera, al introducir la frustración como una variable intermedia, se buscaba identificar las condiciones previas, establecer las relaciones funcionales entre la frustración y estas condiciones, y explicar cómo este estado de frustración puede impactar el comportamiento.

Teoría del aprendizaje social. Bandura (1973) afirma que el comportamiento humano sostiene tienen un origen social y que los procesos cognitivos tienen un rol fundamental en la motivación, las emociones y el comportamiento. Según esta teoría, la conducta surge de la interacción mutua entre factores del entorno, características personales y el propio comportamiento. En ese sentido, los mecanismos de aprendizaje por observación, la capacidad de autorregulación y la autorreflexión en procesos cognitivos clave que inciden en la adquisición y expresión de conductas agresivas.

En ese sentido, Bandura y Ribes (1975) incorpora contribuciones de la aproximación conductual y añade elementos innovadores, estableciendo tres tipos de mecanismos: aquellos que generan, desencadenan y perpetúan la agresión. Los mecanismos generadores comprenden el aprendizaje tanto por observación como por experiencia directa, en los cuales los modelos provenientes del entorno familiar, social y mediático que refuerzan y validan conductas agresivas desempeñan un papel determinante. La influencia de estos modelos se intensifica cuando el observador tiene una predisposición hacia la agresión y percibe al modelo como relevante o influyente. Los mecanismos que incitan la agresión comprenden la exposición a conductas agresivas, la vinculación con recompensas, la racionalización de estos actos como aceptables socialmente, el aumento de la activación emocional y la utilización de medios para generar daño, donde las experiencias aversivas y las expectativas de reforzamiento también pueden incitar la agresión. En cuanto a los mecanismos mantenedores, abarcan el reforzamiento externo directo, el vicario y el autoreforzamiento, junto con mecanismos cognitivos que neutralizan la autocondenación, como la justificación

religiosa y la desensibilización gradual. Bandura y Ribes (como se citó en Chapi, 2012) sostiene que el modelamiento de la conducta se desarrolla a través de la influencia de diversos agentes sociales, destacando principalmente tres tipos. Dentro de ello se tiene a las influencias familiares, que se manifiestan en las interacciones dentro del hogar, donde los padres y otros adultos cercanos como hermanos mayores y tíos actúan como modelos a seguir, siendo crucial en la socialización del niño, ya que los estilos de apego establecidos en la infancia afectan el desarrollo de comportamientos agresivos. Asimismo, las influencias subculturales, que provienen de grupos con creencias y costumbres distintas a las de la sociedad dominante, también son determinantes en la adquisición de comportamientos agresivos, puesto que la sociedad, al discriminar y, a veces, legitimar estos grupos, como ocurre en entornos militares donde el uso de la violencia se normaliza para la defensa, contribuye a la perpetuación de estas conductas. Así también, el modelamiento simbólico, al incluir la exposición a imágenes y contenidos violentos a través de los medios de comunicación masivos como la televisión e Internet, también juega un papel significativo, puesto que la observación de violencia en estos medios puede ser un poderoso estímulo que fomenta comportamientos agresivos en la audiencia, influenciando desde la percepción de normalidad en la violencia hasta la adopción de dichas conductas en la vida cotidiana.

Dimensiones del AQ

Matalinares et al. (2012) distribuyen el cuestionario de agresión en cuatro dimensiones, siendo la agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira.

Agresión física. Carrasco y Gonzáles (2006) la definen como una acción hostil dirigida contra un ser vivo, ya sea humano o animal, que involucra el uso de fuerza corporal o armas con la intención de perjudicar. Se manifiesta a través de movimientos corporales deliberados y acciones físicas concretas, cuyo resultado es la producción de lesiones o traumas en el organismo atacado que pueden variar en gravedad, desde contusiones leves hasta heridas potencialmente mortales.

Agresión verbal. Carrasco y Gonzáles (2006) la caracterizan como el uso del lenguaje de manera perjudicial hacia otra persona, manifestándose a través de expresiones orales que buscan herir, intimidar o rechazar al receptor. Este tipo de agresión incluye una amplia gama de comportamientos lingüísticos negativos, como insultos directos, amenazas explícitas o implícitas, comentarios despectivos, burlas crueles, y declaraciones que expresan rechazo o exclusión social.

Hostilidad. Actitud negativa hacia personas y objetos, acompañada por un deseo explícito de causar daño o agredir. Esta actitud se manifiesta en juicios desfavorables y un claro desagrado

hacia otros, a menudo con la intención de desearles mal, donde se tiende a hacer evaluaciones negativas constantes sobre los demás, mostrando desprecio o disgusto generalizado, incluyendo tanto respuestas verbales como motoras de resentimiento, los cuales pueden intensificarse hasta llegar al rencor y la violencia.

Ira. Cúmulo Es el conjunto de emociones que emergen cuando una persona percibe que ha sido dañada. En ese sentido, a diferencia de la agresión, no persigue un objetivo concreto, sino que se centra en las reacciones emocionales internas y automáticas provocadas por experiencias negativas. (Berkowitz, 1996, como se citó en Matalinares et al., 2012).

Tipos de agresión

Carrasco y Gonzales (2006) resumen los tipos de agresión más aceptados, siendo los siguientes:

Según la relación interpersonal. Se dividen en:

Agresión directa o abierta. Se define como una confrontación explícita entre agresor y víctima, caracterizándose por acciones claras y evidentes que buscan causar daño inmediato. Esta forma de agresión incluye ataques físicos, rechazo verbal explícito, amenazas directas, destrucción intencional de bienes y comportamientos autolesivos del agresor.

Agresión indirecta o relacional. Se tratan de comportamientos que pretenden lastimar a las personas sin con confrontarlas directamente, sino manipulando sus vínculos sociales, teniendo dentro de estas estrategias el ejercer dominio sobre otros, esparcir chismes, ocultar información importante, utilizar el desprecio como herramienta de castigo, humillar públicamente, provocar el aislamiento del individuo y lograr que el grupo lo rechace.

Según la motivación. Conformado por la agresión hostil, instrumental y emocional.

Agresión hostil. Son acciones deliberadas que buscan provocar dolor o malestar en otras personas, que son impulsadas únicamente por la satisfacción de hacer daño, sin esperar ningún tipo de ganancia personal. Este tipo de agresión generalmente nace de sentimientos muy fuertes como rabia, rencor o desesperación, y puede expresarse de múltiples maneras desde agresiones verbales hasta físicas, que abarcan desde ofensas e intimidaciones hasta agresiones corporales y que, en situaciones extremas, puede darse ataques de violencia severa.

Agresión instrumental. Se trata de una acción deliberada en la que el agresor tiene la intención de perjudicar a otra persona con el fin de alcanzar un objetivo particular, como el

tratar de conseguir algún tipo de ganancia personal, ya sea reconocimiento social o ventajas materiales, donde el dolor ajeno no es lo que realmente importa, sino que las acciones dañinas son estrategias pasadas y planificadas para alcanzar objetivos específicos. En ese sentido, contrario a la agresión instrumental, este tipo de agresión está orientada a la obtención de beneficios tangibles, como el estatus, el poder o los recursos.

Agresión emocional. Es un tipo de agresión que se origina principalmente a partir de reacciones emocionales, no como consecuencia directa de lo que está ocurriendo en el entorno, sino por los sentimientos negativos que esa situación despierta, provocando rabia y tendencias hostiles. En otras palabras, esta agresión, se caracteriza por estar alimentada por emociones muy fuertes y puede aparecer de manera espontánea cuando la persona interpreta alguna situación como amenazantes o frustrantes.

Según su clasificación clínica.

Existen 2 tipologías, siendo la agresión proactiva y agresión reactiva.

Agresión proactiva. Comportamiento hostil y premeditado, que se ejecuta de manera calculada y con un propósito claro, que no surge de una respuesta emocional inmediata, sino que es planeada con el objetivo específico de ejercer poder sobre otra persona, ya sea mediante manipulación, intimidación o coacción.

Agresión reactiva. Es una forma de comportamiento agresivo que se caracteriza por ser una respuesta inmediata y emocional a una amenaza percibida o provocación real, que se manifiesta como una reacción defensiva impulsiva, que puede expresarse tanto física como verbalmente. A diferencia de la agresión proactiva, la reactiva carece de planificación y surge de manera espontánea, sin una evaluación cognitiva profunda de la situación, siendo una respuesta impetuosa y descontrolada, impulsada principalmente por emociones tales como la ira o el miedo, más que por un razonamiento calculado.

Factores de riesgo de la agresividad

Silva y Pabón (2023) proponen como factores de riesgo de la agresividad en los adolescentes a los siguientes:

Relación con pandillas. La vinculación a pandillas o grupos delictivos ante el desarrollo de conductas agresivas integra un factor de riesgo significativo; así como, los antecedentes de pertenecer a una pandilla o la participación actual en estas organizaciones exponen a los individuos a una cultura de violencia, intimidación y resolución de conflictos mediante el uso de la fuerza.

Acceso a armas. La facilidad en el acceso a armas de fuego aumenta considerablemente el riesgo de que los individuos recurran a la violencia física en situaciones

de conflicto. Por ello, la disponibilidad de estas armas letales puede escalar rápidamente los enfrentamientos y conducir a consecuencias trágicas.

Violencia y contexto de agresión. Los antecedentes de violencia sexual o física, ya sea por parte de familiares o en otros entornos, pueden normalizar y perpetuar patrones de conducta agresiva. Asimismo, las dinámicas familiares, escolares o comunitarias caracterizadas por la agresión pueden reforzar estos comportamientos.

Modelamiento. Las personas que tienen familiares o figuras de referencia que exhiben conductas agresivas, o cuando su “yo ideal” implica actuar de manera violenta, existe un mayor riesgo de que adopten estas conductas como un modelo a seguir.

Valores sociales. La falta de empatía, solidaridad y una pobre interiorización de las normas sociales, así como la ausencia de sentimientos de culpa o respeto por las reglas, pueden contribuir a la justificación y la manifestación de comportamientos agresivos.

Actividad escolar. El abandono de la actividad escolar por períodos prolongados puede privar a los individuos de un entorno estructurado y de oportunidades de desarrollo personal, aumentando su vulnerabilidad a involucrarse en conductas de riesgo, como la agresión.

Conducta. Ciertos patrones de conducta, tales como la búsqueda de sensaciones extremas, el consumo de alcohol y sustancias psicoactivas, los antecedentes de ejercer agresión física o verbal, y el afrontamiento evitativo ante los problemas, pueden incrementar la probabilidad de manifestar comportamientos agresivos.

Sentimientos y emociones. Las emociones negativas como el rencor, la hostilidad, la ira, el deseo de venganza y la desconfianza en las relaciones sociales pueden alimentar y desencadenar reacciones agresivas como una forma de expresión o afrontamiento inadecuado.

Percepción de apoyo. La falta de percepción de apoyo familiar, emocional y social puede generar sentimientos de aislamiento y vulnerabilidad, lo que a su vez puede aumentar el riesgo de que los individuos recurran a la agresión como un mecanismo de afrontamiento o defensa.

Percepción de agresión. Cuando los individuos aprueban o perciben la agresividad como un rasgo deseable de la personalidad, o ven la agresión como un mecanismo legítimo de justicia, es más probable que exhiban comportamientos violentos en diversas situaciones.

Materiales y métodos

Diseño de investigación.

El diseño de investigación fue no experimental-transversal, de tipo correlacional. No experimental, ya que implica la medición de una variable en una población determinada, pero

sin la presencia alguna de intervención sobre ella (Bonita et al., 2008). Transversal, porque la medición propiamente dicha se llevó a cabo en un momento específico del tiempo, durante el cual se midió las variables que permanecieron estables en el tiempo y no fueron susceptibles al cambio (Ato et al., 2013). Asimismo, correlacional, debido a que se buscó identificar el grado de relación entre ambas variables dentro de un contexto específico (Hernández & Mendoza, 2018).

Participantes.

La población estuvo conformada por 330 estudiantes de ambos sexos, que cursaban desde el primer hasta el cuarto año del nivel secundario, con edades entre 12 y 16 años, pertenecientes a una institución educativa privada de la ciudad de Lambayeque, según los datos proporcionados por la directiva de la institución.

Para estipular el tamaño de la muestra en este estudio correlacional, se utilizó el programa G*Power. Se estableció un coeficiente de correlación de Pearson de 0.30 como tamaño del efecto esperado bajo la hipótesis alternativa (ρ_{H1}), con un nivel de significancia de 0.05 (error tipo I) y un poder estadístico de 0.95 ($1-\beta$, probabilidad de encontrar un efecto si realmente existía). Bajo la hipótesis nula (ρ_{H0}), se consideró un coeficiente de correlación de 0. Se calculó que el tamaño de la muestra necesario para alcanzar estos parámetros fue de 138 estudiantes. Se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que se basó en las características específicas del estudio y no en probabilidades (Hernández & Mendoza, 2018). Se aplicó la encuesta al total de la población, obteniendo una muestra final de 242 estudiantes, después de haberse realizado el filtro en cuanto a los criterios de eliminación.

Criterios de inclusión. Estudiantes del primer a cuarto año de secundaria que comprendieron entre las edades de 12 a 16 años de una institución educativa de la ciudad de Lambayeque.

Criterios de eliminación. Estudiantes cuyos cuestionarios no han sido completados o hayan marcado doble vez en un solo ítem.

Técnicas e instrumentos.

Para la medición de la investigación, se utilizó la técnica de la encuesta y los instrumentos psicológicos: el Test de Dependencia de Videojuegos (ver anexo A) y el Cuestionario de Agresión (ver anexo B). Para la primera variable, se empleó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), propuesto en España por Chóliz y Marco en 2011, cuyo objetivo fue evaluar, diagnosticar e investigar la dependencia de los videojuegos, basándose en el DSM-IV (Huaripoma, 2023). Posteriormente, fue adaptado en Perú por Salas et al.

(2017). El instrumento estuvo conformado por 25 ítems, distribuidos en 4 dimensiones: Abstinencia (10 ítems), Abuso y Tolerancia (5 ítems), Problemas ocasionados por videojuegos (4 ítems) y Dificultad en el control (6 ítems). La confiabilidad de las dimensiones fue de 0.91, 0.86, 0.85 y 0.81, respectivamente, lo que indicó una aceptable consistencia interna. La validez basada en la estructura interna fue verificada mediante el análisis factorial confirmatorio (AFC), obteniendo adecuados índices de ajuste (CFI = .992; SRMR = .48; RMSEA = .051). En cuanto a la segunda variable, agresión, se aplicó el Cuestionario de Agresión (AQ), creado en Estados Unidos por Buss y Perry en 1992, con el objetivo de medir los niveles de agresividad en los sujetos dentro del contexto de dicho país (Huaripoma, 2023). Posteriormente, Matalinares et al. (2012) realizaron la adaptación al contexto peruano. El cuestionario estuvo conformado por 29 ítems, divididos en 4 dimensiones: Agresión física (9 ítems), Agresión verbal (5 ítems), Ira (7 ítems) y Hostilidad (8 ítems). La confiabilidad se obtuvo mediante la consistencia interna, y la validez de constructo fue asegurada a través del análisis factorial. Mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, se obtuvo una confiabilidad de 0.86 en la escala total, y en sus dimensiones 0.68, 0.56 y 0.65. Asimismo, en la correlación ítem-test se alcanzaron correlaciones que oscilan entre 0.072 y 0.452.

Procedimientos.

Primero, se solicitó a la directora de la escuela una carta de presentación de la universidad (ver anexo C) que incluyera todos los detalles pertinentes sobre la investigación y la persona a cargo. Esta carta fue entregada a la directora de la institución educativa privada de Lambayeque con la que se trabajó, con el propósito de establecer un contacto inicial y obtener su permiso, así como la información específica sobre la población. Debido a que el instrumento se aplicó de manera presencial y colectiva, con una duración aproximada de 30 minutos entre ambos test, se coordinó la disponibilidad de espacios adecuados dentro de la institución, que estuvieran bien iluminados, libres de distracciones y que facilitaran un proceso ordenado. Luego, se convocó a una reunión con los padres o tutores de los estudiantes para entregarles el consentimiento informado (ver anexo D) para la participación de sus hijos en la investigación. La evaluación se realizó en grupos, correspondientes a cada grado, en el turno de la tarde durante el mes de septiembre de 2024. En esta reunión, se informó a los participantes sobre los objetivos de la investigación y se explicaron los puntos del asentimiento informado (ver anexo E), que debían aceptar antes de comenzar. A continuación, se distribuyeron las hojas impresas con los cuestionarios a completar. Al finalizar, se recogieron los documentos y se agradeció a los participantes por su colaboración en el estudio. Posteriormente, al obtener los datos de las encuestas aplicadas, se brindó un reporte

estadístico grupal sobre los resultados obtenidos a la dirección de la escuela, así como la aplicación de una sesión psicológica en horas de tutoría para los estudiantes, relacionada con el uso excesivo de los videojuegos y la agresividad.

Aspectos éticos.

El proyecto fue aprobado por el Comité de Ética (ver anexo F) en Investigación de la Facultad de Medicina de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo para obtener su aprobación. Asimismo, se respetó el derecho de propiedad intelectual, citando y referenciando adecuadamente la información científica utilizada, la cual fue verificada a través del índice de similitud proporcionado por el software Turnitin, obteniendo un valor de 21%.

Debido a que esta investigación involucró la participación de humanos, se consideraron aquellos principios éticos establecidos por la American Psychological Association (2017), siendo necesarios para su debida protección personal. Como tal, se respetó la autonomía de la persona, tratando a los estudiantes como agentes libres de decidir por su propia voluntad, mediante el asentimiento informado dado por el investigador, solo si se recibió la autorización de los padres, quienes previamente otorgaron el consentimiento informado, debido a que los participantes eran menores de edad. Además, se promovió la concienciación social sobre la importancia del tema, asegurando que los hallazgos del estudio contribuyeran al bienestar general de la comunidad. De esta forma, se garantizó el cumplimiento de los principios éticos de beneficencia y no maleficencia, priorizando el bienestar y la seguridad de los participantes. Asimismo, se respetó el principio de justicia, asegurando la equidad en la participación del estudio y permitiendo que todos los individuos que cumplieran con los criterios de inclusión pudieran formar parte del mismo.

Procesamiento y análisis de datos.

Los datos obtenidos a partir de los cuestionarios fueron organizados en una base de datos diseñada en Microsoft Excel 2016. Estos datos fueron codificados conforme a la escala de calificación de los cuestionarios y posteriormente procesados con el software estadístico Jamovi, donde se generaron tablas adecuadas para cada objetivo de la investigación. Se analizó si los datos seguían una distribución no normal utilizando la prueba de Shapiro-Wilk, ante ello, los datos al no seguir una distribución normal se utilizó el coeficiente de correlación no paramétrico (Rho de Spearman). De esta manera, se llevó a cabo la contrastación de hipótesis correspondiente para responder al objetivo general. En cuanto a los objetivos específicos, para identificar los niveles de dependencia a los videojuegos y agresividad de los estudiantes, se sumaron los puntajes de cada pregunta para obtener el puntaje global de cada prueba, los

cuales fueron luego comparados con los baremos creados por el programa indicado de acuerdo con los puntajes obtenidos de cada prueba. Posteriormente, los datos obtenidos fueron analizados por sexo y edad mediante frecuencias en porcentaje. Además, se realizó el análisis correlacional de la variable dependencia de los videojuegos y las dimensiones de la agresividad, donde la información obtenida se presentó de manera organizada en tablas de doble entrada.

Resultados y Discusión

Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024.

Se evidencia que existe una correlación positiva baja de acuerdo al Rho de Spearman, con un valor p altamente significativo. (Ver tabla 1).

Tabla 1

Coefficiente de correlación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad

		Dependencia a los videojuegos
Agresividad	Rho de Spearman	.238
	valor p	< .001

En lo referente al vínculo entre la dependencia a los videojuegos y agresividad, se identificó una relación directa de magnitud baja, lo que sugiere que a mayor dependencia a los videojuegos aumente los niveles de agresividad, sin embargo, la fuerza de esta relación es mínima.

En ese sentido, estos resultados son coherentes con los obtenidos por Coca (2023), quien obtuvo un valor similar ($\rho=.110$), indicando que este tipo de asociaciones bajas podrían deberse a que la dependencia a los videojuegos representa solo uno de varios factores que influyen en la agresividad adolescente. Asimismo, Aguirre y Verdi (2022) quienes reportan un $\rho=.380$, también catalogado como bajo, argumentan que la agresividad se encuentra influenciada por múltiples variables externas como el contexto social, las experiencias familiares, la personalidad y la capacidad de autorregulación emocional. De igual manera, Gómez et al. (2024), encontraron una correlación positiva baja entre ambas variables, explicando que la dependencia a los videojuegos predice solo el 13% de la agresividad, lo que reafirma que, aunque hay un vínculo, su peso en el comportamiento agresivo es mínimo. Esto significa que, a pesar del aumento en el uso de los videojuegos entre los adolescentes, no

todos desarrollan conductas de agresividad, ya que intervienen múltiples factores moderadores.

No obstante, estos resultados difieren de los hallazgos de Vásquez (2023), quien encontró una correlación moderada ($r = .530$), indicando una relación más fuerte entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Esta discrepancia se debe las diferencias metodológicas entre los estudios, como el tamaño de muestra, el contexto sociocultural, o el tipo de videojuegos consumidos.

Nivel de dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024.

De acuerdo al nivel de dependencia a los videojuegos en los adolescentes, existe un mayor porcentaje en el nivel medio, seguido por un nivel bajo y alto, donde ambos son similares. (Ver tabla 2).

Tabla 2

Frecuencias de los niveles de dependencia a los videojuegos

Nivel	%
Alto	25.6
Medio	47.1
Bajo	27.3

Estos resultados evidencian que aproximadamente la mitad de los adolescentes manifiesta una relación moderada con los videojuegos, lo cual un uso frecuente puede desencadenar un problema. Este hallazgo se vincula con lo señalado por Chóliz y Marco (2011), quienes definen la dependencia a los videojuegos como un patrón de uso que incluye tolerancia, abstinencia, problemas derivados y dificultad para el control, y que el uso frecuente puede intensificarse progresivamente. Asimismo, el nivel medio hallado puede deberse a factores de riesgo identificados por Vallejos y Capa (2010), como el acceso libre a dispositivos, la falta de regulación parental y el uso de videojuegos multijugador en línea, que aumentan el tiempo de conexión y el apego al entorno virtual.

Estos resultados coinciden con el estudio de Vasquez (2023) donde obtiene como resultados que el nivel de dependencia más frecuente fue el medio, lo cual refleja patrones moderados de uso y comportamiento entre los participantes. Ante ello, Postigo (2019) menciona que el diseño de los videojuegos, con sistemas de recompensas, logros y niveles, estimula intensamente el sistema de recompensa del cerebro, lo que refuerza el patrón de juego

compulsivo. A esto se suma el contexto social, donde Marcelo (2023) indica que muchos adolescentes recurren a los videojuegos como vía de escape frente a la ansiedad, el estrés académico o la falta de vínculos sociales significativos, siendo esta búsqueda de alivio lo que refuerza un uso desmedido, especialmente si no existen límites claros ni estrategias alternativas de afrontamiento.

En cuanto al nivel alto de dependencia, uno de cada cuatro adolescentes se encuentra en un punto en el que el uso de videojuegos interfiere potencialmente con su vida escolar, social o familiar, presentando características que se acercan al trastorno por videojuegos descrito por la OMS (2024). Este resultado coincide con lo hallado por Romero y Tapia (2023), quien encontró un porcentaje similar de sus participantes en el nivel alto de dependencia, el cual se explica debido a que factores como la impulsividad, la necesidad de gratificación inmediata, el aislamiento social o el uso de videojuegos como vía de escape emocional están estrechamente relacionados con niveles elevados de dependencia, particularmente en adolescentes con baja tolerancia a la frustración.

Por otro lado, el nivel bajo de dependencia en los adolescentes está asociado a la presencia de factores protectores, como el acompañamiento familiar, la existencia de actividades extracurriculares, un entorno escolar positivo o habilidades de autorregulación personal. Esto se explica con lo planteado por Fernández et al. (2022), quienes destacan que la conducta prosocial, la comunicación con los padres y una rutina estructurada son variables que disminuyen el riesgo de dependencia tecnológica.

Nivel de agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024.

Con respecto al nivel de agresividad en los adolescentes, se halló un mayor porcentaje en el nivel medio, seguido de un nivel alto, siendo ligeramente mayor que el nivel bajo (Ver tabla 3).

Tabla 3

Frecuencia de los niveles de Agresividad

Nivel	%
Alto	28.9
Medio	45.1
Bajo	26.0

Nota. %: Porcentaje

Estos datos se relacionan con lo propuesto por García et al. (2020), quienes indican que la agresividad es una conducta multicausal influenciada por el entorno familiar, escolar y

social. La alta proporción de estudiantes con niveles medios y altos son, en parte, a factores como la baja tolerancia a la frustración, el estrés académico o la exposición a modelos agresivos en medios y redes sociales.

Desde una perspectiva teórica, estos resultados pueden interpretarse a la luz de la teoría del aprendizaje social de Bandura (1973), que sostiene que las conductas agresivas pueden aprenderse por observación de modelos sociales y mediáticos. En este sentido, los videojuegos con contenido violento, en especial los de combate o multijugador en línea, sirven como fuentes de modelamiento simbólico que fomentan respuestas agresivas, especialmente en adolescentes con poca regulación emocional o escaso acompañamiento familiar. Sin embargo, dado que la relación encontrada fue baja, es probable que la agresividad no se origine únicamente del uso de videojuegos, sino de una interacción más compleja entre factores personales, familiares y sociales.

Nivel de dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024, según sexo.

De acuerdo al nivel de dependencia a los videojuegos según sexo en los adolescentes, se halló que hay un mayor porcentaje en el nivel medio tanto en el sexo masculino como el femenino. Asimismo, en el nivel bajo se evidencia que existe el mayor porcentaje en el sexo femenino, mientras que el nivel alto, el sexo masculino. (Ver tabla 4).

Tabla 4

Niveles de dependencia a los videojuegos según sexo

Nivel	Sexo %	
	M	F
Alto	31.8	14.1
Medio	45.9	49.4
Bajo	22.3	36.5

Nota. M: Masculino, F: Femenino

Los hallazgos obtenidos ante el predominio del nivel medio en ambos sexos son similares a los reportados Peña y Zambrano (2022) quienes encontraron que más del 50% de los adolescentes evaluados se encontraban en esta categoría, además, por Aguirre y Verdi (2022), quienes concluyeron que el uso moderado, pero habitual de videojuegos constituye el patrón más común en la población adolescente. Asimismo, el nivel medio en mujeres también rompe con el estereotipo de que la dependencia a videojuegos es una problemática exclusiva de los varones. El acceso creciente de adolescentes mujeres a plataformas de juego en línea, redes sociales gamificadas y videojuegos móviles ha ampliado su participación, como indican

Postigo (2019) y Vallejos y Capa (2010). En ese sentido, las adolescentes presentan un patrón de uso frecuente, especialmente en juegos sociales o narrativos, que generan desplazamiento de actividades académicas o familiares, lo que indica que el uso frecuente puede generar una problemática independientemente del sexo.

A pesar de esta similitud, en los resultados del presente estudio se observó que el nivel alto fue más frecuente en varones, lo que es coherente con investigaciones como la de Gómez et al. (2024), quienes argumentan que los varones tienden a involucrarse más con videojuegos de tipo competitivo, acción o combate, los cuales están diseñados para reforzar conductas de permanencia y repetición, aumentando el riesgo de dependencia. Esta tendencia podría estar influenciada por aspectos culturales, de socialización y por una inclinación hacia juegos que generan emociones intensas y desafíos, tal como lo argumenta Mejías (2021), quien clasifica los videojuegos según el tipo de interacción. Asimismo, estudios como los de Postigo (2019) y Chóliz y Marco (2011) indican que los videojuegos están diseñados para activar el sistema dopaminérgico, y que los varones, al presentar estilos de afrontamiento más activos y conductuales, son más propensos a desarrollar conductas adictivas relacionadas con su uso. Con respecto al nivel de agresividad según sexo en los adolescentes, se evidenció que existe un mayor porcentaje en el nivel medio tanto en el sexo masculino como el femenino. Asimismo, en el nivel bajo se evidencia que existe el mayor porcentaje en el sexo masculino, mientras que, en el nivel alto, el sexo femenino. (Ver tabla 5).

Tabla 5

Niveles de agresividad según sexo

Nivel	Sexo %	
	M	F
Alto	24.8	36.5
Medio	45.2	44.7
Bajo	30.0	18.8

Nota. M: Masculino, F: Femenino

En cuanto a la agresividad, estos resultados se explican con lo mencionado por Bouquet et al. (2019) y los resultados de Peña y Zambrano (2022) quienes destacaron que los adolescentes suelen manifestar agresividad a través de expresiones verbales o actitudinales más que físicas, lo cual puede verse influido por factores como el estrés emocional, los conflictos interpersonales y las presiones sociales del entorno escolar. Asimismo, Romero y Tapia (2023) sostienen que la agresividad en mujeres adolescentes puede asociarse a

contextos de mayor vulnerabilidad emocional, sentimientos de rechazo o frustración, lo cual activa respuestas agresivas verbales o indirectas, que en estudios tradicionales pueden haber pasado desapercibidas. En la misma línea, Coca (2023) plantea que las adolescentes pueden recurrir a conductas agresivas como una forma de defender su autoimagen o reafirmar su identidad frente a situaciones sociales que consideran amenazantes, especialmente en contextos donde existe una alta exigencia de rendimiento o competencia entre pares.

En cuanto a los resultados de acuerdo con el nivel alto, estos resultan contrario a los estereotipos tradicionales que asocian mayor agresividad al sexo masculino. Esta diferencia se explica con lo propuesto por Buss y Perry (1992), quienes sostienen que la agresividad incluye no solo la conducta física, sino también componentes como la ira, la agresión verbal y la hostilidad, alegando que existen diferentes formas que pueden expresarse de manera diferente según el sexo. En ese sentido, Bouquet et al. (2019) sostienen que las adolescentes, ante situaciones de frustración emocional o presión social, tienden a manifestar su agresividad en formas indirectas o relacionales, como la hostilidad o la agresión verbal. Además, el entorno social y educativo influye en que las adolescentes experimenten mayores niveles de estrés o competitividad interpersonal, lo que eleva las respuestas emocionales intensas.

Niveles de dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024, según edad.

En el nivel de dependencia a los videojuegos según la edad, se encontró que, en el nivel bajo, el porcentaje aumenta con la edad; en el nivel medio, disminuye con la edad y en el nivel alto, disminuye con la edad, excepto en la edad de 16 años. (Ver tabla 6).

Tabla 6

Niveles de dependencia a los videojuegos según edad

Nivel	Edad %				
	12	13	14	15	16
Alto	36.0	30.4	23.4	19.1	26.1
Medio	56.0	53.6	48.9	44.1	37.0
Bajo	8.0	16.1	27.7	36.8	37.0

Los hallazgos obtenidos coinciden con los de Aguirre y Verdi (2022), quienes identificaron que la problemática en el uso de videojuegos es más frecuente en adolescentes más jóvenes, disminuyendo a medida que estos asumen mayores responsabilidades académicas y sociales. De forma similar, Coca (2023) señala que la dependencia a los videojuegos se presenta con mayor intensidad durante la adolescencia inicial, influida por

factores como la impulsividad, la búsqueda constante de estímulos gratificantes y el deseo de evasión.

En la misma línea, Chóliz y Marco (2011) destacan que los videojuegos contienen estímulos altamente reforzantes que producen placer inmediato, lo que los hace especialmente atractivos para adolescentes que aún no desarrollan completamente sus mecanismos de autocontrol. Asimismo, Postigo (2019) argumenta que la adolescencia temprana representa un periodo de alta susceptibilidad a desarrollar dependencia tecnológica, sobre todo ante videojuegos que estimulan emocional y visualmente, como los juegos en línea o de competencia. Además, en contextos familiares donde la supervisión es escasa y los límites no están claramente definidos, los adolescentes menores pueden generar patrones de uso frecuentes que, si bien no constituyen una adicción clínica, sí reflejan niveles moderados de dependencia, como los observados en este estudio.

En cuanto al nivel de agresividad en los adolescentes, se encontró el mayor porcentaje en el nivel medio en todas las edades. (Ver tabla 7).

Tabla 7

Niveles de agresividad a los videojuegos según edad

Nivel	Edad %				
	12	13	14	15	16
Alto	36.0	33.9	31.9	20.6	28.3
Medio	40.0	35.7	40.4	52.9	52.2
Bajo	24.6	30.4	27.7	26.5	19.6

En relación con la agresividad según edad, se encontró que conforme avanza la adolescencia, las conductas agresivas tienden a mantenerse en niveles moderados. Esta tendencia puede explicarse desde la teoría de la frustración-agresión de Dollard et al. (1939), que plantea que la agresión surge como respuesta ante la frustración, la cual en la adolescencia puede aumentar debido a presiones escolares, cambios hormonales y conflictos de identidad.

Estos resultados son similares con lo señalado por Romero y Tapia (2023), quienes reportaron que los adolescentes de secundaria presentan niveles constantes de agresividad verbal y actitudinal, especialmente en entornos escolares de alta exigencia. Asimismo, Coca (2023) encontró que la agresividad se mantiene en niveles medios en la mayoría de los adolescentes evaluados, particularmente en los últimos años de secundaria, y que dicha agresividad no necesariamente se manifiesta en forma física, sino en comportamientos como

la irritabilidad, el sarcasmo o la confrontación verbal. De igual manera, Peña y Zambrano (2022) que los niveles de agresividad media eran más prevalentes en adolescentes de 14 a 16 años, dado que a esas edades presentan formas de agresividad más verbales o actitudinales, como postula Fernández et al. (2022). Sin embargo, también podría influir el hecho de que, con el crecimiento, los adolescentes acceden a espacios más competitivos y desafiantes, como la búsqueda de independencia o relaciones sociales más complejas, lo que puede elevar momentáneamente sus niveles de irritabilidad u hostilidad.

Relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lambayeque, 2024.

En cuanto a la correlación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad, de acuerdo al Rho de Spearman, se evidencia que en la dimensión de agresión física se obtuvo una correlación positiva muy baja, mientras que, en las dimensiones de agresión verbal y hostilidad, una correlación positiva baja; con un valor p altamente significativo. Asimismo, en la dimensión de ira, se evidencia que no existe relación. (Ver tabla 8).

Tabla 8

Relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad

Dimensiones		Dependencia a los Videojuegos
Agresión Física	Rho de Spearman	.168
	valor p	.009
Agresión Verbal	Rho de Spearman	.252
	valor p	< .001
Ira	Rho de Spearman	.112
	valor p	.083
Hostilidad	Rho de Spearman	.208
	valor p	.001

En cuanto a la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad, se identificaron relaciones directas, pero de baja intensidad en todas sus dimensiones a excepción de la dimensión de ira, donde no existe ninguna relación.

De ese modo, los resultados obtenidos de acuerdo con las relaciones directas y bajas entre las dimensiones son consistentes con estudios como el de Peña y Zambrano (2022), quienes también reportaron relaciones directas de baja intensidad entre el uso de videojuegos

y todas las dimensiones de agresividad, donde señalaron que, entre ellas, la dimensión de hostilidad fue la que mostró la relación más baja. De manera similar, Coca (2023) halló una correlación baja entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad en general, señalando que, si bien los videojuegos pueden influir en ciertas conductas, la agresividad adolescente es un fenómeno multicausal, donde influyen factores como la personalidad, el entorno familiar, las experiencias escolares y la regulación emocional. Asimismo, Romero y Tapia (2023) indicaron que las formas de agresividad verbal o actitudinal son más frecuentes en adolescentes con uso frecuente de videojuegos; sin embargo, puntualizaron que estas formas de agresión no son necesariamente intensas ni generalizadas.

Desde una explicación teórica, estos resultados se pueden interpretar a partir de la teoría del aprendizaje social de Bandura (1973), la cual plantea que la exposición a modelos agresivos como los presentes en los videojuegos puede fomentar la imitación de conductas similares. Sin embargo, la exposición por sí sola no es suficiente para generar agresividad, ya que intervienen variables moderadoras, como la capacidad de autorregulación, la supervisión adulta y el contexto social inmediato. Asimismo, la falta de una relación significativa con la dimensión de ira también refuerza esta idea. La ira, como componente emocional interno, parece no estar directamente asociada con el uso dependiente de videojuegos, lo cual indica que el impacto de los videojuegos se centra más en respuestas verbales o actitudinales que en estados emocionales intensos. Ante ello, Gómez et al. (2024) señala que no todos los adolescentes que utilizan videojuegos de forma frecuente presentan agresividad, ya que esta depende de una interacción compleja entre el contenido del juego, el contexto y las características del jugador.

Conclusiones

Existe una correlación directa de magnitud baja entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes, lo que indica un vínculo débil.

Con respecto a los niveles, el mayor porcentaje de adolescentes presentan un nivel medio en cuanto a la dependencia a los videojuegos, lo que refleja un uso frecuente en la mayoría de ellos, sin llegar a niveles críticos, pero con riesgo de intensificarse.

En relación con el nivel de agresividad, la mayoría de adolescentes presentan un nivel medio, lo que indica una expresión moderada de conductas agresivas, principalmente verbales o actitudinales, que requieren abordaje preventivo.

En cuanto a los niveles por sexo y edad entre ambas variables, los varones mostraron un mayor nivel de dependencia a los videojuegos y las mujeres presentaron niveles más

altos de agresividad; mientras que, por edad, los adolescentes más jóvenes reflejaron una mayor dependencia a videojuegos y los mayores, mayor agresividad.

Se identificó una relación directa de baja intensidad entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresión verbal, hostilidad y agresión física, mientras que, en la dimensión de ira, no existe relación.

Recomendaciones

Se recomienda ampliar el tamaño de la muestra y diversificarla, incluyendo adolescentes de diferentes contextos socioculturales, lo cual permitiría obtener resultados más generalizables y representativos para mejorar futuros estudios.

Se recomienda incluir variables intervinientes como el tipo de videojuego, el tiempo de uso diario, el entorno familiar y el nivel de regulación emocional, que podrían explicar con mayor claridad la relación entre dependencia y agresividad.

Se sugiere el uso de un enfoque mixto, uniendo métodos cuantitativos y cualitativos, lo que permitiría conocer no solo las correlaciones estadísticas, sino también la experiencia subjetiva de los adolescentes frente a los videojuegos.

Se recomienda realizar investigaciones de diseño longitudinal, con el fin de analizar la evolución del vínculo entre videojuegos y agresividad a lo largo del tiempo y no solo en un momento específico.

Referencias

- Aguirre, P. & Verdi, K. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional UPN. <https://hdl.handle.net/11537/32720>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A Social Learning Analysis*. Prentice-Hall. ISBN: 0130207438
- Bandura, A. & Ribes, E. (1975), *Modificación de Conducta. Análisis de la agresión y la delincuencia (X.º ed.)*. Biblioteca Técnica de Psicología. México: Trillas. ISBN: 9682403820
- American Psychological Association. (2017). *Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct*. APA. www.apa.org/ethics/code/index.aspx
- Ato, M., López, J. & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/analesps.29.3.178511/152221>
- Bonita, R., Beaglehole, R. & Kjellström, T. (2008). *Epidemiología básica* (2.º ed.). Publicación Científica y Técnica No. 629. <https://iris.paho.org/handle/10665.2/3153>
- Bouquet, G., García, M., Díaz, R., & Rivera, S. (2019). Conceptuación y Medición de la Agresividad: Validación de una Escala. *Revista Colombiana de Psicología*, 28(1), 115-130. <https://doi.org/10.15446/rcp.v28n1.70184>
- Boxer, P., Groves, C. & Docherty, M. (2015). Video Games Do Indeed Influence Children and Adolescents' Aggression, Prosocial Behavior, and Academic Performance: A Clearer Reading of Ferguson (2015). *Perspectives on psychological science: a journal of the Association for Psychological Science*, 10(5), 671–673. <https://doi.org/10.1177/1745691615592239>
- Brunborg, G., Hanss, D., Mentzoni, R. & Pallesen, S. (2015). Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 18(5), 280-285. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0509>
- Carrasco, M. & González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=344030758001>
- Chapi, J. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad. *Revista Electrónica De Psicología Iztacala*, 15(1). <https://www.revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/30905>

- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y Conductas agresivas en Adolescentes Escolarizados. Escuela de Psicología* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/7312>
- Comisión Nacional para la Protección de los Sujetos Humanos de la Investigación Biomédica y del Comportamiento. (1979). El informe Belmont: Principios y guías éticas para la protección de los sujetos humanos de investigación. *Observatori de Bioètica i Dret*. <https://www.bioeticayderecho.ub.edu/archivos/norm/InformeBelmont.pdf>
- Contreras, J. (2023). El fascinante mundo de los videojuegos: Un universo de entretenimiento, evolución y problemáticas. *WILLACHIKUY*, 3(2), 5-7. <https://doi.org/10.46363/willachikuy.v3i2.3>
- Contreras, R. (2013). *Acercamiento a las características de los videojuegos y sus beneficios en el aprendizaje* [Tesis de licenciatura, Universidad de Vic]. Repositorio Institucional UVIC. <http://dspace.uvic.cat/xmlui/handle/10854/2753>
- Cortez, D. (2020). *Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria de un colegio particular de Lima*. [Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/10403>
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., Sears, R. R., & Yale University Institute of Human Relations. (1939). *Frustration and aggression*. Pub. for the Institute of human relations by Yale University Press; H. Milford, Oxford University Press. <http://search.ebscohost.com/direct.asp?db=pzh&jid=200416227&scope=site>
- Estrada, P., Velasquez, L. Paredes, Y. Quispe, R. Farfán, M. Lavilla, W. Puma, M. & Gallegos, N. (2022). *Dependencia a los videojuegos. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 2610 - 7988. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Fernández, E., Martínez, A., & Jiménez, L. (2022). Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *Información psicológica*, (123), 55-65. <https://doi.org/10.14635/ipsic.1927>
- García, E., Cruzata, A., Bellido, R. & Rejas, L. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), 559. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>

- Gómez, I., Yañacc, D., Malca, S. & Morales, W. (2024). Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima este durante el confinamiento por la COVID-19. *Revista electrónica de Investigación Psicoeducativa y Psicopedagógica*, 22(62). <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/8583>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª. ed.). McGRAW-HILL Education. ISBN: 978-1-4562-2396-0
- Hernández, G. (1980). *Aspectos biológicos de la agresión*. Cúpula. (7). [https://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v5n9/5\(9\)](https://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v5n9/5(9))
- Huaripoma, C. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio UPN. <https://hdl.handle.net/11537/33792>
- Loyaga, P. & Tapia, D. (2020). *Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas de la ciudad de Trujillo* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/51460>
- Machahuay, Y. (2021). *Estilos de crianza y agresividad en estudiantes de 4° y 5° de secundaria de una IE de Tinguíña - Ica, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/74223>
- Marcelo, B. (2023, 31 de enero). *¿Por qué los videojuegos pueden ser adictivos? Lo que dicen los expertos*. La República. Recuperado el 20 de junio de 2024 de <https://larepublica.pe/videojuegos/Actualidad/2023/01/30/los-videojuegos-pueden-seradictivos-dicen-los-expertos-adiccion-los-videojuegos-trastorno-videojuegos-omsgame-addiction--90273>
- 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 Electrónica de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674>
- Mejías, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos: una propuesta práctica para estudios empíricos. *Tradumática*, 19, 22-46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>

- Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Moreno, A., Hernández, J., García, O. & Santacreu, J. (2000). Test informatizado para la evaluación de la tolerancia a la frustración. *Anales de psicología*, 16(2), 143-145 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16716204>
- Naciones Unidas. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. (LC/G. 2681-P/Rev. Recuperado el 19 de Mayo de 2024 de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/health/>
- Organización Mundial de la Salud (20 de Junio de 2024). *CIE-11: Clasificación Internacional de Enfermedades (11.ª revisión)*. CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad. <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/es#1448597234>
- Organización Panamericana de la Salud (2016). *La prevención de la violencia juvenil: panorama general de la evidencia*. Lima: Editorial Alpha. ISBN: 978-92-75-31895-9
- Peña, M. & Zambrano, Y. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/95145>
- Postigo, C. (2019). *Adicción a los videojuegos*. Top doctors. Recuperado el 19 de junio de 2024 de <https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/adiccion-a-los-videojuegos#>
- Romero, M. & Tapia, A. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa nacional de Chiclayo, 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/131929>
- Sabeh, E., Caballero, V., & Contini, N. (2017). Comportamiento agresivo en niños y adolescentes: Una perspectiva desde el ciclo vital. *Cuadernos Universitarios*, (10), 77-96. <https://revistas.ucasal.edu.ar/index.php/CU/article/view/45>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psicológica*, 16 (4). <https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

- Silva C. & Pabón, D. (2023). Factores de riesgo asociados a la agresividad en adolescentes: diferenciación por sexo. *Psychologia. Avances de la Disciplina*, 17(1), 43-55. <https://doi.org/10.21500/19002386.6245>
- Tordjman, S. (2022). Aggressive behavior: a language to understand. *L'encephale*, 48(1), 4-13. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0013700622001671>
- Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Videojuegos: adicción y factores predictores. *Av. Psicol* 18(1), 103-110. <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>
- Vasquez, D. (2023). *Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una unidad educativa-Ecuador 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/112866>

Anexos

ANEXO A.

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

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

<i>TD</i>	<i>ED</i>	<i>N</i>	<i>DA</i>	<i>TA</i>
<i>Totalmente en Desacuerdo</i>	<i>En desacuerdo</i>	<i>Neutral</i>	<i>De acuerdo</i>	<i>Totalmente de acuerdo</i>

Nº	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestado a un familiar o amigo					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5	Dedico tiempo extra a los videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes,					
6	Si estoy un tiempo sin jugar, no sé qué hacer					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Siento la necesidad de subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					

11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún					
16	He llegado a jugar más de tres horas					
17	He discutido con mis padres, familiares o tiempo a jugar con las video consolas o el pc					
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
19	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
20	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis					
21	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo decir que he estado jugando media hora cuando en					
22	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna					
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

Lista de Tamizaje	Respuesta			
¿Durante esta semana tuviste contacto con algún tipo de videojuego?	SI		NO	
¿Cuánto tiempo juegas normalmente al día?	30 min	1 hora	2 horas	Más de 3 horas
¿Cuántas veces juegas por semana?	1 vez por	2 veces por semana	3 veces por	4 o más veces por semana

ANEXO B**Cuestionario de Agresión (AQ)**

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. 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

		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 se 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 algo más de lo normal					

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

ANEXO C. Carta de presentación



Chiclayo, 30 de setiembre de 2024

Carta N° 208-2024-USAT-EPSI

Srta. Mariela del Pilar Sirlopú Braco
Directora de I.E.P. Peruano Español - Sede Lambayeque
Presente. -

Asunto: Taller de Investigación

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. **LUIS ANGEL CIEZA SIGUEÑAS**, con documento de identidad N° **76842151**, estudiante del VIII Ciclo Académico, quien actualmente cursa la asignatura Taller de Investigación II cuyo docente es el **Dr. Rony Edinson Prada Chapoñán**, docente del programa de estudios de Psicología.

Estimada directora, el estudiante se encuentra realizando el proyecto de Tesis, titulado: **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LAMBAYEQUE, 2024"**, producto acreditable de la asignatura y requisito del Plan de Estudios.

Por tal motivo recorro a usted para que brinde las facilidades, permitiéndole la recolección de información necesaria para ejecutar su proyecto de Tesis.

Agradeciéndole por la deferencia que se sirva brindar a la presente le anticipo los sentimientos de mi consideración y estima.

Atentamente,



Mgtr. Nelly Patricia Becerra Escate
Directora
Escuela de Psicología

ANEXO D. Consentimiento informado

Consentimiento informado

- PADRES O APODERADO -

Datos informativos:

Institución : Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo

Investigador : Cieza Sigueñas Luis Angel

Título : Dependencia a los videojuegos y agresividad en una institución educativa de Lambayeque, 2024

Propósito del Estudio:

Estamos invitando a participar a su menor hijo/a en este estudio, que tiene como finalidad identificar si existe la asociación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, además de identificar los niveles de ambos temas de estudio que a su vez resulta beneficioso en cuanto a su salud mental.

Procedimientos:

Si usted acepta la participación de su menor hijo/a en este estudio, se desarrollará la evaluación de dos instrumentos, donde el tiempo estimado será de 35 min.

Riesgos:

Existen riesgos mínimos, ya que algunos ítems que forman parte del instrumento podrían generar susceptibilidad en los adolescentes, en tal caso el investigador se compromete en apoyar y dar orientación en el momento.

Beneficios:

No existen beneficios por participar en este estudio.

Costos e incentivos

Usted no deberá pagar nada por la participación de su menor hijo/a en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole, únicamente la satisfacción de colaborar a un mejor entendimiento del tema en estudio.

Confidencialidad:

La información recolectada se manejará de forma confidencial y se utilizará exclusivamente para propósitos de la investigación. Las respuestas serán anonimizadas mediante un código de identificación para proteger la confidencialidad de los participantes. En el caso de publicar los resultados, se asegurará que no se divulgue información personal identificable. Los documentos no se compartirán con personas ajenas al estudio sin el consentimiento previo de los participantes.

Uso futuro de la información obtenida:

Deseamos conservar la información de los datos u otra información guardadas en archivos por un periodo de 2 años, con la finalidad de que sirvan como fuente de verificación de nuestra investigación, luego del cual será eliminada.

Autorizo guardar la base de datos:

SI	NO
----	----

Derechos del participante:

Si usted decide que su menor hijo/a participe en el estudio, y por algún hijo/a desiste, puede retirarse de este en cualquier momento, sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio, o llamar a Cieza Sigueñas Luis Angel al tel. 902079556, investigador principal.

Si usted tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo/a ha sido tratado injustamente, puede contactar al Comité de Ética en investigación de la Facultad de Medicina de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, al correo: comiteetica.medicina@usat.edu.pe

CONSENTIMIENTO

Acepto que mi menor hijo/a participe voluntariamente en este estudio, comprendo en qué consiste su participación en el proyecto, también entiendo que puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento, sin perjuicio alguno de su persona.

FIRMA/HUELLA DIGITAL

Fecha

Padre/madre o apoderado

Nombre:

DNI:

Investigador

Fecha

Nombre:

DNI:

ANEXO E. Asentimiento informado

Asentimiento para participar en un estudio de investigación - 12 a 17 años -

Datos informativos:

Institución : Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo

Investigadores: Cieza Sigueñas Luis Angel

Título : Dependencia a los videojuegos y agresividad en una institución educativa de Lambayeque, 2024

Propósito del Estudio:

Se le invita a participar del estudio con la finalidad de saber si existe un vínculo entre el consumo excesivo de los videojuegos y la agresividad, así como identificar los niveles de estos temas, ya que el identificarlo resulta beneficioso para tu salud mental.

Procedimientos:

Si decide participar en este estudio tendrá que responder dos cuestionarios, los cuales se realizarán en el salón de clase y tendrá una duración de 35 min.

Riesgos:

Existen riesgos mínimos, puesto que algunos ítems que forman parte del instrumento podrían generar susceptibilidad en los adolescentes, en tal caso el investigador se compromete en apoyar y dar orientación en el momento.

Beneficios:

No existen beneficios por participar en este estudio.

Costos e incentivos

No deberás pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirás dinero por tu participación. Todos los gastos generados en este estudio serán asumidos por el investigador.

Confidencialidad:

La información recolectada se manejará de forma confidencial y se utilizará exclusivamente para propósitos de la investigación. Las respuestas serán anonimizadas mediante un código de identificación para proteger la confidencialidad de los participantes. En el caso de publicar los resultados, se asegurará que no se divulgue información personal identificable. Los documentos no se compartirán con personas ajenas al estudio sin el consentimiento previo de los participantes.

Uso futuro de la información obtenida:

Deseamos conservar la información de los datos u otra información guardados en archivos por un periodo de 2 años, con la finalidad de que sirvan como fuente de verificación de nuestra investigación, luego de haber transcurrido ese tiempo, será eliminada

Autorizo guardar la base de datos:

SI	NO
----	----

Derechos del participante:

Si decides participar en el estudio, y si por algún motivo deseas retirarte, puedes hacerlo en cualquier momento sin perjuicio alguno. Si tienes alguna duda adicional, por favor pregunta al personal del estudio, o llamar a Cieza Sigueñas Luis Angel al tel. 902079556, investigador principal.

Si tienes preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o crees que has sido tratado injustamente, puedes contactar al Comité de Ética en investigación de la Facultad de Medicina de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, al correo: comiteetica.medicina@usat.edu.pe

Asentimiento

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo en qué consiste mi participación en el proyecto, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento sin ningún problema en mi casa o en mi colegio.

FIRMA/HUELLA DIGITAL

Fecha

Nombre:

DNI:

Investigador

Fecha

Nombre:

DNI:

ANEXO F. Aprobación de comité de ética

