



Universidad  
Señor de Sipán

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**TESIS**

**DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y  
AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL  
DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023**

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

**Autores:**

**Bach. Mogollon Colchao, Daniel Alberto**

**ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3309-6611>**

**Bach. Perez Figueroa, Johan Franco**

**ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4536-904X>**

**Asesor:**

**Mg. Luna Lorenzo Leonardo**

**ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6901-8717>**

**Línea de Investigación:**

**Desarrollo Humano, Comunicación y ciencias jurídicas para  
enfrentar los desafíos globales**

**Sub Línea de Investigación:**

**Bienestar y Desarrollo de habilidades para la vida**

**Pimentel – Perú 2024**

**ANEXO 01: DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD**

Quienes suscriben la DECLARACIÓN JURADA, somos Mogollon Colchao Daniel Alberto y Perez Figueroa Johan Franco, **estudiante (s)** del Programa de Estudios de la **escuela profesional de psicología** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaramos bajo juramento que somos autores del trabajo titulado:

**DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023**

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán, conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación con las citas y referencias bibliográficas, respetando el derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

Mogollon Colchao Daniel Alberto	DNI: 75933973	
Perez Figueroa Johan Franco	DNI: 73948267	

Pimentel, 28 de noviembre del 2023.

NOMBRE DEL TRABAJO

**MOGOLLON-PEREZ\_TESIS.docx**

RECuento DE PALABRAS

**16202 Words**

RECuento DE CARACTERES

**91454 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**56 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**150.7KB**

FECHA DE ENTREGA

**Apr 18, 2024 9:39 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Apr 18, 2024 9:40 AM GMT-5**

● **18% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

**DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES  
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ,  
2023**

**Aprobación del Jurado**



**MG. DELGADO VEGA PAULA ELENA**

**Presidenta del Jurado de Tesis**



**MG. ASENJO ZAPATA CORNELIA YAJAIRA**

**Secretaria del Jurado de Tesis**



**MG. LUNA LORENZO LEONARDO**

**Vocal de Jurado de Tesis**

# DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023

## Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023. El diseño utilizado es el transversal correlacional y de tipo cuantitativo. Los resultados indican que existe una relación moderadamente positiva y muy significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad entre los adolescentes ( $\rho = -0.461$ ,  $p < 0.01$ ). Esto significa que a medida que aumenta la dependencia a los videojuegos, también aumenta la agresividad en los adolescentes. Para la muestra utilizada, conformada por 134 estudiantes de secundaria de ambos sexos, de 12 a 17 años, se utilizaron dos herramientas para la recolección de datos: el test de dependencia a los Videojuegos revisado en 2017 por Salas Edwin y Merino César y el cuestionario de agresión de Buss y Perry revisado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio en 2012. Los resultados mostraron que aproximadamente el 62,7% de los estudiantes tienen un alto nivel de dependencia a los videojuegos. Y alrededor del 70,9% de los estudiantes reportaron agresión moderada. Además, se encontró una correlación positiva y altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y aspectos de agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad en los adolescentes. Esto implica que a medida que aumenta la dependencia a los videojuegos, también aumenta la tendencia a mostrar un comportamiento agresivo tanto física como verbalmente, así como sentimientos de ira y hostilidad.

**Palabras clave:** Dependencia a videojuegos, agresividad, adolescencia.

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the relationship between video game dependence and aggressiveness in adolescents from a public educational institution in the district of Cayaltí, 2023. The design used was cross-sectional correlational and quantitative. The results indicate that there is a moderately positive and highly significant relationship between video game dependence and aggressiveness in adolescents ( $r= -0.461$ ,  $p<0.01$ ). This means that as video game dependence increases, so does aggressiveness among adolescents. For the sample used, made up of 134 high school students of both sexes, aged 12 to 17 years, two tools were used for data collection: the Video Game dependence test reviewed in 2017 by Salas Edwin and Merino César and the Buss and Perry aggression questionnaire reviewed by Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos and Villavicencio in 2012. The results showed that approximately 62.7% of the students have a high level of dependence on video games. And about 70.9% of the students reported moderate aggression. In addition, a positive and highly significant correlation was found between video game dependence and aspects of physical aggression, verbal aggression, anger and hostility in adolescents. This implies that as dependence on video games increases, so does the tendency to show aggressive behavior both physically and verbally, as well as feelings of anger and hostility.

**Key words:** Video game dependence, aggressiveness, adolescence.

## **I. INTRODUCCIÓN:**

La tecnología actualmente se ha integrado a nuestras vidas, convivimos con la tecnología a través de internet con fines recreativos y educativos a nivel nacional y mundial. La tecnología en la etapa de pandemia nos ha traído grandes beneficios y ha sido de mucha ayuda para que las personas en el aislamiento social puedan trabajar, estudiar y distraerse con normalidad desde casa, pero a la vez ha traído consecuencias graves en los adolescentes, como por ejemplo el excesivo uso a los videojuegos ya que eran uno de sus principales distractores al no poder salir a interactuar por miedo al contagio de la COVID-19, estos videojuegos al no tener una supervisión adecuada generan dependencia, lo que trae como efecto algunas conductas que pueden llegar a ser un problema para la sociedad, como por ejemplo las conductas agresivas, además para la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), surgen problemas psicológicos debido al exceso y abuso del uso inadecuado de la tecnología, entre ellas, encontramos a la dependencia de los juegos en línea que es una problemática que se desarrolla mayormente en los adolescentes.

Según Martínez (2023) en un informe realizado por Etemax sobre los videojuegos en el Perú se obtuvo que generan aproximadamente entradas de más de 19 millones de dólares. Además, el presidente de la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y videojuegos (APDEV) manifiesta que el 60 % de la población peruana utiliza los medios online y el 58% de la población utiliza videojuegos.

Durante la pandemia la dependencia de videojuegos en la etapa escolar aumento significativamente, trayendo consigo problemas en los estudiantes, como dificultad para dormir, comportamientos violentos, ansiedad, depresión y otro problemas mentales y emocionales. Además, la INEI mediante una encuesta en el Perú obtuvo que el 51,9% de los estudiantes de edades entre 6 a 11 años y el 79,2% de estudiantes de 12 a 18 años utilizan el internet, pero el 86,6% lo utiliza como recreación (Ruíz, 2021).

Por otro lado, el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) hace referencia que durante la pandemia los niños y jóvenes utilizaron de manera desproporcionada los videojuegos, además de pasar mucho tiempo en computadoras, Tablet o teléfonos móviles, interrumpen su horario de sueño generando trastornos de la alimentación y problemas de conducta.

La industria de los videojuegos ha atravesado un crecimiento significativo en tiempos recientes. Se estipula que cerca de un tercio de la población a nivel mundial se identifica como usuario de videojuegos, esto implica a más de 3 millones de usuarios que juegan a esta forma de entretenimiento (Entertainment Software Association (ESA, 2020). Estos números muestran la enorme influencia que la industria de los videojuegos ha logrado en todo el mundo. Gracias a los avances tecnológicos, el aumento de la accesibilidad y una amplia variedad de géneros y plataformas, los videojuegos han alcanzado una gran popularidad como medio de entretenimiento. La creciente popularidad de los videojuegos está impulsando el desarrollo de avances tecnológicos, así como el desarrollo de competencias de juegos de nivel profesional, que se denominan deportes electrónicos, atraen a grandes audiencias y generan grandes retornos financieros. A medida que la cantidad de jugadores continúa creciendo, es importante considerar el posible impacto negativo del uso excesivo de videojuegos en el estado mental y bienestar de las personas, especialmente en los grupos vulnerables traumatizados en la adolescencia. Es necesario promover una comunicación equilibrada sobre el uso de videojuegos, fomentar hábitos saludables y garantizar que el acceso a contenido apropiado para la edad esté debidamente regulado y controlado.

Para Torres (2018) en la actualidad los videojuegos son parte integral de los niños y adolescentes a nivel mundial, haciéndolos dependientes y como consecuencia olvidan diversas actividades u obligaciones, debido a la mecánica de la mayoría de los videojuegos, ya que se enfocan en progresar para obtener mejores recompensas y pasar distintas pruebas. Por ejemplo, al derrotar a ciertos marcadores o dejar atrás a ciertos enemigos, podemos ingresar a nuevas áreas de exploración o modos de juego que aún no hemos desbloqueado. Esto,

combinado con la curva de dificultad creciente (se vuelve más difícil, pero al mismo tiempo aprendemos más y más sobre cómo superar los desafíos del juego), todo se reduce a un condicionamiento operante. Muchas veces podemos romper con este hábito, pero en otros casos, el deseo de más recompensas nos hace querer jugar cada vez más a las oportunidades que estos juegos nos ofrecen, sin tomarnos el tiempo para pensar en otras actividades.

Bozoglan (2019) hace referencia a que existen varios tipos de situaciones que pueden llevar a la adicción, de tal modo que en distintos casos el problema se origina en las familias disfuncionales ya sea por la falta de comunicación o el maltrato. Por esta razón, los menores recurren a los videojuegos en donde optan comportamientos agresivos, ya que el 85 % de la mayoría de los videojuegos contienen algún tipo de violencia.

Según Vera (2018), con el tiempo, los videojuegos se pueden transformar en una adicción para los niños y adolescentes, dificultando su desarrollo y dificultando su entretenimiento, lo cual es importante para su evolución. También, mencionó que las personas dependientes a este tipo de juego adquieren conductas amenazantes como la agresividad y la ansiedad.

Ahora bien, tras entender las dificultades que ocasiona la dependencia a los videojuegos, entra en juego otro problema social relacionado, este vendría a ser la agresividad. Según Barrera (2020), es una variación emocional para causar daño y sentir odio hacia una persona, objeto o animal, una manifestación del acto de herir a alguien psicológica y físicamente sin necesidad de destruir al enemigo.

Dependencia a los videojuegos es un problema mental que puede afectar a estudiantes de diferentes edades, ocasionando problemas sociales, en su conducta, en su aprendizaje, ansiedad por el uso excesivo de juegos en donde se utilice la violencia. En la actualidad la tecnología digital atrae a diferente población y se ha vuelto muy importante en nuestro día a día, pero si no sabemos tener un adecuado uso puede generarnos problemas de dependencia ya que es considerada por algunos autores cómo la nueva droga digital (MINSA, 2021)

Para Buss (como se citó en Carrillo, 2018), la agresión es un comportamiento violento y destructivo hacia alguien o algo con cualquier propósito. En la teoría del comportamiento de Buss, la agresión es un hábito. Además, este teórico agrupa por signos y estilos, por ejemplo: lenguaje corporal, activo-pasivo, directo-indirecto, todos son formas y medios de expresar la agresión. La agresión es un rasgo asociado a la violencia o a la destrucción, ya sea hacia otros o a uno mismo, y para algunos autores lo consideran a la agresión cómo mecanismos de defensa.

En el Perú, Rusca et al., (2020) manifestaron que durante la pandemia ocurrieron cambios comportamentales en los niños y jóvenes, donde el 38,9% se sentía irritable, el 33,7% tenía dificultad para dormir, el 29,8% estaba sensible o lloraba con facilidad, el 29,3% tenía problemas físicos, el 14,4% eran indicadores de agresividad, el 5% presentaba síntomas de enuresis nocturna y 13,7% presentaron otros indicadores que afectan la salud mental.

Además, es importante resaltar que en México se ha observado un aumento significativo de diversos problemas de salud mental entre los adolescentes. Entre estos problemas destacan la ansiedad, la depresión, los miedos sociales y la disminución del rendimiento académico (Martínez, 2020).

Según el Ministerio de Salud, se ha observado un aumento alarmante en la adicción a los videojuegos. De acuerdo a datos estadísticos, en el 2019 se atendieron 3.099 casos en establecimientos públicos, lo que significa que en 2018 se atendieron más de 2.233 casos. Cabe señalar que, en este grupo de pacientes, 1051 eran adolescentes de 12 a 17 años, siendo Carlos Bromley, el director del Departamento de Salud mental, que señaló que una de las características comunes de estos adolescentes son los trastornos emocionales, las familias disfuncionales y la baja autoestima. Estos factores contribuyen a que los jóvenes busquen los videojuegos como una forma de escape o placer. Este panorama muestra la urgencia de contrarrestar la adicción a los videojuegos en el Perú. Es muy importante idear estrategias que no solo aborden la adicción,

sino que aborden y fortalezcan el ámbito afectivo y familiar de los adolescentes afectados. (MINSA, 2021)

La OMS (2019), en el CIE-10, define que el comportamiento agresivo se divide en: comportamiento agresivo socializado y comportamiento agresivo no socializado. En primer lugar, los ataques socializados son los siguientes: consumo de sustancias (alcohol y/o drogas), fraude, robo, seguido de peleas, intimidación, explosiones, etc. En la mayoría de los países como por ejemplo Ecuador, los adolescentes han socializado conductas agresivas, así como también el consumo de sustancias psicotrópicas. (Ramírez et al., 2020).

El presente estudio se realizó en una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, se trabajó con los estudiantes del nivel secundario, ya que los docentes y directivos manifestaban que la dependencia a videojuegos es una problemática muy relevante en la institución y conlleva problemas académicos y sociales en los estudiantes, además muestran conductas agresivas por causa de los diferentes tipos de videojuegos violentos que utilizan, algunos estudiantes pasan horas gastando su dinero en cabinas de internet, no se alimentan a sus horas y pueden faltar al colegio.

En un estudio realizado por Mancheno (2020), en Ecuador, titulado “internet y comportamientos agresivos, en la Unidad Educativa Cristiana “Verbo”. Riobamba, período octubre 2018 – marzo 2019”. como objetivo de estudio, el autor se planteó determinar la relación que existe entre el uso de Internet y los comportamientos agresivos en los adolescentes, además, se utilizó un diseño no experimental, donde en sus resultados se pudo demostrar que el 36% de los adolescentes utilizan habitualmente el Internet, el 32% de los adolescentes tienen conductas impulsivas y agresivas. Concluyendo, que el uso repetido de Internet y el comportamiento agresivo están vinculados, cambiando en los adolescentes su comunicación y relaciones con su entorno.

Andrade y Rivas (2018), en Ecuador, quienes realizaron una investigación titulado “Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general

básica”, se plantearon como objetivo hallar los rasgos, características y propiedades más resaltantes sobre el uso de videojuegos, teniendo como resultado que el 50,8% de los adolescentes varones y 23,4% de adolescentes mujeres, manifestaron su adicción por el uso de los videojuegos, también en el estudio se encontraron que la cantidad de estudiantes que han utilizado más videojuegos son de sexo masculino, los cuales han sido representados en un 30,5% a diferencia de las estudiantes de sexo femenino que han sido representadas en un 12,8%. En conclusión, en el lugar de estudio se encontró que existe adicción de videojuegos en los adolescentes.

Kim et. al (2018), en Corea del Sur, en un estudio titulado “La asociación entre la agresión y el riesgo de trastorno de los juegos de Internet en adolescentes coreanos: el efecto de mediación del estilo de comunicación padre-adolescente”, el objetivo de este trabajo fue realizar un estudio de los comportamientos agresivos de adolescentes mediados por el uso de internet. En los resultados se confirmó que hay correlación entre la dependencia a los juegos online y la agresión; por otro lado, el 28,33% reportó severos niveles de adicción al uso de los videojuegos y el 17,67% reportó niveles altos de agresividad.

Ramírez (2021), realizó una investigación en Lima, titulado “interacción entre la adicción a los videojuegos y la agresión”, en este estudio, el autor se planteó como objetivo relacionar la agresión y la dependencia de los videojuegos en estudiantes de secundaria, en los resultados, el 26,3% reportó adicción severa a los videojuegos, el 47,8% reportó adicción moderada. Por otro lado, un nivel de agresividad muy alto lo indicó un 3,3%, un nivel elevado un 17,4% y un nivel moderado un 24,1%. En conclusión, se confirmó que existe correlación entre las dos variables.

Según Nonalaya y Solís (2020), realizó una investigación en Huaraz, cuyo título fue “Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, 2020”, en este estudio como objetivo, los autores se plantearon definir la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad. A través de sus resultados, logró evidenciar que entre las dos

variables existe relación directa; Del mismo modo, el 26,33% reportó adicción severa a los videojuegos y el 32,57% reportó mucha agresividad.

López et al. (2020), en un estudio realizado en Perú, cuyo título fue "Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes". como objetivo de esta investigación, los autores se plantearon observar la relación causal entre el uso patológico a videojuegos en los adolescentes. A través de sus resultados, lograron demostrar que en esta investigación existe prevalencia del uso a los videojuegos en los adolescentes, la cual está representada entre un 7 y el 8 %. En conclusión, la investigación detalla que las dificultades sociales que se presentan en los adolescentes, son factores de uso patológico de videojuegos.

Mendoza (2021), en su investigación realizada en Perú, titulada "Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021", como objetivo de estudio, el autor se planteó identificar la correlación directa entre adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria. en los resultados, el 28,3% de mujeres reportó adicción moderada los videojuegos, el 49,7% de varones reportó nivel alto de adicción. se pudo evidenciar que existe correlación directa entre la dependencia de videojuegos y la agresividad, lo que indica que en esta investigación posee una relación significativa. Lo que quiere decir que, al presentarse mayores adicciones a los videojuegos, mayor es la falta de recursos de impulsividad, agresión y/o control de impulsos, y cabe señalar que los hombres evidencian un mayor índice de agresión relacionado a la primera variable.

Chiclayo (2021), realizó una investigación, cuyo título es "Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021", como objetivo de estudio, el autor se planteó determinar la relación que existe entre la adicción de videojuegos y agresividad, en sus resultados de la Investigación evidencia nivel moderado a dependencia de estos juegos fue común entre los jóvenes, representando el 35,6%; por otro lado, se mostró un alto grado de adicción en el 16,8%, y una dimensional correlación en

ambas variables , relacionándose significativamente con videojuegos y agresividad en los estudiantes de esta población. Resulta que existe correlación débil pero muy importante entre cada dimensión perteneciente a las dos variables.

Rojas (2022), realizó una investigación, cuyo título es “Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo”, como objetivo de estudio, el autor se planteó determinar la relación que existe entre la adicción de los videojuegos y la agresividad. En los resultados del estudio el 44,64% y 42,86% se encuentra representada cómo un nivel regular alto y se concluyó que las adicciones a los videojuegos afectan al comportamiento de sus estudiantes.

Realizamos nuestra investigación en una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, en donde se trabajó con los estudiantes del nivel secundario, ya que los docentes y directivos manifestaban que la dependencia a videojuegos es una problemática muy relevante en esta institución y conlleva problemas académicos y sociales en los estudiantes, además muestran conductas agresivas por causa de los diferentes tipos de videojuegos violentos que utilizan, algunos estudiantes pasan horas gastando su dinero en cabinas de internet, algunos no se alimentan a sus horas y faltan al colegio.

Es importante porque los casos de dependencia de videojuegos y agresividad han aumentado, generando preocupaciones por la salud mental de cada uno de los adolescentes, y fue interesante comprender la problemática de esta institución educativa.

Además, como aporte teórico, se espera que este estudio incremente el conocimiento relacionado con las dos variables de investigación la cual pretende ser informativa y será útil para la comunidad estudiantil para mejorar la comprensión del alcance de los problemas en la institución y los métodos de prevención.

Por otro lado, como aporte práctico, lo que se espera es que, con los resultados obtenidos, se pueda contribuir al enriquecimiento de la calidad educativa, así como también a los docentes correspondientes al campo educacional posibilitando el desarrollo de programas de intervención.

Por último, visto desde un aporte metodológico, los resultados de esta investigación ayudarán a promover la sensibilización y se pueda prevenir la dependencia de videojuegos, así como también la agresividad en los adolescentes. Asimismo, puede servir de gran utilidad para futuros investigadores puesto que existen pocos estudios que han utilizado estas variables en nuestra localidad.

Considerando los problemas expuestos, se formuló la pregunta de investigación ¿Cuál es la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023? Asimismo, la hipótesis de este estudio sostiene que existe relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.

Planteándose como objetivo general determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023. Además, se plantearon los objetivos específicos: Delimitar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad física de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023, Identificar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad verbal de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023, Analizar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de hostilidad de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023, Determinar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de ira de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.

En cuanto a la teoría relacionada a la dependencia de videojuegos tenemos a la teoría del condicionamiento operante; En esta teoría estamos hablando de factores llamados reforzadores, que se convierten en recompensas o castigos y su finalidad es erradicar o aumentar una conducta. Tiene como objetivo usar el refuerzo para cambiar el comportamiento después de obtener la respuesta que se desea. Esta teoría ofrece un marco teórico útil para comprender y abordar las adicciones, proporcionando estrategias prácticas para fomentar el cambio de comportamiento y promover la recuperación a largo plazo (Thorndike y Skinner, 1965).

Además, consideramos a la teoría del condicionamiento clásico; lo cual es una teoría muy importante para la psicología propuesta por Pavlov donde se experimentó con un perro que salivaba al oír el sonido de una campana, ya que le daban de comer después de que está sonaba. La comida le denominó estímulo incondicionado ya que produce una reacción por sí sola, la salivación la denominó respuesta incondicionada y a la campana le denominó estímulo neutro ya que no produce ninguna reacción por si sola en el perro. A la acción de salivar al escuchar el sonido de la campana lo denominó estímulo condicionado que sería la unión del estímulo incondicionado y el estímulo neutro (Núñez et al., 2015).

En lo que concierne a la definición de los autores, tenemos que la dependencia de videojuegos es un patrón de comportamiento que se caracteriza por el excesivo uso de videojuegos de manera continua, que inicia como entretenimiento y con el pasar del tiempo se pasa más horas jugando y se desatiende otras actividades personales generando dificultad y malestar al querer dejar de jugar. (Chóliz y Marco, 2011).

Además, La dependencia a videojuegos incluye el deseo constante, el cambio en el estado de ánimo, ansias incontrolables, el pensamiento focalizado, la pérdida del control o la impotencia de no controlar la conducta. Existen graves efectos negativos que afectan al ámbito personal y social. (Carbonell, 2020).

Chóliz y Marco (2011), mencionan 4 dimensiones de la dependencia a videojuegos, la abstinencia que vendría a ser la incomodidad que provoca no jugar videojuegos, como la irritabilidad cuando no han jugado o cuando los interrumpen mientras lo hacen. El abuso y tolerancia se refiere al hecho de que se expande gradualmente fuera de control a diferencia de cuando empezó, en otras palabras, el usuario necesita jugar más hora para poder experimentar el placer que sentía en un comienzo, afectando su estado anímico. Los problemas ocasionados por los videojuegos; son los efectos nocivos del juego excesivo, que afecta especialmente a las relaciones con los demás, así como los cambios de hábitos saludables que afectan a la privación del sueño, interferencia en la realización de actividades, cambios en la rutina y la alimentación. Y por último la dificultad para el control es la incapacidad que tiene una persona para poder controlar la conducta compulsiva, que se puede presentar, ocurrir, realizar en situaciones y diversos lugares inapropiados, además puede presentarse el deseo de dejar de jugar ya que es consciente de las consecuencias que generan, pero no podrá hacerlo por si solo si es que ya tiene bastante grado de dependencia.

Los rasgos descritos por los autores Chóliz y Marco están asociados con la dependencia a los videojuegos. El primero es la dificultad de control: Se refiere a la incapacidad de una persona para controlar su conducta compulsiva relacionada con los videojuegos. Esto implica que la persona no puede resistirse a jugar y se siente constantemente atraída por los videojuegos, incluso en situaciones inapropiadas o en lugares donde debería estar realizando otras actividades. El abuso y tolerancia: Se refiere al aumento paulatino del tiempo dedicado a jugar videojuegos. Con el tiempo, la persona necesita jugar durante más tiempo para experimentar la misma satisfacción que obtiene con menos tiempo de juego. Esto sugiere un fenómeno de tolerancia, similar al de la adicción a las drogas, en el que se requiere una dosis mayor para lograr el mismo efecto. Los problemas causados por los videojuegos: Esta característica se refiere a problemas o dificultades interpersonales que surgen por pasar demasiado tiempo jugando videojuegos. Puede implicar el descuido de responsabilidades, como las tareas del hogar, las tareas escolares, el trabajo o las relaciones personales. La

persona puede sentirse fuera de control cuando sigue apostando a pesar de las consecuencias negativas que le provoca. Esto puede manifestarse como ansiedad, irritabilidad, dificultad para aumentar de peso o una sensación general de incomodidad. La abstinencia es un síntoma común de la dependencia y puede hacer que una persona comience a jugar de nuevo para aliviar estos síntomas. Estas características describen aspectos comunes de la dependencia a los videojuegos y pueden ayudar a determinar si una persona está experimentando problemas graves con el uso de videojuegos. La experiencia audiovisual que representan los videojuegos no solo es un entretenimiento divertido, por el contrario, trae consecuencias en el comportamiento y emociones de las personas que los utilizan con fines recreativos (Barrera, 2020). Ya que utilizan una serie de reglas y una dinámica en la que se estimula a los jugadores y esto hace que aumente sus ganas de seguir jugando, para completar todas las dificultades que se le presenten, y con el tiempo aumenta la frecuencia que el usuario le dedica al juego. Los efectos de utilizar videojuegos son la dependencia, el aislamiento social y problema de agresividad, además es mucho más grave que los efectos que causa la televisión ya que esta solo tiene una influencia pasiva. (Moncada & Chacón, 2012).

Para labrado et. al (2014) existe 4 factores que influyen en la dependencia de los videojuegos: Características personales. Algunos aspectos personales son particularmente importantes para el desarrollo del videojuego como por ejemplo el sexo. Es cierto que, en el mundo de los videojuegos, especialmente en los juegos multijugador online, históricamente ha habido un aumento de la participación masculina. Sin embargo, en las últimas décadas ha habido un marcado aumento en la participación de las mujeres en la industria y la comunidad de los juegos. Es importante señalar que el interés y la participación en los videojuegos no solo se basa en el género, sino también en la diversidad de género, en función de factores como los intereses individuales, la accesibilidad, la socialización y las normas culturales. Es erróneo generalizar que todos los hombres juegan más videojuegos que las mujeres o que las diferencias de género en los videojuegos se deben únicamente a características sexuales innatas. En cuanto a los rasgos de personalidad y las relaciones interpersonales,

si bien los videojuegos pueden afectar algunos aspectos, los efectos pueden variar dependiendo de la persona. Es importante recordar que el uso de videojuegos no es la única causa de estos rasgos o comportamientos, ya que puede estar influenciado por una combinación de factores individuales, ambientales y sociales. Al evaluar el impacto de los videojuegos en la personalidad y las relaciones interpersonales, es importante adoptar un enfoque equilibrado, teniendo en cuenta el contexto y las experiencias individuales. En resumen, si bien existen diferencias de género en la participación en videojuegos, es importante evitar generalizaciones y reconocer que las preferencias y los comportamientos individuales pueden variar. Además, los efectos de los videojuegos sobre la personalidad y las relaciones interpersonales pueden ser complejos y variados y no pueden atribuirse únicamente al uso de videojuegos. Se deben considerar muchos factores antes de sacar conclusiones firmes.

Las características ambientales juegan un papel importante en cómo los videojuegos afectan a las personas. Estas características se pueden dividir en aspectos físicos y aspectos sociales e interpersonales. Aspectos físicos: - Material y espacio: la accesibilidad de los videojuegos depende de la presencia de dispositivos adecuados como consolas, ordenadores o dispositivos móviles, así como de un espacio físico donde se puedan consultar y jugar cómodamente los videojuegos. Por ejemplo, una habitación con una computadora de juegos o una sala de estar con una consola. Aspectos sociales e interpersonales: - Influencia de los amigos: Si los amigos están interesados y juegan con regularidad, es más probable que la persona juegue videojuegos. Por el contrario, si los amigos tienen otros intereses o actividades, puede haber menos presión para jugar videojuegos.

Las características estructurales del videojuego, como las características de la identidad y las características narrativas, pueden influir en la experiencia de juego y el nivel de participación de los jugadores. A continuación, se detallan estas características: Características de la identidad: - Creación de avatares: Muchos videojuegos permiten a los jugadores personalizar avatares, personajes virtuales que los representan en el juego. Los jugadores pueden elegir

aspectos como apariencia, vestimenta y habilidades, lo que les brinda la oportunidad de desarrollar una identidad virtual única

Las propiedades de presentación de los videojuegos juegan un papel importante para hacerlos más atractivos para los jugadores. Estas características incluyen gráficos de alta calidad, los avances tecnológicos han permitido que los videojuegos muestren gráficos cada vez más realistas y detallados. También encontramos los entornos, personajes y gráficos bien diseñados y visualmente atractivos pueden sumergir al jugador en una experiencia más inmersiva.

En el contexto de los videojuegos, la manipulación y el control de características, se refiere a la capacidad de los desarrolladores para administrar varios aspectos del juego, como la accesibilidad, entrada del usuario, qué y cómo se debe almacenar la información y control del jugador sobre el videojuego. Y la accesibilidad en los videojuegos se refiere a la capacidad de personalizar un juego para que pueda ser jugado por personas con diferentes habilidades y necesidades. Esto puede incluir opciones de personalización para configuraciones visuales (como brillo, contraste y subtítulos), configuraciones de control personalizadas para jugadores con discapacidades físicas, opciones de texto y audio para jugadores con discapacidades físicas, baja visión y otras características de mejora del juego. público.

Recompensas instantáneas: los juegos suelen ofrecer recompensas instantáneas en forma de puntos, moneda virtual, artículos especiales u otros beneficios tangibles. Estas recompensas brindaban una sensación de logro y satisfacción instantánea, lo que motivaba al jugador a seguir jugando.

Las características sociales en los videojuegos se refieren a elementos que fomentan la interacción social entre los jugadores y crean un sentido de comunidad. Estas características incluyen beneficios sociales ya que los videojuegos pueden brindar beneficios al permitir que los jugadores se conecten y se comuniquen con otros. Esto puede incluir funciones de chat en el juego,

sistemas de mensajería o foros donde los jugadores pueden interactuar y compartir sus experiencias.

Cabe mencionar que las posibles causas de la dependencia a los videojuegos fueron citadas en el estudio de Villena (2019). El tipo de personalidad dependiente: según las investigaciones, algunas personas que son adictas a los videojuegos pueden tener una personalidad dependiente, esto significa que tienden a buscar atención, validación y apoyo indebidos de los demás. En lugar de buscar estas necesidades en las relaciones interpersonales, pueden mirar a los videojuegos como una forma de liberación o para satisfacer estas necesidades emocionales. Los problemas familiares: La falta de una comunicación adecuada en el entorno doméstico puede llevarlos a recurrir a los videojuegos para escapar o compensar las dificultades del entorno doméstico. La separación de los padres, el descuido o la permisividad con los hijos también pueden contribuir a hacer de los videojuegos un medio de liberación o satisfacción emocional. Los problemas académicos y sociales: Algunas personas adictas a los videojuegos pueden tener dificultades de aprendizaje y sociales. Pueden estar menos interesados en participar en su entorno social, ya sea en la comunidad o en la escuela, prefiriendo pasar su tiempo libre jugando videojuegos. Esto puede conducir al aislamiento social y destapar responsabilidades académicas, lo que a su vez refuerza la dependencia de los videojuegos como forma de escape o gratificación.

Es importante destacar que el hecho de mencionar estas razones no significa que todas las personas que juegan videojuegos desarrollen una adicción. Si bien algunas de las razones que mencionan pueden contribuir a la vulnerabilidad de una persona hacia la adicción, es necesario tener en cuenta que cada individuo es único y puede verse afectado de manera diferente por estos factores. Personalidad dependiente: Algunos estudios sugieren que ciertos rasgos de personalidad, como la tendencia a depender de otros o tener dificultades para manejar el estrés, pueden aumentar la susceptibilidad a la adicción. Sin embargo, Es importante destacar que no todas las personas con

personalidad dependiente desarrollarán una adicción a los videojuegos. También puede deberse a problema familiar o por factores sociales. (López et. al 2020)

Es cierto que la dependencia a los videojuegos puede afectar a personas de todas las edades. Aunque es más común cuando comienza en la adolescencia, debido a la disponibilidad y popularidad de los videojuegos en esta etapa de la vida, también se dan casos de dependencia en adultos.

Para Tejeiro et. al (2009). Algunas señales de alerta que pueden indicar la presencia de una dependencia a los videojuegos, incluyen: La preocupación excesiva por los videojuegos: la persona puede estar constantemente pensando en el juego, anticipando sesiones para jugar el próximo juego o ponerse nerviosa cuando no juega. La pérdida de interés en otras actividades: La persona puede abandonar o descuidar actividades que antes disfrutaba, como pasar tiempo con amigos, practicar deportes o asumir responsabilidades. Mayor tiempo jugando videojuegos: la persona puede pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos, descuidando otras áreas de su vida, como el trabajo, el estudio, las relaciones personales o el cuidado personal. Síntomas de abstinencia: Cuando intenta reducir o dejar de jugar, la persona puede sentirse irritable, ansiosa, inquieta o triste. Impacto negativo en la vida diaria: La dependencia a los videojuegos puede afectar negativamente la productividad laboral o el rendimiento escolar. A la persona le puede resultar difícil mantenerse al día con sus responsabilidades y compromisos porque dedica mucho tiempo y energía a los juegos. Si alguien tiene estas señales de advertencia, es importante prestar atención y buscar ayuda.

La dependencia a los videojuegos puede tener consecuencias personales negativas en la salud mental, las relaciones sociales y la salud en general. Es recomendable hablar con un profesional de la salud mental que pueda evaluar la situación y brindar el apoyo necesario. De hecho, dedicar demasiado tiempo a los videojuegos puede llevar al descuido de responsabilidades importantes y a un rendimiento reducido en otras áreas de la vida. Además, la dependencia a los videojuegos puede conducir al aislamiento social. Algunas personas pueden

optar por jugar videojuegos en lugar de participar en actividades sociales o formar relaciones personales significativas. Esto puede dificultar la socialización y limitar sus oportunidades para conectarse con otros. (Tejeiro et. al, 2009).

Para Villena (2019) Los profesionales de la salud mental pueden brindar una evaluación adecuada y recomendar estrategias de tratamiento para superar la adicción a los videojuegos y restablecer un equilibrio saludable en la vida de una persona. La adicción a los videojuegos puede dar lugar a conductas compulsivas en las que la persona siente la necesidad de jugar constantemente y le resulta difícil parar, incluso cuando existen consecuencias negativas. Pueden mentir u ocultar su uso de videojuegos de sus seres queridos, y pueden descuidar otras responsabilidades y pasar más tiempo jugando. Es importante tener en cuenta que no todos los que juegan videojuegos son adictos y que jugar videojuegos ocasional y moderadamente no debería ser un problema. Sin embargo, cuando los videojuegos se convierten en una prioridad importante en la vida y afectan negativamente otros aspectos importantes, como las relaciones interpersonales, el rendimiento académico o profesional, así como la salud física y mental, puede ocasionarle dependencia.

Es cierto que colocar consolas de videojuegos en el dormitorio o en el recibidor puede provocar que los niños y adolescentes desarrollen conductas de juego excesivas. Tener un acceso constante y fácil a los videojuegos puede hacer que quieras pasar horas jugando, lo que puede interferir con las responsabilidades cotidianas como la escuela, las tareas del hogar o las actividades sociales. (Tejeiro et. al, 2009).

El acceso a Internet y los dispositivos móviles brindan a los adolescentes una conexión constante con el mundo digital. Puede mantenerse en contacto con amigos a través de las redes sociales, mensajes instantáneos o videollamadas, lo que le permite mantenerse conectado. Además, estas tecnologías le dan acceso a una amplia variedad de información y entretenimiento, lo que puede enriquecer su aprendizaje y desarrollo personal. Los videojuegos también juegan un papel importante en la vida de muchos adolescentes. Los videojuegos brindan

una forma interactiva de entretenimiento y pueden ofrecer desafíos, historias y experiencias emocionales. (labrado et. al, 2014)

Para Villena (2019) los videojuegos serán vistos como una forma de escape, permitiéndoles sumergirse en el mundo virtual y experimentar una sensación de logro y competencia. Sin embargo, es importante darse cuenta de que el uso excesivo o problemático de estas tecnologías puede tener consecuencias negativas. Algunos adolescentes pueden desarrollar adicción a los videojuegos, lo que puede afectar su vida diaria, sus relaciones y su rendimiento escolar. También pueden experimentar problemas de salud mental, como ansiedad, depresión o aislamiento social si su relación con la tecnología se vuelve desequilibrada o adictiva. Promover un uso sano y equilibrado de la tecnología entre los jóvenes es fundamental. Esto incluye establecer límites de tiempo, promover la participación en actividades físicas, sociales y creativas y alentar la comunicación abierta sobre los riesgos y beneficios de la tecnología. Los adultos y los educadores juegan un papel importante al guiar y apoyar a los jóvenes en el desarrollo de habilidades digitales apropiadas y en un equilibrio saludable en su relación con la tecnología.

Para labrado et. al (2014) La tecnología, especialmente Internet y las redes sociales, ha brindado a los adolescentes nuevas formas de conectarse y comunicarse con sus compañeros. Esto les permite mantenerse en contacto con amigos y familiares, compartir sus experiencias, intereses y opiniones, y participar en comunidades en línea que comparten sus intereses y pasatiempos. Esto puede tener un impacto positivo al darles la oportunidad de expandir su círculo social y hacer conexiones significativas. Sin embargo, también existen posibles consecuencias negativas asociadas con el uso excesivo o inadecuado de estas tecnologías. Los adolescentes pueden ser más susceptibles a las influencias sociales en línea, lo que puede generar conductas de riesgo como el ciberacoso, la exposición a contenido inapropiado o la adicción a los videojuegos o las redes sociales. Además, el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede afectar su salud mental y emocional, causando problemas como el aislamiento, la falta de sueño o la reducción de la actividad física.

Es importante que los padres, educadores y la sociedad en general tomen conciencia de estos aspectos y animen a los jóvenes a usar la tecnología de manera responsable y equilibrada. Esto significa establecer límites y reglas claras sobre el tiempo del dispositivo, promover la alfabetización digital y la educación en línea segura, y alentar una comunicación abierta y honesta para abordar cualquier problema o inquietud que pueda surgir.

En resumen, si bien las tecnologías como Internet, los teléfonos móviles y los videojuegos juegan un papel importante en la vida de los adolescentes y pueden brindar oportunidades de socialización y entretenimiento, es necesario tener en cuenta tanto los aspectos positivos como los posibles riesgos y promover el uso responsable y equilibrado de estas herramientas.

Para Reyes et. al (2014) algunos beneficios que ofrece los videojuegos es la estimulación mental y física: los videojuegos pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas como la memoria, la atención, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Además, algunos juegos pueden requerir habilidades físicas, como la coordinación ojo-mano y los reflejos, que pueden mejorar la destreza y la agilidad.

Desarrolla habilidades sociales: muchos videojuegos ofrecen modos multijugador en línea o locales, lo que permite a los jugadores interactuar y colaborar con otros. Fomenta el trabajo en equipo, la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.

Entretenimiento y diversión: los videojuegos brindan una forma de entretenimiento y diversión que puede ayudar a reducir el estrés, aliviar el aburrimiento y brindar una experiencia gratificante. El juego también puede sumergir al jugador en un mundo virtual fascinante y emocionante, permitiéndole experimentar emocionantes aventuras y desafíos.

Aprendizaje interactivo: algunos videojuegos están diseñados con fines educativos y pueden ayudar a los jugadores a adquirir conocimientos y

habilidades en áreas como ciencias, matemáticas, historia y resolución de problemas. Estos juegos educativos pueden hacer que el aprendizaje sea más divertido y motivador.

**Toma de decisiones:** muchos videojuegos requieren que los jugadores tomen decisiones rápidas y estratégicas, lo que puede mejorar las habilidades para tomar decisiones bajo presión. Esta habilidad se puede aplicar a la vida real y beneficia a los jugadores en muchas áreas diferentes, como el trabajo y el estudio.

**Estimular la creatividad:** Algunos videojuegos ofrecen herramientas y opciones de personalización que permiten a los jugadores expresar su creatividad y construir sus propios mundos virtuales. Puede fomentar la imaginación y la creatividad, así como desarrollar habilidades artísticas y de diseño.

Es importante señalar que el uso de los videojuegos debe ser equilibrado y moderado, evitando jugar demasiado tiempo y eligiendo juegos adecuados a la edad y madurez de los jugadores. Además, es fundamental monitorear el contenido de los videojuegos para garantizar que sea apropiado y no afecte negativamente la salud mental y emocional de los jugadores.

Según Villena (2019), las consecuencias de la dependencia a los videojuegos pueden manifestarse en distintos ámbitos de la vida de una persona.

**Las consecuencias fisiológicas:** El uso excesivo de videojuegos puede afectar la salud física de una persona. Algunas posibles consecuencias incluyen reducción del tiempo de sueño, reducción de la ingesta de alimentos (como saltarse comidas), estilo de vida sedentario, fatiga, dolores de cabeza, dolores musculares, problemas musculares y cambios sistémicos en la inmunidad.

**Las consecuencias psicosociales y escolares:** La dependencia a los videojuegos puede afectar negativamente a las relaciones con el entorno familiar y social. Puede crear riñas en el hogar, empeorar las relaciones familiares, aislamiento social detectado en actividades importantes, como la comunicación y la salud.

Además, puede conducir a un bajo rendimiento académico y pérdida de interés por aprender debido a la falta de control sobre las conductas adictivas. Las consecuencias psicológicas: La dependencia a los videojuegos puede afectar la salud mental y emocional de una persona. Algunas consecuencias psicológicas incluyen no poder dejar de tener conductas adictivas a pesar de ser consciente de sus efectos negativos, irritabilidad o sensación de vacío cuando no se usan videojuegos, ansiedad por las restricciones de acceso, la emoción de poder para jugar y frustración en caso de problemas técnicos o conexiones lentas. Es importante destacar que estas consecuencias pueden variar en intensidad y manifestación en cada individuo, y su impacto en la vida diaria es un factor clave para definir la adicción a los videojuegos.

En cuanto a la teoría relacionada a la agresividad tenemos a la teoría comportamental de Buss; La agresividad es un patrón repetitivo de agredir que, si se hace frecuentemente, puede crear hábitos dañinos. Buss (1992) clasificó las formas en que una persona provoca agresión utilizando sus especificidades y estilo, tales como: físico, activo-pasivo, verbal e indirecto-directo. Del mismo modo, refiere que la agresión es una característica o singularidad de una persona, la cual puede manifestarse de diferentes formas. Esta expresión cambia según el entorno en el que se encuentre el individuo, y si define un estilo perdurable, puede asignarse como variable de personalidad (Tintaya, 2018).

Para Flores, (2020) la teoría del aprendizaje social propuesto por Bandura, es una teoría psicológica, que proporciona información para comprender cómo la agresividad puede aprenderse a través de la observación y la imitación de modelos agresivos en el entorno social, así como a través de procesos de refuerzo y autorregulación. Esta teoría ha sido fundamental en la comprensión de los contextos sociales y la expresión de la agresividad. Asimismo, tenemos las influencias familiares en donde están involucrado nuestros padres y las personas responsables de nuestro cuidado o que vivan en nuestro hogar, como algún otro miembro cercano de la familia. También planteo la influencia subcultural en donde se refiera a la sociedad en donde vivimos, ya que aprendemos sus costumbres, cultura o creencias. Esto quiere decir que, si vivimos en un ambiente agresivo,

por ende, corremos el riesgo de aprender de ello. Y por último planteó el modelamiento simbólico en donde refiere que las personas podemos modificar nuestras conductas mediante la observación, la escucha y la lectura ya que a las personas se nos hacen más sencillo la imitación.

De hecho, el aprendizaje social propuesto por Albert Bandura se refiere a cómo las personas aprenden observando el comportamiento de los demás en su entorno social. El ejemplo que menciona sobre el aprendizaje del fútbol es un buen ejemplo de aprendizaje social. Para el fútbol, los niños pueden ver a los jugadores profesionales, sus compañeros de equipo u otras personas jugar el deporte. A través de la observación, los niños pueden aprender las técnicas, estrategias y reglas del juego sin tener que practicarlo directamente en el momento. Los modelos a seguir, como padres, maestros, familiares y personajes de la televisión, pueden ser fuentes importantes de influencia en el aprendizaje social. Los niños pueden ver a estas personas como modelos a seguir y tratar de imitar su comportamiento en el campo de fútbol. Observe cuidadosamente cómo se mueven, cómo interactúan con la pelota y cómo se comportan durante el juego. Los niños pueden recordar acciones y estrategias observadas y luego evaluar si esos comportamientos son efectivos en el contexto del juego (Flores, 2020).

En resumen, el aprendizaje social de Bandura se basa en la idea de que las personas pueden aprender observando el comportamiento de los demás y luego imitando ese comportamiento. A través de este proceso, los niños pueden adquirir nuevas habilidades y conocimientos, como aprender a jugar al fútbol, sin tener que practicar directamente.

En lo que concierne a la definición de los autores la agresividad se refiere al comportamiento violento y destructivo hacia una persona o cosa. Puede manifestarse de dos formas principales: física y verbal. La agresión física implica el uso de la fuerza o la violencia contra alguien o algo, causando daño físico o lesiones. Por otro lado, la agresión verbal implica el uso de palabras o lenguaje ofensivo, amenazante, insultante u otras formas de comunicación verbal con la

intención de herir o herir los sentimientos de los demás. La agresión suele ir acompañada de intensos sentimientos de ira y hostilidad. Estos sentimientos pueden desencadenarse por una variedad de razones, como frustración, ira, miedo, venganza o defensa propia. El comportamiento agresivo puede ser impulsivo y espontáneo, o puede ser premeditado y planeado. Es importante señalar que la agresión no siempre está justificada y no es una forma sana o efectiva de resolver conflictos o expresar emociones negativas. (Buss y Perry,1992).

Para Quispe (2016) la agresión es una cualidad biológicamente relacionada, inherente a los seres humanos, está relacionada con la supervivencia y se da de forma innata. Reaccionar o actuar violentamente actúa como mecanismo de defensa, Asimismo, tiene que ver con la falta de no controlar los impulsos del ser humano, haciendo alusión a estímulos de creación propia.

Es importante aclarar que la visión de la agresión como una cualidad biológicamente inherente relacionada con la supervivencia es objeto de debate en la comunidad científica. Existen muchas teorías y enfoques diferentes que intentan explicar el comportamiento humano agresivo desde diferentes ángulos, incluidos factores biológicos, psicológicos y socioculturales. Desde un punto de vista biológico, algunos estudios sugieren que ciertas predisposiciones genéticas y neuroquímicas pueden influir en la agresión. Por ejemplo, ciertas condiciones médicas, desequilibrios hormonales o daño cerebral pueden estar asociados con el comportamiento agresivo en algunas personas. Sin embargo, es importante señalar que estos factores biológicos no determinan completamente la agresión y su expresión varía considerablemente de un individuo a otro. La falta de control de los impulsos puede ser una característica de algunos trastornos o dificultades emocionales, pero no se aplica universalmente. También es importante señalar que la agresión no siempre está relacionada con la supervivencia o la defensa. Aunque la conducta agresiva puede servir como mecanismo de defensa en determinadas situaciones amenazantes, también puede manifestarse en contextos no amenazantes y tener motivos más complejos, como dominancia, competitividad, deseo de poder o expresiones de frustración. Es importante tener

en cuenta que el comportamiento agresivo no es una respuesta dada y única, sino que es el resultado de una interacción compleja entre factores biológicos, psicológicos y socioculturales. Comprender y manejar el comportamiento agresivo requiere un enfoque holístico que tenga en cuenta todos estos aspectos, así como promover estrategias para la resolución pacífica y constructiva de conflictos (Imaz et al., 2018).

Según Buss y Perry (1992), mencionan que la agresividad puede manifestarse en diferentes dimensiones. La agresión física: este nivel de agresión implica el uso de la fuerza o violencia para causar daño o lesión a otra persona. Incluye acciones como golpear, empujar, patear, morder o usar objetos contundentes como medio de daño físico. La agresión física puede tener graves consecuencias para la salud y el bienestar de los afectados. La agresión Verbal: Este aspecto se refiere al uso de palabras y lenguaje ofensivo para herir emocionalmente a otra persona. Esto incluye acciones tales como insultos, apodosos despectivos, difusión de rumores maliciosos, burlas, chismes, amenazas y cualquier otra forma de comunicación verbal con la intención de causar un daño emocionalmente dañino. La agresión verbal puede tener un impacto significativo en la autoestima, el bienestar emocional y las relaciones interpersonales. Además de estos aspectos de la agresión, mencionar dos aspectos relacionados, que son la ira, esta es una emoción que se siente ante una situación o evento desagradable. Puede manifestarse como intensos sentimientos de ira, acompañados de reacciones fisiológicas y una tendencia a actuar de forma agresiva. La ira puede ser una parte natural de la experiencia humana, pero aprender a manejarla de manera saludable es importante para evitar comportamientos agresivos dañinos. Y la Hostilidad, que se caracteriza por actitudes y tendencias negativas hacia los demás. Las personas hostiles tienden a devaluar a los demás, perciben motivos ocultos o competitivos en las acciones de los demás y tienen tendencia a dañar o ver a los demás heridos. La hostilidad puede contribuir al comportamiento agresivo y la dificultad en las relaciones interpersonales. Es importante entender que aspectos de este comportamiento agresivo pueden estar interrelacionados y manifestarse en diferentes escenarios y personas. Fomentar la empatía, la resolución pacífica de conflictos y el

desarrollo de habilidades de comunicación efectiva son claves para resolver y prevenir el comportamiento agresivo en todas sus formas.

Si bien es cierto, en cuanto a las características de la agresividad, puede verse como una fuerza vital o instinto en algunos casos, es importante señalar que no todas las manifestaciones de agresión son destructivas o dañinas. La agresión puede ser una respuesta natural a ciertas situaciones o estímulos y puede tener funciones adaptativas en ciertos contextos. Sin embargo, también es importante reconocer que el comportamiento agresivo puede ser dañino cuando se manifiesta de una manera que es destructiva, verbal o físicamente para los demás. Es importante distinguir entre la agresión que puede ser necesaria para protegerse o defenderse en situaciones de amenaza real y la agresión que pretende dañar las relaciones o el estatus social de los demás sin una buena razón. En cuanto a la manifestación de la conducta agresiva en la edad preescolar, es cierto que en esta etapa del desarrollo los niños pueden encontrarse con manifestaciones agresivas. Los niños aprenden a manejar sus emociones e interactuar con los demás de manera adecuada. Aquí es cuando es importante intervenir y trabajar para controlar su temperamento y desarrollar habilidades sociales y emocionales. La educación y el apoyo temprano es clave para enseñar a los niños estrategias alternativas para expresar emociones y resolver conflictos pacíficamente. Los padres, cuidadores y educadores juegan un papel importante en la promoción de un ambiente seguro y respetuoso que modele comportamientos positivos y exija límites claros. Además, los programas de intervención y prevención se pueden implementar en entornos escolares para combatir el comportamiento agresivo y promover habilidades sociales y emocionales saludables. En resumen, es importante reconocer que el comportamiento agresivo puede tener manifestaciones y funciones en diferentes contextos. La intervención temprana y el enfoque en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales son clave para prevenir y tratar los problemas asociados con el comportamiento agresivo en los niños. (Pérez & Cernuda, 2020).

Según Andreu et. al (2009), en el contexto de la agresión, se mencionan los siguientes elementos:

**Agresores:** Son individuos que dominan y oprimen a sus víctimas. Estos agresores suelen carecer de empatía y culpa, además de tener poca tolerancia a la decepción. Se pueden distinguir dos tipos de agresores: Agresión activa y abierta asociada con personalidad antisocial: Este tipo de agresor muestra una conducta abierta y directa de agresión. Tienden a buscar el control y el poder sobre los demás, sin sentir remordimiento por sus acciones sin considerar los derechos de los demás. Agresión reactiva asociada predominantemente a la ansiedad y baja autoestima: Este tipo de agresor actúa de forma reactiva a situaciones percibidas como amenazantes. Suelen tener ansiedad, baja autoestima y pueden responder de manera agresiva debido a su inseguridad.

**Víctimas:** Son personas que son atacadas y ceden ante la agresión. Se distinguen dos tipos de víctimas: Víctima pasiva: Este tipo de víctima tiende a tener baja autoestima, inseguridad y falta de confianza en sí misma. Puede ser más propenso a ceder ante la agresión y no defenderse de manera efectiva.

**Víctima agresión:** Este tipo de víctima se siente atacada debido a su torpeza o incompetencia percibida. Como respuesta, adoptan una actitud agresiva y responden de manera positiva a la agresión, buscando defenderse o contraatacar.

**Espectadores:** Son las personas que presencian un acto de agresión, pero no intervienen. Estos espectadores a menudo se ven reprimidos por el miedo a ser atacados si interfieren. Pueden sentirse inseguros o temerosos de las consecuencias negativas que podrían enfrentar si toman partido en la situación de agresión. Cabe destacar que esta información es citada como una referencia a un estudio específico realizado por Andreu, Peña y Ramírez en 2009. Es importante tener en cuenta que la comprensión y el conocimiento sobre la agresión pueden variar en diferentes estudios y teorías

Para Quispe (2016) la adolescencia es un período de transición entre la niñez y la edad adulta, durante el cual ocurren cambios físicos y psicológicos importantes. Estos cambios son impulsados por cambios hormonales y son parte del proceso de desarrollo sexual. Además de los cambios físicos, la adolescencia

también es un período con muchos cambios significativos en la psicología y las emociones. Los adolescentes experimentan una mayor autonomía e independencia, así como cambios en la identidad y el autoconcepto. Pueden tener dificultades para manejar sus emociones, tomar decisiones y encontrar su identidad personal y social. La adolescencia también se caracteriza por cambios en las relaciones sociales. La influencia de los amigos y la pertenencia a grupos sociales cobran especial importancia en esta etapa. Es importante tener en cuenta que la adolescencia no es un período uniforme y cada individuo puede experimentar estos cambios de manera diferente. Algunos adolescentes pueden superar esta fase más fácilmente y sin dificultad significativa, mientras que otros pueden enfrentar desafíos emocionales, sociales o de comportamiento. El apoyo de los adultos y un entorno seguro y enriquecedor son esenciales para facilitar una transición saludable a la edad adulta.

Además de los cambios físicos, los adolescentes experimentan una variedad de cambios psicológicos y emocionales. Pasan por el proceso de búsqueda de identidad y autonomía, cuestionando y descubriendo quiénes son y qué quieren de la vida. Pueden experimentar períodos de inseguridad, cambios de humor y necesidad de independencia.

Precisamente, durante la adolescencia suelen surgir conflictos con el entorno, incluidos los amigos, la familia y las figuras de autoridad. Estos conflictos pueden surgir por una variedad de razones, como diferencias de opinión, luchas de poder, falta de reciprocidad o diferentes expectativas. Es importante reconocer que estos conflictos son parte integral del desarrollo y pueden ser una oportunidad para madurar y desarrollar habilidades. Aprender a resolver conflictos de manera constructiva es una habilidad importante que los adolescentes deben desarrollar para enfrentar los desafíos de la vida y construir relaciones saludables.

La resolución constructiva de conflictos implica la capacidad de comunicarse de manera efectiva, escuchar activamente a los demás, expresar los propios sentimientos y necesidades y buscar soluciones satisfactorias.

También implica desarrollar habilidades de empatía y respeto por los demás, así como la capacidad de negociar y llegar a compromisos. En este proceso es fundamental el apoyo de adultos importantes, como padres, educadores u otros mentores. Estos adultos pueden brindar consejos y enseñar estrategias de resolución de conflictos, así como brindar un entorno seguro y de apoyo donde los adolescentes puedan expresarse y explorar soluciones. (Quispe, 2016)

Es importante tener en cuenta que, si el conflicto se vuelve persistente, intenso o perjudicial para la salud y el bienestar del joven, se debe buscar ayuda profesional, como un terapeuta o un consejero, para obtener ayuda adicional para afrontarlo. Aprender a resolver estos conflictos de manera constructiva es parte del desarrollo y puede ayudar a los adolescentes a construir relaciones saludables y enfrentar de manera efectiva los desafíos de la vida.

Por supuesto, es importante notar que el conflicto no define completamente la experiencia del adolescente. Si bien el conflicto puede ser parte del crecimiento y el desarrollo durante la adolescencia, existen otros aspectos importantes que también afectan la vida de los adolescentes.

Además, la adolescencia es también una etapa en la que se fortalecen y construyen relaciones sanas y significativas. Los adolescentes desarrollan amistades, forman relaciones familiares y se conectan con mentores y simpatizantes a su alrededor. Estas relaciones pueden brindarles apoyo emocional, orientación y oportunidades para crecer y desarrollarse como individuos.

En pocas palabras, la adolescencia no se trata solo de conflictos, sino también de satisfacer necesidades básicas, aprender nuevas habilidades, establecer relaciones saludables y comprenderse mejor a sí mismo ya su mundo familiar. Es importante reconocer y apreciar estos aspectos positivos del desarrollo de los adolescentes para apoyar el desarrollo holístico de los jóvenes.

Cuando se trata de comportamiento antisocial, no todos los adolescentes se involucran en actividades dañinas o delictivas. Si bien algunos pueden experimentar problemas de comportamiento, es importante recordar que estos comportamientos no son exclusivos de los adolescentes, y no todos los adolescentes los exhiben. La mayoría de los adolescentes encuentran formas saludables de lidiar con el estrés y las dificultades.

Es fundamental entender que cada individuo es único y que la adolescencia puede variar mucho de una persona a otra. Algunos adolescentes pueden enfrentar desafíos más intensos que otros, pero es importante brindarles apoyo, comprensión y orientación durante esta transición a la edad adulta. Es fundamental abordar el tema de la agresión con cautela y evitar simples generalizaciones basadas en el género. La agresión es un fenómeno complejo en el que influyen muchos factores, incluidos los biológicos, psicológicos, sociales y culturales.

El comportamiento agresivo es el resultado de una interacción compleja de muchos factores, que incluyen educación, socialización, experiencias de vida, patrones de comportamiento, habilidades de afrontamiento, así como factores económicos, socioeconómicos y culturales. Estos factores pueden afectar tanto a hombres como a mujeres y contribuir a las diferencias observadas en la expresión de la agresión. Es importante reconocer que las simples generalizaciones sobre la agresión por motivos de género pueden perpetuar estereotipos dañinos y limitar nuestra comprensión de la complejidad de la identidad de género. Es importante abordar el comportamiento agresivo desde una perspectiva holística, teniendo en cuenta todos los factores involucrados, evitando la discriminación contra un género en particular.

En resumen, la agresión es un fenómeno complejo influido por muchos factores y no puede atribuirse únicamente a diferencias biológicas o de sexo. Es fundamental abordar este tema con cautela y evitar simples generalizaciones que no reflejan la realidad de la variedad y complejidad de las conductas agresivas.

Es importante destacar que la agresión no es una respuesta emocional adaptativa en sí misma, ya que puede tener consecuencias negativas para la persona agresora y para quienes la rodean. La agresión puede ser una respuesta a situaciones de amenaza o frustración, pero existen formas más saludables y constructivas de manejar estas emociones.

Es cierto que algunos problemas psicopatológicos o situaciones de vida difíciles pueden influir en la expresión de la agresión. Estos factores pueden interactuar con las características individuales y las circunstancias contextuales, lo que puede aumentar el riesgo de comportamientos agresivos. Es un fenómeno complejo afectado por múltiples factores, y su expresión y manejo varía ampliamente entre individuos. Abordar adecuadamente la agresión implica considerar todos estos factores y fomentar estrategias de manejo saludables y constructivas. (Quispe, 2016)

En cuanto a los tipos de agresividad tenemos a la Agresión directa: La agresión puede manifestarse en una variedad de formas y puede involucrar agresión física, verbal o emocional. Durante una confrontación agresiva, el abusador puede usar comportamientos agresivos como golpear, empujar, arrojar objetos, amenazas verbales, insultos o dañar la propiedad de otra persona. La autolesión también puede ocurrir como una manifestación de agresión auto dirigida. Es importante señalar que el comportamiento agresivo puede tener consecuencias negativas tanto para el agresor como para la víctima. Las personas que son agredidas pueden experimentar traumas físicos y emocionales, sentirse asustados, estresados y heridos. Por otro lado, los agresores pueden enfrentar consecuencias legales, sociales y emocionales, además de prolongar el ciclo de violencia que puede dañarlos a ellos mismos y a los demás. En resumen, el comportamiento agresivo puede manifestarse en una variedad de formas y es tanto física como emocionalmente perjudicial. Es fundamental responder adecuadamente a las agresiones, promover soluciones pacíficas y apoyar a las víctimas (Carrillo, 2018).

Para Crick, Casas y Nelson, La agresión indirecta son actos de daño indirecto a otros que ocurren en lugares públicos a través de la manipulación, el control directo de las personas, la difusión de rumores, el guardar secretos, el silenciamiento, la Victimización, e incluso exclusión de los grupos (Carrillo, 2018).

Para Buss (como se citó en Carrillo, 2018), en agresión física, la descripción que menciona parece referirse a la violencia física, incluido el uso de armas, partes o movimientos del cuerpo con la intención de dañar físicamente a otros. El abuso físico puede tomar muchas formas, como golpear, patear, dar puñetazos, morder, empujar o usar objetos contundentes.

Es importante recordar que la violencia física es una forma de agresión que puede tener graves consecuencias para la salud y el bienestar de los involucrados. Puede causar lesiones físicas, dolor, daño emocional y, en algunos casos, incluso puede provocar la muerte.

El maltrato físico es una conducta inaceptable y dañina en cualquier ámbito, ya sea en las relaciones personales, familiares, escolares, laborales o sociales. Es fundamental promover la no violencia, el respeto mutuo y el diálogo pacífico como medio de resolución de conflictos y resolución de diferencias. Recuerde que la violencia física no es la forma correcta de resolver los problemas y existen alternativas más sanas y constructivas para manejar los conflictos.

Además, en cuanto a la agresión verbal es importante tener en cuenta que las palabras pueden tener un impacto profundo en la salud psicológica y emocional de una persona. Los comentarios amenazantes o de rechazo pueden crear sentimientos de humillación, miedo, tristeza, ira y aislamiento en la persona que los recibe. Además, estas respuestas verbales hirientes pueden empeorar las relaciones interpersonales, erosionar la confianza y dificultar la resolución constructiva de conflictos.

Se debe promover la comunicación respetuosa y empática como base para una sana resolución de conflictos. Implica expresar nuestros puntos de vista

con confianza, escuchar activamente a los demás, buscar el entendimiento mutuo y encontrar soluciones satisfactorias. Si te encuentras en una situación en la que has sido víctima de amenazas o comentarios de desaprobación, es importante que pidas ayuda. Puede hablar con un amigo de confianza, un familiar, un consejero escolar o un profesional de la salud mental para obtener apoyo emocional y estrategias de afrontamiento.

Recuerde que todos tenemos la responsabilidad de tratar a los demás con respeto y consideración, incluso en situaciones de conflicto. Las palabras tienen poder, y nuestras palabras conscientes pueden ayudar a construir relaciones más sanas y pacíficas. (Valzelli, como se cita en Carrillo, 2018).

De hecho, muchas causas diferentes pueden contribuir a la aparición de la agresión en las personas. Algunos de los factores incluidos por Condor (2019) incluyen:

**Factores sociales:** El entorno social en el que se desenvuelve una persona puede influir en la manifestación de conductas agresivas. Si la sociedad acepta o tolera la agresión, es más probable que las personas adopten un comportamiento agresivo.

**Experiencias pasadas:** Las experiencias pasadas de abuso o violencia de una persona pueden producir una respuesta agresiva como mecanismo de defensa o como un medio para reproducir el comportamiento experimentado.

**Género:** Los hombres tienden a mostrar niveles más altos de agresión que las mujeres. Esto se debe en parte a factores biológicos como la producción de testosterona, aunque es importante señalar que la agresión no es exclusiva de un género y puede ocurrir en cualquier persona.

**Emociones negativas:** Los sentimientos de ira, frustración, resentimiento u otras emociones negativas pueden desencadenar un comportamiento agresivo como una forma de liberar o expresar esos sentimientos.

Modelos a seguir de los padres: Los modelos a seguir que los adolescentes ven en sus padres o figuras de autoridad pueden influir en su propio comportamiento. Si han presenciado o experimentado violencia en el hogar, es más probable que imiten este tipo de comportamiento.

Medios: La exposición a contenido de medios violentos, como películas, videojuegos o programas de televisión, puede influir en la aceptación de comportamientos agresivos por parte de los menores. Las escenas repetidas de violencia pueden normalizar y hacer que las personas sean menos sensibles a la violencia.

Es importante tener en cuenta que estas son solo algunas de las posibles causas del comportamiento agresivo y que cada individuo puede tener una combinación única de factores que influyen en su comportamiento agresivo. Además, es fundamental abordar estas cuestiones desde una perspectiva multidimensional y tener en cuenta el contexto y las circunstancias de cada caso.

La agresión es un comportamiento complejo que puede manifestarse de diferentes maneras y tiene diferentes causas subyacentes. Si bien algunos de los rasgos que mencionan pueden aparecer en ciertas situaciones agresivas, no son universales ni exclusivos de todas las personas agresivas. Es cierto que, en algunos casos, el comportamiento agresivo puede estar motivado principalmente por el interés propio de una persona, sin tener en cuenta el bienestar de los demás o de su entorno. Sin embargo, es importante tener en cuenta que existen muchos tipos diferentes de agresión, y algunas formas de agresión pueden derivarse de factores como la frustración, la autodefensa, la protección de los seres queridos o incluso amenazas, problemas de salud mental cuando se engaña.

En cuanto a las características externas de la conducta agresiva, como son las voces agudas, el uso de insultos y amenazas, y la mirada fija, es cierto que en algunos casos pueden aparecer estas expresiones. Sin embargo, no

todas las personas agresivas exhibirán exactamente los mismos signos externos. Algunas personas pueden ser más pasivo-agresivas, exhibiendo comportamientos sutiles pero perturbadores como el vandalismo o la exclusión social.

Además, el pensamiento egoísta no es una característica común del comportamiento agresivo. Algunas personas agresivas pueden carecer de empatía por los demás y ser egoístas, pero otras pueden estar motivadas por otros factores, como la venganza o luchar por una causa en la que creen.

En resumen, aunque existen algunas características comunes asociadas con el comportamiento agresivo, es importante señalar que este comportamiento puede variar mucho de persona a persona y sus causas y manifestaciones también. La agresión es muy diversa. Es fundamental abordar y comprender la conducta agresiva desde una perspectiva más amplia y tener en cuenta las circunstancias particulares de cada caso.

Para Condor (2019) las consecuencias del comportamiento agresivo pueden ser variadas y afectar diferentes aspectos de la vida de una persona. Estas son algunas de las posibles consecuencias asociadas con el comportamiento agresivo, dependiendo de la referencia a la que se refiera:

**Problemas de relación:** La agresión puede dificultar las relaciones interpersonales. Cuando una persona agresiva no comprende los sentimientos de otra persona o causa un conflicto intencionalmente, puede crear tensión y dificultad en sus relaciones con los demás. Además, cuando creen que siempre tienen la razón, pueden culpar a otros por sus acciones y causar resentimiento.

**Problemas de uso de sustancias:** El estrés emocional causado por la agresión puede llevar a las personas a recurrir a las adicciones como una forma de escape o de auto tratamiento. El abuso de sustancias puede dificultar el control de la agresión y crear más conflictos en la vida de una persona.

Dificultad para tomar decisiones: Las personas con comportamiento agresivo pueden tener problemas para tomar las decisiones correctas. La agresión puede afectar su capacidad de pensar críticamente, evaluar opciones objetivamente y considerar las consecuencias a largo plazo. Esto puede llevar a tomar decisiones impulsivas o irracionales, lo que genera más problemas en diferentes áreas de la vida.

Deseo de venganza: La agresión puede generar sentimientos de ira y resentimiento hacia los demás. Los recuerdos de eventos pasados cuando experimentan aburrimiento o injusticia pueden desencadenar un deseo de venganza. Este deseo de venganza puede perpetuar un ciclo de agresión y conflicto interpersonal.

Es importante señalar que estas son algunas de las posibles consecuencias de ser agredido y no todas las personas que son agredidas experimentarán las mismas consecuencias. Además, cada individuo es único y pueden existir otros factores personales, sociales y circunstanciales que influyan en las consecuencias del comportamiento agresivo en la vida de uno (Condor, 2019).

Según Guevara y Geiner, (2020). Los componentes cognitivos, afectivos y conductuales se consideran distintivos en el estudio del comportamiento agresivo. A continuación, describiré brevemente cada componente, con base en la información que menciona:

Componente cognitivo: este componente se refiere a cómo una persona percibe, interpreta y procesa la información relacionada con situaciones sociales. Las distorsiones cognitivas son patrones de pensamiento falsos o sesgados que pueden dificultar la comprensión de los problemas sociales y conducir a la atribución de intenciones hostiles a los demás. Estas distorsiones cognitivas pueden contribuir al desarrollo de actitudes agresivas y justificar comportamientos agresivos.

Componente afectivo: Este componente se refiere a los sentimientos, emociones, valores y modelos a seguir de una persona. En cuanto al comportamiento agresivo, es más probable que algunas personas muestren un comportamiento agresivo cuando asocian el comportamiento agresivo con el poder, el control y la dominación. Además, pueden desarrollar sentimientos de abuso, lo que crea hostilidad y justifica el comportamiento agresivo como una respuesta agresiva en sus interacciones sociales. Las personas que muestran un comportamiento agresivo a menudo carecen de las habilidades adecuadas para relacionarse con los demás y tratar estos problemas de manera constructiva. Esta falta de habilidades sociales puede dificultar su integración en diferentes contextos y contribuir a la persistencia de conductas agresivas.

## **II. MATERIAL Y MÉTODO**

Para nuestro trabajo utilizamos la investigación de tipo cuantitativa, además, se utilizó el diseño transversal correlacional, el cual nos proporcionará información basada en estadísticas recopiladas a través de los instrumentos.

Las descripciones de la investigación cuantitativa de Landeau, Cruz, Olivares y Gonzáles son precisas. La investigación cuantitativa se enfoca en examinar y presentar información de manera objetiva y sistemática. Se basa en la recopilación de datos numéricos utilizando herramientas estandarizadas, lo que permite el análisis estadístico para sacar conclusiones y generalizaciones.

Además, la investigación cuantitativa también utiliza pruebas estandarizadas, que son herramientas comprobadas y confiables diseñadas para medir alguna estructura o rasgo específico. Estos ensayos tienen datos cuantitativos que pueden analizarse estadísticamente para obtener resultados significativos.

Los resultados se presentan numéricamente, a menudo en forma de tablas, gráficos y estadísticas descriptivas. Esto facilita la comparación y el análisis de datos. Es importante señalar que la investigación cuantitativa no es el

único método de investigación válido. En resumen, la investigación cuantitativa se caracteriza por un énfasis en la recopilación de datos numéricos utilizando herramientas estandarizadas, con el objetivo de examinar y presentar la información de manera objetiva y estadística (Cortez y Neill, 2018).

Según Condori (2020), La población, muestra, muestreo y criterios de selección; es una unidad de análisis pertenecientes al ámbito especial donde se realiza el estudio o la investigación. Estos elementos pueden ser objetos, personas, programas, sucesos, sistemas, base de datos y se pueden plantear de forma global, finito e infinito, está conformada por el grupo de personas con características parecidas a quien se sacó la muestra, para que pueda ser analizada. La población está representada por 134 adolescentes que cursan los grados de 1°, 2°, 3°, 4°, 5° de secundaria de la Institución Educativa Pública del distrito de Cayaltí.

tabla 1 Población de estudiantes de la Institución Educativa Pública.

Grados	Número de alumnos
1°	25
2°	34
3°	27
4°	24
5°	24
Total	134

n=134

*Fuente: Secretaría de la I.E.P.*

Se va a considerar trabajar con el 100% de la población.

Criterio de inclusión: Ser alumnos de la Institución Educativa Pública, del distrito de Cayaltí, cursar los grados de 1°, 2°, 3°, 4° y 5° de secundaria, estar presente el día del desarrollo de los cuestionarios.

Criterios de exclusión: Alumnos que no asistan en la fecha de la aplicación de los cuestionarios, no haber respondido a dos o más ítems, alumnos cuyos padres no firmen la autorización para la ejecución de los instrumentos.

La recolección de los datos fue mediante una encuesta de las variables dependencia de videojuegos y agresividad. La encuesta es una técnica utilizada para recopilar datos auto informados de personas sobre sus actitudes, conocimiento o comportamiento sobre un tema de investigación predeterminado mediante la aplicación de cuestionarios estandarizados a individuos o grupos de personas que hacen preguntas sobre una variedad de temas que pueden usar, como opiniones, hábitos, hechos, actitudes, patrones de consumo, creencias, prejuicios generales SINEASE (2020).

El Test de dependencia de videojuegos (TDV), fue hecho por Chóliz y Marco (2011) en España. Está compuesto por 4 dimensiones, la abstinencia, dificultad de control, abuso y tolerancia y problemas ocasionados por los videojuegos, en total tiene 25 ítems en escala tipo Likert (0 totalmente en desacuerdo; 1, en desacuerdo; 2, neutral; 3, de acuerdo; 4, totalmente de acuerdo) y la otra escala es (0 Nunca; 1, Rara vez; 2, A veces; 3, Con frecuencia; 4, Muchas veces).

La validez de este instrumento, se realizó con un constructo mediante un análisis factorial confirmatorio y el análisis factorial exploratorio, la cual se confirmó la presencia de las cuatro dimensiones. Este instrumento se adaptó a los pobladores peruanos por los investigadores Salas Blas, Merino Soto, Chóliz y Marco en el año 2017.

En el alfa de Cronbach se obtuvo 0.94, por lo que es considerado un instrumento confiable para su aplicación.

El Cuestionario de agresión (AQ), Fue desarrollado por Buss y Perry (1992), y luego estandarizado para jóvenes hispanos por Andreu, Peña y Graña en el 2002. Consta de 29 ítems escala tipo Likert, con

5 alternativas de respuestas, relacionadas con la conducta agresiva y las emociones. El cuestionario tiene una duración de 20 minutos y refleja 4 dimensiones, las cuales son la dimensión de agresión física, la dimensión de agresión verbal, la dimensión de ira y finalmente la dimensión hostilidad. Está destinado a personas entre 11 y 25 años, y las categorías interpretables son muy alto (99-145), medio (68-82) y muy bajo (1 - 51).

Este cuestionario se adaptó a la población de Perú por Matalinares y otros autores en el año 2012, donde para la muestra se utilizó 3631 jóvenes entre 11 a 19 años de 1° a 5° grado en distintos colegios de las regiones costa, sierra y selva peruana.

El cuestionario tiene un alfa de Cronbach de 0.836, ello demuestra que el test es confiable para su aplicación.

Para el procedimiento de análisis de datos se realizó los siguientes pasos, la universidad gestionó la solicitud a la institución prevista, una vez que se aceptó la solicitud se procedió a coordinar las fechas en las que se evaluó a los estudiantes de la institución. Luego una vez obtenida la información requerida se procedió a vaciar los datos a Microsoft office Excel 2016 y SPSS v29, en donde se ordenó y aplicó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman para determinar la correlación de las variables y obtener los resultados.

Gonzáles y Igartua (2018), propusieron los siguientes criterios éticos, los cuales hemos tenido en cuenta para esta investigación: Respeto a las personas: Respetar la autonomía, el valor de sus opiniones y decisiones de cada persona, el individuo es el único que puede intervenir en la investigación, independientemente de su decisión debe ser respetada. Filantropía: Las personas deben ser evaluadas, no sólo por el respeto que merecen, sino también por la adopción y respeto de sus decisiones u opiniones, que determinan su bienestar. En general, la palabra se refiere al lado bueno y benévolo, y debe haber dos acciones benévolas para existir, no para causar y disminuir la

persuasión y aumentar el interés. Imparcialidad: este estándar significa que todos los involucrados en la investigación serán tratados de manera equitativa y justa sin discriminación alguna

### III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Resultados

tabla 2

*Relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.*

			Agresividad
Rho de Spearman	Dependencia de Videojuegos	Coefficiente de correlación	.815**
		Sig. (bilateral)	<.001
		N	134

*Fuente: Prueba realizada en SPSS V 29*

Con la finalidad de obtener el sustento para el objetivo general, los resultados obtenidos muestran una relación positiva y altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, se aplicó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, de 0.815 lo que indica una relación directa entre estas variables y valor de significancia < 0,001, lo que se puede concluir que existe una relación muy significativa. Esto quiere decir que todos adolescentes que tiene dependencia a los videojuegos presentan conductas agresivas como la ira, hostilidad, agresión física y verbal.

Tabla 3

*Relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad física de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.*

			Agresividad Física
Rho de Spearman	Dependencia de Videojuegos	Coefficiente de correlación	.844**
		Sig. (bilateral)	<.001
		N	134

*Fuente: Prueba realizada en SPSS V 29*

Con la finalidad de obtener el sustento para el objetivo específico 1, se aplicó el coeficiente de correlación Rho de Spearman, cuyo valor fue de 0,844 y un valor de significancia  $< 0,001$ , evidenciando una relación directa entre la variable dependencia de videojuegos y la dimensión agresividad física de la variable agresividad en adolescentes. Lo que indica que los adolescentes con dependencia a los videojuegos tienden a tener comportamientos agresivos como empujones, golpes e incluso destrozar cosas.

Tabla 4

*Relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad verbal de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.*

			Agresividad Verbal
Rho de Spearman	Dependencia de Videojuegos	Coeficiente de correlación	.730**
		Sig. (bilateral)	.001
		N	134

*Fuente: Prueba realizada en SPSS V 29*

Con la finalidad de obtener el sustento para el objetivo específico 2, se puede observar en este cuadro que, si existe correlación significativa, utilizando el coeficiente de correlación Rho de Spearman donde se obtuvo un valor de 0,730, y un valor de significancia 0,001, lo que indica que existe una relación altamente significativa entre la variable dependencia de Videojuegos y la dimensión de agresividad verbal de la variable agresividad. Esto quiere decir que los adolescentes que tienen dependencia a los videojuegos tienden a utilizar la agresión verbal a través de insultos, amenazas y gritos.

Tabla 5

*Relación entre las dimensiones dependencia de videojuegos y la dimensión de hostilidad de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.*

			Hostilidad
Rho de Spearman	Dependencia de Videojuegos	Coefficiente de correlación	.674**
		Sig. (bilateral)	.001
		N	134

*Fuente: Prueba realizada en SPSS V 29*

Con la finalidad de obtener el sustento para el objetivo específico 3, se aplicó el coeficiente de correlación Rho de Spearman, cuyo valor fue de 0,674, y una significancia de 0,001, lo que indica que existe una relación altamente significativa entre la variable dependencia de Videojuegos y la dimensión de Hostilidad de la variable agresividad. En resumen, si un estudiante presenta dependencia a los videojuegos tendrá comportamientos de hostilidad, como la antipatía, frustración y la obstinación.

Tabla 6

*Relación entre las dimensiones dependencia de videojuegos y la dimensión de ira de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.*

			Ira
Rho de Spearman	Dependencia de Videojuegos	Coefficiente de correlación	.820**
		Sig. (bilateral)	.001
		N	134

*Fuente: Prueba realizada en SPSS V 29*

Con la finalidad de obtener el sustento para el objetivo específico 4, Se puede observar en este cuadro que, si existe correlación significativa, utilizando el coeficiente de correlación Rho de Spearman donde se obtuvo un valor de 0,820, y significancia de 0,001, esto evidencia una relación directa entre la variable dependencia de Videojuegos y la dimensión de ira de la variable agresividad. Lo que indica que si los estudiantes presentan dependencia a los videojuegos será más vulnerable a la ira influyendo en su rápida frustración ante los conflictos.

Tabla 7

*Nivel de Dependencia a los Videojuegos*

		fi	%
Dependencia a los videojuegos	Baja	3	2.2
	Media	47	35.1
	Alta	84	62.7
	Total	134	100.0

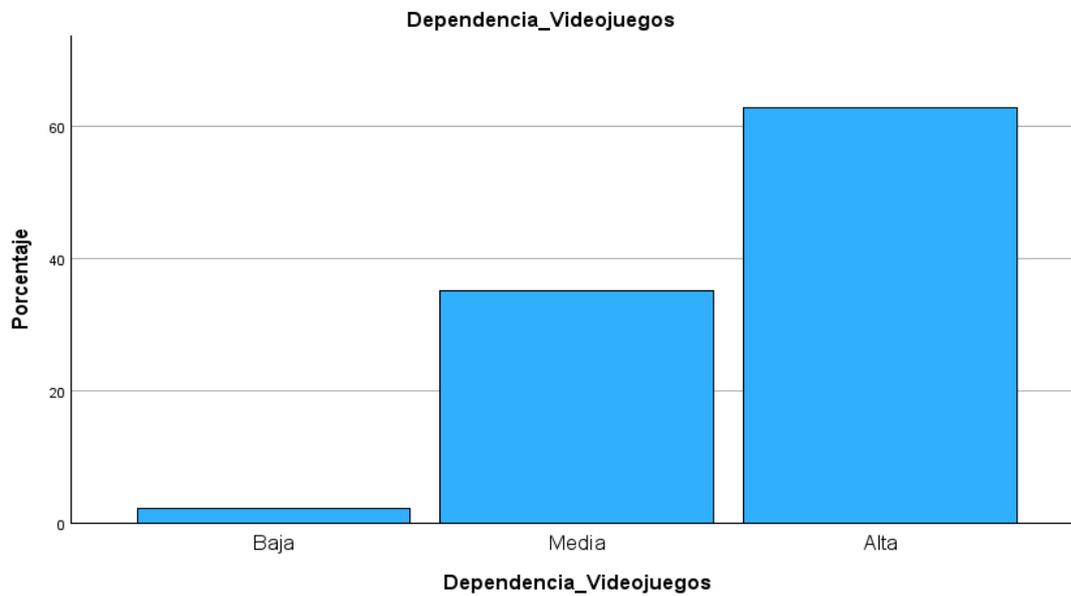
*Fuente: instrumento aplicado a los estudiantes.*

De 134 estudiantes encuestados, se encontró que el 62,7% presentó tener un alto grado de dependencia a los videojuegos. Esto significa que la mayoría de los estudiantes respondieron que eran dependientes a los videojuegos. Además, el 35,1% de los estudiantes reportaron tener un nivel moderado de dependencia a los videojuegos. Esto indica que una proporción significativa de los participantes eran moderadamente dependientes a los videojuegos.

En contraste, el 2.2% de los estudiantes reportaron un bajo nivel de dependencia a los videojuegos. Esto implica que un pequeño porcentaje de los encuestados respondieron que eran menos dependientes a los videojuegos.

Estos resultados muestran que una proporción importante de los estudiantes encuestados tienen un alto nivel de dependencia a los videojuegos, lo que puede afectar su salud y funcionamiento diario. Es importante tener en cuenta estas manifestaciones a la hora de analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes de la muestra estudiada.

Figura 1 Nivel de dependencia a los Videojuegos



*Fuente: Prueba realizada en SPSS V 29*

En el nivel de dependencia a los videojuegos, se encontró que, de 134 estudiantes encuestados, el 62.7% señalan que tienen un nivel alto de dependencia a los videojuegos, el 35.1% señalan que tienen un nivel medio de dependencia a los videojuegos y el 2.2% señalan que tienen un nivel bajo de dependencia a los videojuegos.

Tabla 8

		<i>Nivel de Agresividad</i>	
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	bajo	38	28.4
	medio	95	70.9
	alto	1	0.7
	Total	134	100.0

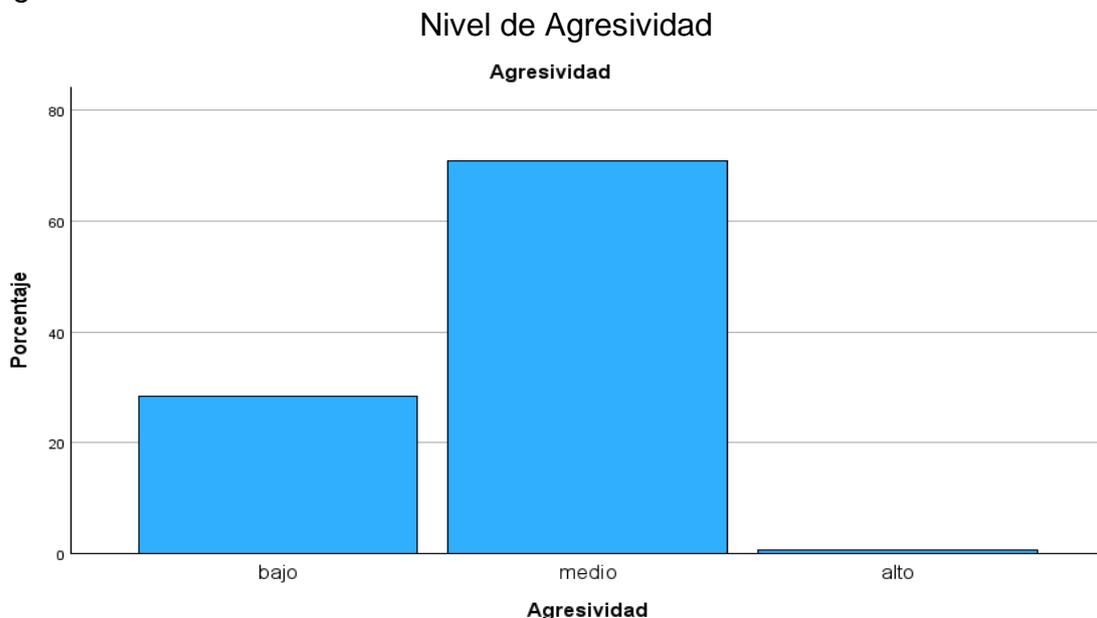
*Fuente: instrumento aplicado a los estudiantes.*

En su estudio, de 134 estudiantes encuestados, se encontró que el 70,9% reportó tener un nivel moderado de agresión. Esto indica que la mayoría de los estudiantes informaron experimentar niveles moderados de agresión en general. Además, el 28,4% de los estudiantes reportaron un alto nivel de agresión. Esto implica que una

proporción significativa de participantes informó altos niveles de agresión. Por otro lado, el 0.7% de los estudiantes reportaron un bajo nivel de agresión. Esto significa que un pequeño porcentaje de los encuestados dijo tener una baja propensión al comportamiento agresivo.

Estos resultados sugieren que la mayoría de los encuestados mostraron niveles moderados de agresión, lo que puede reflejar múltiples manifestaciones de agresión en su comportamiento. Es oportuno considerar estas manifestaciones para analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la conducta agresiva en los adolescentes de la muestra de estudio.

Figura 2



*Fuente: Prueba realizada en SPSS V 29*

En el nivel de Agresividad, se encontró que, de 134 estudiantes encuestados, el 70.9% señalan que tienen un nivel medio de agresividad, el 28.4% señalan que tienen un nivel medio de agresividad y el 0.7% señalan que tienen un nivel bajo de agresividad.

Tabla 9

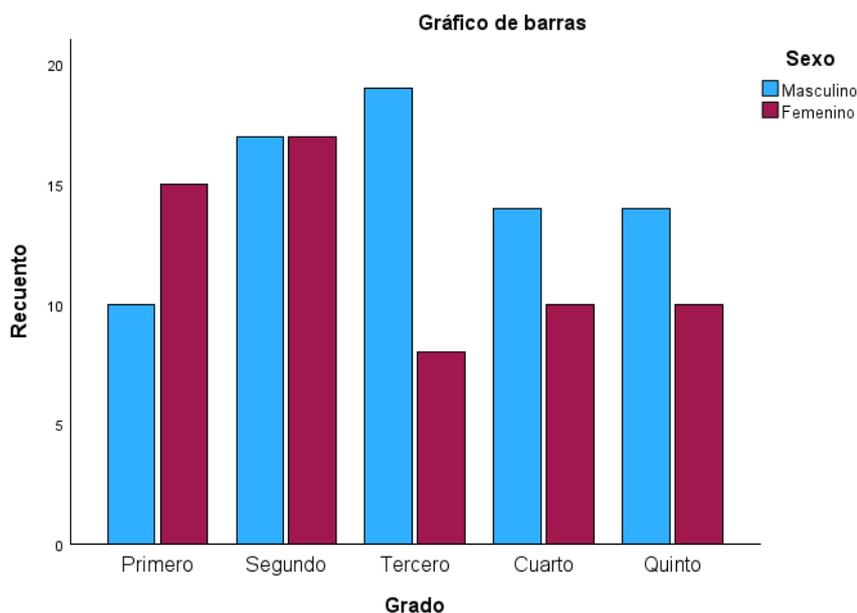
*Características sociodemográficas de los estudiantes*

		Grado										Total	
		Primero		Segundo		Tercero		Cuarto		Quinto		fi	%
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Sexo	Masculino	10	7.5	17	12.7	19	14.2	14	10.4	14	10.4	74	55.2
	Femenino	15	11.2	17	12.7	8	6	10	7.5	10	7.5	60	44.8
Total		25	18.7	34	25.4	27	20.2	24	17.9	24	17.9	134	100.0

*Fuente: Prueba realizada en SPSS V 29*

Se observan las características sociodemográficas de los estudiantes de los grados de primero a quinto de secundaria en donde el 55,2 % son hombres y el 44.8% son mujeres.

Figura 3 Características sociodemográficas de los estudiantes



Se observan las características sociodemográficas de los estudiantes de los grados de primero a quinto de secundaria en donde el 55,2 % son hombres y el 44.8% son mujeres.

### 3.2. Discusión

En esta investigación el objetivo general fue: Determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023. Se aplicó el coeficiente de correlación Rho de Spearman, donde se evidencia una relación directa entre ambas variables. Lo que permite aceptar la hipótesis alterna. Este resultado se contrasta con lo hallado por Nonalaya y Solís (2020) en su estudio tuvo como objetivo general definir la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una institución pública. Fue un estudio de tipo no probabilístico por conveniencia, y de diseño no experimental, de corte transversal, correlacional causal. Dentro de los resultados, se obtuvo una rho de 0,72 que indica una correlación alta y directamente proporcional, y una significancia  $<0.001$  lo cual indica significancia estadística de los resultados. De igual manera la investigación realizada por Ramírez (2020) evaluó la relación entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo entre estudiantes de secundaria en una institución educativa pública. Usó el análisis de Spearman para estudiar la relación entre estas variables. Los resultados obtenidos en el análisis demostraron una asociación moderadamente positiva y altamente significativa (rho = 0,461) y una significancia  $< 0,000$  entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria. Esto sugiere que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, también aumenta la agresión en estos estudiantes. Así también en la investigación realizada por Chiclayo (2021), la cual tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria. En los resultados se evidencia la relación entre las variables dependencia de videojuegos y la variable agresividad al obtener una correlación de 0,334 siendo positiva baja, altamente significativa entre las variables y una significancia de 0,01 lo cual indica significancia estadística de los resultados.

Según los resultados se evidencia relación entre las variables, lo que quiere decir que la dependencia a los videojuegos tiene influencia en el comportamiento agresivo de los estudiantes. Se llegó a esta conclusión teniendo en cuenta la

correlación que obtuvo el estudio de nuestras variables, donde considera la dependencia a los videojuegos como uno de los factores que impacta de forma directa en las conductas agresivas de los estudiantes. El vínculo entre los videojuegos y el comportamiento agresivo ha sido objeto de mucho debate y estudio. En algunas investigaciones han encontrado un vínculo entre el tiempo dedicado a jugar videojuegos, pero también han sugerido que los efectos pueden depender de varios factores, como el contenido violento de los videojuegos y la personalidad del jugador.

Con respecto al primer objetivo específico: Delimitar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad física de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023. Encontramos que se evidencia una relación directa entre la variable dependencia de Videojuegos y la dimensión agresividad física de la variable agresividad. Corroborando esta información demuestra similitud con la investigación realizada por Ramírez (2021) que tuvo como finalidad identificar Correlación entre Adicción a Videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria. En el análisis de correlación de Spearman, se encontró relación altamente significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión física de la variable agresión ( $\rho = .402^{**}$ ) y una significancia  $< 0,000$  lo cual nos indica que a mayor adicción a videojuegos mayor agresión física. También demuestra gran similitud con la investigación realizada por Nonalaya y Solís (2020) que tuvo como objetivo definir la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una institución pública. La correlación entre adicción total con respecto a agresividad física presentó una rho de 0.723 que indica una correlación alta y directamente proporcional, con un coeficiente de determinación de 0.523 que nos indica que el resultado de la rho de Spearman. Se obtuvo una sig. Bilateral  $< 0.001$  lo cual indicaría significancia estadística de los resultados.

Según lo descrito podemos aportar que, si existe un vínculo entre la dependencia de videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes, esto quiere decir que mientras más horas pase sentado un adolescente jugando videojuegos violentos mayor va a ser el índice de agresividad física. Si bien existe

un debate sobre la relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas, no es posible establecer una relación causal directa basada únicamente en el tiempo dedicado a jugar videojuegos violentos. Es importante considerar otros factores y profundizar para comprender mejor esta compleja relación.

En función al segundo objetivo específico: Identificar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad verbal de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023. Se obtuvo una relación directa entre la variable dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad verbal de la variable agresividad. Este resultado se contrasta con lo hallado por Ramírez (2021) que tuvo como finalidad análisis de correlación entre adicción a videojuegos y dimensión física de la agresión en estudiantes de secundaria. En los resultados se observa que existen correlación altamente significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión verbal de la variable agresión ( $\rho = .385^{**}$ ) y una significancia  $<0.01$ , esto nos indica, que a mayor adicción a videojuegos mayor agresión verbal. También demuestra gran similitud con la investigación realizada por Nonalaya y Solis (2020) que tuvo como objetivo definir la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una institución pública. Obtuvo una correlación entre Adicción total con respecto a Agresividad Verbal presenta una rho de 0.702 que indica una correlación alta y directamente proporcional. También se obtuvo una Sig. Bilateral  $<0.001$  lo cual indicaría significancia estadística de los resultados.

Ante estos resultados llegamos a la conclusión que la dependencia de videojuegos tiene gran influencia en la agresividad verbal. Esto quiere decir que si no tenemos en cuenta la hora en que los estudiantes juegan pueden ser más propensos de utilizar vocabularios agresivos. Si asumimos que existe una relación entre la dependencia de los videojuegos y la agresividad verbal, es válido considerar que el contenido y la naturaleza de los videojuegos pueden influir en la forma en que los estudiantes se expresan verbalmente. Los videojuegos con contenido violento o agresivo podrían exponer a los jugadores

a situaciones en las que se utiliza un lenguaje agresivo, lo que potencialmente podría influir en su comportamiento verbal en otros contextos.

Con respecto al tercer objetivo específico: Analizar la relación entre las dimensiones dependencia de videojuegos y la dimensión de hostilidad de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023. Donde se evidencia una relación directa entre la variable dependencia de Videojuegos y la dimensión de Hostilidad. Este resultado se contrasta con lo hallado por Ramírez (2021) que tuvo como finalidad analizar la correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Hostilidad de la Agresión en estudiantes de secundaria, en donde obtuvo una correlación altamente significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresión ( $\rho = .357^{**}$ ), y una significancia  $<0.01$  con tamaño efecto bajo, esto quiere decir que a mayor adicción a videojuegos mayor agresión hostil. También se evidencia similitud con la investigación realizada por Nonalaya y Solis (2020) que tuvo como objetivo definir la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una institución pública. En la correlación entre Adicción total con respecto a la dimensión de hostilidad presentó una rho de 0.621 que indica una correlación alta y directamente proporcional. También se ha obtenido una Sig. Bilateral  $<0.001$  lo cual indicaría significancia estadística de los resultados.

Según lo descrito podemos aportar que los estudios de la dependencia de los videojuegos son importantes para prevenir las conductas hostiles de los estudiantes. Estos estudios nos permiten comprender la relación que existe entre la dependencia de los videojuegos y la hostilidad, ante mayor dependencia mayor agresividad hostil. Si los estudios muestran consistentemente una relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad, esta información podría usarse para desarrollar programas educativos que promuevan el uso de videojuegos de un solo uso de manera sana y equilibrada. Esto puede incluir educar a los estudiantes sobre los posibles efectos negativos de la adicción a los videojuegos en su comportamiento y promover el desarrollo de habilidades sociales y emocionales para controlar su comportamiento, controlar la frustración

y la agresión. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad puede ser compleja y estar influenciada por muchos factores, como el contenido específico y la naturaleza del juego a entornos individuales y sociales. Por lo tanto, es necesario realizar una investigación rigurosa y considerar diferentes puntos de vista antes de sacar conclusiones firmes y diseñar salidas efectivas.

En cuanto al cuarto objetivo específico: Determinar la relación entre las dimensiones dependencia de videojuegos y la dimensión de ira de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023. Donde se evidenció una relación directa entre la variable dependencia de Videojuegos y la dimensión de ira de la variable agresividad. Lo que se contrasta con lo hallado por Ramírez (2021) que tuvo como finalidad análisis de correlación entre Adicción a Videojuegos y dimensión Ira de la Agresión en estudiantes de secundaria. Obtuvo una correlación de Spearman altamente significativas entre adicción a videojuegos y la dimensión ira de la variable agresión ( $\rho = 0.383^{**}$ ) y una significancia  $<0.01$  con tamaño efecto bajo, esto quiere decir que a mayor adicción a videojuegos mayor ira. También se contrasta la investigación realizada por Nonalaya y Solis (2020) que tuvo como objetivo definir la relación entre la adicción a videojuegos y la ira en una institución pública. En la correlación La correlación entre Adicción total con respecto a la dimensión de ira presenta una rho de 0.617 que indica una correlación moderada y directamente proporcional. También se obtuvo una Sig. Bilateral  $<0.001$  lo cual indicaría significancia estadística de los resultados.

Tras lo descrito, se puede decir que la dependencia a los videojuegos influye a que los estudiantes presenten problemas de ira y que al pasar mayor tiempo de dependencia se irá incrementando en los estudiantes si no se tiene una adecuada intervención y control por parte de los padres de familia. Cuando los estudiantes pasan mucho tiempo jugando videojuegos, especialmente aquellos con contenido violento o agresivo, pueden experimentar altos niveles de excitación emocional, lo que puede afectar su capacidad para manejar su ira y frustración en otros aspectos de sus vidas. Además, el

aislamiento social que puede acompañar a la adicción a los videojuegos también puede contribuir a problemas de ira y dificultades en las relaciones interpersonales. Es fundamental que los padres o tutores tengan un papel activo en la fijación de límites y control del tiempo de los videojuegos. Esto significa establecer reglas claras sobre el tiempo de juego permitido, fomentar el equilibrio con otras actividades y brindar alternativas saludables para la recreación y la socialización. Asimismo, es importante promover la comunicación abierta con los estudiantes, sensibilizarlos sobre el uso responsable de los videojuegos y enseñarles estrategias para controlar adecuadamente la ira y la frustración.

#### **IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

##### **4.1. Conclusiones**

En relación al objetivo general, se determinó a través del coeficiente de Rho de Spearman en donde se evidenció que existe un grado de correlación positiva muy fuerte, consiguiendo una correlación con un valor de 0.815\*\*, aseverando una relación directa de la variable dependencia de videojuegos y agresividad, asimismo se logró un Sig. Bilateral de 0.001 menor a 0.05, admitiendo rechazar la hipótesis nula y finalmente aceptar la alterna.

En referencia al primer objetivo específico, se delimitó un existente grado de correlación positiva muy fuerte, consiguiendo un valor de 0.844\*\*, aseverando de una relación directa y proporcional de la variable dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad física de la variable agresividad, asimismo se logró un Sig. Bilateral de 0.001 menor a 0.05, admitiendo rechazar la hipótesis nula y finalmente aceptar la alterna.

En referencia al segundo objetivo específico, se identificó un existente grado de correlación positiva considerable, consiguiendo un valor de 0.730\*\*, aseverando de una relación directa y proporcional de la variable dependencia de videojuegos y la dimensión agresividad verbal de la variable agresividad, asimismo se logró un Sig. Bilateral de 0.001 menor a 0.05, admitiendo rechazar la hipótesis nula y finalmente aceptar la alterna.

En referencia al tercer objetivo específico, se analizó un existente grado de correlación positiva considerable, consiguiendo un valor de 0.674\*\*, aseverando de una relación directa y proporcional de la variable dependencia de videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresividad, asimismo se logró un Sig. Bilateral de 0,001 menor a 0.05, admitiendo rechazar la hipótesis nula y finalmente aceptar la alterna.

En referencia al cuarto objetivo específico, se determinó un existente grado de correlación positiva muy fuerte, consiguiendo un valor de 0.820\*\*, aseverando de una relación directa y proporcional de la variable dependencia de videojuegos y la dimensión ira de la variable agresividad, asimismo se logró un Sig. Bilateral de 0,001 menor a 0.05, admitiendo rechazar la hipótesis nula y finalmente aceptar la alterna.

#### 4.2. Recomendaciones

Se recomienda a la institución educativa, estar más pendientes a los comportamientos agresivos de los adolescentes influenciados por la práctica excesiva de videojuegos, capacitando a los docentes, brigadieres, padres de familia, diseñando y ejecutando plan de intervención relacionado con temas que expliquen los efectos negativos de la dependencia a los videojuegos y la agresividad, enseñar técnicas de manejo del estrés, control de impulsos, resolución de conflictos, promover actividades recreativas y deportivas, además de proporcionar un apoyo individualizado a los estudiantes, involucrar la participación de los padres de familia y establecer un sistema de seguimiento para evaluar el progreso de los estudiantes y realizar ajustes en el plan de intervención las cuales serán dirigidas a los adolescentes y se realizarán en colaboración entre los directivos, padre de familia, docente y auxiliar.

A los docentes, fortalecer sus estrategias de enseñanza y aprendizaje, haciendo las clases más dinámicas, realizándole el seguimiento del plan de intervención de habilidades sociales y tener el registro de los adolescentes.

A los padres de familia, fortalecer el vínculo familiar y social del estudiante, implementarle los valores, crear rutinas en familia, realizar actividades juntos, crearle horarios del uso de videojuegos donde exista comunicación asertiva y llevar un seguimiento del tiempo de ocio del adolescente.

A los adolescentes, establecerse horario de videojuegos, crear hábitos de estudio, realizar actividades grupales donde se desarrollen técnicas de respiración, relajación, meditación, expresen sus opiniones de manera adecuada, abriendo canales de diálogo, evitando así la dependencia de videojuegos y promoviendo la convivencia e integración entre compañeros.

A los futuros investigadores, realizar estudios en poblaciones similares que permitan consolidar la información encontrada entre ambas variables, obteniendo mayores hallazgos basado en evidencias científicas.

## REFERENCIAS

- Andrade, M. y Rivas, D. (2018). Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica. [Tesis para obtener el título profesional, Universidad de Cuenca].  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/21530>
- Andreu, J., Peña, M. y Ramírez, J. (2009). Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*.  
[http://www.aepcp.net/arc/\(4\)\\_2009\(1\)\\_Andreu\\_Pena\\_Ramirez.pdf](http://www.aepcp.net/arc/(4)_2009(1)_Andreu_Pena_Ramirez.pdf)
- Barrera, J. (2020) La agresividad, conceptos y teorías. España. *Psicoactiva*.  
<https://www.psicoactiva.com/blog/laagresividad/>
- Bozoglan, B. (2019). The Impact of Family on Digital Addiction: An Overview. *Europa:IGI Global Disseminator of Knowledge*  
<http://dx.doi.org/10.4018/978-1-5225-8449-0.ch002>
- Buss, A. H., y Perry, M. (1992). El Cuestionario de Agresión. *Revista de Personalidad y Psicología Social*.  
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Carbonell, X. (2020). La industria de los videojuegos contra el trastorno de juego por Internet: el partido del siglo.  
<https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/download/372036/465593>
- Carrillo, D. (2018) Factores asociados a las conductas agresivas de los adolescentes que acuden a las instituciones educativas públicas en el municipio Valencia, estado Carabobo.  
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/51/a rt14.pdf>

- Condori, P. (2020). Universo, población y muestra. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Condor, F. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor\\_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cortez, L y Neill, D. (2018). Procesos y Fundamentos de la investigación científica. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Chiclayo, C. (2021). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75392>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Flores. H. (2020). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019. [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda\\_Tesis\\_Maestro\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guevara, C. y Geiner, I.(2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara\\_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- González, A., y Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. <file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/factores de videojuegos.pdf>
- Imaz, R., Pérez, C., Martínez, M., J. M., Barbero, S. & Elúa, S. (2018) La conducta violenta en la adolescencia. [https://www.researchgate.net/publication/319092136\\_La\\_conducta\\_violenta\\_en\\_la\\_adolescencia](https://www.researchgate.net/publication/319092136_La_conducta_violenta_en_la_adolescencia)
- Kim, E., Yim, H., Jeong, H., Jo, S., Lee, H., Son, H. y Han, H. (2018). La asociación entre la agresión y el riesgo de trastorno de los juegos de Internet en adolescentes coreanos: el efecto de mediación del estilo de comunicación padre-adolescente. <https://www.eepih.org/upload/pdf/epih-40-e2018039.pdf>
- Labrado, F., Bernaldo, M., Estupiña, F., Fernández-Arias, I. y Labrador, M. (2014). Conductas adictivas. En Ezpeleta, L. y Toro, J. Psicopatología del desarrollo. Madrid: Pirámide. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=873327>
- López, J., Ortet, J., Ibañez, M. y Mezquita, L. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. Agora de Salut. [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186996/15\\_Lopez%20Etkin.pdf?seq](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186996/15_Lopez%20Etkin.pdf?seq)
- Mancheno, J. (2020). Internet y comportamientos agresivos, en la unidad educativa cristiana “verbo”. Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6680/1/unach-ec-fcehtg-p.educ-2020-000036.pdf>

- Martínez, J. (2023). El 58% de la población en Perú es gamer. Adlatina  
<https://www.adlatina.com/publicidad/el-58-de-la-poblacion-en-peru-es-gamer>
- Mendoza, F. (2021). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática. [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán].  
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8656/Mendoza%20Carmona%20Franco%20Andree.pdf?sequence=1&isAlloved=y>
- Ministerio de Salud. (2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemicovid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-yadolescentes>
- Nonalaya, M. y Solis, M. (2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62038>
- Núñez, M; Morillas S, Muñoz D. (2015). Principios de condicionamiento clásico de Pávlov en la estrategia creativa publicitaria.  
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568044.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos.  
<https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Pérez Peláez, M. E., & Cernuda Lago, A. (2020). La actividad artística como regulador de los procesos de ansiedad y agresividad en niños.  
<https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/17739>

- Quispe, M. (2016). El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016 (Tesis de Licenciatura). <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3260>
- Ramírez, R. (2021). Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63311>
- Reyes, K., Toledo, M., Sánchez-Chávez, N., Reyes-Gómez, U., & Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: Ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana De Pediatría*, 81(2), 74-78. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp2014/sp142g.pdf>
- Rojas, F. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93523/Rojas\\_RFK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93523/Rojas_RFK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rusca, F., Cortez, C., Tirado, B. y Strobbe, M. (2020). An approach on mental health of children, adolescents and caregivers in the COVID-19 context in Peru. *Acta Med Peru*, 37(4), 556-8. <http://www.scielo.org.pe/pdf/amp/v37n4/1728-5917-amp-37-04556.pdf>
- Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa. (2020). Guía para la elaboración y aplicación de encuestas. <https://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12982/6431/Gu%C3%ADa%20para%20elaboraci%C3%B3n%20y%20aplicaci%C3%B3n%20de%20encuestas.pdf?sequen1&isAllowed=y>

- SINEASE (2020). Guía de técnicas e instrumentos de recojo de información para evaluadores externos. <https://hdl.handle.net/20.500.12982/6480>
- Thorndike y Skinner, (1965). El condicionamiento operante. <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2012/est-Psico/4.pdf>
- Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación. [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf)
- Tintaya, Y. (2018). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de buss y perry-aq en adolescentes de Lima. SUR. <https://core.ac.uk/download/pdf/328019924.pdf>
- Torres, A. (2018) Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento. Barcelona, España. Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/clinica/adiccion-a-videojuegos>
- Vera, C. (2018) Essalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental. Lima, Perú. <http://essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>
- Villena. C (2019). Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de chorrillos, 2019. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1265?show=full>

**ANEXOS**

**ANEXO 01: ACTA DE REVISIÓN DE SIMILITUD DE LA INVESTIGACIÓN**

Yo **Dra. López Ñiquen Karla Elizabeth** docente del curso de **Investigación II** del Programa de Estudios de la **escuela profesional de psicología** y revisor de la investigación de los estudiantes **Mogollon Colchao Daniel Alberto, Perez Figueroa Johan Franco**, titulada:

**DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023**

Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del **porcentaje 18%**, verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud TURNITIN. Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre índice de similitud de los productos académicos y de investigación en la Universidad Señor de Sipán S.A.C., aprobada mediante Resolución de Directorio N° 145-2022/PD-USS.

En virtud de lo antes mencionado, firma:

Dra. López Ñiquen Karla Elizabeth	DNI: 41417615	
-----------------------------------	---------------	---

Pimentel, 22 de julio del 2023

**ANEXO 02: ACTA DE APROBACIÓN DEL ASESOR**

Yo **Mg. Luna Lorenzo Leonardo** quien suscribe como asesor designado mediante Resolución de Facultad N° **015-2022/PD-USS**, del proyecto de investigación titulado **DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023** desarrollado por los estudiantes **Mogollon Colchao Daniel Alberto, Perez Figueroa Johan Franco** del Programa de Estudios de la **escuela profesional de psicología** , acredito haber revisado, y declaro expedito para que continúe con los trámites pertinentes.

Resolución de Directorio N° 015-2022/PD-USS.

En virtud de lo antes mencionado, firma:

Mg. Luna Lorenzo Leonardo	DNI: 17533179	
---------------------------	---------------	---

Pimentel, 18 de abril del 2024

**ANEXO 03 AUTORIZACIÓN PARA EL RECOJO DE INFORMACIÓN**

**Cayaltí, Mayo 2023**

**Quien suscribe:**

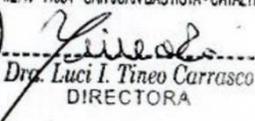
**Sra. Luci Imelda Tineo Carrasco**

DIRECTORA/I.E. PÚBLICA “SAN JUAN BAUTISTA” - CAYALTÍ

**AUTORIZA: Permiso para recojo de información pertinente en función del proyecto de investigación, denominado: “DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023”**

Por el presente, la que suscribe, señora Luci Imelda Tineo Carrasco, representante legal de la I.E.I.P.S. N° 11084 “San Juan Bautista” – Cayaltí AUTORIZO a los estudiantes: Mogollon Colchao Daniel Alberto, identificado con DNI N° 75933973 y Perez Figueroa Johan Franco identificado con DNI N° 73948267 de la Escuela Profesional de Psicología, y autores del trabajo de investigación denominado “DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023”, al uso de dicha información que conforma el expediente técnico así como hojas de memorias, cálculos entre otros como planos para efectos exclusivamente académicos de la elaboración de tesis, enunciada líneas arriba de quien solicita se garantice la absoluta confidencialidad de la información solicitada.

Atentamente.

 UGEL - CHICLAYO  
I.E. N° 11084 - SAN JUAN BAUTISTA - CAYALTÍ  
  
Dra. Luci I. Tineo Carrasco  
DIRECTORA

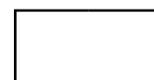
## OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

<b>VARIABLES</b> <b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Técnica e instrumento de recolección de datos</b>
<b>Dependencia de videojuegos</b> Es un conjunto de comportamientos que se caracterizan por el uso exagerado y continuo de videojuegos, primero para entretenerse y luego paulatinamente ocupando más tiempo y descuidando otras actividades personales Causando dificultad e incomodidad cuando se quiere dejar de jugar. (Chóliz y Marco, 2011)	Se mide mediante los distintos Baremos según Chóliz y Marco, donde: 72 a más muy alto. 51 – 71 alto. 26 – 50 medio. 0 – 25 bajo.	Abstinencia.	Frustración, enfado, irritabilidad, ansiedad.	<b>3,4,6,7,10,11, 13,14,21,25</b>	<b>Test de dependencia de videojuegos (TDV).</b>
		Abuso y tolerancia.	Desorganización. negligencia, Insatisfacción, abandono de otras actividades, irresponsabilidad.	<b>1,5,8,9,12.</b>	
		Problemas ocasionados por los videojuegos.	Privación del sueño, disminución de actividades	<b>16,17,19,23.</b>	

			familiares y sociales, abandono, baja productividad.		
		Dificultad de control	Permanecía en el juego, ansiedad.	<b>2,15,18,20,22,24</b>	
<p align="center"><b>Agresividad</b></p> <p>Es un comportamiento violento y destructivo hacia otro, la agresión puede darse de dos formas, física y verbal, además puede estar acompañada de hostilidad e ira. (Buss y Perry, 1992).</p>	<p align="center">Se mide a través de los distintos Baremos según Buss y Perry, donde: 99 – 145 muy alto. 83 – 98 alto. 68 – 82 medio. 52 – 67 bajo. 1 – 51 muy bajo.</p>	Agresividad física.	Violentas conductas.	<b>1,5,9,3,17,21,24,27,29.</b>	<p align="center"><b>Cuestionario de agresión (AQ).</b></p>
		Agresividad verbal.	Respuesta verbal con amenazas e insultos.	<b>2,6,10,14,18</b>	
		Hostilidad.	Rechazo, evaluación negativa del resto.	<b>4,8,12,16,20,23,26,28.</b>	
		Ira.	Sentimiento de furia y violencia.	<b>3,7,11,15,19,22,25.</b>	

## MATRÍZ DE CONSISTENCIA LÓGICA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Titulo	"DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023"				
Formulación del Problema	Hipótesis	Objetivo General	Objetivos Específicos	Tipo de Investigación	Diseño de Investigación
¿Cuál es la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023?	Existe relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.	Determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Delimitar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad física de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.</li> <li>• Identificar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de agresividad verbal de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.</li> <li>• Analizar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de hostilidad de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.</li> <li>• Determinar la relación entre las dimensiones de dependencia de videojuegos y la dimensión de ira de la variable agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023.</li> </ul>	Cuantitativa	diseño transversal correlacional



## TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Adaptado por Salas Edwin y Merino César (2017)

### DATOS DEL ESTUDIANTE

Grado:

Edad:

Sexo: M      F

Institución Educativa:

### INSTRUCCIONES

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

**TD:** Totalmente en desacuerdo.

**ED:** En desacuerdo.

**N:** Neutral.

**DA:** De acuerdo

**TA:** Totalmente de acuerdo.

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 prestada una a familiares o amigos					
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 mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y 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 antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					

<b>13</b>	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
<b>14</b>	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

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

**N:** Nunca

**RV:** Rara vez

**AV:** A veces

**CF:** Con frecuencia

**MV:** Muchas veces

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



## CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

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

### DATOS DEL ESTUDIANTE

Grado:

Edad:

Sexo: M      F

Institución Educativa:

### 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

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones

	<b>CF</b>	<b>BF</b>	<b>VF</b>	<b>BV</b>	<b>CV</b>
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					

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

# SOLICITUD DE CARTA DE PRESENTACIÓN A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMITIDA POR LA USS

**USS | UNIVERSIDAD  
SEÑOR DE SIPÁN**

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Pimentel, Abril de 2023

Señora

**LUCI IMELDA TINEO CARRASCO**

DIRECTORA / I.E. PÚBLICA "SAN JUAN BAUTISTA" - CAYALTÍ

Presente.

**Asunto:** Autorización para realizar la aplicación de instrumento.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo a nombre de la Facultad de Derecho y Humanidades - Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Señor de Sipán, asimismo teniendo presente su alto espíritu de colaboración, le solicito gentilmente autorice el ingreso a los estudiantes del **XI ciclo**, de la asignatura **"Investigación II**, para que ejecute su investigación denominada "DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023".

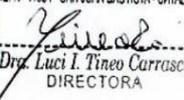
A continuación, se detalla a los estudiantes:

- Mogollón Colchao Daniel Alberto
- Pérez Figueroa Johan Franco

Sin otro en particular, agradezco de su amable consideración a la presente y oportuna respuesta, me despido no sin antes expresarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,

  
  
**USS**  
Dra. Zuplitt Jacquelin Berjano Benites  
Directora de la Escuela Profesional  
de Psicología  
UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN S.A.C.

  
**UGEL - CHICLAYO**  
I.E. N° 11004 - SAN JUAN BAUTISTA - CAYALTÍ  
  
Dra. Luci I. Tineo Carrasco  
DIRECTORA

**CAMPUS UNIVERSITARIO**  
Km. 5 carretera a Pimentel  
T. 074 481610

 /ussipan

**CENTROS EMPRESARIALES**  
Avenida Luis Gonzales 1004  
T. 074 481621

 ussipan

**ESCUELA DE POSGRADO**  
Calle Elías Aguirre 933  
T. 074 481625

 Central 074 481610

# SOLICITUD DE CARTA DE ACEPTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Cayaltí, Mayo 2023

Sra.

**Dra. Nelly Dioses Lescano**  
Decana Facultad Humanidades  
Universidad Señor de Sipán

Presente. –

**ASUNTO:** Permiso para aplicación de instrumentos de investigación

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo a nombre de la I.E.,I.P.S. N°11084 “San Juan Bautista” – Cayaltí, asimismo brindarles el permiso de aplicación de instrumentos a nuestros alumnos del nivel secundario, con el propósito de realizar la investigación “DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023” que será realizada por los estudiantes Mogollon Colchao Daniel Alberto identificado con DNI 75933973 y Pérez Figueroa Johan Franco identificado con DNI 73948267.

Sin otro en particular, me despido expresándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

UGEL - CHICLAYO  
I.E. N° 11084 - SAN JUAN BAUTISTA - CAYALTÍ



Dra. Luci I. Tineo Carrasco  
DIRECTORA



**EVIDENCIAS DE FOTOS CON LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**





# EVIDENCIAS DE ENCUESTAS RESPONDIDAS POR LOS PROFESORES SOBRE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

ENCUESTA A PROFESORES SOBRE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

1. De vez en cuando observa que algunos estudiantes no pueden controlar sus impulsos de golpear a otra persona.  
 a) SI  
 b) NO
2. De vez en cuando observa que algunos estudiantes suelen involucrarse en peleas.  
 a) SI  
 b) NO
3. De vez en cuando observa que algunos estudiantes han amenazado con golpear a otros compañeros.  
 a) SI  
 b) NO
4. De vez en cuando observa que algunos estudiantes rompen cosas.  
 a) SI  
 b) NO
5. De vez en cuando observa que algunos estudiantes se enfadan cuando una cosa no les sale bien.  
 a) SI  
 b) NO
6. De vez en cuando observa pérdida de interés por venir al colegio.  
 a) SI  
 b) NO
7. De vez en cuando observa que algunos estudiantes han empezado a bajar sus calificaciones.  
 a) SI  
 b) NO
8. De vez en cuando observa que los estudiantes muestran pérdida de interés de socializar con sus compañeros.  
 a) SI  
 b) NO
9. De vez en cuando observa que los estudiantes muestran pérdida de concentración en sus tareas asignadas.  
 a) SI  
 b) NO
10. De vez en cuando observa que los estudiantes muestran pérdida de interés emocional.  
 a) SI  
 b) NO

ENCUESTA A PROFESORES SOBRE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

1. De vez en cuando observa que algunos estudiantes no pueden controlar sus impulsos de golpear a otra persona.  
 a) SI  
 b) NO
2. De vez en cuando observa que algunos estudiantes suelen involucrarse en peleas.  
 a) SI  
 b) NO
3. De vez en cuando observa que algunos estudiantes han amenazado con golpear a otros compañeros.  
 a) SI  
 b) NO
4. De vez en cuando observa que algunos estudiantes rompen cosas.  
 a) SI  
 b) NO
5. De vez en cuando observa que algunos estudiantes se enfadan cuando una cosa no les sale bien.  
 a) SI  
 b) NO
6. De vez en cuando observa pérdida de interés por venir al colegio.  
 a) SI  
 b) NO
7. De vez en cuando observa que algunos estudiantes han empezado a bajar sus calificaciones.  
 a) SI  
 b) NO
8. De vez en cuando observa que los estudiantes muestran pérdida de interés de socializar con sus compañeros.  
 a) SI  
 b) NO
9. De vez en cuando observa que los estudiantes muestran pérdida de concentración en sus tareas asignadas.  
 a) SI  
 b) NO
10. De vez en cuando observa que los estudiantes muestran pérdida de interés emocional.  
 a) SI  
 b) NO

## EVIDENCIAS DE PROFESORES RESPONDIENDO A LAS ENCUESTAS



# EVIDENCIA DE AUTORIZACIÓN DE INSTRUMENTO “TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS” (TDV)

SOLICITO AUTORIZACIÓN DE INSTRUMENTO (TDV)

Externo Recibidos x

✕ 🖨️ 📄



**JOHAN FRANCO PEREZ FIGUEROA** <pfigueroajohanf@crece.uss.edu.pe>  
para mariano.choliz

sáb, 3 dic, 16:50 (hace 8 días) ☆ ↶ ⋮

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Johan Franco Pérez Figueroa estudiante de la carrera de psicología de la Universidad Señor de Sipán, actualmente junto a mi compañero Mogollon Colchao Daniel Alberto nos encontramos realizando nuestro proyecto de investigación, el motivo por el cual le escribo es para solicitar a su persona se me otorgue la autorización para el uso del instrumento del Test de Dependencia de videojuegos (TDV) el mismo que será utilizado con fines académicos.

Agradezco de antemano su atención y espero su pronta respuesta.

Atte., Pérez Figueroa Johan Franco.



**Mariano Choliz**  
para mi

lun, 5 dic, 12:38 (hace 6 días) ☆ ↶ ⋮

Por supuesto que podéis utilizar el cuestionario. Además, me gustaría mucho conocer los resultados de vuestras investigaciones

Saludos cordiales

Mariano Chóliz

--

\*\*\*\*\*  
Mariano Chóliz, PhD  
Professor  
Head of the Gambling and Technological Addictions Research Unit  
Psychology School  
University of Valencia  
Spain  
\*\*\*\*\*

\*\*\*

Activar Windows  
Ve a Configuración para activar Windows.

# EVIDENCIA DE AUTORIZACIÓN DE INSTRUMENTO “CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)”

SOLICITO AUTORIZACIÓN DE CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) DE BUSS Y PERRY ADAPTADO POR USTED

Externo Recibidos x

✕ 🖨️ 📄



**JOHAN FRANCO PEREZ FIGUEROA** <pfigueroajohanf@crece.uss.edu.pe>  
para maria\_luisa93@hotmail.com

sáb, 3 dic, 21:19 (hace 8 días) ☆ ↶ ⋮

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Johan Franco Pérez Figueroa estudiante de la carrera de psicología de la Universidad Señor de Sipán, actualmente junto a mi compañero Mogollon Colchao Daniel Alberto nos encontramos realizando nuestro proyecto de investigación, el motivo por el cual le escribo es para solicitar a su persona se me otorgue la autorización para el uso del cuestionario de Agresión (AQ) adaptado por usted, el mismo que será utilizado con fines académicos.

Agradezco de antemano su atención y espero su pronta respuesta.

Atte., Pérez Figueroa Johan Franco.



**maría luisa matalinares Calvet**  
para mi

dom, 4 dic, 21:05 (hace 7 días) ☆ ↶ ⋮

Buenas noches Johan. Pueden usarlo. Solo hagan las citas correspondientes.

*María Luisa Matalinares Calvet*

Invitaci??n para visualizar la REVISTA DE INVESTIGACION EN PSICOLOGIA

Haz un clic aqui??, en cualquiera de las siguientes direcciones virtuales y disfruta de la investigaci??n psicol??gica promovida en San Marcos, Decana de Am??rica.

SISBI UNMSM  
<http://www.unmsm.edu.pe/psicologia/publicaciones2.htm>

SCIELO PERU  
[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_serial&lng\\_pt/pid\\_1609-7475/nrm\\_iso](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_serial&lng_pt/pid_1609-7475/nrm_iso)

Activar Windows  
Ve a Configuración para activar Windows.

## EVIDENCIAS DE INSTRUMENTOS APLICADOS



## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Magali Delgado Vasquez..... identificado/a con DNI 4.2.09.43.59. he aceptado voluntariamente la invitación para que mi menor hijo/a participe en la investigación titulada:

DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN “ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CAYALTÍ, 2023”

Se me ha informado claramente sobre los estudiantes del XI ciclo de la escuela de Psicología de la Universidad Señor de Sipán, Mogollon Colchao Daniel Alberto y Perez Figueroa Johan Franco, como responsables de la investigación. Asimismo, el propósito del estudio es de alcance estrictamente académico, y que responderá a dos instrumentos de manera anónima:

Test de dependencia de videojuegos (TDV) autores Chóliz y Marco, Adaptado por Salas Edwin y Merino César (2017)

Cuestionario de Agresión (AQ) autores Buss y Perry, Adaptado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)

También sé, que la información que se proporcionará será confidencial, y solo será utilizada para los fines de la investigación, también he sido informado de los riesgos y beneficios, que la participación es voluntaria y confidencial.

En cualquier momento, mi hijo/a puede retirarse de la investigación, incluso, durante la aplicación de las pruebas.

Como prueba que entendí lo que han leído y explicado, firmo el presente documento.

Mi firma:



Fecha: 05-06-2023

## Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia de Videojuegos	.397	134	<.001	.658	134	<.001
Agresividad	.440	134	<.001	.602	134	<.001

Nota. Se puede apreciar en la tabla la prueba de normalidad aplicada a las variables de investigación, considerando una muestra de 134 estudiantes, se utilizó la prueba de Kolmogorov – Smirnov, en donde se puede evidenciar una significancia menor a 0.001 lo que indica que las variables tienen distribución no paramétrica.