



**UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL**

**TESIS**

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

**“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN  
ALUMNOS DE 4º Y 5º DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
PRIVADA DE PARCONA, ICA, EN EL AÑO 2024”**

**AUTOR:**

**GINO PAOLO BARRAGÁN RUIDIAS**

<https://orcid.org/0009-0003-3298-7583>

**ASESOR:**

**DRA. DELIA GLADYS RICO CHANAME**

<https://orcid.org/0000-0003-2452-8240>

**LIMA – PERÚ- 2025**

# TESIS "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ALUMNOS DE 4° Y 5° DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE PARCONA, ICA, EN EL AÑO 2024"

## INFORME DE ORIGINALIDAD

|                     |                     |               |                         |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| 23%                 | 23%                 | %             | %                       |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

## FUENTES PRIMARIAS

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 1  | <a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a><br>Fuente de Internet                                     | 8%  |
| 2  | <a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a><br>Fuente de Internet             | 3%  |
| 3  | <a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                     | 2%  |
| 4  | <a href="https://intra.uigv.edu.pe">intra.uigv.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                               | 2%  |
| 5  | <a href="https://repositorio.ujcm.edu.pe">repositorio.ujcm.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                   | 2%  |
| 6  | <a href="https://repositorio.uigv.edu.pe">repositorio.uigv.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                   | 1%  |
| 7  | <a href="https://1library.co">1library.co</a><br>Fuente de Internet   | 1%  |
| 8  | <a href="https://repositorio.autonoma.edu.pe">repositorio.autonoma.edu.pe</a><br>Fuente de Internet           | <1% |
| 9  | <a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a><br>Fuente de Internet   | <1% |
| 10 | <a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a><br>Fuente de Internet               | <1% |
| 11 | <a href="https://repositorio.autonomadeica.edu.pe">repositorio.autonomadeica.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1% |

## **DEDICATORIA**

Se lo dedico y agradezco a mis padres y a dios lograr esta meta, ayudando a los demás y desarrollándome como persona en el proceso. Y, por último, a todas las personas que me ayudaron en este largo camino, este logro también es de ustedes.

## **AGRADECIMIENTO**

A toda la plana administrativa de la Institución Educativa de Parcona, Ica, por permitir realizar de forma correcta y eficaz este trabajo. A mis asesores, por su dedicación, tiempo y esfuerzo

## ÍNDICE

|  |                     |
|--|---------------------|
| <b>CARÁTULA</b>  |                     |
| <b>DEDICATORIA</b>   | <b>2</b>            |
| <b>AGRADECIMIENTO</b>  | <b>3</b>            |
| <b>INDICE</b>  | <b>4</b>            |
| <b>RESUMEN</b>   | <b>10</b>           |
| <b>ABSTRACT</b>  | <b>11</b>           |
| <b>INTRODUCCIÓN</b>  | <b>11</b>           |
| <b>CAPÍTULO I</b>  | <b>13</b>           |
| <b>FUNDAMENTOS TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN</b>                 | <b>13</b>           |
| <b>1.1 MARCO TEÓRICO</b>                                       | <b>13</b>           |
| 1.1.1. Dependencia a los videojuegos:                          | 13                  |
| 1.1.2. Teoría comportamental de la agresión:                   | 16                  |
| <b>1.2. ESTUDIOS, ANTECEDENTES SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO:</b> | <b>18</b>           |
| 1.2.1.   | Internacionales: 18 |
| 1.2.2.   | Nacionales: 20      |
| 1.2.3.   | Regionales: 21      |
| 1.2.4.   | Locales: 22         |
| <b>1.3. MARCO CONCEPTUAL</b>                                   | <b>24</b>           |
| 1.3.1. Definición de términos básicos:                         | 24                  |
| <b>CAPÍTULO II</b>   | <b>25</b>           |
| <b>EL PROBLEMA, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y VARIABLES</b>           | <b>25</b>           |
| <b>2.1. Planteamiento del Problema</b>                         | <b>25</b>           |
| 2.1.1. Descripción de la realidad problemática:                | 26                  |
| 2.1.2. Definición del problema:                                | 28                  |
| <b>2.2. Finalidad y Objetivos de la Investigación:</b>         | <b>30</b>           |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.2.1. Finalidad:  | 30        |
| 2.2.3. Objetivo General y Objetivos Específicos:             | 30        |
| 2.2.3. Delimitación del Estudio:                             | 31        |
| 2.2.4. Justificación e importancia del estudio:              | 31        |
| <b>2.3. Hipótesis y Variables:</b>                           | <b>32</b> |
| 2.3.1. Supuestos Teóricos:                                   | 32        |
| 2.3.2. Hipótesis Principal y Específicas:                    | 33        |
| 2.3.3. Variables e Indicadores:                              | 35        |
| <b>CAPÍTULO III</b>  | <b>36</b> |
| <b>MÉTODO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>                       | <b>36</b> |
| <b>3.1. Población y Muestra:</b>                             | <b>36</b> |
| <b>3.2. Enfoque y Diseño a utilizar en el estudio:</b>       | <b>36</b> |
| 3.2.1. Tipo de Investigación:                                | 36        |
| <b>3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b> | <b>37</b> |
| <b>3.4. Ética de la investigación:</b>                       | <b>39</b> |
| <b>3.5. Procesamiento de datos:</b>                          | <b>39</b> |
| <b>CAPÍTULO IV</b>   | <b>40</b> |
| <b>PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b>             | <b>40</b> |
| <b>4.1. Presentación de Resultados:</b>                      | <b>40</b> |
| <b>4.3. Discusión de Resultados:</b>                         | <b>59</b> |
| <b>CAPÍTULO V</b>  | <b>62</b> |
| <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>                        | <b>62</b> |
| <b>5.1. CONCLUSIONES:</b>                                    | <b>62</b> |
| <b>5.2. RECOMENDACIONES:</b>                                 | <b>63</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>                            | <b>64</b> |
| <b>ANEXOS</b>  | <b>68</b> |

## ÍNDICE DE TABLAS

|          |   |    |
|----------|---|----|
| Tabla 1  | <i>Frecuencia de la Variable Edad</i>   | 46 |
| Tabla 2  | <i>Frecuencia de la Variable Sexo</i>   | 47 |
| Tabla 3  | <i>Frecuencia de la variable año de estudios secundarios</i>                                | 48 |
| Tabla 4  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Abstinencia</i>                               | 49 |
| Tabla 5  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Abuso y Tolerancia</i>                        | 50 |
| Tabla 6  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos</i> | 51 |
| Tabla 7  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Dificultad en el control</i>                  | 52 |
| Tabla 8  | <i>Frecuencias de los niveles de la variable Adicción a los videojuegos</i>                 | 53 |
| Tabla 9  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Agresividad física</i>                        | 54 |
| Tabla 10 | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Agresividad verbal</i>                        | 55 |
| Tabla 11 | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Ira</i>                                       | 56 |
| Tabla 12 | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Hostilidad</i>                                | 57 |
| Tabla 13 | <i>Frecuencias de los niveles de la variable Conductas agresivas</i>                        | 58 |
| Tabla 14 | <i>Prueba de normalidad de las variables de estudio</i>                                     | 59 |

|          |  |    |
|----------|--|----|
| Tabla 15 | <i>Correlación entre Dependencia a los videojuegos y Conductas agresivas</i>         | 61 |
| Tabla 16 | <i>Correlación entre Abstinencia y Conductas agresivas</i>                           | 62 |
| Tabla 17 | <i>Correlación entre Abuso y tolerancia, y Conductas agresivas</i>                   | 63 |
| Tabla 18 | <i>Correlación entre Problemas ocasionados por videojuegos y Conductas agresivas</i> | 64 |
| Tabla 19 | <i>Correlación entre Dificultad en el control y Conductas agresivas</i>              | 65 |

## INDICE DE FIGURAS

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Figura 1  | Frecuencia de la variable edad  | 48 |
| Figura 2  | Frecuencia de la variable sexo  | 49 |
| Figura 3  | <i>Frecuencia de la variable año de estudios secundarios</i>                                | 50 |
| Figura 4  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Abstinencia</i>                               | 51 |
| Figura 5  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Abuso y Tolerancia</i>                        | 52 |
| Figura 6  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos</i> | 53 |
| Figura 7  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Dificultad en el control</i>                  | 54 |
| Figura 8  | <i>Frecuencias de los niveles de la variable Adicción a los videojuegos</i>                 | 55 |
| Figura 9  | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Agresividad física</i>                        | 56 |
| Figura 10 | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Agresividad verbal</i>                        | 57 |
| Figura 11 | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Ira</i>                                       | 58 |
| Figura 12 | <i>Frecuencias de los niveles de la dimensión Hostilidad</i>                                | 59 |
| Figura 13 | <i>Frecuencias de los niveles de la variable Conductas agresivas</i>                        | 60 |

## RESUMEN

Este estudio buscó conocer si las conductas agresivas y el incremento de horas dedicadas al entretenimiento electrónico estaban relacionadas en estudiantes de cuarto y quinto año de un colegio secundario de Parcona, Ica. El objetivo principal fue indagar si existía una correlación entre ambos factores en este grupo de adolescentes. Para realizar el estudio, pruebas donde se pudo contrastar estadísticamente mediante los ítems y sus resultados una aproximación precisa este instrumento se aplicó a adolescentes de secundaria 4.º y 5.º del colegio ubicado en Parcona, Ica. Como resultado con todos estos datos fuimos capaces de realizar cálculos con el programa estadístico SPSS, versión 25. Para determinar la asociación entre ambas magnitudes a estudiar, se realizaron los estudios estadísticos necesarios y se detallaron las conclusiones. Por este motivo, se elaboró una amplia teoría que sugería que existía una clara relación entre la agresividad adolescente y el incremento de horas invertidas en entretenimiento electrónico en los a adolescentes de secundaria 4.º y 5.º del colegio ubicado en Parcona, Ica, durante el periodo evaluado. La conclusión principal obtenida asevera que, efectivamente, existe una relación positiva y estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en los alumnos que formaron parte del estudio.

**Palabras Claves:** Dependencia, Conductas Agresivas, Adolescentes.

## **ABSTRACT**

This study aimed to determine whether aggressive behaviors and video game addiction were related among students in the fourth and fifth years of secondary school at the Parcona Educational Institution in Ica. The main objective was to investigate if there was a correlation between these two factors in this group of adolescents. To conduct the study, a test based on the dimensions and indicators of the variables was used, which was applied to adolescents in the 4th and 5th years of secondary school at the Parcona Educational Institution in Ica. This facilitated the creation of a database using the SPSS statistical program, version 25. To determine the association between the variables, the necessary statistical studies were performed, and the conclusions were outlined. For this reason, a broad theory was developed suggesting that there was a clear relationship between adolescent aggression and video game addiction among students in the 4th and 5th years of secondary school at the Parcona Educational Institution in Ica during the evaluated period. The main conclusion drawn confirms that, indeed, there is a positive and statistically significant relationship between video game dependence and aggressive behaviors among the students who participated in the study.

**Keywords:** Dependency, Aggressive Behaviors, Adolescents.

## INTRODUCCIÓN

Según de DFC Intelligence, una consultora la consultora de marketing más importante a nivel mundial, muestra cada año de forma constante últimamente un incremento exponencial con respecto al entretenimiento digital alcanzando a más de 3.000 millones de usuarios de todas las edades, es decir, alrededor del 40% de la población mundial. De estos usuarios, el 44% juega en dispositivos móviles, el 48% en PC y el 8% en otros dispositivos. El 11% de los participantes procede de América Latina.

En el escenario global contemporáneo, según Escobar y Madrid (2019): "La globalización y la innovación en la tecnología han provocado una secuencia de modificaciones en la conducta de las personas, incluyendo el desarrollo de una amplia gama de gadgets tecnológicos que incorporan nuevas formas de entretenimiento digital".

En Perú, en el año 2019 el 88% de los peruanos utiliza internet para comunicarse. Asimismo, destacó que el 81% de los hogares accede a internet todos los días, Lo que supone un aumento del 2% en relación a los años previos. Además, un 8% usa internet para obtener información, mientras que el 81% lo emplea para actividades recreativas, como ver películas, escuchar música y jugar videojuegos (INEI, 2019).

Este estudio analizará la relación entre el incremento en el uso de los videojuegos y las conductas agresivas en alumnos de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024. Asimismo, se busca identificar la correlación entre la abstinencia, el abuso, la tolerancia, los problemas con los videojuegos y la dificultad para el control de las conductas agresivas.

El primer capítulo revisará los fundamentos teóricos de la investigación, realizando un estudio y recopilando los aspectos más importantes relacionados con el tema. Se definirán los términos clave y las definiciones conceptuales de las variables involucradas, se revisarán los

estudios internacionales, regionales y locales, y se citarán a los autores que previamente han investigado estas variables, así como sus conclusiones.

En el segundo capítulo, se describirá la realidad problemática que engloba el incremento de horas de utilizadas en entretenimiento digital y comportamientos hostiles, en el problema de investigación. Se definirá la finalidad de la investigación, se plantearán los objetivos, las hipótesis y las variables, junto con la meta y los objetivos específicos del estudio. Igualmente se establecerán la delimitación y la justificación del mismo.

El tercer capítulo detallará nuestra población a evaluar, así como la muestra, que en este caso será de tipo no probabilístico, es decir, se evaluará a todos los participantes. Se definirán los instrumentos y las técnicas que se utilizarán en este proyecto de investigación, así como los procedimientos para la recolección y el análisis de datos. Luego, se especificarán nuestras hipótesis y variables.

En el cuarto capítulo, se presentarán y evaluarán los resultados obtenidos, comparando las hipótesis y analizando los hallazgos, correlacionando las dimensiones de las variables, donde finalmente discutiremos los resultados. El último episodio presentará reflexiones finales y sugerencias, las cuales estarán en armonía con los objetivos establecidos en esta investigación. Además, se proporcionarán estrategias adicionales para la implementación de los resultados obtenidos.

# CAPÍTULO I

## FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1 MARCO TEÓRICO

#### 1.1.1. Dependencia a los videojuegos:

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) reconoce oficialmente como un trastorno mental el incremento de horas dedicado hacia los juegos de video, caracterizado por un patrón de juego excesivo, que interfiere con la vida diaria. Los jugadores adictos suelen experimentar dificultades para controlar el tiempo que dedican a los juegos, priorizan los videojuegos sobre otras actividades y experimentan consecuencias negativas en diversas áreas de su vida.

Sin embargo, antes de la incorporación al CIE – 11, según Chóliz y Marco (2011) conceptualizaron “uso compulsivo del entretenimiento digital tomando como referencia las adicciones a sustancias, aunque diferenciándolas”. Si bien tanto las adicciones a sustancias como las comportamentales implican una dependencia descontrolada, sus mecanismos son distintos (Luján et al., 2023): La primera se relaciona con cambios fisiológicos inducidos por la droga, mientras que la segunda se fundamenta en procesos psicológicos como el refuerzo positivo y negativo. Aunque ambas pueden causar un perjuicio considerable, los síntomas físicos de abstinencia y los daños orgánicos son más característicos de la drogodependencia.

En particular, el exceso de horas dedicadas al entretenimiento digital se manifiesta cuando se cumplen ciertos criterios específicos según Chóliz & Marco, (2011):

- Tolerancia: Se requiere un aumento progresivo en la frecuencia, duración o intensidad del juego para lograr el efecto deseado.

- Síndrome de abstinencia: Al reducir o interrumpir significativamente el tiempo dedicado a jugar, se pueden experimentar síntomas de abstinencia que incluyen irritabilidad, ansiedad, nerviosismo o incluso trastornos del sueño. Estas manifestaciones pueden afectar de manera considerable.
- Descontrol en el juego: Se presenta una incapacidad para limitar el tiempo dedicado al juego, a pesar de las consecuencias negativas.
- Intentos fallidos de control: Se realizan repetidos intentos infructuosos por reducir o detener el juego.
- Deterioro funcional: El juego interfiere significativamente con el funcionamiento social, laboral o académico.
- Mantenimiento a pesar de las consecuencias: Teniendo en cuenta las consecuencias negativas para su propia vida o para la de los demás el individuo sigue jugando. Aunque es consciente de los efectos adversos, no logra detener o reducir el tiempo dedicado a los videojuegos.

Los hallazgos de científicos según Chóliz & Herdoiza, (2020); Chóliz & Marco, (2011) la inmersión, la interacción social y la consecución de metas como factores de riesgo para el incremento en el uso del entretenimiento electrónico. Estos elementos, presentes tanto en juegos en línea como offline, pueden facilitar el desarrollo de patrones de juego problemáticos, ya que ofrecen a los jugadores la oportunidad de construir significados sociales y patrones de conducta interpersonales que trascienden su vida cotidiana. A través de la participación en comunidades virtuales y la superación de desafíos progresivos, los individuos pueden expandir su esfera de experiencias y desarrollar nuevas habilidades.

Por otra parte, los resultados del estudio de los elementos que contribuyen a la dependencia de los videojuegos en jóvenes de Valido (2019) sugieren que ciertas características de personalidad, como la inestabilidad emocional, la falta de responsabilidad y la dificultad para relacionarse con los demás, pueden aumentar la probabilidad de llegar a jugar videojuegos de manera excesiva.

Entre los efectos observados, Valido (2019) encontró una asociación entre el incremento de horas dedicadas al entretenimiento electrónico y problemas emocionales, como la ansiedad, así como dificultades en la planificación, la interacción social y las relaciones familiares.

Por otra parte, diversos estudios (Fontal et al., 2024; Mendoza, 2021) apuntan que existen conductas agresivas asociadas con el uso inadecuado de los videojuegos, es decir que es común observar que los niños conforme aumentan el uso y dependencia a los videojuegos muestran mayor irritabilidad y conductas agresivas. Esto ha despertado el debate sobre los aspectos negativos de los videojuegos y es lo que sustenta esta tesis, de que el uso excesivo de los videojuegos mostrará una asociación estadística y significativa con las conductas agresivas de los adolescentes evaluados.

Para concluir, es crucial subrayar que uno de los aspectos fundamentales para conceptualizar y medir la variable de Adicción a los videojuegos desde esta perspectiva teórica se sustenta en su fortaleza para analizar aquellos elementos que generan vulnerabilidad en la población adolescente, a diferencia del DSM-5 que plantea criterios diagnósticos basados en población adulta y que ha demostrado imprecisiones para el diagnóstico en jóvenes y adolescentes (Carbonell, 2020). Particularmente, el Test de Cholíiz Y Marco ha comprobado anticipar la duración del tiempo de juego semanal, así como aportar a la caracterización de cuatro tipos de dependencia (Millán et al., 2021), por lo cual, este es el modelo teórico escogido para conceptualizar y dimensionar la adicción a los videojuegos.

### **1.1.2. Teoría comportamental de la agresión:**

Dada la complejidad de la personalidad humana incluye la agresividad como una de sus características (Buss, 1989), en tal sentido existen estilos de agresividad que se manifestarán en diferentes dimensiones interrelacionadas. Desde esta perspectiva, agresividad y conducta agresiva son considerados términos equivalentes que describen un tipo de respuesta que tiene como fin lastimar al otro (Buss, 1961).

Buss propuso una clasificación de la agresividad, describiendo tanto la agresión física como la verbal como el empleo de la fuerza o del lenguaje con el objetivo de afectar negativamente. La agresión directa implica un enfrentamiento claro y directo entre el agresor y la víctima, mientras que la indirecta se realiza de manera encubierta, utilizando a terceros u objetos como intermediarios para causar daño. Por último, la agresión activa se refiere a acciones concretas y deliberadas para causar daño, mientras que la pasiva se caracteriza por la omisión o negligencia, es decir, por no hacer lo necesario para evitar el daño.

De acuerdo con Buss y Perry (1992), en su estudio sobre la agresividad, se establecieron cuatro aspectos fundamentales que la caracterizan: la violencia física, la comunicación agresiva, el enojo y la actitud hostil. Cuatro dimensiones principales de la agresividad que son contemplados. La primera dimensión de este cuestionario se refiere a la tendencia de emplear la fuerza física (golpear, empujar o destruir objetos) para causar daño a otros, mientras que usa el lenguaje, como insultos, amenazas o críticas destructivas.

Además, la ira se considera la emoción subyacente en la agresión y se caracteriza por sentimientos de enojo, hostilidad y deseo de venganza. Y la hostilidad, se refiere a la actitud negativa hacia los demás, manifestada en pensamientos y juicios negativos hacia los demás.

Entre los factores que influyen en la agresión, se han identificado de manera más clara la etiología del comportamiento agresivo vista desde el reconocimiento de las diferentes causas

involucradas: biológicos, psicológicos, sociales y situacionales, lo cual es coherente con el planteamiento según Buss (1989), “la agresividad es un fenómeno complejo y de múltiples facetas”.

Los estudios neurobiológicos sugieren que estructuras de la corteza cerebral y subcorticales (Ortega & Alcázar, 2016), y factores neuro bioquímicos (Pulido et al., 2021) se ven implicadas en la conducta agresiva, donde un desequilibrio entre estas áreas y sustancias puede llevar a una mayor propensión a la violencia.

El hipotálamo y la amígdala son estructuras subcorticales responsables de desencadenar las respuestas emocionales y físicas asociadas a la agresión, como la ira y la violencia (Ortega & Alcázar, 2016). En la región más externa del cerebro se encuentra la corteza prefrontal, es la encargada de regular estas respuestas impulsivas, permitiendo evaluar los efectos de nuestras acciones y hacer elecciones más sensatas. Alteraciones en el funcionamiento de esta última región pueden llevar a dificultades para controlar la ira y a un aumento de la probabilidad de comportamientos agresivos (Ortega & Alcázar, 2016).

Por otra parte, la revisión de Pulido y colaboradores (2021) expone que los factores neuroquímicos asociados a la agresión entre la evidencia científica se encuentran la orexina, el óxido nítrico, la dopamina, serotonina y otras monoaminas, la oxitocina y la testosterona; que actúan como neurotransmisores y modulan la conducta impulsiva y agresiva.

Entre los factores psicológicos de la agresividad, la revisión sistemática de Gutiérrez & Justiniano (2020) refiere a las habilidades sociales, conducta prosocial, problemas de internalización, autorregulación, cyberbullying y conducta disruptiva como factores que de manera estadística muestran asociación relevante con las conductas agresivas de los adolescentes.

Además, el aprendizaje social y la observación de modelos agresivos, influye en la manifestación de la agresividad, así como situaciones de provocación, estrés, competencia y frustración aumenta las conductas agresivas, estas situaciones y contenidos son identificados en diversos videojuegos asociados a conductas agresivas (Fontal et al, 2024)

## **1.2. ESTUDIOS, ANTECEDENTES SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO:**

### **Internacionales:**

Vásquez (2023) realizó el estudio con 100 alumnos de una escuela en Ecuador y se les hicieron dos cuestionarios: ambos cuestionarios utilizados en la elaboración del presente proyecto el (AQ) y (TDV). Donde se concluyó que casi la mitad presentó moderadamente agresividad y aumento de horas de uso de actividades de entretenimiento electrónico. Entre los hallazgos más relevantes, se reportó que jugar videojuegos en exceso puede influir en cómo se comportan los chicos, volviéndolos más agresivos.

La investigación de Gavilanes y Millan (2022) buscó llevar a cabo la investigación para determinar la correlación entre las dos variables 222 estudiantes de una escuela en Ecuador, para lo cual aplicó el (IGDS9-SF) y el (AQ) de Buss y Perry. Donde la investigación concluyó que un aumento en las horas dedicadas al entretenimiento electrónico produce un aumento en la violencia en jóvenes escolares si bien no es muy significativa esta correlación los datos muestran magnitudes moderadas de agresión.

También en Ecuador, los autores Jirón y Sánchez (2022) se propusieron investigar la relación entre ambas variables en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito, Para esto, se eligieron 98 estudiantes y se les aplicaron dos cuestionarios (AQ) y (TDV) empleados en esta tesis indicando que cuanto más tiempo se dedica a los videojuegos, mayor es la agresividad, lo

que confirma una correlación probada. Además, se destacó que esta tendencia se mantuvo constante en los alumnos.

El estudio de Nuray & Derya (2021) se propuso saber si el incremento de horas de uso del entretenimiento electrónico, la agresividad y la alimentación emocional en adolescentes. Se encuestó a un grupo de 856 adolescentes de Turquía respecto a sus hábitos de juego, niveles de agresividad y sobre cómo utilizan la comida para manejar sus emociones. Los resultados mostraron que una proporción significativa de los adolescentes encuestados era adicta a los videojuegos donde los chicos, en comparación con las chicas, tendían a ser más agresivos y a tener un mayor incremento de horas dedicadas al entretenimiento electrónico. También se encontró una coincidencia entre todas las variables por lo que es factible afirmar que los evaluados que jugaban videojuegos de manera compulsiva y que eran más agresivos, también tendían a comer en exceso cuando se sentían mal.

En la tesis de Coca (2023), él buscó la conexión entre las variables de incremento de horas dedicadas al entretenimiento electrónico. Para esto, se eligió a un grupo de 116 estudiantes de secundaria y se les aplicaron los cuestionarios expresados en esta tesis. Apuntando que no hay una relación fuerte, pero sí se vio incrementada con las conductas agresivas. Esto quiere decir que pasan más tiempo en los videojuegos y como consecuencia tienden a mostrar más conductas agresivas físicas, como empujar, pegar o destruir objetos.

Los estudios expuestos coinciden en explorar ambas variables expuestas en esta tesis en los adolescentes, sin embargo, sus hallazgos presentan algunos matices. Sugiere que en medida que se invierte más tiempo en actividades de entretenimiento digital, se observa una mayor propensión a desarrollar comportamientos agresivos, especialmente de tipo físico.

No obstante, la fortaleza de esta relación varía entre los estudios. Mientras que unos encuentran una correlación media, otros reportan una correlación baja. Esto indica que, si bien

existe una asociación, no es una relación directa ni determinante. En otras palabras, no todos los jóvenes que participan en actividades de entretenimiento digital son violentos, ni todos los jóvenes violentos tienen una adicción a los videojuegos.

### **Nacionales:**

Quiroz (2024), aplicado en Yungay donde se tomó la muestra en 229 estudiantes de secundaria de Yungay y se aplicaron el (TDV) y (AQ). La conclusión demostró asociación muy fuerte. Por lo que los estudiantes que mostraban un mayor incremento de horas dedicadas al entretenimiento digital mostraban una tendencia a ser más agresivos, de forma física y verbal. Adicionalmente, se constató que la mayor parte de los alumnos mostraban niveles elevados tanto en el incremento de horas empleadas en el entretenimiento digital como en la agresión en el comportamiento.

La tesis de Dios (2024) para identificar cómo incremento de horas dedicadas al entretenimiento electrónico influye en la agresividad, se realizó un estudio con 267 estudiantes de secundaria en Tumbes. Se emplearon dos herramientas para la evaluación: (TDV) y (AQ). Donde se encontró que existe una estrecha correlación entre la cantidad de tiempo invertido en actividades de entretenimiento digital y la propensión a desarrollar comportamientos agresivos. Los adolescentes que jugaban más a menudo y mostraban mayor horas de tiempo invertidos en entretenimiento digital tendían a ser más agresivos, tanto física como verbalmente. Además, una considerable proporción de estudiantes presentaba altos niveles de ambas conductas: actividades de entretenimiento digital y comportamientos violentos.

Haciendo uso de los mismos instrumentos, el estudio de Roque (2023) también indagó la asociación ente el amabas variables expuestas en un grupo de 268 alumnos en Chimbote, Los hallazgos mostraron que hay una relación, aunque no muy fuerte, entre jugar videojuegos y ser más agresivo. Es decir, los adolescentes que jugaban videojuegos con más frecuencia también

tendían a ser un poco más agresivos. Además, se encontró que los chicos, en comparación con las chicas, eran quienes mostraban niveles más altos tanto en el juego como en la agresividad.

### **Regionales:**

En Lima – Sur, Cáceres (2022) en un estudio de las conductas agresivas y el exceso de horas dedicadas a las actividades de entretenimiento digital, se eligieron 284 estudiantes de dos colegios en Lima Sur. En este estudio también se aplicaron las pruebas de aplicaron el (TDV) y (AQ). Podemos concluir que sí hay un vínculo, aunque no muy fuerte, entre el aumento de uso de los videojuegos y diferentes, conductas hostiles como la verbal, física, irascibilidad y. Es decir, los estudiantes que jugaban videojuegos con más frecuencia también tendían a ser más agresivos. En su mayoría no mostraron niveles elevados de incremento en el uso de los videojuegos. Además, los indicadores de agresividad fueron variados, con algunos estudiantes mostrando niveles altos en ciertas dimensiones de la agresividad y bajos en otras.

Bajo los mismos instrumentos, Sanz y Salas (2023) indagaron el nexo entre incremento de las horas empleadas en el entretenimiento digital con actitudes violentas en alumnos de secundaria en Puno. La muestra se constituyó de 141 escolares, cuya conclusión demostró que gran parte de la población estudiantil no estaban muy "enganchados" a los videojuegos, pero sí tenían niveles moderados de agresividad. Además, existió una correlación leve entre el incremento de uso de los videojuegos y la agresividad, es decir, si incrementa un poco la adicción, también incrementa un poco la agresividad.

En conclusión, podemos observar una tendencia consistente: Se detecta una relación positiva y notable desde el punto de vista estadístico entre la conducta agresiva y las horas empleadas en el entretenimiento electrónico en los estudiantes. Sin embargo, La intensidad y el carácter de esta conexión fluctúan de acuerdo con cada investigación. La relación se observa

tanto en la agresividad física como en la verbal, lo que indica que la adicción a los videojuegos puede afectar diferentes niveles en la conducta.

### **Locales:**

En Ica, Bolívar-Castañeda (2022) se propuso indagar el vínculo entre estas dos variables clave, para lo cual se evaluó a 160 escolares de nivel secundario. Se administraron el aplicaron el (TDV) y (AQ). Las conclusiones indicaron que estas variables se relacionaron de manera significativa, es decir mayor adicción se acompañan de una mayor agresividad.

En Chincha Alta, Moquillaza y Saravia (2019) se estudió la paternidad condescendiente y el incremento de horas dedicadas a el entretenimiento digital con en escolares del quinto y sexto de primaria. El estudio reunió a 135 escolares de 11 años a 13 años que fueron evaluados por el “Test de adicción HAMM1ST” de Hugo Mendoza (2019) y la “Escala de Estilo de Crianza” de Steinberg (1993). Tras un análisis de las hipótesis correlacionales se identificó que no existió una correlación entre los indicadores, lo que lleva a concluir que la adicción de los adolescentes no presenta evidenciade estar asociada al estilo de crianza caracterizado por la falta de límites.

## 1.3. MARCO CONCEPTUAL

### 1.3.1. Definición de términos básicos:

1° **Agresividad:** Es el comportamiento intencionado de causar daño o destrucción, ya sea hacia otras personas o contra el entorno (Buss & Perry, 1992).

2° **Abstinencia:** Malestar psicológico significativo asociado a la interrupción del juego, evidenciando una dependencia psicológica a los videojuegos como medio de regulación emocional (Chóliz & Marco, 2011).

3° **Abuso y tolerancia:** Incapacidad creciente para limitar el tiempo invertido en el juego, resultando en una práctica excesiva (Chóliz & Marco, 2011).

4° **Dependencia a videojuegos:** Patrón conductual caracterizado por una necesidad imperiosa de jugar videojuegos, manifestado por malestar significativo cuando se interrumpe esta actividad y por el uso de los videojuegos como mecanismo de afrontamiento para problemas psicológicos subyacentes.

5° **Dificultad en el control:** Imposibilidad de interrumpir el juego, incluso cuando es consciente de que no es beneficioso (Chóliz & Marco, 2011).

6° **Problemas ocasionados por los video juegos:** Efectos nocivos derivados del uso desmedido de videojuegos

## CAPITULO II

### EL PROBLEMA, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y VARIABLES

#### 2.1. Planteamiento del Problema

Según Douglas (2011) define, La adicción a los videojuegos se presenta con varias señales que cambian de magnitud. Algunos de los signos más comunes incluyen la pérdida de interés en otras actividades, problemas para controlar el tiempo de juego, mentir acerca del tiempo dedicado a los videojuegos, y experimentar ansiedad o irritabilidad cuando no se puede jugar.

Esta adicción conjuntamente con la agresión dentro de los videojuegos hace que los adolescentes tiendan a presentar patrones de carácter violento o en ocasiones ofensivo hacia las personas que los rodean.

Este tipo de apego a los entretenimientos electrónicos puede presentar síntomas dentro de su hogar o escuela que puedan pasar desapercibidos por lo que es esencial que un profesional realice una completa apreciación psicológica para obtener un diagnóstico preciso. Analizar los cambios en el comportamiento es clave para identificar trastornos psicológicos y proporcionar el tratamiento adecuado. Detectar y diagnosticar temprano puede ser vital para ayudar a los jóvenes a no caer en conductas no deseadas.

La concientización y la educación sobre el incremento de uso de los videojuegos y la agresividad que estos pueden generar son fundamentales. Estas medidas ayudan a las personas a comprender cómo actuar y establecer límites antes de que el problema se vuelva serio. Al fomentar un uso saludable de los videojuegos, es posible prevenir comportamientos problemáticos y mejorar el bienestar general.

### **2.1.1. Descripción de la realidad problemática:**

Jugar videojuegos puede resultar una actividad placentera pero también expone a las personas a elementos de diversión, desafío y recompensa que podrían hacerla adictiva (Chóliz & Marco, 2011) como sus interesantes escenarios que invitan a explorar y descubrir, la inmediatez de resultados/refuerzos, su organización de lo fácil a lo difícil que hace que cualquiera pueda empezar y mejorar con la práctica; la sensación de logro y necesidad de seguir avanzando, así como la percepción de control y capacidad. La dependencia a videojuegos se definió por Chóliz y Marco (2011) usando parámetros para el diagnóstico de la adicción a sustancias del DSM-IV reemplazando el consumo por el juego. En tal sentido, esta puede considerarse como un equivalente del término “adicción a los videojuegos” o trastorno por juego, definida por el manual CIE-11 como una conducta de juego que se manifiesta de manera constante o repetitiva, que puede ser en línea (por medio de aplicativos o por vía internet) o fuera de línea y que se define por la ausencia de gestión en el tiempo dedicado al videojuego.

De acuerdo a estas definiciones, en la práctica, una persona dependiente a los videojuegos requiere jugar cada vez más tiempo o con mayor frecuencia para experimentar la misma satisfacción, demuestra una dificultad significativa para abandonar el juego, incluso cuando se es consciente de otras responsabilidades o actividades relevantes. En el aspecto social, las relaciones interpersonales se ven comprometidas debido al tiempo excesivo dedicado a los videojuegos, además que se observan dificultades, en las calificaciones o en el ámbito laboral, como consecuencia del aumento del uso de los videojuegos.

A través de los estudios se han identificado factores de riesgo entre los adolescentes es ser varón, permisividad de los padres y la introversión (Dávila & García, 2021), es decir que las personas con estas características presentan un mayor riesgo a pasar de un uso recreativo de los videojuegos a un comportamiento problemático con ellos.

A nivel internacional, una revisión y metaanálisis de 53 estudios correspondientes a 17 países diferentes ha estimado que la extensión mundial del incremento del uso a los videojuegos alcanza el 3.05%, la cual es similar a problemas como trastorno obsesivo-compulsivo y a algunas adicciones a sustancias (Stevens et al, 2020).

A nivel nacional, durante la emergencia sanitaria en el año 2020 Gobierno Peruano a través del MINSA advirtió sobre el incremento del uso de los videojuegos referido por los especialistas en salud mental, donde personas atendidas con las características de esta afección mostraron consecuencias asociadas como problemas de salud y conducta expresadas en alteraciones del sueño, alimentación desequilibrada, postura incorrecta y comportamientos problemáticos; además de consecuencias físicas y emocionales como trastornos del sueño y alimentación, problemas posturales y dificultades en las relaciones sociales.

En estudios nacionales actuales, posteriores al periodo de aislamiento social obligatorio, se reporta variabilidad en la tasa de adolescentes peruanos con una dependencia moderada y grave a los videojuegos, sin embargo, los estudios coinciden en advertir de la existencia de un problema entre la mayoría de los adolescentes evaluados (véase Dios, 2024; Estrada, 2023; Roque, 2023; Quiroz, 2024

El máximo organismo del mundo en salud OMS, (2022) advierte sobre los riesgos para el bienestar mental y físico de los jóvenes que desarrollan una dependencia a los videojuegos. La poca gestión y el incremento de horas a jugar se relaciona con problemas como la ansiedad. En cuanto a la salud física, la OMS (2022) señala que el sedentarismo asociado incremento de horas dedicadas a los videojuegos puede causar obesidad y problemas musculares. Además, puede llevar al aislamiento social, afectar el rendimiento escolar y dificultar el desarrollo de habilidades sociales.

Entre las variables problemáticas relacionadas a este fenómeno, las conductas agresivas destacan por la gran cantidad de reportes de una asociación significativa en estudios internacionales (Mendoza, 2021). Así mismo, en estudios nacionales de diversos departamentos se ha identificado relaciones significativas entre el incremento de horas dedicado a los videojuegos y las conductas agresivas (Cáceres, 2022; Dios, 2024; Roque, 2023; Sanz y Salas, 2023; Quiroz, 2024), la tendencia de estos es la evaluación de escolares adolescentes considerando a la dependencia como una medición global y los niveles de agresividad.

Este estudio pretende determinar las relaciones entre los niveles del apego a los videojuegos con la agresividad global, de manera que permita visualizarse con mayor detalle aquellos aspectos que configuran el incremento de horas hacia el entretenimiento digital y su relación con las tendencias hostiles de estudiantes.

### **2.1.2. Definición del problema:**

#### **1° Problema principal:**

¿Cuál es la relación entre las conductas agresivas y la dependencia a videojuegos en estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona Ica en el año 2024?

#### **2° Problemas específicos:**

¿Existe una relación significativa entre la dimensión de abstinencia relacionada con la dependencia a videojuegos y las conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona Ica en el año 2024?

¿Cómo el uso desmedido de videojuegos, caracterizado por la pérdida de control y la necesidad de aumentar el tiempo de juego, impacta en la generación de actitudes agresivas entre los adolescentes de los últimos grados de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024?

¿Es posible establecer una conexión entre las dificultades académicas, sociales o emocionales derivadas del uso excesivo de videojuegos y el incremento de conductas violentas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024?

¿De qué manera la falta de regulación en el tiempo dedicado a los videojuegos influye en el aumento de expresiones agresivas entre los adolescentes de los grados superiores de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024?

## **2.2. Finalidad y Objetivos de la Investigación:**

### **2.2.1. Finalidad:**

Este trabajo de investigación tiene como finalidad analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas de la Institución Educativa de Parcona Ica en el año 2024, esto debido a los indicadores que desde la emergencia sanitaria declarada COVID-19, se ha registrado un aumento significativo en la cantidad de tiempo invertido en actividades de entretenimiento digital en adolescentes para determinar si este aumento tiene relación con las conductas agresivas.

La finalidad de una tesis radica en demostrar la capacidad del estudiante para realizar una investigación original y contribuir con nuevos conocimientos a la ciencia.

## **2.2.2. Objetivo General y Objetivos Específicos:**

### **1° Objetivo general:**

El estudio tiene por objetivo general determinar la relación entre Dependencia a entretenimiento electrónico y comportamientos violentos en alumnos de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona Ica en el año 2024.

### **2° Objetivos específicos:**

Para detallar mejor esta relación, se proponen los siguientes objetivos específicos:

Analizar la relación entre la dimensión de abstinencia relacionada con la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

Evaluar la relación entre la dependencia a los videojuegos, específicamente en la dimensión de abuso y tolerancia, y las conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

Identificar la relación entre las conductas agresivas y la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

Examinar la relación entre las conductas agresivas y la dimensión de dificultad en el control relacionada con la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

### **2.2.3. Delimitación del Estudio:**

El estudio se delimitará de la siguiente manera:

**1° Geográfica:** El presente estudio se Institución Educativa Privada de Parcona Ica, debido al acceso de la información y por el beneficio de los alumnos hacia los resultados.

**2° Tiempo:** Nuestra investigación se desarrolló en el II Trimestre del año 2024, debido al incremento de labores escolares.

**3° Validez:** La credibilidad de los resultados se respalda por una recolección de datos transparente y el uso de técnicas estadísticas adecuadas, garantizando hallazgos confiables y replicables. Para ello, se aplicaron encuestas bajo criterios metodológicos claros, identificando factores de asociación e indicadores relevantes. La validez de esta investigación se asegura mediante el uso de instrumentos validados y un diseño correlacional que analiza la relación entre las variables.

### **2.2.4. Justificación e importancia del estudio:**

Se tiene como justificación, establecer la magnitud y dirección con las que se relacionan las variables brinda evidencias empíricas de los factores que teóricamente se asocian al apego de los videojuegos, en este caso desde el enfoque psicopatológica.

A nivel practico, los resultados brindan una información diagnóstica relevante de los grados de hostilidad y aumento de tiempo empleado en el entrenamiento electrónico en los estudiantes de secundaria, lo que permitirá arribar a recomendaciones concretas sobre la prevención y abordaje de dificultades en los escolares donde los beneficiarios serán los estudiantes.

A nivel metodológico, los problemas específicos se han descompuesto en dimensiones más concretas del apego al entretenimiento electrónico para analizar de forma más detallada cómo cada una de estas dimensiones se relaciona con las conductas agresivas. Este alcance nos mostrará un mapa preciso sobre la naturaleza de esta relación a comparación de los antecedentes actuales. Además, el estudio brindará evidencias de las bondades psicométricas de los instrumentos (TDV) y (AQ).

## **2.3. Hipótesis y Variables:**

### **2.3.1. Supuestos Teóricos:**

Estas teorías se basan en la literatura existente que sugiere una posible relación entre la dependencia a los juegos electrónicos y las acciones hostiles. Se espera que al analizar las magnitudes de la acción a los videojuegos se pueda identificar si existe una relación específica entre cada una de ellas y analizar comportamientos agresivos en el ámbito escolar.

### **2.3.2. Hipótesis Principal y Especificaciones:**

#### **1° HIPÓTESIS GENERAL:**

H1: Existe una asociación significativa entre el uso excesivo de videojuegos y la aparición de comportamientos agresivos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, durante el año 2024.

HO: No se evidencia una relación significativa entre el uso excesivo de videojuegos y la manifestación de conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

## **2° HIPÓTESIS ESPECÍFICA:**

A partir de las dimensiones de la dependencia a videojuegos, podemos plantear las siguientes hipótesis específicas:

### **Dimensión de abstinencia**

H0: No se evidencia una asociación significativa entre la dificultad para dejar de jugar videojuegos (abstinencia) y la presencia de comportamientos agresivos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, durante el año 2024.

H1: Se observa una relación significativa entre la dificultad para dejar de jugar videojuegos (abstinencia) y la manifestación de conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

### **Dimensión de abuso y tolerancia**

H0: No existe un vínculo significativo entre el uso excesivo de videojuegos (abuso) y la necesidad de aumentar el tiempo de juego (tolerancia) con la aparición de actitudes agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

H1: Se identifica una conexión significativa entre el uso excesivo de videojuegos (abuso) y la necesidad de aumentar el tiempo de juego (tolerancia) con el desarrollo de conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

### **Dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos**

H0: No se encuentra una relación significativa entre los conflictos derivados del uso de videojuegos (problemas académicos, sociales o emocionales) y el incremento de comportamientos violentos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

H1: Existe una relación significativa entre los conflictos derivados del uso de videojuegos (problemas académicos, sociales o emocionales) y el aumento de conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

### **Dimensión de dificultad en el control:**

H0: No se detecta una asociación significativa entre la incapacidad para gestionar el tiempo dedicado a los videojuegos y la presencia de actitudes agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

H1: Se establece una relación significativa entre la incapacidad para gestionar el tiempo dedicado a los videojuegos y la manifestación de comportamientos agresivos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

### 2.3.3. Variables e Indicadores:

| VARIABLE                   | DIMENSIONES                   | INDICADORES  |
|----------------------------|-------------------------------|--|
| ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS | ABSTINENCIA                   | Estado de irritabilidad constante.<br>Sentimientos de frustración intensa.<br>Presencia de ansiedad elevada.<br>Reacciones de enojo frecuentes.  |
|                            | ABUSO Y TOLERANCIA            | Comportamientos irresponsables.<br>Sensación persistente de insatisfacción.<br>Desatención de actividades importantes.<br>Descuido de responsabilidades diarias.<br>Falta de organización en la vida cotidiana |
|                            | PROBLEMAS CON LOS VIDEOJUEGOS | Privación crónica de sueño.<br>Disminución de la participación en actividades sociales y familiares.<br>Abandono de tareas esenciales.<br>Reducción del rendimiento académico o laboral.                       |
|                            | DIFICULTAD EN EL CONTROL      | Incapacidad para detener el juego.<br>Ansiedad al intentar limitar el tiempo de juego.<br>Comportamientos agresivos cuando se interrumpe el juego.   |
| CONDUCTAS AGRESIVAS        | AGRESIVIDAD FÍSICA            | Agresiones directas hacia otros estudiantes.<br>Implicación en altercados físicos.<br>Uso de la fuerza para resolver disputas.   |
|                            | AGRESIVIDAD VERBAL            | Participación en discusiones frecuentes.<br>Utilización de lenguaje ofensivo.<br>Emisión de amenazas verbales.   |
|                            | IRA                           | Irritabilidad constante.<br>Explosiones de furia.<br>Manifestaciones de cólera intensa.  |
|                            | HOSTILIDAD                    | Percepción de injusticia o infortunio.<br>Pensamientos negativos hacia los demás<br>Respuestas emocionales intensas y negativas  |

## CAPÍTULO III

### METODO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

#### 3.1. Población y Muestra:

**POBLACIÓN:** El estudio se centra en un grupo de 157 adolescentes, con edades comprendidas entre los 14 y 17 años, quienes actualmente cursan los grados de cuarto y quinto de educación secundaria en la Institución Educativa Privada de Parcona, ubicada en Ica. Este conjunto de participantes será la fuente principal de información para el análisis, proporcionando datos relevantes y significativos para la investigación.

**MUESTRA:** La muestra del estudio se formará de manera no probabilística, evaluando a toda la población que haya autorizado el acuerdo documentado. En cuanto, no se incluirá a estudiantes de años de estudio menores a los dos grados mas altos del nivel secundario, ni a aquellos que no hayan firmado el documento de consentimiento informado.

#### 3.2. Enfoque y Diseño a utilizar en el estudio:

##### 3.2.1. Tipo de Investigación:

Este estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, ya que su propósito es recopilar y trabajar con datos numéricos que permitan analizar de manera objetiva las variables en cuestión. El diseño empleado es no experimental, lo que significa que las variables no serán alteradas ni manipuladas, sino que se estudiarán tal como se presentan en su entorno natural. Los datos recolectados serán organizados, procesados y analizados utilizando herramientas estadísticas, con el fin de interpretar los resultados y comprender la relación entre los factores investigados.

Las variables se medirán en los alumnos a través de instrumentos que permitirán evaluar la comprensión de textos y la participación del entorno familiar. La evaluación se realizó en agosto del año 2024.

### **3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

Ambos instrumentos han sido aplicados en Cáceres (2022), Roque (2023) y Quiroz (2024) en estudios realizados con estudiantes de 11 a 18 años, lo que asegura que son adecuados para la población objetivo de esta investigación. Estos instrumentos han sido empleados en contextos similares de medición de las mismas variables analizadas en el presente estudio, lo que refuerza su pertinencia y fiabilidad.

Además, los estudiantes evaluados pertenecen a la misma localización geográfica, es decir, el mismo país, lo que garantiza que el idioma y el nivel cultural coinciden con los de la población objetivo. La validez y originalidad de los instrumentos utilizados se han demostrado previamente, lo que los convierte en herramientas idóneas y robustas para su aplicación en este estudio, asegurando así la precisión y relevancia de los datos obtenidos.

Para la medición de las variables centrales de este estudio, se emplearon instrumentos validados y adaptados a la realidad peruana. La primera variable, relacionada con la dependencia a los videojuegos, fue evaluada utilizando el "Test de Dependencia a Videojuegos" (TDV), creado inicialmente por Chóliz y Marco (2011). Posteriormente, este instrumento fue ajustado y validado para la población peruana por Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017), y su aplicación más reciente se documentó en una investigación realizada en la Universidad Nacional de Tumbes durante el año 2023.

En cuanto a la segunda variable, centrada en las conductas agresivas, se aplicó el Cuestionario de Agresión, adaptado al contexto peruano por Matalinares et al. (2012). Este instrumento ha demostrado ser confiable y válido, como lo evidenció Quiroz (2023) en su más reciente estudio, donde se reportó una validez de constructo del 60.8%. Ambos instrumentos cuentan con respaldo metodológico, habiendo sido sometidos a juicio de expertos para garantizar su validez y fiabilidad, tal como se detalla en los anexos correspondientes.

Se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos:

**1º Documental:** Se emplearon en la elaboración de los antecedentes del estudio; marco teórico, científico y conceptual, proporcionando una base sólida de referencia para el estudio. Estos elementos permitirán contextualizar y fundamentar adecuadamente el estudio.

**2º Codificación:** Se llevo a cabo la codificación de los alumnos del 4.º y 5.º de la Institución Educativa Privada de Parcona Ica. Del mismo modo, se realizará la codificación de los ítems correspondientes a los instrumentos de investigación.

**3º Tabulación:** Se gestionarán en la organización y categorización de muestras y datos, los cuales fueron procesados en la tabulación para recopilar la información tras la aplicación de los instrumentos.

## **FICHA TÉCNICA DE LOS INSTRUMENTOS:**

### **Instrumento de la variable Adicción a los videojuegos:**

**Nombre del test:** Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

**Autor:** Mariano Chóliz y Clara Marco.

**Forma de administración:** Individual y colectivo.

**Duración:** 15 a 20 minutos.

**Descripción del cuestionario:** consta de 25 ítems

Calificación: “Los 14 primeros ítems se presentan en una escala tipo Likert, que va de 0 a 4, indicando niveles de acuerdo o desacuerdo”. según Chóliz & Marco (2011).

En relación con las propiedades psicométricas alcanzó una fiabilidad adecuada con C. de alfa .94; además que la estructura de cuatro factores obtenida por la técnica de extracción de factores principales explico un 54.11% de la varianza de los datos (Chóliz & Marco, 2011).

En la revisión psicométrica de Loyaga y Tapia (2020) que evaluó a un total de 400 alumnos de un colegio en Trujillo, identificó índices de bondad de ajuste CFI, TLI, PCFI y PNFI adecuados en un modelo de 23 ítems repartido equitativamente. en 4 dimensiones; además se reportaron V de Aiken del 80% y coeficiente omega entre .82 a .95.

**Instrumento de la variable Conductas agresivas:**

**Nombre del test:** Cuestionario de Agresión versión en español.

**Autor:** José Andreu, Elena Peña y Jose Lios Graña

**Forma de administración:** Individual y colectivo.

**Duración:** 10 minutos.

**Descripción del cuestionario**

Este instrumento, creado originalmente por Buss y Perry en 1992, fue traducido y personalizado por Andreu y su equipo en 2002. Posteriormente, Matalinares y colaboradores realizaron una adaptación psicométrica específica para adolescentes peruanos en 2012.

### **3.4. Ética de la investigación:**

En esta tesis en psicología, se guio por las pautas ético-profesionales establecidas por la American Psychological Association (APA), además de cumplir con las leyes peruanas de protección de datos y bioética.

Se asegura que todos los participantes estén protegidos y valorados, preservando su privacidad y obteniendo su permiso informado. así como el derecho de todos los participantes de hacerlo de manera voluntaria considerando las ventajas y posibles perjuicios de su participación de manera que no afectaran su bienestar.

### **3.5. Procesamiento de datos:**

Para la evaluación de información, hemos usado un programa estadístico SPSS versión 27. El desarrollo de fiabilidad se estimará en cada instrumento el Coeficiente alfa, además, la prueba de normalidad se desarrollará aplicando considerando el número final de evaluados.

A continuación, con el fin de validar las hipótesis propuestas en el estudio, se procederá a evaluar la posible conexión entre las variables. Para ello, se aplicará un coeficiente de correlación, seleccionando entre un enfoque paramétrico o no paramétrico, dependiendo de los hallazgos derivados de la prueba de normalidad previamente realizada. Esta elección garantiza que el análisis se ajuste a las características de los datos recopilados.

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1.1 Presentación de Resultados:

##### 1° Confiabilidad:

"La confiabilidad se refiere a la consistencia de los resultados obtenidos de un instrumento de medición bajo condiciones consistentes." (Jhonatan Camelo, 2019).

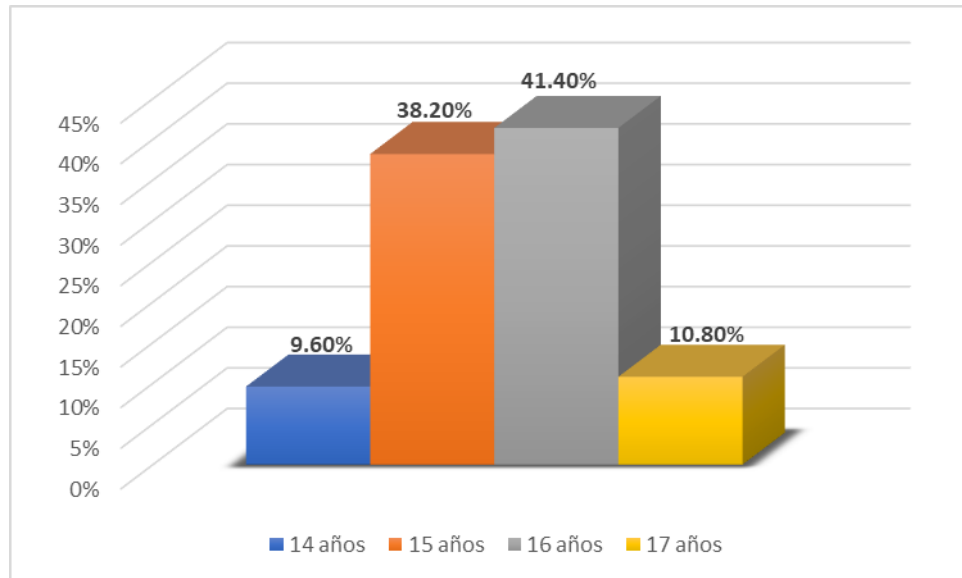
**Tabla 1**

*Frecuencia de la Variable Edad*

| <b>Edad</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|-------------|-------------------|-------------------|
| 14 años     | 15                | 9.6%              |
| 15 años     | 60                | 38.2%             |
| 16 años     | 65                | 41.4%             |
| 17 años     | 17                | 10.8%             |
| Total       | 157               | 100%              |

**Figura 1**

**Frecuencia de la variable edad**



En la tabla 1 y figura 1 se identifica la frecuencia de la variable edad. Así, del total de estudiantes, el 9.6% (15) tiene 14 años de edad; el 38.2% (60), 15 años; el 41.4% (65) 16 años; y, finalmente, el 10.8% (17) 17 años de edad.

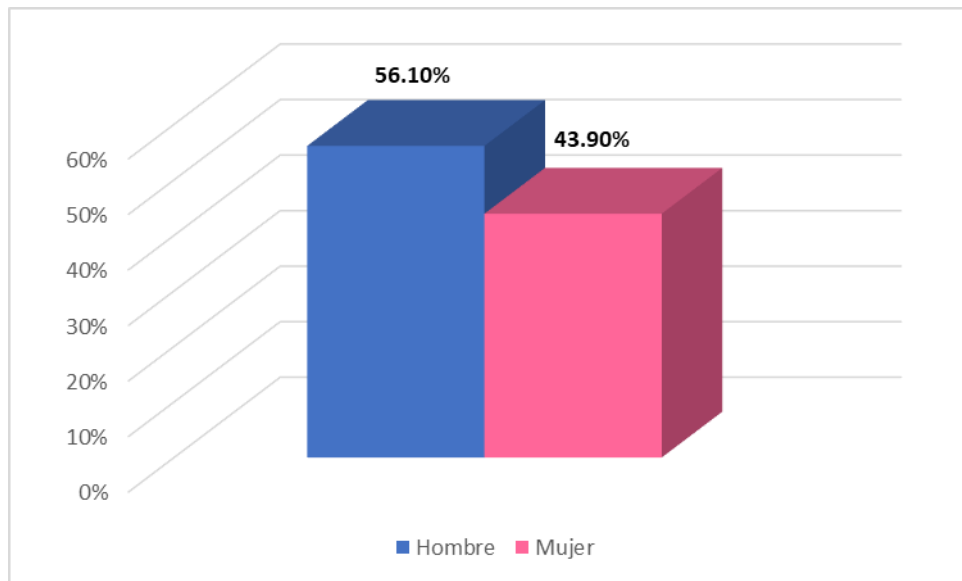
**Tabla 2**

***Frecuencia de la Variable Sexo***

| <b>Sexo</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Hombre      | 88                | 56.1%             |
| Mujer       | 69                | 43.9%             |
| Total       | 157               | 100%              |

**Figura 2**

**Frecuencia de la variable sexo**



En la tabla 2 y figura 2 se identifica la frecuencia de la variable sexo. De esta manera, de la muestra total, el 56.1% (88) es hombre; y un 43.9% (69) es mujer.

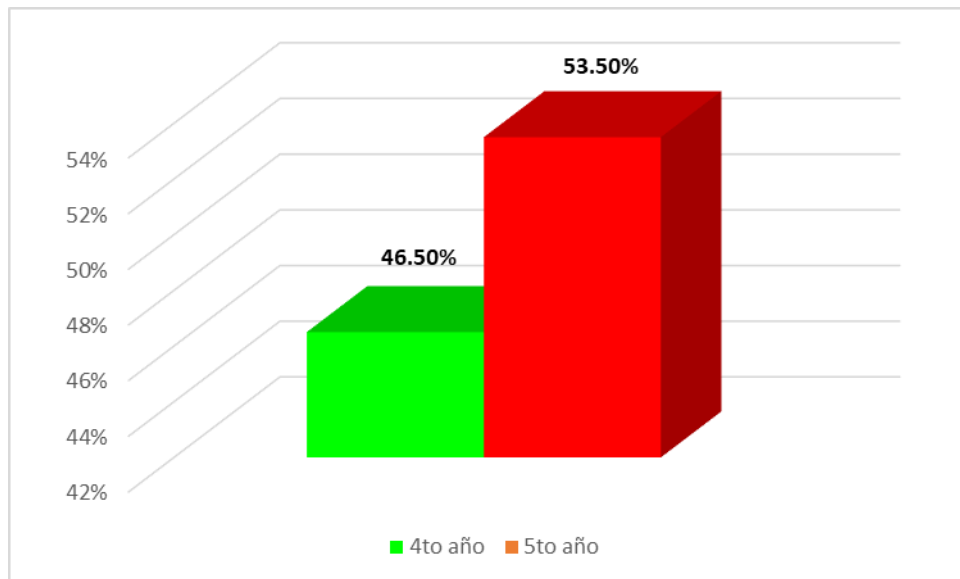
**Tabla 3**

**Frecuencia de la variable año de estudios secundarios**

| <b>Año de estudio</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|-----------------------|-------------------|-------------------|
| 4to año               | 73                | 46.5%             |
| 5to año               | 84                | 53.5%             |
| Total                 | 157               | 100%              |

**Figura 3**

**Frecuencia de la variable año de estudios secundarios**



En la tabla 3 y gráfico 3 se identifica la frecuencia de la variable año de estudios secundarios. De esta forma, del total de alumnos evaluados, el 46.5% (73) pertenecen al 4to año de secundaria, y el 53.5% (84) al 5to año.

## Adicción a los videojuegos

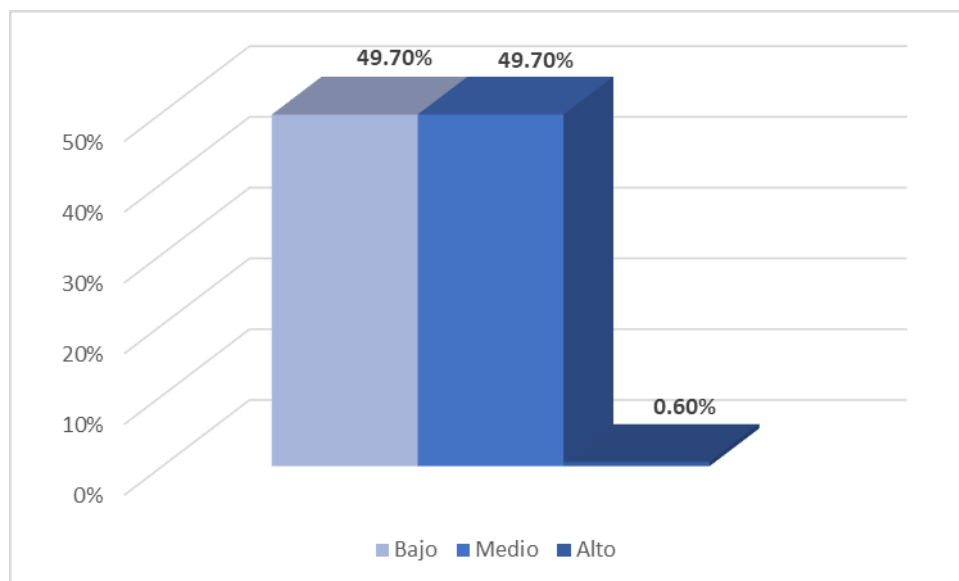
Tabla 4

Frecuencias de los niveles de la dimensión Abstinencia

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Bajo  | 78         | 49.7%      |
| Medio | 78         | 49.7%      |
| Alto  | 1          | 0.6%       |
| Total | 157        | 100%       |

Figura 4

Frecuencias de los niveles de la dimensión Abstinencia



En la tabla 4 y figura 4 se identifica la frecuencia de los niveles de la dimensión Abstinencia. Así, del total de participantes, el 49.7% (78) alcanza puntajes bajos; el 49.7% (78), puntajes medios; y, por último, el 0.6% (1) puntajes altos.

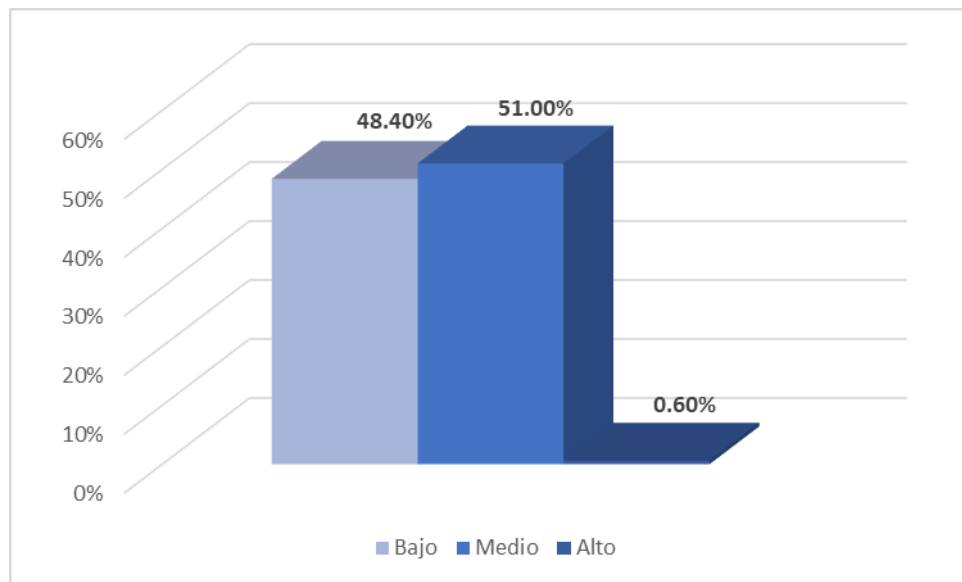
**Tabla 5**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Abuso y Tolerancia**

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Bajo  | 76         | 48.4%      |
| Medio | 80         | 51.0%      |
| Alto  | 1          | 0.6%       |
| Total | 157        | 100%       |

**Figura 5**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Abuso y Tolerancia**



En la tabla 5 y figura 5 se identifica la frecuencia de los niveles de la dimensión Abuso y Tolerancia. Del total de evaluados, el 48.4% (76) alcanza puntajes bajos; el 51% (80), puntajes medios; y, finalmente, el 0.6% (1) puntajes altos.

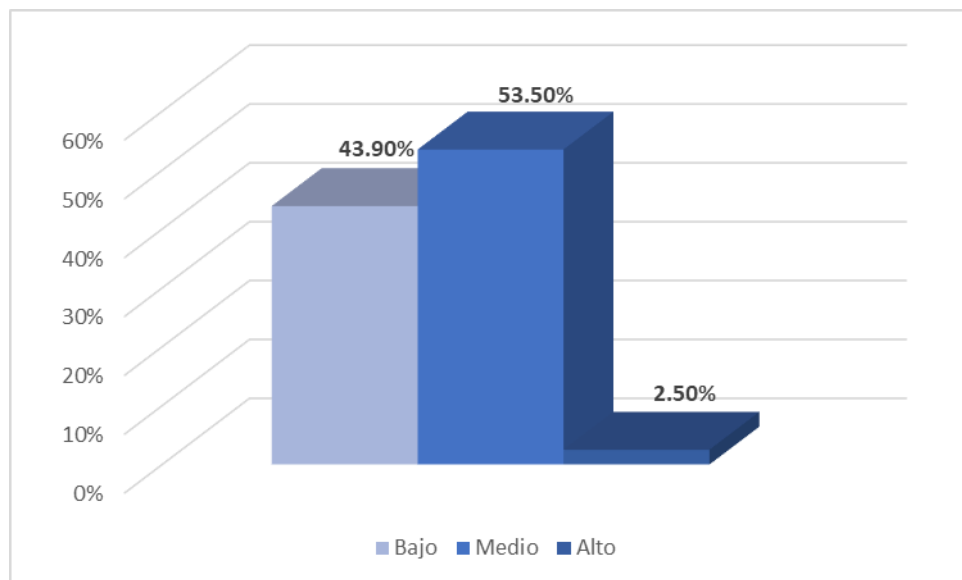
**Tabla 6**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos**

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Bajo  | 69         | 43.9%      |
| Medio | 84         | 53.5%      |
| Alto  | 4          | 2.5%       |
| Total | 157        | 100%       |

**Figura 6**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos**



En la tabla 6 y figura 6 se identifica la frecuencia de los niveles de la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos. Así, del total de estudiantes, el 43.9% (69) alcanza puntajes bajos; el 53.5% (84), puntajes medios; y, finalmente, el 2.5% (4) puntajes altos.

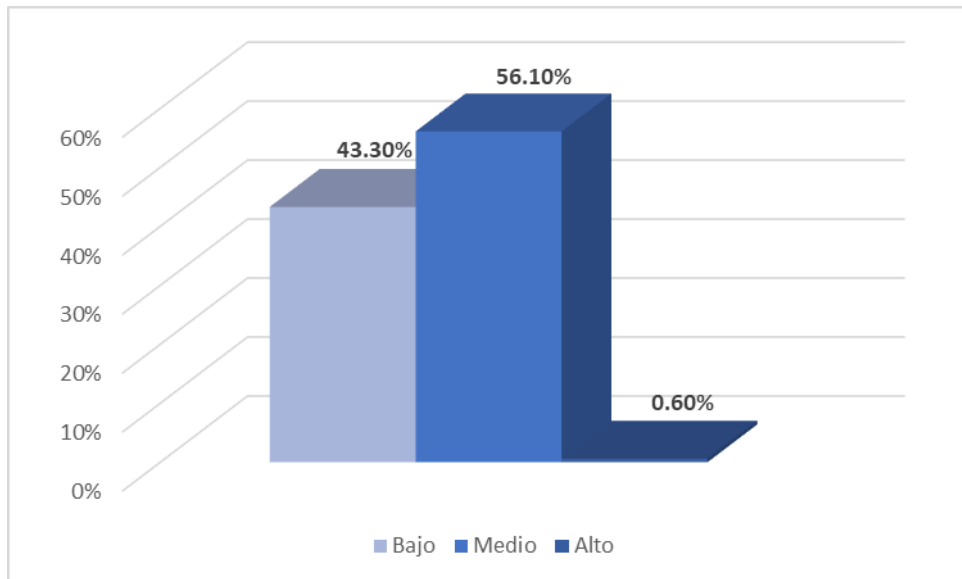
**Tabla 7**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Dificultad en el control**

| <b>Nivel</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------|-------------------|-------------------|
| Bajo         | 68                | 43.3%             |
| Medio        | 88                | 56.1%             |
| Alto         | 1                 | 0.6%              |
| Total        | 157               | 100%              |

**Figura 7**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Dificultad en el control**



En la tabla 7 y figura 7 se identifica la frecuencia de los niveles de la dimensión Dificultad en el control. De esta manera, de la muestra total, el 43.3% (68) alcanza puntajes bajos; el 56.1% (88), puntajes medios; y, por último, el 0.6% (1) puntajes altos.

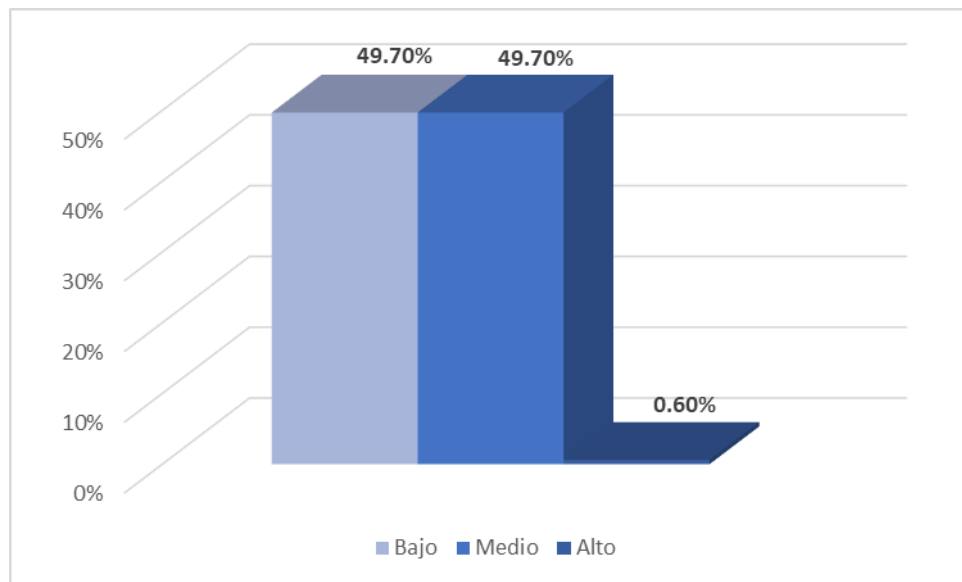
**Tabla 8**

**Frecuencias de los niveles de la variable Adicción a los videojuegos**

| <b>Nivel</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------|-------------------|-------------------|
| Bajo         | 78                | 49.7%             |
| Medio        | 78                | 49.7%             |
| Alto         | 1                 | 0.6%              |
| Total        | 157               | 100%              |

**Figura 8**

**Frecuencias de los niveles de la variable Adicción a los videojuegos**



En la tabla 8 y figura 8 se identifica la frecuencia de los niveles de la variable Adicción a los videojuegos. Así, del total de estudiantes, el 49.7% (78) alcanza puntajes bajos; el 49.7% (78), puntajes medios; y, por último, el 0.6% (1) puntajes altos.

## Conductas Agresivas:

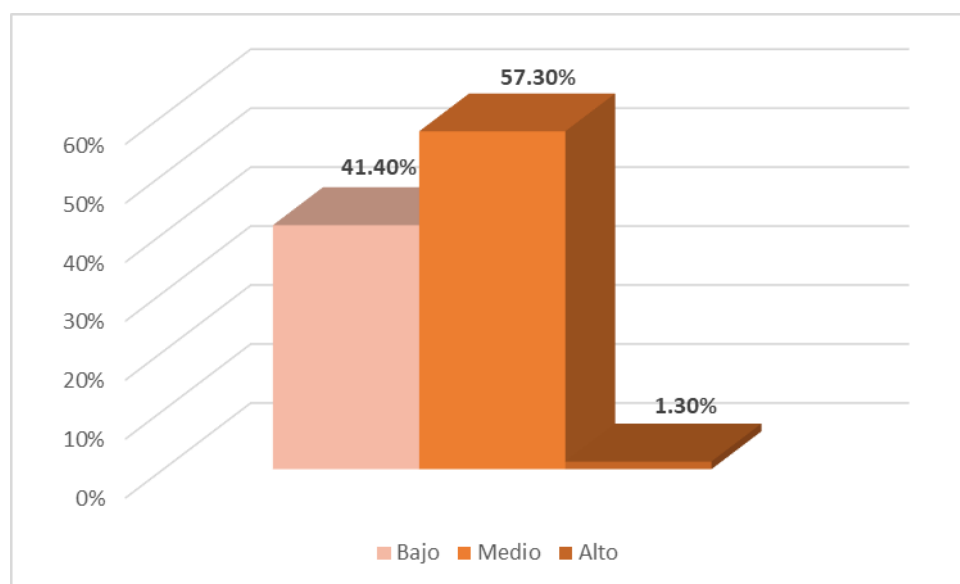
**Tabla 9**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Agresividad física**

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Bajo  | 65         | 41.4%      |
| Medio | 90         | 57.3%      |
| Alto  | 2          | 1.3%       |
| Total | 157        | 100%       |

**Figura 9**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Agresividad física**



En la tabla 9 y figura 9 se identifica la frecuencia de los niveles de la dimensión Agresividad física. Así, del total de estudiantes, el 41.4% (65) alcanza puntajes bajos; el 57.3% (90), puntajes medios; y, por último, el 1.3% (2) puntajes altos.

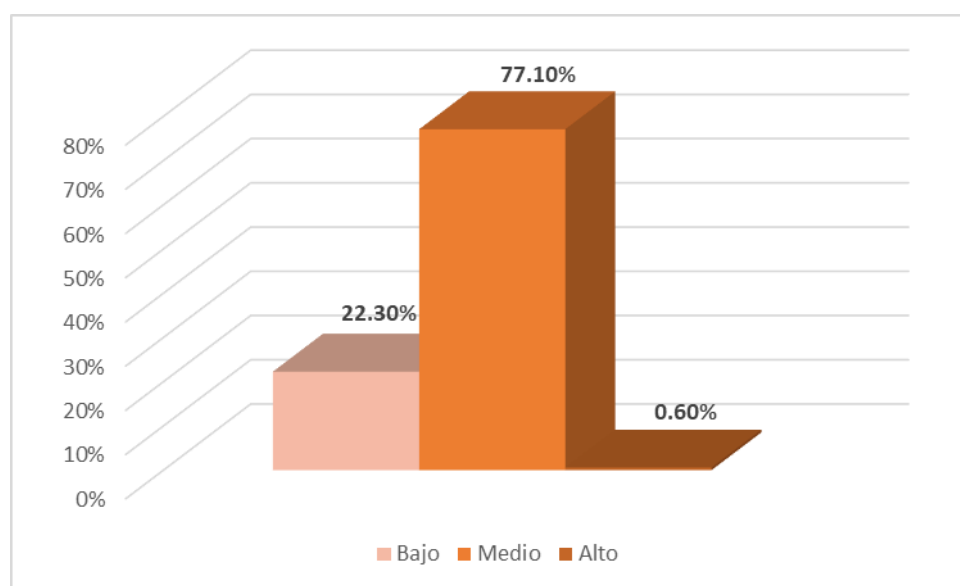
**Tabla 10**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Agresividad verbal**

| <b>Nivel</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------|-------------------|-------------------|
| Bajo         | 35                | 22.3%             |
| Medio        | 121               | 77.1%             |
| Alto         | 1                 | 0.6%              |
| Total        | 157               | 100%              |

**Figura 10**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Agresividad verbal**



En la tabla 10 y figura 10 se identifica la frecuencia de los niveles de la dimensión Agresividad verbal. Así, del total de participantes, el 22.3% (35) alcanza puntajes bajos; el 77.1% (121), puntajes medios; y, por último, el 0.6% (1) puntajes altos.

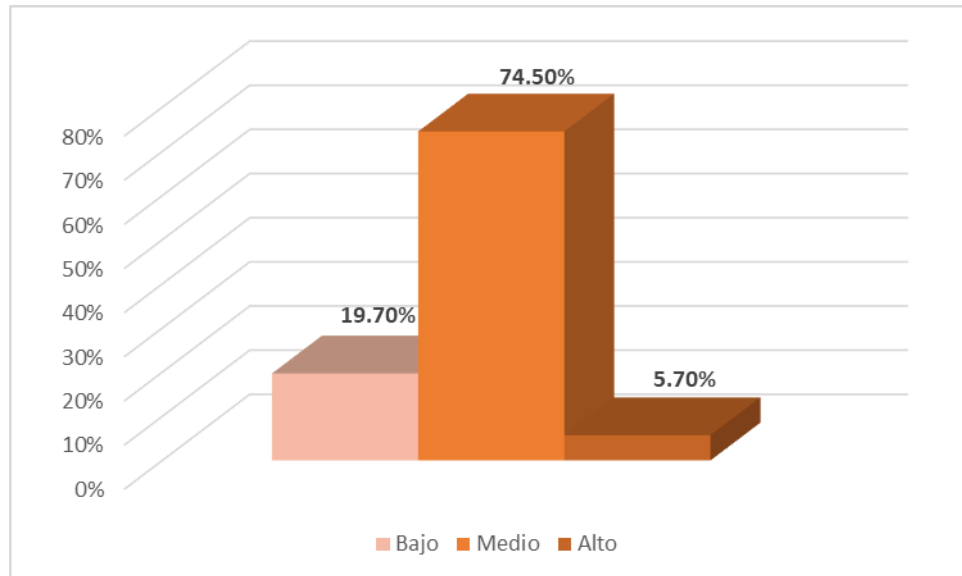
**Tabla 11**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Ira**

| <b>Nivel</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------|-------------------|-------------------|
| Bajo         | 31                | 19.7%             |
| Medio        | 117               | 74.5%             |
| Alto         | 9                 | 5.7%              |
| Total        | 157               | 100%              |

**Figura 11**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Ira**



En la tabla 11 y figura 11 se identifica la frecuencia de los niveles de la dimensión Ira. Así, del total de participantes, el 19.7% (31) alcanza puntajes bajos; el 74.5% (117), puntajes medios; y, por último, el 5.7% (9) puntajes altos.

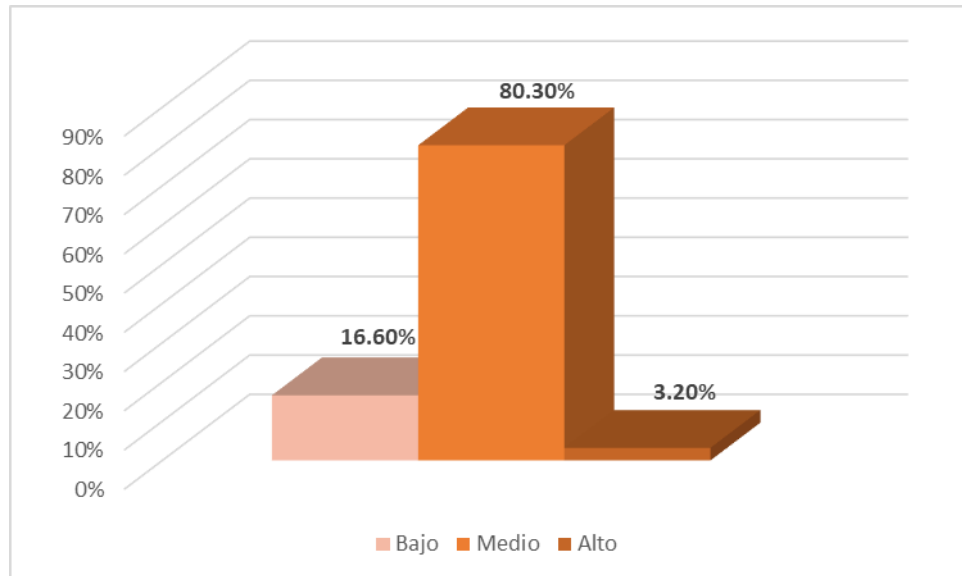
**Tabla 12**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Hostilidad**

| <b>Nivel</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------|-------------------|-------------------|
| Bajo         | 26                | 16.6%             |
| Medio        | 126               | 80.3%             |
| Alto         | 5                 | 3.2%              |
| Total        | 157               | 100%              |

**Figura 12**

**Frecuencias de los niveles de la dimensión Hostilidad**



En la tabla 12 y figura 12 se identifica la frecuencia de los niveles de la dimensión Hostilidad. Así, del total de participantes, el 16.6% (26) alcanza puntajes bajos; el 80.3% (126), puntajes medios; y, por último, el 3.2% (5) puntajes altos.

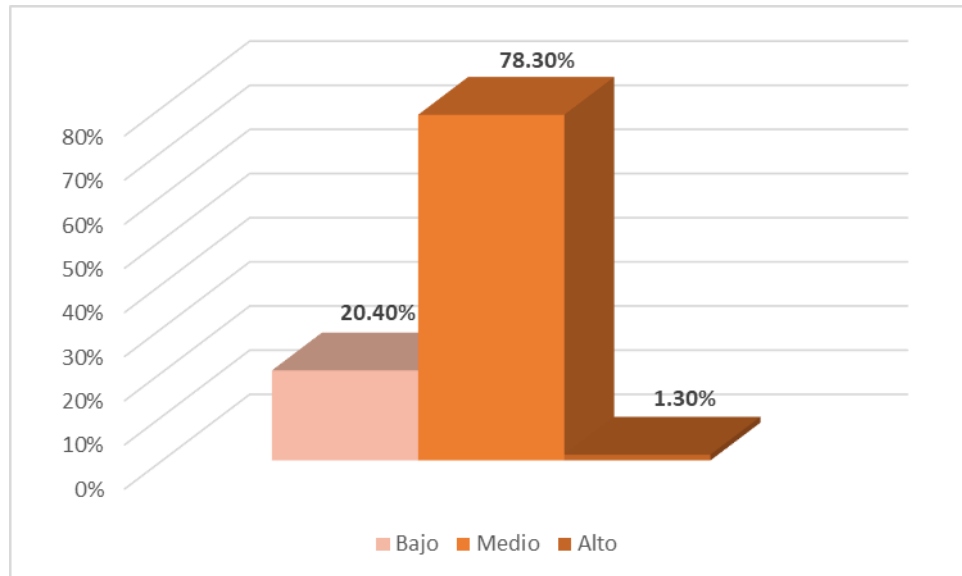
**Tabla 13**

**Frecuencias de los niveles de la variable Conductas agresivas**

| <b>Nivel</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------|-------------------|-------------------|
| Bajo         | 32                | 20.4%             |
| Medio        | 123               | 78.3%             |
| Alto         | 2                 | 1.3%              |
| Total        | 157               | 100%              |

**Figura 13**

**Frecuencias de los niveles de la variable Conductas agresivas**



En la tabla 13 y figura 13 se identifica la frecuencia de los niveles de la variable Conductas agresivas. Así, del total de estudiantes, el 20.4% (32) alcanza puntajes bajos; el 78.3% (123), puntajes medios; y, por último, el 1.3% (2) puntajes altos.

## 2° Prueba de normalidad:

La prueba de normalidad es una herramienta estadística utilizada para determinar si los datos de una muestra siguen una distribución normal." (Daniel, 2023).

**Tabla 14**

**Prueba de normalidad de las variables de estudio**

| Variable                      | Shapiro-Wilk |     |      |
|-------------------------------|--------------|-----|------|
|                               | Estadístico  | gl  | Sig. |
| Dependencia a los videojuegos | .955         | 157 | .000 |
| Conductas agresivas           | .989         | 157 | .237 |

*Nota. gl: grados de libertad. Sig.: significación estadística*

En la tabla 14 se identifica la prueba de normalidad. Se decide usar el estadístico de prueba Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad de la distribución de los puntajes para cada una de las variables. De acuerdo con este análisis, se identifica que la significancia estadística alcanza un valor de .000 y .237 en relación con la evaluación de la normalidad de las variables Adicción a los videojuegos y Conductas agresivas, respectivamente.

Así, teniendo una variable cuyas puntuaciones se distribuyen de manera no normal (sig. < 0.05), se decide utilizar la prueba estadística Rho de Spearman para calcular la relación entre las variables y su significancia estadística mediante la contrastación de hipótesis

## 4.2. Contrastación de hipótesis:

### 1° Objetivo General:

H1: Existe una asociación significativa entre el uso excesivo de videojuegos y la aparición de comportamientos agresivos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, durante el año 2024.

HO: No se evidencia una relación significativa entre el uso excesivo de videojuegos y la manifestación de conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

**Tabla 15**

### **Correlación entre Dependencia a los videojuegos y Conductas agresivas**

|                        |                               |                                    | Conductas agresivas |
|------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------|
| <b>Rho de Spearman</b> | Dependencia a los videojuegos | <b>Coefficiente de correlación</b> | .394                |
|                        |                               | <b>Sig. (bilateral)</b>            | .000                |
|                        |                               | <b>N</b>                           | 157                 |

En la tabla 15, se identifica la significancia bilateral con un valor de 0.000 (Sig.<0.05). Así, se valida la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, existe relación entre la variable Dependencia a Videojuegos y la variable Conductas Agresivas en alumnos de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona Ica en el año 2024. Además, se

identifica el coeficiente de correlación Rho de Spearman con un valor de .394, lo cual indica una correlación moderada.

**2° Objetivo Específico 1:**

H0: No se evidencia una asociación significativa entre la dificultad para dejar de jugar videojuegos (abstinencia) y la presencia de comportamientos agresivos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, durante el año 2024.

H1: Se observa una relación significativa entre la dificultad para dejar de jugar videojuegos (abstinencia) y la manifestación de conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

**Tabla 16**

**Correlación entre Abstinencia y Conductas agresivas**

|                        |             |                                   | Conductas agresivas |
|------------------------|-------------|-----------------------------------|---------------------|
| <b>Rho de Spearman</b> | Abstinencia | <b>Coeficiente de correlación</b> | .427                |
|                        |             | <b>Sig. (bilateral)</b>           | .000                |
|                        |             | <b>N</b>                          | 157                 |

En la tabla 16, se identifica la significancia bilateral con un valor de 0.000 (Sig. < 0.05). Así, se valida la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, existe relación entre abstinencia y conductas agresivas en alumnos de 4.º y 5.º año de la Institución Educativa

de Parcona, Ica, en el año 2024. Además, se identifica el coeficiente de correlación Rho de Spearman con un valor de .427, lo cual indica una relación moderada y positiva entre ambas variables.

### 3° Objetivo Específico 2:

H0: No existe un vínculo significativo entre el uso excesivo de videojuegos (abuso) y la necesidad de aumentar el tiempo de juego (tolerancia) con la aparición de actitudes agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

H1: Se identifica una conexión significativa entre el uso excesivo de videojuegos (abuso) y la necesidad de aumentar el tiempo de juego (tolerancia) con el desarrollo de conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

**Tabla 17**

**Correlación entre Abuso y tolerancia, y Conductas agresivas**

|                        |            |                                   | Conductas agresivas |
|------------------------|------------|-----------------------------------|---------------------|
| <b>Rho de Spearman</b> | Abuso      | <b>Coeficiente de correlación</b> | .129                |
|                        | y          | <b>Sig. (bilateral)</b>           | .016                |
|                        | Tolerancia | <b>N</b>                          | 157                 |

En la tabla 17, se identifica la significancia bilateral con un valor de 0.016 (Sig.<0.05). Así, se valida la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, existe relación entre Abuso y tolerancia, y Conductas Agresivas en alumnos de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona Ica en el año 2024. Además, se identifica el coeficiente de correlación Rho de Spearman con un valor de .129, lo cual indica una correlación baja.

#### 4º Objetivo Específico 3:

H0: No se encuentra una relación significativa entre los conflictos derivados del uso de videojuegos (problemas académicos, sociales o emocionales) y el incremento de comportamientos violentos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

H1: Existe una relación significativa entre los conflictos derivados del uso de videojuegos (problemas académicos, sociales o emocionales) y el aumento de conductas agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

**Tabla 18**

#### **Correlación entre Problemas ocasionados por videojuegos y Conductas agresivas**

|                        |                                       |                                   | Conductas agresivas |
|------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|---------------------|
| <b>Rho de Spearman</b> | Problemas ocasionados por videojuegos | <b>Coeficiente de correlación</b> | .419                |
|                        |                                       | <b>Sig. (bilateral)</b>           | .000                |
|                        |                                       | <b>N</b>                          | 157                 |

En la tabla 18, se identifica la significancia bilateral con un valor de 0.000 (Sig.<0.05). Así, se valida la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, existe relación entre Problemas ocasionados por videojuegos y Conductas Agresivas en alumnos de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona Ica, en el año 2024. Además, se identifica el coeficiente de correlación Rho de Spearman con un valor de .419, lo cual indica una correlación moderada.

#### 5º Objetivo Específico 4:

H0: No se detecta una asociación significativa entre la incapacidad para gestionar el tiempo dedicado a los videojuegos y la presencia de actitudes agresivas en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

H1: Se establece una relación significativa entre la incapacidad para gestionar el tiempo dedicado a los videojuegos y la manifestación de comportamientos agresivos en los estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, Ica, en el año 2024.

**Tabla 19**

#### **Correlación entre Dificultad en el control y Conductas agresivas**

|                        |                          |                                   | Conductas agresivas |
|------------------------|--------------------------|-----------------------------------|---------------------|
| <b>Rho de Spearman</b> | Dificultad en el control | <b>Coeficiente de correlación</b> | .330                |
|                        |                          | <b>Sig. (bilateral)</b>           | .000                |
|                        |                          | <b>N</b>                          | 157                 |

En la tabla 19, se identifica la significancia bilateral con un valor de 0.000 (Sig.<0.05). Así, se valida la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, existe relación entre Dificultad en el control y Conductas Agresivas en alumnos de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona Ica en el año 2024. Además, se identifica el coeficiente de correlación Rho de Spearman con un valor de .330, lo cual indica una correlación moderada.

### 4.3. Discusión de Resultados:

El propósito principal del estudio fue definido para especificar la relación entre el incremento de tiempo usado en entretenimiento digital y los comportamientos agresivos relacionados en la población de la muestra. Se especificó hay una relación significativa ( $r = .394$ ,  $p = .000$ ,  $< .05$ ) entre la dependencia al entretenimiento digital y acciones violentas en los estudiantes evaluados, lo cual converge con antecedentes previos (Cáceres, 2020; Dios, 2024; Gavilanes y Millán, 2022; Jirón y Sánchez, 2022; Nuray & Derya, 2021; Roque, 2023) que asociaron con relevante magnitud las variables de estudio.

Por otra parte, hay estudios que encontraron una relación similar, pero cuya magnitud de asociación fue reportada como débil (Coca, 2023; Sanz y Salas, 2023; Vásquez, 2023). Estas diferencias pueden deberse al tamaño muestral menor a 120 casos en estos estudios, lo que puede limitar la precisión para identificar la relación. Sin embargo, en general, hay una unanimidad a la que se suma el presente estudio: cuando hay un malestar significativo por la necesidad imperiosa de jugar videojuegos en adolescentes, esta se acompaña de conductas violentas y destructivas hacia otros y el ambiente.

Teóricamente, esta relación se explica en la disfuncionalidad progresiva que genera la adicción. Chóliz & Herdoiza (2020) describen que, al vincularse de manera problemática con el juego, se compromete la capacidad del jugador para desenvolverse de manera funcional en todas sus esferas de la vida. Dado el tiempo descontrolado dedicado a jugar, un jugador tendrá más dificultades para tener un sueño adecuado, planificar sus proyectos e interactuar fuera de los videojuegos (Válido, 2019). Además, dependiendo del contenido del videojuego, puede aprender nuevas formas de expresión de la agresividad (Fontal et al., 2024).

Para desentrañar esta relación, se establecieron objetivos específicos que permitieran visualizar mejor la asociación entre los componentes de ambas variables del estudio presente.

El primer objetivo específico tuvo como fin analizar la relación entre la dimensión de abstinencia relacionada con la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en los estudiantes, encontrándose que hay una relación importante ( $r = .427$ ,  $p = .000$ ,  $< .05$ ) entre la dimensión de abstinencia relacionada con la adicción a los juegos de video y los comportamientos agresivos en los alumnos. Si bien el interés por los estudios antecedentes revisados no se ha inclinado por conocer la asociación de los elementos de la adicción a los videojuegos, estos resultados pueden compararse con evidencia que señala que la interrupción o reducción del juego lleva a la experimentación de abstinencia, así como la susceptibilidad, ansiedad y problemas del sueño (Chóliz & Marco, 2011; OMS, 2022), lo cual aumenta la vulnerabilidad de una expresión del malestar caracterizado por conductas agresivas.

El segundo objetivo específico optó por evaluar la relación entre la dependencia a los videojuegos, específicamente en la dimensión de abuso y tolerancia, y las conductas agresivas en los estudiantes. Donde se expresa según datos una relación importante ( $r = .129$ ,  $p = .016$ ,  $< .05$ ). Esto hace referencia a la necesidad de aumentar más la frecuencia, duración o intensidad del juego para lograr el efecto satisfactorio/reforzador deseado (Luján, 2023), lo que significa un compromiso de la funcionalidad del estudiante. Al respecto, se ha mencionado que los videojuegos son una forma de escape al malestar (Chóliz & Marco, 2011), por lo cual, al utilizarse de manera prolongada, limitan el desarrollo de habilidades apropiadas para el manejo del estrés y la frustración, y, por el contrario, refuerzan la conducta impulsiva (Fontal et al., 2024; Mendoza, 2021). A diferencia de los videojuegos, la vida real no admite reinicios ni es mejor abordada desde las reacciones automáticas. Por lo tanto, cuanto más se abusa de los videojuegos, más se favorecería la conducta agresiva y no autorregulada (Gutiérrez & Justiniano, 2020) fuera del entorno de juego.

El tercer objetivo planteó Identificar la relación entre las conductas agresivas y la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos en los estudiantes. Se identificó una

relación importante ( $r = .419$ ,  $p = .000$ ,  $< .05$ ) que nos advierte que los efectos nocivos derivados del uso desmedido de los videojuegos se presentan junto con la conducta agresiva. Al respecto, se puede mencionar que la disfuncionalidad expresada en una esfera social limitada, problemas académicos y de salud (OMS, 2022) es una carga de estrés y frustración para el individuo, lo cual, sumado a la dificultad para la autorregulación y la impulsividad anteriormente señaladas, propician respuestas agresivas frente al entorno. Se ha advertido anteriormente que la permisividad de los videojuegos es un factor de riesgo para que un adolescente comprometa su disfuncionalidad por la adicción (Gutiérrez & Justiniano, 2020), lo cual puede ser un antecedente común para que el adolescente opte por respuestas agresivas ante la no auto regulación recibida y posterior autorregulación internalizada.

Finalmente, el cuarto objetivo específico se propuso Examinar la relación entre las conductas agresivas y la dimensión de dificultad en el control relacionada con la dependencia a los videojuegos en los estudiantes, identificando la existencia de una relación significativa ( $r = .330$ ,  $p = .000$ ,  $< .05$ ) entre estas. Esto hace referencia a que, cuando más se presentan intentos fallidos por limitar el tiempo de juego, aún ante las consecuencias negativas de esta decisión, los adolescentes muestran conductas más agresivas. Según Chóliz & Herdoiza (2020), esto tiene su origen en lo reforzante que resulta para un adolescente la actividad del juego, que ofrece de manera más sencilla el acceso a la sensación de logro, a comparación de la vida real y de las complejas tareas que debería cumplir para lograr una autoeficacia o una interacción social satisfactoria. Considerando que las personas introvertidas son más vulnerables a la adicción por los videojuegos (Gutiérrez & Justiniano, 2020), el juego se vuelve una fuente atractiva para conseguir amigos, admiración y, en general, la oportunidad de construir significados sociales y patrones de conducta interpersonales que trascienden su vida cotidiana (Chóliz & Herdoiza, 2020; Chóliz & Marco, 2011).



## CAPITULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. CONCLUSIONES:

1. Se alcanzó satisfactoriamente el objetivo general del estudio, identificando la existencia de una asociación positiva y estadísticamente relevante entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, ubicada en Ica, durante el año 2024.
2. Se logró exitosamente el objetivo específico 1 del estudio, encontrando una conexión positiva y estadísticamente significativa entre la dimensión de abuso y tolerancia, y las conductas agresivas en estudiantes de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, en Ica, en el año 2024.
3. Se alcanzó el objetivo específico 2 del estudio, determinando una correlación positiva y estadísticamente significativa entre la dimensión de abuso y tolerancia, y las conductas agresivas en estudiantes de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, en Ica, durante el año 2024.
4. Se logró satisfactoriamente el objetivo específico 3 del estudio, reconociendo una relación favorable y estadísticamente relevante entre la dimensión de problemas ocasionados por el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, localizada en Ica, en el año 2024.
5. Se alcanzó exitosamente el objetivo específico 4 del estudio, identificando una conexión positiva y estadísticamente significativa entre la dimensión de dificultad en el control y las conductas agresivas en estudiantes de 4.º y 5.º año de secundaria de la Institución Educativa de Parcona, en Ica, durante el año 2024.

## 5.2. RECOMENDACIONES:

Considerando los resultados descriptivos que presentan que la muestra de estudio se caracterizó por niveles promedio y bajos del aumento de horas usadas para el entretenimiento digital y de conductas agresivas, es importante fomentar actividades preventivas que protejan a los adolescentes escolares evaluados de un compromiso de su salud mental derivado de los juegos. Al haber una asociación de las variables, se esperaría que, al mejorar una, la otra también se presente en menores niveles; sin embargo, dado que no se puede hablar en términos de causalidad, se sugiere que las actividades para promover un uso seguro de los juegos de video y el aprendizaje de conductas alternativas a la agresión se den de manera independiente.

Por otra parte, habiendo identificado un vínculo entre el aumento de horas empleadas hacia el entretenimiento digital con las actitudes violentas, y reconociendo que cada aspecto de la dependencia a los juegos de video se asoció con la conducta agresiva, se propone que futuros estudios puedan profundizar en los mecanismos por los cuales esta relación siempre resulta significativa.

A lo largo de la discusión se han propuesto factores de riesgo y patrones de conducta que podrían explicar la relación encontrada; sin embargo, queda pendiente respaldar empíricamente estos argumentos con estudios que identifiquen de qué manera o bajo qué condiciones esta relación se hace significativa. En ese sentido, este estudio acumula evidencia para dar un paso metodológico hacia estudios de regresión múltiple, mediación y moderación, que permiten ingresar terceras variables al modelo planteado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andreu, J., Peña, M. & Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476-482.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72714245>

Bus, A.H. (1961). *The Psychology of Aggression*. Jhon Wiley

Buss, A. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.

Buss, A. (1989). Teoría comportamental de Buss. [http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3049/TRAB.SUF.PROF\\_ALLISON%20YAHANA%20RUESTAS%20BRAVO.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3049/TRAB.SUF.PROF_ALLISON%20YAHANA%20RUESTAS%20BRAVO.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Cáceres, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – Sur. [Tesis de grado, Universidad Autónoma del Perú] Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13067/2167>

Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de AV en el DSM-5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-226. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>

Chóliz, M. & Herdoiza, P. (2020). Adicciones comportamentales. En A. Bellonch, B. Sandín & F. Ramos (Eds.), *Manual de Psicopatología* (pp. 513-540). McGraw-Hill.

Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de los videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>

Coca, K. (2023). Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador] Repositorio Nacional. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/7312>

Dávila, R.& García, M. (2021). Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/69556>

Dios, D. (2024). Conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Tumbes] Repositorio Digital UNTUMBES. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/65165>

Fontal, P., Díaz, M., López, J., Crespo, D., & Guamán, M. (2024). Revisión sistemática: comportamiento violento de los niños de preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos. *PSICOLOGÍA UNEMI*, 8(15), 138-149. <https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol8iss15.2024pp138-149p>

Gavilanes, G. & Millan, M. (2022). La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36876>

Gutiérrez, V. & Justiniano, H. (2020). Revisión sistemática de los factores relacionados con la conducta agresiva en los adolescentes. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57621>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education,

Jirón, J. & Sánchez, C. (2022). Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito. [Tesis de Pregrado, Universidad Tecnológica Indoamérica]. DSpace. <https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/5130>

Loyaga, P. & Tapia, D. (2020). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas de la ciudad de Trujillo. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/51460>

Luján, A., Cervera, L., Villasante, P. y Chóliz, M. (2023). Validación transcultural de la estructura y propiedades internas del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV). *Revista Latinoamericana de Psicología*, (55), 263-273. <https://doi.org/10.14349/rlp.2023.v55.29>

Mendoza, F. (2021). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: Una revisión sistemática. [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán] DSpace. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/8656>

Millán, A., Mebarak, M., Martínez, M., Blanco, J., Rodríguez, D., Aubeterre, M. & Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26 (1), 57-72. <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>

Ministerio de Salud (2021). Pandemia ha incrementado adicción de videojuegos en niños y adolescentes. <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>

Nuray, R. & Derya, R. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 30 (6), 1599-1609. <https://doi.org/10.1111/inm.12912>

Pulido, I., Arias, C. y Yory, L. (2021). Agresividad: Una revisión de neuroanatomía y neuroquímica. [Tesis de grado, Universidad El Bosque] <https://hdl.handle.net/20.500.12495/9125>

Quiroz, M. (2024). Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Yungay – 2023. [Tesis de grado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/2989>

Roque, L. (2023). Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de nivel secundaria de una institución de Chimbote. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/142018>

Sanz, R., Aquino, E. & Salas, O. (2023). Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4º grado Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca Puno 2022. [Tesis de titulación, Universidad Autónoma de Ica]. Repositorio Universidad Autónoma de Ica. <http://hdl.handle.net/123456789/2609>

Silva, Y. & Yunca, J. (2020). Evidencias Psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en Estudiantes de Huaraz. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48905>.

Stevens, M., Dostyn, D., Delfabbro, P., & King, D. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 1(1), 1-16. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0004867420962851>.

Valido, A. (2019). Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes. [Trabajo de fin master, Universidad de La Laguna] Repositorio Institucional Universidad de La Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14804>.

Vasquez, D. (2023). Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una unidad educativa - Ecuador 2022. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/112866>.

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>

Vásquez, J. (2023). Relación entre dependencia emocional, agresividad y uso de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. Universidad de Ecuador.

Gavilanes, P., & Millán, R. (2022). Correlación entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes ecuatorianos. Universidad de Ecuador.

Bolívar-Castañeda, J. (2022). Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de Ica. Universidad de Ica.

## ANEXOS

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA  
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS  
DE JUNÍN Y AYACUCHO"

Ica, 6 de agosto de 2024

**Dr. Jesús Ochoa Carbajo**  
Director de la I.E. Victor Manuel Maurtua  
Parcona, Ica  
Presente.-

**ASUNTO:** Solicito permiso para investigación




De mi especial consideración:

Es muy grato dirigirme a usted, a fin de hacerle llegar mi más cordial saludo y a la vez solicitar su permiso para la realización del trabajo de investigación denominado: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS" a cargo del Bachiller en Psicología Gino Paolo Barragán Ruidias de la Universidad "Inca Garcilaso de la Vega" de Lima. Por lo que solicito a su despacho brindar las facilidades correspondientes para la aplicación de los instrumentos respectivos, a los estudiantes de su prestigioso plantel.

Sin otro particular, agradezco de antemano su gentil deferencia y aprovecho la oportunidad para hacerle llegar las muestras de mi especial consideración y estima.

Quedo de Usted,

  
Gino Paolo Barragán Ruidias  
Bachiller en Psicología  
DNI: 44674046



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
GOBIERNO REGIONAL DE LA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VALER MANUEL MAURTLA"  
PARCONA - ICA



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

Parcona, 17 de Setiembre del 2024


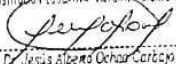
Señor : Gino Paolo Barragán Ruidías

Asunto : Autorización para Investigación

Me es grato dirigirme a usted para saludarlo y a la vez brindarle atención a vuestra solicitud de fecha 06 de Agosto del 2024 mediante la que requiere permiso para realizar el trabajo de investigación demostrando **DEPENDENCIA A LOS VIDEOS JUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS** a cargo del bachiller en Psicología Gino Paolo Barragán Ruidías de la universidad Inca Garcilaso de la Vega de Lima,

En este sentido les preciso la autorización para aplicar y llevar a cabo las acciones correspondientes para los fines de vuestro trabajo de investigación

Sin otro particular, me despido de usted manifestándole las los sentimientos de mi especial consideración.

  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VICTOR MANUEL MAURTLA"  
  
D. Jesus Alberto Ochara Cardezo  
DIRECTOR

**\*CONSENTIMIENTO INFORMADO\***

Con todo respeto, me presento. Mi nombre es Gino Paolo Barragán Ruidías, con DNI 44674046, bachiller en Psicología por la Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Actualmente realizo una investigación titulada "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ALUMNOS DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE PARCONA ICA EN EL AÑO 2024", cuyo objetivo es determinar la relación entre estas variables. Para ello, necesito su autorización para la participación de su menor hijo(a).

El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ), con el fin de medir dichas variables. Si decide participar, todos los datos recogidos serán estrictamente anónimos, privados y confidenciales, y se utilizarán exclusivamente con fines de investigación.

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

Yo \_\_\_\_\_, con N° DNI \_\_\_\_\_, después de leer el consentimiento informado, acepto participar en la investigación llevada a cabo por el bachiller Gino Paolo Barragan Ruidias, comprendiendo que la información que brinde será protegida y confidencial bajo anonimato, usados solo para fines investigativos.

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

\_\_\_\_\_

**\*FIRMA\***

---



**UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA**  
**FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ALUMNOS DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE PARCONA ICA EN EL AÑO 2024".

**Nombre del instrumento:** Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Investigador: Bach. Gino Paolo Barragan Ruidias

| CRITERIO   | INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>0-20% | Regular<br>21-40% | Bueno<br>41-60% | Muy Bueno<br>61-80% | Excelente<br>81-100% |
|------------|--------------------|--|---------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| Forma      | 1. REDACCIÓN       | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.            |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 2. CLARIDAD        | Está formulado con un lenguaje apropiado.  |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 3. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Contenido  | 4. ACTUALIDAD      | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                                       |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 5. SUFICIENCIA     | Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 6. INTENCIONALIDAD | El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de la variable de investigación. |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Estructura | 7. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.      |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 8. CONSISTENCIA    | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 9. COHERENCIA      | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 10. METODOLOGÍA    | La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.                      |                     |                   |                 |                     | X                    |

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

**PROMEDIO: 94%**

Procede su aplicación: SI

Debe corregirse:

|                           |                                     |                |           |
|---------------------------|-------------------------------------|----------------|-----------|
| <b>Nombre y Apellidos</b> | Milagros Matilde Camavilca Gonzales | <b>D.N.I.:</b> | 70090989  |
| <b>Título Profesional</b> | Psicología                          | <b>Celular</b> | 988885321 |
| <b>Grado Académico</b>    | Licenciada                          |                |           |
| <b>Mención</b>            | Social                              |                |           |

  
 Milagros de Camavilca Gonzales  
 PSICOLOGÍA  
 C.P.S.P. 43718  
 Firma



**UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA**  
**FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación: **“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ALUMNOS DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE PARCONA ICA EN EL AÑO 2024”.**

**Nombre del instrumento:** Cuestionario de Agresión versión en español.

Investigador: Bach. Gino Paolo Barragan Ruidias

| CRITERIO   | INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>0-20% | Regular<br>21-40% | Bueno<br>41-60% | Muy Bueno<br>61-80% | Excelente<br>81-100% |
|------------|--------------------|--|---------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| Forma      | 1. REDACCIÓN       | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.            |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 2. CLARIDAD        | Está formulado con un lenguaje apropiado.  |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 3. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Contenido  | 4. ACTUALIDAD      | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                                       |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 5. SUFICIENCIA     | Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 6. INTENCIONALIDAD | El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de la variable de investigación. |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Estructura | 7. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.      |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 8. CONSISTENCIA    | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 9. COHERENCIA      | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 10. METODOLOGÍA    | La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.                      |                     |                   |                 |                     | X                    |

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

**PROMEDIO: 96%**

Procede su aplicación: SI

Debe corregirse:

|                           |                                     |                |           |
|---------------------------|-------------------------------------|----------------|-----------|
| <b>Nombre y Apellidos</b> | Milagros Matilde Camavilca Gonzales | <b>D.N.I.:</b> | 70090989  |
| <b>Título Profesional</b> | Psicología                          | <b>Celular</b> | 988885321 |
| <b>Grado Académico</b>    | Licenciada                          |                |           |
| <b>Mención</b>            | Social                              |                |           |

  
 Milagros M. Camavilca Gonzales  
 PSICÓLOGA  
 C.P.E. 43715  
 \_\_\_\_\_  
 Firma



**UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA**  
**FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL**

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación: “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ALUMNOS DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE PARCONA ICA EN EL AÑO 2024”.

Nombre del instrumento: Cuestionario de Agresión versión en español.

Investigador: Bach. Gino Paolo Barragan Ruidias

| CRITERIO   | INDICADORES        | CRITERIO 8   | Deficiente<br>0-20% | Regular<br>21-40% | Bueno<br>41-80% | Muy Bueno<br>81-90% | Exoelente<br>91-100% |
|------------|--------------------|--|---------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| Forma      | 1. REDACCIÓN       | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.            |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 2. CLARIDAD        | Está formulado con un lenguaje apropiado.  |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 3. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Contenido  | 4. ACTUALIDAD      | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                                       |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 5. SUFICIENCIA     | Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 6. INTENCIONALIDAD | El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de la variable de investigación. |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Estructura | 7. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.      |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 8. CONSISTENCIA    | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 9. COHERENCIA      | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 10. METODOLOGÍA    | La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.                      |                     |                   |                 |                     | X                    |

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

**PROMEDIO: 98%**



Procede su aplicación:

Si

Debe corregirse:

|                    |                      |         |           |
|--------------------|----------------------|---------|-----------|
| Nombre y Apellidos | Victor Huamani Reyes | D.N.I.: | 08558462  |
| Título Profesional | Lic. en Psicología   | Celular | 906044605 |
| Grado Académico    | Lic. En Psicología   |         |           |
| Mención            |                      |         |           |

  
 Victor Huamani Reyes  
 PSICOLOGO  
 C.P. P. 2021



UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ALUMNOS DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE PARCONA ICA EN EL AÑO 2024".

Nombre del instrumento: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Investigador: Bach. Gino Paolo Barragan Ruidias

| CRITERIO   | INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>0-20% | Regular<br>21-40% | Bueno<br>41-60% | Muy Bueno<br>61-80% | Exoelente<br>81-100% |
|------------|--------------------|--|---------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| Forma      | 1. REDACCIÓN       | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.            |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 2. CLARIDAD        | Está formulado con un lenguaje apropiado.  |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 3. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Contenido  | 4. ACTUALIDAD      | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                                       |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 5. SUFICIENCIA     | Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 6. INTENCIONALIDAD | El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de la variable de investigación. |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Estructura | 7. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.      |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 8. CONSISTENCIA    | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 9. COHERENCIA      | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 10. METODOLOGÍA    | La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.                      |                     |                   |                 |                     | X                    |

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 98%



Procede su aplicación: Si Debe corregirse:

|                    |                      |         |           |
|--------------------|----------------------|---------|-----------|
| Nombre y Apellidos | Victor Huamani Reyes | D.N.I.: | 08558462  |
| Título Profesional | Lic. en Psicología   | Celular | 906044605 |
| Grado Académico    | Lic. En Psicología   |         |           |
| Mención            |                      |         |           |

Victor Huamani Reyes  
PSICOLOGO  
C.P.S.P. 23427



UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL  
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ALUMNOS DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE PARCONA ICA EN EL AÑO 2024".

Nombre del instrumento: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)



Investigador: Bach. Gino Paolo Barragan Ruidias

| CRITERIO   | INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>0-20% | Regular<br>21-40% | Bueno<br>41-80% | Muy Bueno<br>81-90% | Exceiente<br>91-100% |
|------------|--------------------|--|---------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| Forma      | 1. REDACCIÓN       | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.            |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 2. CLARIDAD        | Está formulado con un lenguaje apropiado.]   |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 3. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Contenido  | 4. ACTUALIDAD      | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                                       |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 5. SUFICIENCIA     | Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 6. INTENCIONALIDAD | El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de la variable de investigación. |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Estructura | 7. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.      |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 8. CONSISTENCIA    | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 9. COHERENCIA      | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 10. METODOLOGÍA    | La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.                      |                     |                   |                 |                     | X                    |


II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 98%

Procede su aplicación: Si

Debe corregirse:

|                    |                                |         |           |
|--------------------|--------------------------------|---------|-----------|
| Nombre y Apellidos | Anthony Jahir Huamani Castillo | D.N.I.: | 73060449  |
| Título Profesional | Psicólogo                      | Celular | 944676349 |
| Grado Académico    | Licenciatura                   |         |           |
| Mención            | ----                           |         |           |

  
Anthony Jahir Huamani Castillo  
PSICÓLOGO  
C. Ps. P. 59827



**UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA**  
**FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL**  
**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ALUMNOS DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE PARCONA ICA EN EL AÑO 2024".

Nombre del instrumento: Cuestionario de Agresión versión en español.

Investigador: Bach. Gino Paolo Barragan Ruidias

| CRITERIO   | INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>0-20% | Regular<br>21-40% | Buena<br>41-60% | Muy Buena<br>61-80% | Excelente<br>81-100% |
|------------|--------------------|--|---------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| Forma      | 1. REDACCIÓN       | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.            |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 2. CLARIDAD        | Está formulado con un lenguaje apropiado.  |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 3. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Contenido  | 4. ACTUALIDAD      | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                                       |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 5. SUFICIENCIA     | Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.   |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 6. INTENCIONALIDAD | El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de la variable de investigación. |                     |                   |                 |                     | X                    |
| Estructura | 7. ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.      |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 8. CONSISTENCIA    | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 9. COHERENCIA      | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables                    |                     |                   |                 |                     | X                    |
|            | 10. METODOLOGÍA    | La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.                      |                     |                   |                 |                     | X                    |


**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

**PROMEDIO: 98%**

Procede su aplicación: Si

Debe corregirse:

|                    |                                |         |           |
|--------------------|--------------------------------|---------|-----------|
| Nombre y Apellidos | Anthony Jahir Huamani Castillo | D.N.I.: | 73060449  |
| Título Profesional | Psicólogo                      | Celular | 944676349 |
| Grado Académico    | Licenciatura                   |         |           |
| Mención            | ----                           |         |           |

  
 \_\_\_\_\_  
 Anthony Jahir Huamani Castillo  
 PSICÓLOGO  
 C. Ps. P. 59827