REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Universidad Católica de Santa María

Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades

Escuela Profesional de Psicología

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES

Tesis presentada por el bachiller**:**

Núñez Ponce, Camila Liliana

Para optar el Título Profesional de

Licenciada en Psicología

Asesor (a):

Mg. Gómez Cornejo Bazán, Rosaluz Yanet

Arequipa – Perú

2023

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos

En su investigación no olvide referenciar esta tesis

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

PSICOLOGIA

TITULACIÓN CON TESIS

DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR

Arequipa, 05 de Julio del 2023

Dictamen: 006614-C-EPSIC-2023

Visto el borrador del expediente 006614, presentado por:

2017802242 - NUÑEZ PONCE CAMILA LILIANA

Titulado:

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES

Nuestro dictamen es:

APROBADO

29281582 - VILCHES VELASQUEZ FLOR ALEIDA
DICTAMINADOR

29412302 - DELGADO PALO ROCIO SARA
DICTAMINADOR

29606304 - PUMA HUACAC ROGER FREDDY
DICTAMINADOR

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	4%	15%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	2%
4	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.ucp.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	1%
7	1library.co Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	1%

9	core.ac.uk Fuente de Internet	1 %
10	ciencialatina.org Fuente de Internet	1 %
11	Doris Castro Huamani, Franklin Taipe Florez, Sonia Castro Huamani, Vilma Castro Huamani. "Estrés y resiliencia en el contexto del COVID-19, en estudiantes de educación secundaria", Revista peruana de investigación e innovación educativa, 2021 Publicación	1 %
12	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Apagado		

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Dedicatoria

A mi madre por siempre apoyarme y motivarme a continuar, por ser el pilar más importante de mi vida y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional.

A mi padre por ayudarme y animarme a lo largo de este proceso, por permitirme haber llegado hasta este momento de mi formación profesional.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Agradecimientos

A Dios por guiarme en este camino y permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida.

A mis padres por brindarme su confianza y apoyo incondicional, por estar siempre a mi lado ayudándome a cumplir mis objetivos.

A mi hermano que me acompañó y apoyó en este proceso a través de sus consejos y cariño.

A la Institución Educativa que amablemente me abrió sus puertas y me brindo las facilidades necesarias para realizar la presente investigación.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa básica regular. En la metodología, se siguió el enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo correlacional con un diseño no experimental. La muestra estuvo constituida por 299 adolescentes varones con edades de 14 a 17 años de tercero a quinto de secundaria. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992). Los resultados obtenidos evidencian la existencia de una correlación directa de grado bajo con un Rho = 0.362 entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, encontrándose también una relación existente entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad.

Palabras clave: Dependencia, Agresividad, Videojuegos, Adolescentes.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Abstract

The main objective of this research was to determine the relation between dependence on video games and aggressiveness in adolescents of a regular basic Educational Institution.

In the methodology, the quantitative approach was followed, with a correlational descriptive scope with a non-experimental design. The sample consisted of 299 male adolescents aged 14 to 17 years from third to fifth year of secondary school. The instruments used were the Video Game Dependence Test by Chóliz and Marco (2011) and the Aggression Questionnaire by Buss and Perry (1992). The results obtained show the existence of a direct correlation of low degree with a Rho = 0.362 between dependence on video games and aggressiveness, also finding an existing relation between dependence on video games and the dimensions of aggressiveness.

Key words: Dependence, Aggressiveness, Videogames, Adolescents

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Problema y Teórico	2
Introducción	2
Pregunta de Investigación	4
Definición Operacional de las Variables	4
Variable 1: Dependencia a los Videojuegos	4
Variable 2: Agresividad	5
Objetivos	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Antecedentes Teórico-Investigativos	6
Adolescencia	6
Videojuegos	7
Dependencia a los Videojuegos	9
Agresividad	13
Relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad	16
Hipótesis	19
Capítulo II	20

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Método 20

Instrumentos 20

Test de Dependencia de Videojuegos 20

Cuestionario de Agresión de Buss y Perry 21

Participantes 23

Procedimiento 23

Consideraciones Éticas 24

Análisis de Datos 24

Capítulo III 25

Resultados 25

Relación entre la dependencia a los videojuegos y dimensiones de agresividad 38

Discusión 42

Conclusiones 46

Sugerencias 47

Limitaciones 48

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Índice de tablas

Tabla 1 Dimensiones de Dependencia a los Videojuegos 21

Tabla 2 Niveles de Dependencia a los videojuegos 21

Tabla 3 Dimensiones de agresividad 22

Tabla 4 Niveles de Agresividad 22

Tabla 5 Datos sociodemográficos 25

Tabla 6 Nivel de dependencia a los videojuegos 27

Tabla 7 Niveles de la dimensión de Abstinencia 27

Tabla 8 Niveles de la Dimensión de abuso y tolerancia 28

Tabla 9 Niveles de la Dimensión de Problemas Asociados por videojuegos 28

Tabla 10 Niveles de la Dimensión de dificultad y control 29

Tabla 11 Nivel de dependencia a los videojuegos según las características sociodemográficas 30

Tabla 12 Nivel de Agresividad 31

Tabla 13 Niveles de la Dimensión de Agresividad Física 32

Tabla 14 Niveles de la Dimensión de Agresividad Verbal 32

Tabla 15 Niveles de la Dimensión de Ira 33

Tabla 16 Niveles de la Dimensión de Hostilidad 33

Tabla 17 Nivel de Agresividad según las características sociodemográficas 35

Tabla 18 Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad 37

Tabla 19 Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad física 38

Tabla 20 Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad verbal 39

Tabla 21 Relación entre la dependencia a los videojuegos e Ira 40

Tabla 22 Relación entre la dependencia a los videojuegos y Hostilidad 41

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Capítulo I

Problema y Marco Teórico

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Capítulo I

Problema y Marco Teórico

Introducción

En los últimos años se ha ido incorporando la tecnología de una manera muy rápida, la cual permite a las personas acceder al mundo virtual, en este podemos encontrar diferentes métodos de entretenimiento, comunicación e información, dentro de los cuáles se encuentran los videojuegos que se han convertido en uno de los pasatiempos favoritos para los adolescentes y jóvenes (Valdez y Yucra, 2019).

Los videojuegos son programas que tienen como objetivo entretener a las personas con su contenido, el cual está basado en utilizar algún objeto para su funcionamiento, como son las consolas, teléfonos inteligentes, maquinas, entre otros (Flores, 2020).

Según el Pan Europeo de Información de juegos (PEGI, 2017) dice que existen cinco etiquetas las cuales hacen referencia al rango de edad que se puede utilizar el videojuego (a) PEGI 3, el contenido es considerado adecuado para todos los grupos de edad, (b) PEGI 7, el contenido es con escenas de violencia implícita no realista, (c) PEGI 12, el contenido es con violencia gráfica a personajes de fantasía pero no a personajes humanos, (d) PEGI 16, el contenido puede describir violencia sexual, lenguaje incorrecto y sustancias ilegales, (e) PEGI 18, el contenido es para adultos porque presenta violencia brutal, asesinatos y actividades sexuales explícitas. Así como también, existe una clasificación por contenidos por violencia, lenguaje soez, miedo, sexo, drogas, discriminación y compras.

Los adolescentes que pasan mucho tiempo en los videojuegos pueden alterar el desarrollo normal de sus actividades, eso puede causar cambios en el estado de ánimo, alteraciones en el sueño y reducción de tiempo a las actividades académicas y recreativas (Flores, 2020). Así mismo, Pérez (2019) realizó una investigación en la Universidad de Harvard, la cual dio resultados alarmantes, ya que indica que los videojuegos están diseñados

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

para crear dependencia, ya que genera exceso de dopamina (hormona de placer) contra la reacción del cortisol (hormona del estrés), por esto el cerebro no funciona correctamente y a largo plazo termina matando el 80% de las neuronas del área donde se desarrolla la empatía y compasión y esto trae como consecuencia agresividad, ansiedad e insomnio.

Por otra parte, Lau y Yovera (2019) afirman que la agresividad es provocar daño u ofender a alguien de manera intencionada tanto física como verbalmente. La agresividad puede manifestarse de diferentes maneras, tanto físico como verbal, de manera directa o indirecta, y activa o pasivamente dependiendo de la situación (Molero, 2017). Valdez y Yucra (2019) dicen que la agresividad tiene cuatro dimensiones (a) Agresividad física que se da a través de golpes u otra forma de maltrato utilizando su cuerpo, (b) Agresividad verbal se da a través de insultos, amenazas, burlas o sarcasmo, (c) Ira es el estado emocional que varía de intensidades y puede ser el disgusto, irritación o furia intensa, (d) Hostilidad es la actitud de disgusto en el adolescente. Flores (2020) realizó una investigación en la cual se encontró que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira como también a la dimensión de agresividad verbal. Por otro lado, Remigio (2017) realizó una investigación la cual se determinó la relación entre la adicción a los videojuegos y a las dimensiones de agresividad expresadas en agresividad física, verbal, ira y hostilidad. Y se encontró que a mayor adicción a los videojuegos mayores serán los niveles de agresividad.

Actualmente una de las actividades más frecuentes que realizan los adolescentes son el uso de los videojuegos invirtiendo un tiempo considerable jugando y consumiendo el contenido de estos (Suasnabas et al., 2017). Cruz (2020) determina que en la investigación que realizó, el 23% de la población usa excesivamente los videojuegos y más del 50% de la muestra los usa frecuentemente.

Por otro lado, La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) nos dice que la adolescencia es una etapa de múltiples cambios físicos, sociales y emocionales los cuales

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

inician a los 10 años y termina a los 19 aproximadamente. Especificando que dentro de los 10 a 13 años se da la adolescencia temprana, de 14 a 16 años la adolescencia media y de los 17 a los 19 años la adolescencia tardía. En la adolescencia existe mayor vulnerabilidad y riesgo de adquirir dependencia a los videojuegos, ya que es un proceso el cual el adolescente está en constantes cambios de adaptación e identidad (Fuentes 2021). Por esto Chacón-Cuberos et al. (2018) realizaron una investigación la cual dio a conocer que los adolescentes padecen problemas severos relacionados al uso de los videojuegos, reflejando agresividad y victimización tanto física como verbal.

Por lo tanto, la presente investigación tiene como finalidad poder conocer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ya que se pretende conocer si aun nivel alto de dependencia existe un nivel alto de agresividad. La investigación es útil para conocer la salud mental de los adolescentes, así como para enriquecer el desarrollo de la investigación psicológica y su vez servirá como antecedente para futuras investigaciones. Los beneficiados con esta investigación serán los adolescentes porque al conocer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad pueden racionalizar el consumo de estos en su vida diaria.

Pregunta de Investigación

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una Institución Educativa básica regular?

Definición Operacional de las Variables

Variable 1. Dependencia a los Videojuegos

Es la práctica desmedida y progresiva, a la cual se le invierte mucho tiempo, por esto a la persona se le hace difícil abandonar el juego haciendo uso de estos constantemente Se midió con el Test de dependencia a los videojuegos permitiendo identificar cuatro

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

dimensiones como, abstinencia, tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control (Chóliz y Marco, 2011).

Variable 2. Agresividad

Es una respuesta adaptativa hacia amenazas que provienen del exterior, llevadas por estrategias que son desarrolladas por la inclinación que una persona siente hacia otra, o un grupo y estas se manifiestan por agresividad física y verbal. Se midió con el Cuestionario de agresividad permitiendo identificar cuatro dimensiones como agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad (Buss y Perry, 1992).

Objetivos

Objetivo General

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una Institución Educativa básica regular.

Objetivos Específicos

Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa básica regular.

Describir la dependencia a los videojuegos según las características sociodemográficas de la población estudiada.

Determinar el nivel de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa básica regular.

Describir el nivel de agresividad según las características sociodemográficas de la población estudiada.

Determinar cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa básica regular.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Antecedentes Teórico-Investigativos

Adolescencia

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) la adolescencia es una etapa importante para poder crecer, la cual brinda posibilidades para el aprendizaje y el desarrollo de las fortalezas. Puede ser una etapa desafiante ya que está llena de cambios para los adolescentes y los padres. La adolescencia es el periodo de crecimiento que se produce después de la niñez hasta antes de la edad adulta, entre los 10 a los 19 años. También es importante el valor funcional y adaptativo que tiene dicha etapa (La Organización Mundial de la Salud [OMS], 2020).

Papalia et al. (2012) dice que la adolescencia cuenta con diferentes oportunidades para el crecimiento físico, cognoscitivo y psicosocial, pero también existen conductas de riesgos como es el consumo de alcohol, drogas, actividad sexual o uso de armas.

El Ministerio de Salud (MINSA, 2007) dice que la adolescencia es un periodo de riesgos, pero también es una oportunidad de desarrollo personal, existiendo posibilidades de incrementar creatividad, productividad y participación. Además, es una etapa en la que el adolescente puede adoptar conductas que pueden afectar positiva o negativamente al desarrollo integral de la persona.

Cambios en el desarrollo de la adolescencia. Los adolescentes pasan por diferentes cambios a lo largo de esta etapa, como son los cambios físicos, psicológicos y sociales (Guzman, 2017).

Cambios físicos. Aumento de estatura, desarrollo de las glándulas sebáceas y sudoríparas, por lo cual incrementan las espinillas y el sudor es más fuerte. En el caso de los hombres, se ensanchan los hombros y espalda, crece vello axilar y púbico, engrosamiento de voz, crecimiento testicular. En el caso de las mujeres, se ensanchan las caderas, crecimiento de los senos, la voz cambia, siendo más aguda.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Cambios psicológicos. Tienden a ser impulsivos, prefieren tener su propio espacio, quieren tomar sus propias decisiones, el adolescente se centra en sí mismo ya que piensan que nadie los entiende.

Cambios sociales. Los amigos toman un rol más importante que la familia, las relaciones de amistad con una persona del mismo sexo y edad les ayuda a identificarse y conocerse mejor, consolidando su propia identidad.

Etapas de la Adolescencia. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) propone 3 etapas dentro de la adolescencia

Adolescencia Temprana. Se da entre los 10 y 13 años, en esta etapa están presentes los cambios físicos, como el cambio en la voz, crecimiento de vello púbico y en las axilas, olor corporal, acné, entre otros. A su vez comienzan a relacionarse más con personas de su edad.

Adolescencia Media. Se da entre los 14 a 16 años, en esta etapa se evidencian los primeros cambios psicológicos, ya que empieza la construcción de la identidad. Además, es una etapa en la cual pueden encontrarse fácilmente en situaciones de riesgo.

Adolescencia Tardía. Se da entre los 17 a los 19 años, pero puede extenderse hasta los 21 años, en esta etapa definen su identidad, ya se sienten más cómodos con su cuerpo, se enfocan en su futuro y en las decisiones que puedan tomar. También, los grupos de amigos ya no son tan importantes y eligen grupos más pequeños o relaciones individuales.

Videojuegos

En la actualidad los videojuegos son una de las actividades más atractivas para ocupar el tiempo libre y son las preferidas de los niños y adolescentes, por el interés que producen y por el tiempo que se les dedica (Chóliz y Marco, 2011). Un videojuego es un software el cual busca entretener a las personas, se basa en la interacción entre una o varias personas y se utiliza a través de un aparato tecnológico que puede ser una computadora, una consola o un

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

teléfono (Suasnabas et al., 2017). Los videojuegos constan de una serie de características como (a) la interacción con otros jugadores, ya que puede darse de manera individual o múltiple, (b) el medio por el cual es practicado el videojuego, porque existen diferentes dispositivos adecuados para ejecutar el juego, (c) los gráficos del juego, ya que depende de la calidad visual de los elementos del juego, sea en 2D o 3D, (d) la calidad del sonido, porque muchas veces el sonido puede ser envolvente (Challco y Guzman, 2018).

Tipos de Videojuegos. Cahuana y Claudio (2014) proponen 6 tipos de videojuegos los cuales son:

Arcade. Son juegos en plataformas y aventuras como los laberintos, se debe de superar un nivel para seguir jugando, son de un ritmo rápido y precisan atención focalizada. En algunas personas puede provocar estrés o angustia.

Videojuegos de Acción. Son de luchas o peleas, los cuales están basados en ejercicios de repetición, ya que constan de pulsar un botón repetitivamente para que el personaje realice una acción. Es común que las actitudes que fomenten estos juegos sean negativos, acompañados de destrucción o violencia.

Videojuegos de Estrategia. Estos juegos consisten en aplicar alguna estrategia para superar a otro jugador, pueden ser juegos de guerra, de aventuras o de roles. Además, se pueden trazar planes de acción, estrategias y prever comportamientos.

Videojuegos de Simulación. Estos juegos permiten experimentar situaciones o fenómenos, así como son los simuladores en alguna situación en específica, o aviones, entre otros.

Videojuegos Deportivos. Estos videojuegos recrean deporte como es el futbol, tenis o baloncesto, requiere de rapidez y precisión.

Videojuegos Educativos. Este tipo de videojuegos da a conocer algún tipo de conocimientos, normalmente está dirigido a cualquier edad ya que son juegos casuales.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Clasificación de videojuegos

La rapidez de los avances tecnológicos ha dado lugar a una clasificación de estos, encontrando diferentes categorías como pueden ser por edad, plataforma o país.

Dentro de las diferentes organizaciones, podemos encontrar una de las más representativas que es El Pan Europeo de Información de Juegos (PEGI).

El Pan Europeo de Información de juegos (PEGI, 2017) expone cinco etiquetas que hacen referencia al rango de edad del público al que se dirige para el videojuego (a) PEGI 3, el contenido es considerado adecuado para todos los grupos de edad sin contener imágenes o sonidos que puedan asustar a los niños, es aceptable un nivel muy leve de violencia en un ambiente infantil y no se debe de escuchar lenguaje soez, (b) PEGI 7, el contenido puede contener escenas de violencia implícita no realista, incluyendo escenas que puedan causar temor en los niños, (c) PEGI 12, el contenido puede ser con violencia gráfica a personajes de fantasía pero no a personajes humanos, pueden existir insinuaciones sexuales y lenguaje soez de manera leve, (d) PEGI 16, el contenido puede describir violencia sexual, lenguaje incorrecto y sustancias ilegales como también uso de tabaco y alcohol, (e) PEGI 18, el contenido es para adultos porque presenta violencia brutal, asesinatos y actividades sexuales explicitas.

Dependencia a los Videojuegos

Según Chóliz y Marco (2011) la dependencia a los juegos es la práctica desmedida y progresiva, que por el tiempo invertido a la persona se le hace difícil abandonar el juego haciendo uso de estos constantemente. Los usuarios que pasan mayor tiempo en el uso de los videojuegos pueden causar variaciones en el desarrollo normal de sus actividades (Flores, 2020). Si bien es cierto que el uso de videojuegos genera aspectos positivos como estrategias o habilidades de pensamiento, la cantidad de horas que los adolescentes le dedican puede afectar en actividades al aire libre como pasear o hacer deporte como también existan

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

cambios en el rendimiento académico. También, pueden generar conductas agresivas, adicciones, aislamiento, alteraciones de sueño y malos hábitos alimenticios (Fuentes y Pérez, 2015).

El Ministerio de Cultura (2020) dice que en el año 2019 el 14% de la población peruana adquirió videojuegos mediante descargas por internet, siendo equivalente a 4.4 millones de personas. Habiendo un 20% hombres y 9% mujeres que adquieren los videojuegos. En cuanto a las edades, el 33.8% de la población fueron jóvenes de 14 a 29 años siendo este el grupo con mayor porcentaje; con 10.3% adultos de 30 a 44 años, un 3.8% adultos de 45 a 64 años y con 0.8% el grupo de adultos mayores.

Por otro lado, el 1.8% de la población peruana adquirió videojuegos mediante consolas, reduciendo este al año 2018 con 2.1% de personas que adquirieron los videojuegos, siendo equivalente a medio millón de personas. De estos, el 3.0% fueron hombres y solo el 0.7% mujeres. Además, siendo el grupo de mayor participación los jóvenes de 14 a 29 años con un 4.2%.

Dimensiones de la Dependencia a los Videojuegos. Chóliz y Marco (2011) definen cuatro dimensiones las cuales son:

Dimensión de Abstinencia. Es un malestar que se presenta cuando se deja de usar el videojuego ya sea por un periodo de tiempo corto o prolongado, al reducir el consumo de estos se produce un estado fisiológico alterado.

Dimensión de Tolerancia. Se da cuando se incrementan las horas de juego de forma excesiva para lograr los efectos de placer que se lograba antes de dejar de usar el videojuego.

Dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos. Son consecuencias negativas del uso excesivo e inadecuado de los videojuegos, reducción de actividades sociales.

Dimensión Dificultad de Control. Es la pérdida del dominio de los videojuegos o dificultad para dejar de jugar a pesar de que no sea adecuado jugar en ese momento.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Factores Etiológicos de Dependencia a los Videojuegos

Existen diversos factores detrás de este desorden Bisso-Andrade (2007), dice que su etiología involucra varios aspectos como son ambientales, conductuales, cognitivos y biológicos. Además, Hernanz (2015) comenta que existen diferentes posiciones como la biológica tratándose de una necesidad o falta orgánica que requiere de diferentes estimulaciones adicionales de la persona, así también la disminución del autocontrol que se observa en los adolescentes. Por otro lado, desde una posición cognitivo - conductual la persona tiende a perder el control, pierde el interés por otras actividades, así como también interfiere en la vida cotidiana y aparece el síndrome de abstinencia.

Los videojuegos generan en las personas la sensación de satisfacción, ya que se libera dopamina en el cerebro y esto reduce la ansiedad que puede presentar el usuario. Además, cada persona presenta diferentes rasgos psicológicos, lo cual diferencian a cada persona, esto conlleva a la elección de los juegos, ya que existen juegos donde se debe de matar al oponente, y esto se relaciona con el control de la agresión, por otro lado, existen los juegos de estrategia donde se acumulan riquezas o se construyen mundos paralelos los cuales refuerzan las defensas de la persona, creando así la mejora del nivel de la autoestima (Corrales, 2019). Por otro lado, Chirinos (2019) dice que algunos factores relacionados a la adicción a los videojuegos son la falta de afecto, ya que son personas que pueden sentirse abandonadas y por lo mismo se refugian una actividad la cual les cause satisfacción.

Echeburúa y Requesens (2012) dicen que existen entornos familiares que no presentan conductas sanas, por lo que los hijos pueden ser dependientes, irresponsables o rebeldes si se encuentran en un entorno familiar rígido. Por otro lado, si es que se encuentran en un entorno familiar permisivo, en el cual no existen normas, los hijos pueden crecer siendo egocéntricos, e impulsivos. Por lo mismo si los adolescentes se relacionan con grupos de personas que abusan de la tecnología, puede incentivar al adolescente al uso excesivo de esta

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

o dejarse influir por el entorno y así compensar las carencias del mundo real en el mundo virtual.

Factores Clínicos

Existen diferentes condiciones clínicas relacionadas con la dependencia a los videojuegos, siendo los más frecuentes los trastornos de ansiedad, depresión y déficit de atención con hiperactividad, así como la fobia social. Además, el trastorno de juego de apuestas se ve ligado con la dependencia a los videojuegos ya que se caracteriza por conductas impulsivas y recurrentes que llevan al deterioro de diferentes aspectos cotidianos de la persona (Granero, 2022). Al estudiar aspectos clínicos y otros trastornos se vio que el tiempo dedicado al uso de videojuegos es superior en personas con trastorno por déficit de atención, siendo más frecuente el patrón adictivo y la falta de control (Buiza, 2018).

Criterios Diagnósticos

Cía (2013) El DSM-5 plantea el termino de adicciones conductuales, que son trastornos adictivos sin sustancias, siendo algunos de los síntomas principales, la necesidad de realizar una actividad, pérdida de control por la misma actividad, descuido de actividades diarias, ya sea familiares, personales o académicas, abandono por actividades de interés, así como irritabilidad ante la imposibilidad de no terminar con la actividad, pero no es nada especifico relacionado a la dependencia de videojuegos. Así mismo, se menciona que en el 2013 la adicción a los videojuegos aún no se consideraba dentro de los clasificadores de enfermedades mentales.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017) anunció que se incluirá el trastorno por videojuegos, porque existe una posibilidad de que los videojuegos generen trastornos patológicos o adicción en las personas.

Según La Clasificación Internacional de Enfermedades (ICE-11, 2021) el trastorno por uso de videojuegos se da por el uso de estos, de una manera persistente, se puede

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

manifestar por la falta de control sobre el juego, como es la duración, frecuencia y tiempo, así como el incremento en la prioridad que se le da al juego.

Agresividad

Villena (2019) define que la agresión es una conducta que puede causar un daño sea a una persona o alguna propiedad. La agresividad se puede dar de manera verbal como insultos o amenazas, de manera física como golpes y de manera psicológica. La agresividad se concibe como respuesta adaptativa, ya que va a formar parte de estrategias de afrontamiento hacia las amenazas externas (Matalinares et al., 2012).

En los últimos años, se ha incrementado el interés en el estudio de la agresividad, a consecuencia del aumento de conductas agresivas en el ámbito educativo y familiar (Valdez y Yucra, 2019). Por esto, Raymundo (2019) hizo un estudio con el objetivo de identificar el nivel de agresividad en estudiantes. Su investigación fue descriptiva, de diseño no experimental. Participaron 74 estudiantes, a los cuales se le aplicó el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Como resultados, el 30% de los estudiantes presentaron un nivel de agresividad medio-alto.

Por otro lado, en su estudio Matalinares et al. (2012) adaptó a la población peruana, el Cuestionario de agresividad, en 3632 jóvenes de 10 a 19 años. Se llegó a la conclusión que es una adaptación psicométrica con características satisfactorias. Además, en el estudio se demuestra que el instrumento apoya y sustenta la exploración de los tipos y dimensiones de la agresividad.

Clasificación de la Agresividad. Según (Flores et. al, 2009, como se citó en Raymundo, 2019) proponen tres:

Agresión Física. Esta se manifiesta con empujones, patadas, golpes y agresiones como quemaduras maceraciones, entre otras. Se utiliza para intimidar o controlar a alguien contra su voluntad. A menudo este tipo de agresión deja marcas y evidencias en el cuerpo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Agresión Verbal. Se utilizan palabras amenazantes, insultos o rechazo. Se expresa de una manera inapropiada ya que se intenta imponer puntos de vista, sus propios derechos, sentimientos o ideas. Además, abarca humillación, ironía, sarcasmo o difamación.

Agresión Psicológica. Es una forma de violencia, con el objetivo de la destrucción moral de persona, esta puede darse con críticas, amenazas, o acciones que pongan en peligro la seguridad o autoestima de la persona. Causando preocupación, angustia o inseguridad.

Dimensiones de la Agresividad. Buss y Perry (1992) proponen cuatro dimensiones:

Agresión Física. Esta se manifiesta como estrategias para afrontar amenazas de otras personas, de tal manera que consta en atacar a una persona dañando partes de su cuerpo, como pueden ser los brazos, piernas o cabeza. Así también, se tiende a utilizar armas, como cuchillos o palos.

Agresión Verbal. Consiste en realizar una descarga emocional a través de una respuesta oral, así como manifestar de manera inadecuada sus sentimientos. Esta, se puede dar a través de insultos, amenazas, sarcasmos, difamaciones, entre otros.

Ira. Es un estado en el cual existen reacciones involuntarias por sentimientos de enojo o molestia que se dan cuando perciben haber sido dañado. Es un estado impulsivo, el cual presentan sentimientos que varían de intensidad, como furia, rabia o irritación.

Hostilidad. Es una reacción de sentimientos negativos, que traen consigo evaluaciones negativas de las personas que nos disgustan, como puede ser el desearle el mal a alguien.

Factores Etiológicos de la Agresividad

Existen diversos factores los cuales provocan comportamientos que no son adecuados como es la familia, ya que depende del entorno familiar en el que el hijo crece; muchas veces la disciplina es autoritaria o hay incoherencias lo cual refuerza las conductas violentas y agresivas. Por otro lado, en la escuela, muchas veces la disciplina también es autoritaria, y no

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

están presentes los programas preventivos acerca de la violencia escolar. La sociedad y la cultura es otro factor importante ya que existen diferentes creencias y costumbres, así como valores sociales que son aceptados por las personas existiendo modelos de violencia, sumisión y dominio (Lau y Yovera, 2019).

Además, Corrales (2019) dice que los problemas familiares también pueden generar que los adolescentes incrementen sus horas de juego para poder escapar de las dificultades dentro la familia. Así como también pueden existir problemas en los colegios, ya que muchos adolescentes tienen dificultad para integrarse a un círculo social y cualquier rechazo a estos puede originar el uso de videojuegos como refugio a lo ocurrido.

Factores Clínicos

Existen factores clínicos relacionados con la agresividad, como son los rasgos de personalidad antisocial o borderline, así como cuando las personas presentan estados de ánimo disfóricos, en lo que su estado de ánimo puede variar fácilmente. También cuando existen trastornos mentales orgánicos como demencia, retraso mental o traumatismos craneoencefálicos. Y está relacionado también con el abuso de sustancias como es el alcohol o drogas, ya sean síndromes de abstinencia a sustancias o sedantes (Ardura, 2019).

Teoría de Agresividad

Teoría del Aprendizaje Social. Bandura (2001) propone que, así como se aprenden los comportamientos sociales, las conductas agresivas también se pueden aprender por observación o imitación de modelos agresivos como pueden ser las personas o de los videojuegos. Señalando que la persona imita las conductas agresivas después de la observación y recompensas a dichas conductas. Además, observa como la agresividad incrementa ante la ficción audiovisual en la etapa de la infancia y adolescencia, mencionando que la conducta agresiva no se produce en el momento si no que incrementa ante la situación ambiental. Por esto, la observación de una conducta agresiva puede llevar a producir hábitos

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

agresivos; siendo fuentes para el aprendizaje de la conducta agresiva, la familia, la cultura y los medios virtuales como los videojuegos y medios de comunicación.

Relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad

La mayoría de las dependencias tecnológicas se dan en adolescentes y jóvenes que tienen relación con la tecnología a una edad temprana y esto presenta riesgo de dependencia. Es importante recalcar que la dependencia a los videojuegos no se da de una manera espontánea, sino que se relacionan a un entorno social y afectivo (Morales, 2020). La dependencia a los videojuegos generalmente comienza en la adolescencia temprana, pasando muchas horas dedicadas al juego y dejando de participar en otras actividades (Flores, 2020). Siendo los adolescentes los más vulnerables por los cambios que atraviesan en esta etapa, como la inestabilidad emocional y la búsqueda de su identidad involucrando aspectos sociales y personales siendo influidos por el uso de los videojuegos (Farfán y Muñoz, 2018).

El uso de los videojuegos puede iniciar como recompensa que proporcionará diversión. Sin embargo, con el tiempo esto puede cambiar y aislarse de su ámbito familiar y laboral o académico. Además, se pueden presentar algunos signos cuando no usan los videojuegos como sentirse vacíos o irritables, hasta incluso agresivos (Valdez y Yucra, 2019). Cabe recalcar que el uso inadecuado de los videojuegos puede causar dependencia, así como afectar en su personalidad y relaciones sociales, de esta manera adquirir conductas agresivas al jugar videojuegos (Remigio, 2017).

Echeburúa y De Corral (2010) señalan que los videojuegos al ser fáciles de usar, siendo retadores y atractivos ya que otorgan premios y recompensas, respuestas rápidas y permiten interactuar con otras personas, son motivadores a continuar utilizándolos, ya que al experimentar ese tipo de sensaciones motiva a los adolescentes a llegar al final del juego o ganar por esto se continua con el uso de los videojuegos. Provocando muchas veces el abuso

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

de estos, se provoca aislamiento al adolescente, afecta a la autoestima y hace perder el control incitando a presentar ansiedad o estrés por esto.

Por esto, Quintana y Caceda (2021) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de psicología. Dicho estudio fue de enfoque cuantitativo de corte transversal. Contando con una muestra de 113 estudiantes utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se emplearon dos instrumentos los cuales fueron el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresión (AQ). Los resultados evidenciaron una relación positiva y directa entre ambas variables.

Estrada et al., (2021) realizaron una investigación cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre la adicción al internet y la agresividad. Dicha investigación cuenta con un enfoque cuantitativo de tipo correlacional. La muestra estuvo conformada por 170 estudiantes pertenecientes a una institución pública. Los instrumentos utilizados fueron la Escala de la adicción a Internet en Lima y el Cuestionario de Agresión. Como resultados se obtuvo una relación directa y significativa entre ambas variables. Además, presentaron niveles moderados de adicción al internet, así como niveles medios en agresividad.

Además, Flores (2020) realizó un estudio con enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, cuyo objetivo fue determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes. La muestra fue de 297 adolescentes. Los instrumentos utilizados fueron la prueba de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión de Bus y Perry (1992). Los resultados mostraron que existe una relación significativa entre las variables de agresión y dependencia a los videojuegos. Es evidente que a mayor dependencia a los videojuegos existe mayor probabilidad de incrementar los niveles de agresividad.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Villena (2019) realizó una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria, cuyo enfoque fue cuantitativo, diseño no experimental, descriptivo correlacional de corte transversal. La muestra fue de 617 jóvenes de 11 a 17 años. Se utilizó el Cuestionario de Agresión de Bus y Perry (1992) y la prueba de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011). Como resultados se encontró que existe una relación entre ambas variables. Además, el nivel de agresividad se encuentra en un 54% así como la dependencia en un 34% de los jóvenes.

Remigio (2017) realizó una investigación con el objetivo de relacionar la adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones en el nivel secundario. Se desarrolló mediante un diseño experimental de corte transversal. Participaron 350 estudiantes los cuales respondieron a dos instrumentos, el Test HAMM1ST por Hugo Aquiles Mendoza Mezarina y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados de este estudio demostraron una correlación directa entre la agresividad y adicción a los videojuegos.

Vara (2017) realizó un estudio con el objetivo de establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Su estudio presenta un diseño no experimental y de corte transversal. La muestra fue de 306 estudiantes cuyas edades eran entre los 13 a 17 años. Se aplicaron dos instrumentos los cuales fueron el Test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Como resultados se encontró que existe una correlación positiva y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Así como también se encontraron diferencias entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y agresividad.

Cahuana y Claudio (2014) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes. El estudio fue de enfoque cuantitativo con alcance descriptivo, de corte transversal. La muestra estuvo

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

constituida por 110 adolescentes. Se aplico el Test de valoración de la agresividad y una entrevista. Dando como resultados una relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva, presentando una conducta agresiva en el 57.3% de los adolescentes.

Valdez y Yucra (2019) realizaron una investigación con enfoque cuantitativo, diseño no experimental, con un alcance descriptivo correlacional y de corte transversal, con el fin de establecer la relación de agresividad e impulsividad con la dependencia al juego patológico en adolescentes y jóvenes. Participaron 145 jóvenes jugadores en centros de internet. Se utilizó el Cuestionario de detección del juego patológico (2001), el Cuestionario de Agresión de Bus y Perry (1992) y el Cuestionario de impulsividad de Barratt (BIS-11). Los resultados de este estudio mostraron una relación significativa entre las variables. Es palmario decir que a mayor dependencia al juego existe mayor agresión e impulsividad.

Hipótesis

Existe una relación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una Institución Educativa básica regular.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Capítulo II

Método

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Capítulo II

Método

Según el problema y los objetivos planteados, la presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo correlacional (Hernández et al., 2014).

Contando con un diseño no experimental transversal, ya que no es sometido a experimento y transversal ya que la recolección de datos será obtenida en un determinado momento. Descriptivo y correlacional porque el propósito de la investigación es describir y relacionar las variables dependencia a los videojuegos y agresividad.

Instrumentos

La presente investigación empleó los siguientes instrumentos para la recolección de datos, estos fueron el test de Dependencia de Videojuegos y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.

Instrumento 1. Test de Dependencia de Videojuegos

El test de dependencia de los videojuegos fue construido por Chóliz y Marco (2011) en España. El cual estuvo conformado por 55 ítems. Luego se procedió a la validación por juicio de expertos, por lo que la prueba quedó reducido a 32 reactivos.

Se utilizó la versión adaptada para el contexto peruano por Salas et al. (2017) la cual ha sido validada mediante el método de análisis factorial exploratorio y el análisis factorial confirmatorio en una muestra de 467 estudiantes de Lima, Perú. El test de dependencia de videojuegos tiene como objetivo medir el nivel de dependencia a través de cuatro dimensiones:

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 1

Dimensiones de Dependencia a los Videojuegos

Dimensiones	Ítems
Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25
Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12
Problemas asociados por los videojuegos	16, 17, 19 y 23
Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22 y 24

Fuente: Salas et al. (2017)

Que está compuesto por 25 ítems con alternativas de respuesta tipo Likert (0 totalmente en desacuerdo, 1 un poco en desacuerdo, 2 neutral, 3 un poco de acuerdo, 4 totalmente de acuerdo), sobre los ítems relacionados a los videojuegos. La prueba ha mostrado aceptables propiedades como el índice de alfa de Cronbach de los ítems que es de 0.94 por lo que se considera un instrumento con características satisfactorias.

Tabla 2

Niveles de Dependencia a los videojuegos

Escalas	I	II	III	IV	Total
Baja	0-12	0-5	0-4	0-7	0-31
Moderada	13-26	6-12	5-10	8-15	32-66
Alta	27-40	13-20	11-16	16-24	67-100

Fuente: Chugden y Méndez (2021)

Instrumento 2. Cuestionario de Agresión de Buss y Perry

Fue creado por Buss & Perry (1992) está compuesto por 29 reactivos valorados en una escala tipo Likert, con cinco alternativas de respuesta, los cuales están referidos a conductas y sentimientos agresivos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Este cuestionario ha sido adaptado a la población peruana por Matalinares et al. (2012), en una muestra de 3632 adolescentes procedentes de la costa, sierra y selva del Perú. Este cuestionario ha sido validado mediante el método de análisis factorial exploratorio, considerando una consistencia interna aceptable. El cuestionario tiene como objetivo conocer el nivel de agresividad a través de cuatro dimensiones:

Tabla 3

Dimensiones de agresividad

Dimensiones	Ítems
Agresividad física	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29
Agresividad verbal	2, 6, 10, 14 y 18
Ira	3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25
Hostilidad	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28

Fuente*:* Matalinares et al. (2012)

Está compuesto por 29 ítems con alternativas de tipo Likert (CF, completamente falso para mí, BF, bastante falso para mí, VF ni verdadero ni falso para mí, BV bastante verdadero para mí, CV completamente verdadero para mi). El test ha mostrado aceptables propiedades como el índice de alfa de Cronbach de los ítems que es de 0.836, por lo que se considera un instrumento con características aceptables.

Tabla 4

Niveles de Agresividad

Categoría	Escala agresión	Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Muy alto	99 a más	30 a más	18 a más	27 a más	32 a más
Alto	83-98	24-29	14-17	22-26	26-31
Promedio	68-82	17-23	11-13	18-21	21-25
Bajo	52-67	12-16	7-10	13-17	15-20
Muy bajo	Menos a 51	Menos a 11	Menos a 6	Menos a 12	Menos a 14

Fuente*:* Matalinares et al (2012)

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Participantes

La población considerada para esta investigación estuvo conformada por 360 estudiantes adolescentes entre 14 a 17 años, de tercer, cuarto y quinto grado de secundaria pertenecientes a una Institución Educativa básica regular.

El muestreo fue de tipo no probabilístico por conveniencia ya que se caracteriza por el fácil acceso a los participantes (Hernández-Sampieri & Mendoza 2018). La muestra estuvo conformada por 299 adolescentes del tercer, cuarto y quinto grado de secundaria de una Institución Educativa básica regular.

Los criterios de inclusión fueron los siguientes: estudiantes que jueguen videojuegos, que sus edades estén comprendidas entre los 14 a 17 años, que estén matriculados y cursando el tercer, cuarto o quinto grado de secundaria y que acepten participar de manera voluntaria en la investigación, así también contar con el consentimiento informado.

Procedimiento

Para la recolección de datos, primeramente, se procedió a la aprobación del protocolo de investigación, luego se solicitaron los permisos respectivos al director de la Institución Educativa, para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos.

Después de recabar las autorizaciones pertinentes, se envió el consentimiento y asentimiento informado para la autorización de la participación de los estudiantes. Seguidamente se recogieron dichos documentos para la selección de los estudiantes que se les autorizo participar. Luego, se aplicaron los instrumentos de forma colectiva, es decir se ingresó a cada uno de los salones para esto. Se brindó a los estudiantes las respectivas indicaciones a detalle sobre el llenado de los cuestionarios al inicio de la evaluación. Así mismo se mencionó que los cuestionarios son de manera anónima, donde las respuestas no son buenas ni malas.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Finalmente, cada uno de los cuestionarios fueron revisados para que no quede ninguna pregunta por contestar. Una vez recolectados los datos, se procedió al análisis e interpretación de los resultados.

Consideraciones Éticas

En el estudio realizado se puso en práctica la ética y rigor científico con la finalidad de proteger la privacidad e integridad de los participantes. Por esto, Sánchez (2016) destaca que los investigadores deben de tomar las decisiones con respeto y reconocimiento a aquellas personas que deseen participar voluntariamente, solicitando previamente el consentimiento informado a los padres de familia y el asentimiento informado a los estudiantes. Así mismo, en el proceso de ejecución de la investigación se garantizó confidencialidad de la información personal a recolectar, así como los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados.

Análisis de Datos

Primeramente, se realizó una matriz de datos con la información obtenida de los instrumentos psicológicos para procesar la información, para ello se utilizó una hoja de cálculo de Excel versión 2019.

El análisis de datos se realizó por medio del Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS) versión 26, que permitió el análisis de cada una de las variables, así como la correlación entre ambas. Luego de ello se procedió a evaluar la normalidad de las variables. En este caso se determinó que las variables no siguen una distribución normal, considerando los resultados que arrojo SPSS no se cumple, por lo cual se trabajó con una prueba no paramétrica siendo esta la prueba Rho de Spearman.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Capítulo III

Resultados

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Capítulo III

Resultados

Tabla 5

Datos sociodemográficos

	Variables	Frecuencia	Porcentaje (%)
Edad	14 años	45	15.1
	15 años	115	38.5
	16 años	106	35.5
	17 años	33	11
Grado	Tercero	96	32.1
	Cuarto	104	34.8
	Quinto	99	33.1
¿Con quién vives?	Padre	6	2
	Madre	58	19.4
	Ambos padres	228	76.3
	Otros parientes	7	2.3
¿Cuántas horas al día dedicas a jugar videojuegos?	Menos de 2 horas	163	54.5
	De 2 a 4 horas	102	34.1
	De 4 a 6 horas	27	9
	Más de 6 horas	7	2.3
¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?	Interdiario	126	42.1
	Solo fines de semana	112	37.5
	Todos los días	61	20.4
¿Qué medio utilizas para jugar videojuegos?	Computadora	129	43.1
	Laptop	52	17.4
	Consola	48	16.1

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

	Celular	66	22.1
	Tablet	4	1.3

Nota. Aplicado a una muestra de 299 adolescentes.

En la Tabla 5, se presentan los datos sociodemográficos, se observa que del total de la muestra de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada poseen una edad de 15 años en un 38.5%, seguido de un 35.5% por adolescentes de 16 años, así como de 14 años con un 15.1% y un 11% de 17 años. El grado de estudios corresponde al tercero de secundaria con un 32.1%, cuarto de secundaria con un 34.8% y 33.1% de quinto de secundaria. Por otro lado, mencionan que le dedican menos de 2 horas al día a jugar videojuegos en un 54.5%, de 2 a 4 horas en 34.1%, de 4 a 6 horas con un 9% y más de 6 horas con un 2.3%. Entre los medios que utilizan para jugar videojuegos indican a la computadora con un 43,1%, el celular con un 22.1%, la laptop con un 17.4%, la consola con un 16.1% y por último la Tablet con un 1.3%.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 6

Nivel de dependencia a los videojuegos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	185	61.9
Moderada	108	36.1
Alta	6	2.0
Total	299	100

En la Tabla 6 se puede apreciar que un 61.9% de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada tiene una baja dependencia a los videojuegos, mientras que un 36.1% se encuentra en un nivel moderado, y un 2 % posee una alta dependencia a los videojuegos.

Tabla 7

Niveles de la dimensión de Abstinencia

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Baja	199	66.6
Moderada	94	31.4
Alta	6	2
Total	299	100

En la Tabla 7 se puede observar que un 66,6% de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada posee un nivel bajo de dependencia a los videojuegos en la dimensión abstinencia, mientras que un 31,4% se ubica en un nivel moderado y solo un 2 % posee una alta dependencia a los videojuegos en la dimensión abstinencia.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 8

Niveles de la Dimensión de abuso y tolerancia

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Baja	167	55.9
Moderada	115	38.5
Alta	17	5.7
Total	299	100

En la Tabla 8 se puede observar que un 55.9% de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada posee un nivel bajo de dependencia a los videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia, mientras que un 38.5% se ubica en un nivel moderado y un 5.7 % posee una alta dependencia a los videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia.

Tabla 9

Niveles de la Dimensión de Problemas Asociados por videojuegos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Baja	110	36.8
Moderada	145	48.5
Alta	44	14.7
Total	299	100

En la Tabla 9 se puede observar que un 48.5% de la Institución Educativa seleccionada posee un nivel moderado de dependencia a los videojuegos en la dimensión de problemas asociados por videojuegos, mientras que un 36.8% se ubica en un nivel bajo y un 14.7 % posee una alta dependencia a los videojuegos en la dimensión de problemas asociados por videojuegos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 10

Niveles de la Dimensión de dificultad y control

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Baja	211	70.6
Moderada	81	27.1
Alta	7	2.3
Total	299	100

En la Tabla 10 se puede observar que un 70.6 % de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada posee una dependencia baja a los videojuegos en la dimensión de dificulta de control, mientras que un 27.1% se ubica en un nivel moderado y solo 2.3 % posee una alta dependencia a los videojuegos en la dimensión de dificultad de control.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 11

Nivel de dependencia a los videojuegos según las características sociodemográficas

Características sociodemográficas		Nivel de dependencia a los videojuegos				Coef. de Correlación	Sig. (bilateral)
		Baja	Moderada	Alta	Total		
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje		
Edad	14 años	8.4	6.4	0.3	21.4	-.043	.458
	15 años	24.4	13.0	1.0	51.5		
	16 años	22.1	12.7	0.7	48.2		
	17 años	7.0	4.0	0.0	15.1		
Grado escolar	Tercero	18.7	12.7	0.7	44.8	.000	.403
	Cuarto	21.7	12.4	0.7	47.2		
	Quinto	21.4	11.0	0.7	44.1		
Convivencia con los padres	Padre	0.7	1.0	0.3	3.0	-.009	.877
	Madre	12.4	6.7	0.3	26.1		
	Ambos padres	47.8	27.8	0.7	104.0		
	Otros parientes	1.0	0.7	0.7	3.0		
Horas dedicadas al uso de videojuegos	Menos de 2 horas	42.5	11.7	0.3	66.2	.353	.000
	De 2 a 4 horas	14.7	18.7	0.7	52.8		
	De 4 a 6 horas	4.3	4.0	0.7	13.0		
	Más de 6 horas	0.3	1.7	0.3	4.0		
Frecuencia de uso de videojuegos	Interdiario	23.7	17.4	1.0	59.5	.067	.247
	Solo fines de semana	30.4	6.7	0.3	44.1		
	Todos los días	7.7	12.0	0.7	32.4		
Medio utilizados para jugar videojuegos	Computadora	22.7	19.7	0.7	62.9	-.149	.010
	Laptop	10.4	6.7	0.3	24.1		
	Consola	12.0	4.0	0.0	20.1		
	Celular	15.7	5.4	1.0	27.4		
	Tablet	1.0	0.3	0.0	1.7		

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

En la tabla que antecede se aprecia que las características sociodemográficas como la edad, grado escolar, convivencia con los padres y la frecuencia de uso no se relacionan con el nivel de dependencia a los videojuegos.

Las horas dedicadas al uso de los videojuegos y los medios que se utilizan para jugarlos son características sociodemográficas que si se relacionan con la dependencia a los videojuegos.

El p valor calculado es de .000, para las horas dedicadas a los videojuegos, siendo que el mayor porcentaje de adolescentes que presentan alta dependencia utilizan entre 2 a 6 horas. El coeficiente de Chi cuadrado de Pearson es de .353, lo que indica que la relación entre ambas variables es directa.

El p valor calculado para los medios utilizados en jugar videojuegos es de .010, siendo que el mayor porcentaje de adolescentes que presentan alta dependencia utilizan su celular. El coeficiente de Chi cuadrado de Pearson es de -.149, lo que indica que la relación entre ambas variables es indirecta.

Tabla 12

Nivel de Agresividad

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	51	17.1
Bajo	100	33.4
Promedio	88	29.4
Alto	42	14
Muy alto	18	6
Total	299	100

En la Tabla 12 se puede observar que, de los adolescentes de la Institución Educativa seleccionada, un 17.1% se encuentra en un nivel muy bajo de agresividad, un 33.4 % de se

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

ubica en un nivel bajo de agresividad, mientras que un 29.4% se ubica en un nivel promedio, 14 % en un nivel alto de agresividad y un 6% posee un muy alto nivel de agresividad.

Tabla 13

Niveles de la Dimensión de Agresividad Física

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	25	8.4
Bajo	96	32.1
Promedio	114	38.1
Alto	41	13.7
Muy alto	23	7.7
Total	299	100

En la Tabla 13 se puede observar que un 38.1 % de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada se ubica en un nivel promedio de agresividad en la dimensión agresividad física, mientras que un 32.1% se ubica en un nivel bajo, un 13.7% en un nivel alto, un 8.4 % en un nivel muy bajo y un 7.7% posee un muy alto nivel de agresividad en la dimensión agresividad física.

Tabla 14

Niveles de la Dimensión de Agresividad Verbal

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	20	6.7
Bajo	102	34.1
Promedio	88	29.4
Alto	71	23.7
Muy alto	18	6
Total	299	100

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

En la Tabla 14 se puede observar que un 34.1 % de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada se ubica en un nivel bajo de agresividad en la dimensión agresividad verbal, mientras que un 29.4 % se ubica en un nivel promedio, un 23.7% en un nivel alto, un 6.7 % en un nivel muy bajo y un 6 % posee un muy alto nivel de agresividad en la dimensión agresividad verbal.

Tabla 15

Niveles de la Dimensión de Ira

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	51	17.1
Bajo	126	42.1
Promedio	77	25.8
Alto	36	12.0
Muy alto	9	3.0
Total	299	100

En la Tabla 15 se puede observar que un 42.1 % de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada se ubica en un nivel bajo de agresividad en la dimensión ira, mientras que un 25.8 % se ubica en un nivel promedio, un 17.1 % en un nivel muy bajo, un 12 % en un nivel alto de agresividad en la dimensión ira y un 3 % posee un nivel muy alto.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 16

Niveles de la Dimensión de Hostilidad

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	50	16.7
Bajo	103	34.4
Promedio	80	26.8
Alto	46	15.4
Muy alto	20	6.7
Total	299	100

En la Tabla 16 se puede observar que un 34.1 % de adolescentes de la Institución Educativa seleccionada se ubica en un nivel bajo de agresividad en la dimensión hostilidad, mientras que un 26.8 % se ubica en un nivel promedio, un 16.7% en un nivel muy bajo, un 15.4 % en un nivel alto y un 6.7 % posee un muy alto nivel de agresividad en la dimensión hostilidad.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Tabla 17

Nivel de agresividad según las características sociodemográficas

Características sociodemográficas		**Nivel de agresividad**						Coef. de Correlación	Sig. (bilateral)
		Muy bajo	Bajo	Promedio	Alto	Muy alto	Total		
		Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje		
Edad	14 años	2.3	5.4	4.7	2.7	0.0	15.1	.075	.197
	15 años	8.4	11.4	12.0	4.7	2.0	38.5		
	16 años	5.0	12.7	10.0	4.3	3.3	35.5		
	17 años	1.3	4.0	2.7	2.3	0.7	11.0		
Grado escolar	Tercero	6.7	11.0	9.7	4.0	0.7	32.1		
	Cuarto	5.4	10.4	11.0	5.4	2.7	34.8	.083	.151
	Quinto	5.0	12.0	8.7	4.7	2.7	33.1		
Convivencia con los padres	Padre	0.3	0.7	0.0	0.3	0.7	2.0		
	Madre	2.3	6.0	7.7	2.3	1.0	19.4		
	Ambos padres	14.0	26.4	20.7	10.7	4.3	76.3	-.061	.295
	Otros parientes	0.3	0.3	1.0	0.7	0.0	2.3		

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Horas dedicadas al uso de videojuegos	Menos de 2 horas	8.4	19.4	16.7	7.0	3.0	54.5	.010	.868
	De 2 a 4 horas	6.7	9.4	10.7	5.7	1.7	34.1		
	De 4 a 6 horas	1.3	4.3	1.3	1.0	1.0	9.0		
	Más de 6 horas	0.7	0.3	0.7	0.3	0.3	2.3		
Frecuencia de uso de videojuegos	Interdiario	7.0	15.1	11.4	6.0	2.7	42.1	.040	.492
	Solo fines de semana	7.4	12.4	11.4	4.0	2.3	37.5		
	Todos los días	2.7	6.0	6.7	4.0	1.0	20.4		
Medio utilizados para jugar videojuegos	Computadora	7.7	15.4	12.0	5.4	2.7	43.1	.078	.179
	Laptop	2.7	6.0	5.7	2.7	0.3	17.4		
	Consola	3.7	6.7	2.0	2.3	1.3	16.1		
	Celular	2.7	5.0	9.4	3.7	1.3	22.1		
	Tablet	0.3	0.3	0.3	0.0	0.3	1.3		

En la tabla 17 se aprecia que las características sociodemográficas estudiadas no se relacionan con el nivel de agresividad que generan los videojuegos en los adolescentes.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 18

Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad

			Dependencia a los videojuegos	Agresividad
Rho de Spearman	Dependencia a videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	.362
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	299	299
	Agresividad	Coeficiente de correlación	.362	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	299	299

El p valor calculado es de .000, que es menor al 0.01 (0.000< 0.01), por lo tanto, existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la Institución Educativa seleccionada. El coeficiente de Rho de Spearman es de .362, lo que indica que la relación entre ambas variables es directa y su nivel es bajo.

Por lo tanto, se puede afirmar con un 99% de confianza existe una relación positiva baja entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la Institución Educativa seleccionada.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 19

Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad física

			Dependencia a videojuegos	**Agresividad física**
Rho de Spearman	Dependencia a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	.220
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	299	299
	Agresividad física	Coeficiente de correlación	.220	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	299	299

El p valor calculado es de .000, que es menor al 0.01 (0.000< 0.01), por lo tanto, existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en adolescentes de la Institución Educativa seleccionada. El coeficiente de Rho de Spearman es de .220, lo que indica que la relación entre ambas variables es directa y su nivel es bajo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 20

Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad verbal

			Dependencia a videojuegos	**Agresividad verbal**
Rho de Spearman	Dependencia a videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	.279
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	299	299
	Agresividad verbal	Coeficiente de correlación	.279	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	299	299

El p valor calculado es de .000, que es menor al 0.01 (0.000< 0.01), por lo tanto, existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en adolescentes de la Institución Educativa seleccionada. El coeficiente de Rho de Spearman es de .279, lo que indica que la relación entre ambas variables es directa y su nivel es bajo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 21

Relación entre la dependencia a los videojuegos e Ira

			Dependencia a videojuegos	Ira
Rho de Spearman	Dependencia a videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	.295
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	299	299
	Ira	Coeficiente de correlación	.295	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	299	299

El p valor calculado es de .000, que es menor al 0.01 (0.000< 0.01), por lo tanto, existe relación entre la dependencia a los videojuegos e Ira en adolescentes de la Institución Educativa seleccionada. El coeficiente de Rho de Spearman es de .295, lo que indica que la relación entre ambas variables es directa y su nivel es bajo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Tabla 22

Relación entre la dependencia a los videojuegos y Hostilidad

			Dependencia a videojuegos	Hostilidad
Rho de Spearman	Dependencia a videojuegos	Coeficiente de correlación	1.000	.370
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	299	299
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	.370	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	299	299

El p valor calculado es de .000, que es menor al 0.01 (0.000< 0.01), por lo tanto, existe relación entre la dependencia a los videojuegos y hostilidad en adolescentes de la Institución Educativa seleccionada. El coeficiente de Rho de Spearman es de .370, lo que indica que la relación entre ambas variables es directa y su nivel es bajo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Discusión

La presente investigación tuvo como muestra a 299 estudiantes de tercer, cuarto y quinto grado se secundaria, de edades comprendidas de 14 a 17 años, del sexo masculino.

Esta investigación tuvo como objetivo conocer si existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una Institución Educativa básica regular. Los resultados confirman la relación existente entre ambas variables, siendo una relación directa y su grado bajo de .362. Estos resultados confirman la hipótesis, encontrándose una correlación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad.

Estos resultados se asemejan al estudio realizado por Flores (2020) que investigó la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de nivel secundario, siendo la muestra de 297 adolescentes de ambos sexos; donde encontraron que ambas variables están relacionadas directamente siendo de magnitud baja de .314. De igual manera en la investigación de Cahuana y Claudio (2014) estudiaron la relación entre videojuegos y la conducta agresiva en 110 adolescentes de 10 a 19 años teniendo como resultado que existe una relación directa entre ambas variables. Así mismo, Villena (2019) investigó la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos, la muestra estuvo conformada por 617 estudiantes de 11 a 17 años. Como resultado encontró una relación directa y significativa de .312. De acuerdo con Vara (2017) indicó una relación positiva y altamente significativa de .268 entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Así mismo como nos menciona Bandura (2001) tras la observación de una conducta agresiva, en este caso por los videojuegos, se puede llevar a producir hábitos agresivos; siendo fuentes para el aprendizaje de la conducta agresiva, la familia, la cultura y los medios virtuales como los videojuegos y medios de comunicación. Por otro lado, López et, al. (2015) en su investigación evidenciaron que no existe correlación entre la dependencia a los videojuegos y el aprendizaje de conductas agresivas. Es necesario tener en cuenta otros factores como el

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

pertenecer a otro país, por lo cual tienen otra cultura y la formación académica se da de forma distinta.

En cuanto a los niveles de dependencia a los videojuegos se tiene como resultado que el 61.9% de adolescentes presentan un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, el 36.1% posee un nivel moderado y el 2% se encuentra en un nivel alto de dependencia a los videojuegos. Así mismo, Villena (2019) en su investigación obtuvo como resultados que el 34% presentan un nivel leve de dependencia a los videojuegos, el 16% un nivel moderado y el 17% un nivel alto de dependencia a los videojuegos. De igual manera en la investigación de Flores (2020) en cuanto a los niveles de dependencia de videojuegos, el 70.7% se encontró en un nivel bajo, el 25.9% en nivel moderado y el 3.4% evidenció un nivel alto de dependencia a los videojuegos. Con esto podemos observar que las investigaciones relacionadas a la dependencia a los videojuegos también evalúan los niveles de esta, siendo de mayor porcentaje el nivel bajo, seguido del moderado y finalmente el nivel alto. Sobre los resultados, Chóliz y Marco (2011) dicen que el uso de videojuegos es una forma de entretenimiento fascinante para los niños y adolescentes ya que presentan escenarios y contenidos atractivos, produce sensación de competencia, existen actividades interactivas y junto con el interés, las actividades de los videojuegos inducen a la absorción de la realidad, dedicando así mucho tiempo al uso de los videojuegos.

En cuanto a la dependencia a los videojuegos y las características sociodemográficas de la población estudiada, apreciamos que existe relación entre la dependencia y las horas dedicadas a jugar videojuegos, siendo de 2 a 6 horas utilizadas para el juego, también se relaciona con los medios que utilizan para jugar videojuegos, siendo la computadora la más utilizada, esto puede deberse a que la computadora es un aparato tecnológico más grande y cómodo para los adolescentes, también está compuesto de programas los cuales permite que el equipo sea más rápido. Por otro lado, no se encuentra relación entre la dependencia a los

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

videojuegos y la edad, el grado escolar, la convivencia con los padres y la frecuencia de uso de estos.

Respecto a los niveles de agresividad se encontró que el 17.1% presenta un nivel muy bajo de agresividad, el 33.4 % de se ubica en un nivel bajo, mientras que el 29.4% se ubica en un nivel promedio, 14 % en un nivel alto y un 6% posee un muy alto nivel de agresividad. De acuerdo con Villena (2019) obtuvo como resultados que la mayor cantidad de estudiantes con 54% se ubica en un nivel promedio de agresividad, con 20.3% en nivel alto, 8.4% nivel muy alto, 9.6% nivel bajo y 7.8% nivel muy bajo. Además, Cahuana y Claudio (2014) en su investigación encontraron que el 57.3% de la población de adolescentes presentan una conducta agresiva, el 40% de adolescentes utiliza los videojuegos más de 5 veces por semana predominando un 36.4% la conducta agresiva. Así mismo, Valdez y Yucra (2019) obtuvieron como resultado que el 35.9% presentan un nivel alto, 27.6% presentan un nivel medio, 23.4% nivel bajo, 8.3% presenta un nivel muy bajo y un 4.8% un nivel muy alto.

En cuanto a la relación entre la agresividad y las características sociodemográficas de la población estudiada, se halló que no existe relación con ninguna de las características sociodemográficas.

Con respecto a la relación de la dependencia a los videojuegos con las dimensiones de agresividad, se encontraron correlaciones directas de grado bajo, entre dependencia a los videojuegos y agresividad física con Rho = .220. Así como la dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresividad con Rho = .279, de igual forma con la relación de la dependencia a los videojuegos y la dimensión ira se encontró un Rho = .295 y la dependencia a los videojuegos y la dimensión hostilidad, con .370 siendo directa y de grado bajo. De igual manera, Flores (2020) obtuvo como correlaciones significativas entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresividad verbal con Rho = .314, entre dependencia a los

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

videojuegos y la dimensión agresividad física con Rho = .326 y también entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de ira con Rho = .223.

Con esto se confirma que existe una relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes, de lo que se puede inferir que a mayor dependencia a los videojuegos puede existir mayor agresividad en los adolescentes.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Conclusiones

Primera. Se concluye que la dependencia a los videojuegos y la agresividad se relacionan de forma directa, lo cual indica que ante la presencia de un nivel mayor de dependencia a los videojuegos se presenta un mayor nivel de agresividad.

Segunda. En cuanto al nivel de dependencia a los videojuegos se concluye que el 61.9% de adolescentes presenta un nivel bajo, el 36.1 un nivel moderado y el 2% posee un nivel alto de dependencia a los videojuegos.

Tercera. Sobre la relación entre la dependencia a los videojuegos y las características sociodemográficas de la población, las horas dedicadas al uso de los videojuegos y los medios que se utilizan para jugarlos son características sociodemográficas que si se relacionan con la dependencia a los videojuegos. Por otro lado, la edad, grado escolar, convivencia con los padres y la frecuencia de uso no se relacionan con el nivel de dependencia a los videojuegos.

Cuarta. En cuanto al nivel de agresividad se concluye que un 17.1% se encuentra en un nivel muy bajo de agresividad, el 33.4% presenta un nivel bajo, el 29.4% un nivel promedio, 14% un nivel alto y un 6% posee un muy alto nivel de agresividad.

Quinta. Sobre la relación entre la agresividad y las características sociodemográficas de la población estudiada, no se relacionan con el nivel de agresividad que generan los videojuegos en los adolescentes.

Sexta. Sobre la relación de dependencia a los videojuegos con las dimensiones de agresividad, se encontró que la dependencia a los videojuegos se relaciona de forma directa con las cuatro dimensiones, siendo la agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Sugerencias

Primera. Se sugiere a los profesionales y/o estudiantes continuar con investigaciones relacionadas a la dependencia a los videojuegos y agresividad con el objetivo de contrastar los resultados con el sexo femenino y con el nivel primario.

Segunda. Implementar programas de promoción y prevención de la dependencia a los videojuegos, es decir, sobre el uso adecuado de los videojuegos, las nuevas tecnologías y estilos de vida saludables a través de talleres para los adolescentes y escuelas para padres.

Tercera. Incentivar a los adolescentes a adoptar estilos de vida saludables, es decir realizar actividades recreativas y culturales como parte de un programa psicológico de la institución educativa, realizando deportes y otras actividades que involucren tanto a los adolescentes como a los padres de familia, con el objetivo de remplazar el uso de los videojuegos por dichas actividades, ayudando así al desarrollo de habilidades sociales de los adolescentes, así como fortalecer la dinámica familiar.

Cuarta. Concientizar a los padres de familia acerca del uso excesivo de los videojuegos y sobre estilos de vida saludable. Además, incentivar a pasar tiempo de calidad padres e hijos, fomentando actividades recreativas.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Limitaciones

Primera. Dificultad al momento de encontrar un colegio el cual permita realizar la investigación, ya que se implementaron medidas sanitarias por tiempos de Covid-19 para las clases presenciales, por lo mismo no se permitía el ingreso de investigadores a las instituciones por temor a que se efectúe algún contagio del virus.

Segunda. Se presentaron dificultades de encontrar un colegio el cual permita la aplicación de los instrumentos, ya que era necesario el consentimiento y asentimiento de los adolescentes y los padres.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Referencias

Ardura, P. (2019). *El paciente agresivo y la conducta médica en el servicio de urgencias*. https://www.npunto.es/revista/12/el-paciente-agresivo-y-la-conducta-medica-en-el-servicio-de-urgencias

Bandura, A. (2001). *Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective.* https://pdfs.semanticscholar.org/355c/13e658e2e0cad3feab681fa50278da552688.pdf?_ga=2.13501940.292450477.1669248810-1544357662.1669248810

Bisso-Andrade, A. (2007). Ludopatía. *Revista de la Sociedad Peruana de Medicina Interna*, *20*(2). http://51.79.48.69/index.php/spmi/article/view/286/339

Buiza, C. (2018). *Videojuegos. Uso problemático y factores asociados.* Obtenido de https://psicosol.es/wp-content/uploads/2018/11/FACTORES-ASOCIADOS.pdf

Buss, A., & Perry, M. (1992). El cuestionario de agresión. *Revista de Personalidad y Psicología Social*, *63*(3), 452–459. doi:https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452

Cahuana, M., & Claudio, N. (2014). *Videojuegos relacionados a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociacion Los Olivos.San Juan Bautista. Ayacucho-2014* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/3051/1/TESIS%20EN624_Cah.pdf

Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz-Rico, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación, 29*(4), 1011-1024. doi:http://dx.doi.org/10.5209/RCED.54455

Challco, S., & Guzman, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchlus.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chirinos, W. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad* [Tesis de bachiller, Universidad San Ingacio de Loyola]. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patron de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología, 27*(2), 418-426. https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf

Chugden, G., & Méndez, L. (2021). *Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institucion en Cajamarca.* http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2086/INFORME%20DE%20TESIS%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cía, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista Neuropsiquiatrica*. https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RNP/article/view/1169/1201

Clasificación Internacional de Enfermedades (ICE-11, 2021). *Trastorno por videojuegos.* . https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho en la Universidad Andina del Cusco en la provincia de Canchis* [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilazo de la Vega]. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cruz, J. (2020). *Relación entre el uso frecuente de videojuegos y la conducta social en niños y niñas de la I. E. P. Junior César de los Ríos durante el periodo marzo.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/15977/Cruz_tj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto.* https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196/0

Echeburúa, E., & Requesens, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes.* http://omextad.salud.gob.mx/contenidos/investigaciones/Guiaparaeducadores.pdf

Estrada, E., Mamani, M., Gallegos, N., & Mamani , H. (2021). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios, 11*(1). doi:https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe

Farfán, L., & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional .*

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergoLuciana_Mu%c3%b1ozGamarraEliana.pdf.pdf

Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/533

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020). *¿Qué es la adolescencia?* https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia

Fuentes, L., & Pérez, L. (2015). Los videojuegos Y sus efectos escolares en Sincelejo. *Opción, 31*(6), 318–328. https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf

Fuentes, N. (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/4670/Nubia_Tesis_Maestro_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Granero, R. (2022). *Comorbilidad: el caso de la adicción a los videojuegos y el trastorno de juegos de apuestas*. https://www.uab.cat/web/detalle-noticia/comorbilidad-el-caso-de-la-adiccion-a-los-videojuegos-y-el-trastorno-de-juegos-de-apuestas-1345680342040.html?noticiaid=1345854282266#:~:text=Diferentes%20estudios%20han%20documentado%20un,hiperactividad%20y%20la%20

Guzman, L. (2017). *La adolescencia. Principales características.*

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.*

Hernanz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría, 35*(126). doi:https://dx.doi.org/10.4321/S0211-57352015000200006

Infocop. (2018). *La OMS ha incluido el "trastorno por videojuegos" en el CIE-11*. https://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241#:~:text=Dentro%20del%20ep%C3%ADgrafe%20de%20%E2%80%9Ctrastornos,la%20falta%20de%20control%20de

Lau, G. Y., & Yovera, L. G. (2019). *Comportamiento agresivo de los estudiantes de tercer grado de secundaria del Colegio Privado de Ciencias Peruano Canadiense* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/2354/HYGE-LAU-YOV-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, J., Ortiz, L., & Ruiz , M. (2015). *Correlacion de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de 13 a 15 años.* [Tesis de licenciatura, Universidad Cooperativa de Colombia]. https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/6efd14f2-a778-4d06-bda4-5d1908acebd3/content

Matalinares, M., Yarigaño, J., Uceda, J., Fernandez, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la version española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investgacion en Psicología, 15*(1), 147-161. doi:https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674

Ministerio de la Cultura. (2020). *¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?*

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1485765/%C2%BFC%C3%B3mo%20vamos%20en%20el%20consumo%20de%20videojuegos%20en%20el%20Per%C3%BA%3F.pdf.pdf?v=1608218115

Ministerio de Salud. (2007). *Orientaciones para la Atención Integral de Salud del Adolescente en el Primer Nivel de Atención.* http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/1039_DGSP200.pdf

Molero, L. C. (2017). *Niveles de agresividad en estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Particular Trilce Villa el Salvador, Lima 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/1542/TRAB.SUF.PROF.%20MOLERO%20DURAND%20LUCERO%20CATHERINE.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Morales, F. (2020). La salud mental, dependencia y adicción en jóvenes con videojuegos en América. *Revista Confluencia, 2*(1), 131-132. https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/3373/Confluencia%202%281%292020_La%20salud%20mental%20dependecia%20y%20adicci%c3%b3n%20a%20videojuegos%20en%20j%c3%b3venes_Morales%20F.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017). *Trastorno por videojuegos como problema mental.* https://www.edicionmedica.ec/secciones/salud-publica/la-oms-reconoce-el-trastorno-por-videojuegos-como-problema-mental-91468

Organización Mundial de la Salud. (OMS, 2020). *Salud Mental del adolescente.* https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health

Pan Europeo de Información de juegos. (PEGI, 2017).*¿Qué significan las etiquetas?* https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Papalia, D., Feldman, R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano* (Duodécima ed.). Mc Graw Hill.

Pérez, C. (2019). *Usted puede salvar a sus hijos de la adicción silenciosa al Fornite.* https://www.univision.com/local/miami-wltv/la-adiccion-silenciosa-al-fortnite-un-mal-del-que-todo-padre-puede-salvar-a-sus-hijos

Quintana, K., & Caceda, E. (2021). *Adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad de Lima norte* [Tesis de lincenciatura, Universidad Privada del Norte]. https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/29817/Quintana%20Prado%2c%20Kevin%20Alberto%20-%20San%20Miguel%20Caceda%2c%20Erick.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Raymundo, Z. (2019). *Nivel de agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Primaria ¨Virgen de Fátima¨ Huallanca* [Tesis de maestría, Universidad San Pedro]. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12163/Tesis_61664.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica, 16*(4), 1-13. doi:https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Sánchez, M. (2016). *Contribuciones éticas al ámbito científico y profesional de la psicología.* http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/54177/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Suasnabas, L., Guevara, G., & Schuldt, O. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *RECIMUNDO: Revista Científica de La Investigación y El Conocimiento, 1*(4), 983–1000. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6732718.pdf%0Ahttps://dialnet.

Valdez, B., & Yucra, J. E. (2019). *Relación entre agresividad y la dependencia del videojuego Dota 2 en jóvenes Arequipeños.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10448

Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana, 2*(2), 193 -216. http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57

Villena, C. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiante de secundaria de dos Instituciones Educativas Públicas de Chorrillos, 2019.* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Del Perú]. https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1265/Villena%20Dominguez%2c%20Carolay%20Grecia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

ANEXOS

Anexo 1. Solicitud de Permiso

Arequipa, 28 de septiembre del 2022

Hno. ******

Director de la Institución Educativa ******

Presente. -

Señor director:

Por medio de la presente, yo CAMILA LILIANA NÚÑEZ PONCE, identificada con el DNI 71040945, bachiller de la carrera de Psicología de la Universidad Católica de Santa María, me dirijo a usted con el objeto de solicitar permiso para poder realizar mi trabajo de investigación en su institución; titulado **"Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes".**

Por lo cual le pido permiso para aplicar a **tercer, cuarto y quinto año de Secundaria**, dos instrumentos titulados:

- Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992)
- Test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011)

Comprometiéndome a brindar los resultados obtenidos de dicha investigación, siendo estos de utilidad para guiar y tomar acciones ante la situación actual.

En la investigación a realizar se protegerá la privacidad e integridad de los estudiantes, siendo los instrumentos anónimos. Además, se pedirá el consentimiento de los padres o apoderado y asentimientos de los estudiantes, garantizando confidencialidad de la información personal a recolectar, así como los resultados obtenidos.

Sin otro particular me despido de distinguida autoridad y agradeciendo de antemano su atención.

Quedo al pendiente de su amable respuesta.

Atentamente.

Camila Liliana Núñez Ponce

Correo electrónico: calinupo@hotmail.com

N° de celular: 958088256

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Anexo 2. Encuesta de Perfil Sociodemográfico

ENCUESTA DE PERFIL SOCIODEMOGRAFICO

Edad: **A)**14 **B)**15 **C)**16 **D)**17

Grado: **A)**Tercero **B)**Cuarto **C)**Quinto

Sección: A ☐ ☐ C☐

1. **¿Con quién (es) vives?**
   A)Padre
   B)Madre
   C)Ambos padres
   D)Otros parientes(especificar)……

2. **¿Cuántas horas al día dedicas a jugar videojuegos?**
   A)Menos de 2 horas
   B)De 2 a 4 horas
   C)De 4 a 6 horas
   D)Más de 6 horas

3. **¿Con que frecuencia juegas videojuegos?**
   A)Interdiario **B)**Solo fines de semana **C)**Todos los días

4. **¿Qué medio utilizas para jugar videojuegos?**
   A)Computadora
   B)Laptop
   C)Consola (Play Station, Xbox, Nintendo, etc)
   D)Celular
   E)Tablet

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Anexo 3. Consentimiento Informado

Estimado participante:

La presente investigación es realizada por Camila Liliana Núñez Ponce, egresada de la Universidad Católica de Santa María. El objetivo de este estudio es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes.

Se le invita a participar de la siguiente investigación, siendo muy valioso su apoyo para lograr el objetivo del estudio, por ello los datos serán confidenciales y se emplearán únicamente para propósitos investigativos.

Si usted está de acuerdo con lo mencionado, se continuará a la resolución del formulario que contendrá una serie de preguntas de opción múltiple sobre los temas ya mencionados, dependencia a los videojuegos y agresividad. Su participación contribuirá a generar conocimiento sobre el tema en mención. Así mismo, para guiar y tomar acciones ante la situación actual. Además, se compromete a proporcionar toda la información solicitada de forma honesta. Desde ya, le agradezco por su apoyo.

En caso de alguna duda o consulta puede comunicarse al siguiente correo.

calinupo@hotmail.com

Arequipa ,….. de …… del 2022.

----------	----------
PARTICIPANTE Nombres y apellidos DNI:	PADRE O APODERADO Nombres y apellidos DNI:
Responsable de la investigación NOMBRES Y APELLIDOS Camila Liliana Núñez Ponce DNI 71040945 CORREO calinupo@hotmail.com	**Asesor de investigación** NOMBRES Y APELLIDOS Rosaluz Yanet Gómez Cornejo Bazán DNI 43075225 CORREO rgomez@ucsm.edu.pe

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Anexo 4

Asentimiento Informado

Datos Generales	
Título del proyecto	Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes.
Escuela Profesional	Psicología
Asesor (a)	Dra. Rosaluz Yanet Gómez Cornejo Bazán
Institución	Universidad Católica de Santa María
Departamento	Arequipa

Estimado estudiante, le invito a participar en esta investigación. Esta ayuda que pido es voluntaria por lo que, tiene derecho a negarse de participar de esta investigación o retirarse en cualquier momento. Toda información que nos entregues será confidencial, por lo que nadie conocerá tus respuestas. Agradezco el tiempo dedicado a este estudio.

Si crees conveniente recibir información durante el proceso de investigación sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitarlo a la investigadora cuyos datos se encuentran al final del documento.

Yo, …….. identificado con DNI …… de ……años, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes, llevado a cabo por la investigadora: Núñez Ponce, Camila Liliana.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación.

Arequipa,….. de ……. del 2022.

…….. ……..

Huella digital Nombre y/o firma

Responsable de la investigación
NOMBRES Y APELLIDOS Camila Liliana Núñez Ponce
DNI 71040945
CORREO calinupo@hotmail.com

Asesor de investigación
NOMBRES Y APELLIDOS Rosaluz Yanet Gómez Cornejo Bazán
DNI 43075225
CORREO rgomez@ucsm.edu.pe

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Anexo 5

Test de Dependencia de los Videojuegos

Chóliz y Marco (2011) – Salas y Merino (2017)

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

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

NRO.	ITEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.					

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

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

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

Anexo 6

Cuestionario de Agresión (AQ)

Buss y Perry (1992) - Matalinares et al. (2012)

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

CF = Completamente falso para mí	BF = Bastante falso para mí	VF= Ni verdadero, ni falso para mí	BV = Bastante verdadero para mí	CV = Completamente verdadero para mí
1	2	3	4	5

NRO.	ITEMS	CF: 1	BF: 2	VF: 3	BV: 4	CV:5
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

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

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis