



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Calidad de vida, resiliencia y bienestar psicológico

PRESENTADO POR

Cuno Yana, Alex Cenith

<https://orcid.org/0009-0001-0782-717X>

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

ASESOR

Dr. Aparcana Hernández, José Carlos

<https://orcid.org/0000-0001-7398-6817>

Chincha, Perú, 2025

CONSTANCIA DE APROBACIÓN



CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

MG. JOSÉ YOMIL PEREZ GOMEZ

Decano (e) de la Facultad de Ciencias de la Salud

Universidad Autónoma de Ica.

Presente. -

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarlo e informar que **ALEX CENITH CUNO YANA** estudiante de la Facultad de ciencias de la Salud, del programa Académico de Psicología, ha cumplido con elaborar su:

PLAN DE TESIS

TESIS

TITULADO: “DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025”

Por lo tanto, quedan expedito para continuar con el procedimiento correspondiente, remito la presente constancia adjuntando mi firma en señal de conformidad.

Agradezco por anticipado la atención a la presente, aprovecho la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración y deferencia personal.

Cordialmente,

Ica 22/10/2025

Dr APARCANA HERNANDEZ José Carlos
DNI: 21553760
CODIGO ORCID: 0000-0001-7398-6817

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, **Alex Cenith Cuno Yana** DNI N°70400913, en mi condición de estudiante del programa de estudios de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la Tesis titulada: **"DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025"**, declaro bajo juramento que:

- a. La investigación realizada es de mi autoría.
- b. La tesis no ha cometido falta alguna a las conductas responsables de investigación, por lo que, no se ha cometido plagio, ni auto plagio en su elaboración.
- c. La información presentada en la tesis se ha elaborado respetando las normas de redacción para la citación y referenciación de las fuentes de información consultadas. Así mismo, el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con fines de obtención de algún grado académico o título profesional.
- d. Los resultados presentados en el estudio, producto de la recolección de datos son reales, por lo que, el(la) investigador(a) no ha incurrido ni en falsedad, duplicidad, copia o adulteración de estos, ni parcial, ni totalmente.
- e. La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad vigente de la Universidad (no mayor al 28%), el porcentaje de similitud alcanzado en el estudio es de:

14 %

Autorizo a la Universidad Autónoma de Ica, de identificar plagio, autoplagio, falsedad de información o adulteración de estos, se proceda según lo indicado por la normatividad vigente de la universidad, asumiendo las consecuencias o sanciones que se deriven de alguna de estas malas conductas.

Juliaca, 10 de octubre de 2025.


Cuno Yana Alex Cenith
Bach. En Psicología
DNI N° 70400913

CERTIFICACIÓN A LA VUELTA 



0119192155



**NOTARIA
SALLUCA HUARAYA ROGER
SERVICIO DE AUTENTICACIÓN E IDENTIFICACIÓN BIOMÉTRICA**



INFORMACIÓN PERSONAL
DNI 70400913
Primer Apellido CUNO
Segundo Apellido YANA
Nombres ALEX CENITH

CORRESPONDE
Al menos una impresión dactilar capturada (segunda impresión dactilar) corresponde al DNI consultado.



**CUNO YANA, ALEX CENITH
DNI 70400913**

INFORMACIÓN DE CONSULTA DACTILAR

Operador: 46903547 - Roxana Pilco Gonzalo
Fecha de Transacción: 10-10-2025 16:17:14
Entidad: 10107214386 - SALLUCA HUARAYA ROGER

VERIFICACIÓN DE CONSULTA

Puede verificar la información en línea en:
<https://serviciosbiometricos.reniec.gob.pe/identifica3/verification.do>
Número de Consulta: 0119192155



CERTIFICO: QUE LA FIRMA QUE ANTECEDE CORRESPONDE A : CUNO YANA, ALEX CENITH IDENTIFICADO CON D.N.I. N° 70400913, CONSTANCIA: EL NOTARIO QUE CERTIFICA NO ASUME RESPONSABILIDAD SOBRE EL CONTENIDO DEL DOCUMENTO. ASI MISMO SE DEJA EXPRESA CONSTANCIA DE HABER VERIFICADO LA IDENTIDAD DEL SOLICITANTE, UTILIZANDO LA COMPARACION BIOMETRICA DE LAS HUELLAS DACTILARES, A TRAVES DEL SERVICIO QUE BRINDA EL RENIEC. DE LO QUE DOY FE. JULIACA 10 DE OCTUBRE DEL 2025. // pm //



**ROGER SALLUCA HUARAYA
ABOGADO NOTARIO DE SAN ROMÁN
JULIACA**

DEDICATORIA

La gratitud a mi madre Yolanda por la ayuda y la ternura, por estar siempre ahí en cada momento de esta aventura.

A mis amigos, por estar, acompañar, ofrecer palabras de ánimo en los momentos difíciles, ya que fue su amistad la que hizo posible esta satisfacción.

Alex

AGRADECIMIENTO

A Dios por otorgarme el don de la vida, permitirme disfrutar de mi familia, ofrecerme su amor incondicional, guiarme en mi camino y brindarme fortaleza, fe y esperanza en cada instante.

A la Universidad Autónoma de Ica por abrir sus puertas y ofrecerme la oportunidad de realizar esta tan anhelada tesis.

A mi asesor por su guía experta, su constante orientación y ánimo, así como por dedicar su tiempo y paciencia para compartir sus valiosos conocimientos, lo que permitió la culminación satisfactoria de este trabajo de investigación.

A la Institución Educativa Secundaria por facilitar la aplicación de mis instrumentos de investigación y a sus estudiantes por su disposición para participar.

A los padres y estudiantes de cuarto grado de la Institución por proporcionarme los consentimientos y asentimientos informados necesarios, haciendo posible el desarrollo de las evaluaciones y, con ello, el avance de la investigación.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025. Utilizo una metodología con un diseño no experimental transversal y es una investigación con un enfoque cuantitativo de nivel correlacional. Se utilizaron como instrumentos para la recolección de datos el test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión (Aq). Los participantes del estudio 144 adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025. Resultados: se aprecia que el 75.0% de los adolescentes presenta una dependencia baja a los videojuegos, mientras que el 79.2% de los adolescentes presenta un nivel bajo de agresividad, así mismo se encontró una correlación según el coeficiente R de Spearman, con un valor de $R = -0,0,284$ lo que indica una correlación baja entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. Conclusión: Existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes.

Palabras claves: Videojuegos, Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados, dificultad en el control, agresividad, adolescentes.

ABSTRACT

The present investigation aimed to determine the relationship between addiction to video games and aggressiveness in adolescents of the VII cycle of regular basic education in a Public Institution, Juliaca Puno - 2025. It uses a methodology with a non-experimental cross-sectional design and is a research with a quantitative approach at a correlational level. The Video Game Addiction Test (TDV) and the Aggression Questionnaire (Aq) were used as instruments for data collection. The study participants were 144 adolescents from the VII cycle of Regular Basic Education in a Public Institution, Juliaca Puno - 2025. Results: It is observed that 75.0% of adolescents have a low addiction to video games, while 79.2% of adolescents have a low level of aggressiveness, likewise a correlation was found according to Spearman's R coefficient, with a value of $R = -0.0,284$ which indicates a low correlation between addiction to video games and aggressiveness. Conclusion: There is a significant relationship between video game addiction and aggression in adolescents.

Keywords: Video games, withdrawal, abuse and tolerance, problems caused, difficulty controlling, aggression, adolescents.

Índice general

Portada	I
Constancia de aprobación	ii
Declaratoria de autenticidad	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Índice general	viii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
2.1. Descripción del Problema	16
2.2. Pregunta de Investigación General	19
2.3. Preguntas de Investigación Específicas	19
2.4. Objetivo general y específicos	19
2.5. Justificación e importancia	20
2.6. Alcance y limitaciones	20
III. MARCO TEÓRICO	23
3.1. Antecedentes	23
3.2. Bases teóricas	26
3.3. Marco conceptual	40
IV. METODOLOGÍA	42
4.1. Tipo y nivel de Investigación	42
4.2. Diseño de la Investigación	42
4.3. Hipótesis general y específicas	43

4.4.	Identificación de las variables	44
4.5.	Matriz de operacionalización de variables	47
4.6.	Población – Muestra	49
4.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de Información	51
4.8.	Técnica de análisis y procesamiento de datos	53
V.	RESULTADOS	55
5.1	Presentación de resultados – descriptivos	55
5.2	Interpretación de resultados	63
VI.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	66
6.1.	Análisis resultados – prueba de hipótesis	66
VII.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	72
7.1.	Comparación de resultados	72
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78
	ANEXOS	87
	Anexo 1: Matriz de consistencia	88
	Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	91
	Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición	99
	Anexo 4: Base de datos	105
	Anexo 5: Documentos administrativos	116
	Anexo 6: Evidencia fotográfica	128
	Anexo 7: Informe de Turnitin	134

Índice de tablas

Tabla 1	Población de estudio	49
Tabla 2	Frecuencias y porcentajes de la muestra según rango de edad	55
Tabla 3	Frecuencias y porcentajes de la muestra según género	56
Tabla 4	Nivel de la variable dependencia a los videojuegos en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	57
Tabla 5	Niveles de la dimensión abstinencia en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	58
Tabla 6	Niveles de la dimensión abuso y tolerancia en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	59
Tabla 7	Niveles de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	60
Tabla 8	Niveles de la dimensión dificultad en el control en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	61
Tabla 9	Nivel de la variable agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	62
Tabla 10	Prueba de normalidad	64
Tabla 11	Nivel de correlación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.	65

Tabla 12	Nivel de correlación entre abstinencia y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.	66
Tabla 13	Nivel de correlación entre el abuso y tolerancia con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	67
Tabla 14	Nivel de relación entre problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.	68
Tabla 15	Nivel de relación entre dificultad de control y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.	69

Índice de figuras

Figura 1	Frecuencias y porcentajes de la muestra según rango de edad	55
Figura 2	Frecuencias y porcentajes de la muestra según género	56
Figura 3	Nivel de la variable dependencia a los videojuegos en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	57
Figura 4	Niveles de la dimensión abstinencia en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	58
Figura 5	Niveles de la dimensión abuso y tolerancia en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	59
Figura 6	Niveles de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	60
Figura 7	Niveles de la dimensión dificultad en el control en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	61
Figura 8	Nivel de la variable agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025	62

I. INTRODUCCIÓN

El uso de los videojuegos ha aumentado hasta convertirse en uno de los principales modos de ocio entre los adolescentes y los escolares de educación secundaria. Si bien los videojuegos ofrecen múltiples situaciones donde se pueden desarrollar actividades que ayudan a las personas a incrementar su potencial y atención, también han suscitado ciertas inquietudes, en la medida en que han buscado sus posibles efectos negativos. Algunos autores han defendido la idea de que los videojuegos, sobre todo, los que tienen un contenido de violencia, podrían dar lugar a un modelo de comportamiento de un alumnado con menor empatía y capacidad de cooperación y que fomenta la agresividad (Anderson & Bushman, 2001). La adicción a los videojuegos también puede generar sensaciones de aislamiento respecto a la vida exterior y disminuir el interés por actividades de carácter más constructivo y enriquecedor. Hay que encontrar un equilibrio que permita disfrutar de los videojuegos sin que haya un deterioro emocional o afectivo. La participación en actividades de tipo extracurricular por parte del alumnado y el poder compartir con los alumnos/as la influencia que los videojuegos pueden tener en el plano negativo pueden ser unas estrategias para combatirlo (Griffiths, 2005).

Los videojuegos, entendidos como una de las industrias con mayor impacto en el siglo XXI, han llegado a ser lo que son actualmente a partir de unas primeras manifestaciones en el periodo que va desde la década de 1950 a nuestros días, desde qué era apenas visto como una forma de diversión, hasta llegar hoy a abarcar una amplia variedad de géneros, plataformas y cómo en la actualidad a ser visto como un fenómeno que llega a tener efectos importantes en la economía a gran escala, como ocurre en la cultura, en la educación y en la vida social (Egenfeldt et al., 2024).

Posiblemente, su complejidad parece un constructo que ha sido estudiado a partir de diversas disciplinas. Hablamos de la agresividad, que puede ser mejor comprendida a partir de la psicología, de la sociología, de la neurociencia, etc. Se entiende que la agresividad y, en consecuencia, conductas de tipo agresivo; es decir, que aquellas que tienen una intención

de causar un daño personal, ya sea físico o psicológico, y serían, ya sean intencionadas o, bien, como consecuencias de estímulos que pueden ser de tipo biológico o de tipo social entre otros (Anderson y Bushman, 2018). La agresión puede experimentar diferentes formas de conductas de indefensión: agresión verbal o emocional hasta violencia física.

Desde el punto de vista formal, el presente trabajo de investigación se elaboró de acuerdo con el esquema básico vigente en la institución, el cual tiene las siguientes partes:

Capítulo I, se encuentra la Introducción, donde se da a conocer el preámbulo de las variables, juntamente con la fundamentación teórica, la justificación, el objetivo general y los capítulos a tratar en el estudio.

Capítulo II, se presenta el planteamiento del problema, en el cual se hace hincapié en la descripción del problema de la investigación. También se encuentran las preguntas de investigación general y específicas, así como los objetivos general y específico. La justificación abarca aspectos teóricos, prácticos, metodológicos y psicológicos. Además, se resalta la importancia del estudio, los alcances que incluyen aspectos sociales o geográficos, temporales y metodológicos, y finalmente, se describen los alcances y limitaciones de la investigación.

Capítulo III, se encuentra el Marco teórico, donde se explica ordenadamente en años los antecedentes internacionales, nacionales y locales. Así mismo, se encuentra las bases teóricas, donde se incluye la conceptualización, dimensiones, factores, ámbitos y teorías que fundamenta la dependencia a videojuegos. También se encuentra en la variable agresividad su conceptualización, dimensiones, y teoría que fundamenta dicha variable. Y por último el marco conceptual.

Capítulo IV, se encuentra la Metodología, lo cual incluye el tipo y nivel de la investigación. De igual manera, se encuentra el diseño de la investigación, hipótesis general con sus respectivas hipótesis específicas. También, se presenta la identificación de las variables, la matriz de operacionalización de las variables, población y muestra. Además, se encuentran los criterios de inclusión y exclusión, muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de información, técnica, psicometría e

instrumentos utilizados, técnica de análisis e interpretación de datos donde se da a conocer la estadística descriptiva y estadística inferencial.

Capítulo V, se encuentran los resultados, la presentación e interpretación de resultados, en otras palabras, la presentación y el análisis descriptivos de las variables.

Capítulo VI, presenta el análisis de los resultados, referido al resultado inferencial.

Finalmente, en el capítulo VII, se encuentra la discusión de resultados, la prueba de hipótesis y la comparación de resultados con el marco teórico. Además, se presentan las conclusiones y recomendaciones.

El autor.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del Problema

En las últimas décadas, el videojuego ha ido sufriendo una evolución sorprendente, hasta llegar a ser una de las formas de entretenimiento más generalizadas a nivel mundial. Efectivamente, un informe de la Entertainment Software Association (ESA, 2023) afirma que más del 70% de los jóvenes a nivel mundial suelen realizar esta actividad a partir de consolas, PC o dispositivos móviles. Esta situación ha dado lugar a intensos debates en el ámbito de la salud pública y en la academia (Diemer et al., 2015), especialmente en lo que hace mención a su relación con el comportamiento de los jóvenes. Entre las preocupaciones principales, una de ellas es la posible relación entre los videojuegos de contenido violento y la aparición de las conductas agresivas en la adolescencia.

La difusión a nivel mundial de videojuegos con elementos violentos ha crecido considerablemente como consecuencia de la llegada de la digitalización, como vía para acceder a ellos mediante la evidente capacidad de adquirirlos a través de plataformas de diversos tipos de internet. La investigación realizada por los principales consumidores de este tipo de videojuegos, como el caso de Estados Unidos, Japón y diversos países europeos, ha dado como resultado estudios centrados en el posible efecto que pueden tener los videojuegos violentos en los jóvenes como muestra un estudio publicado por la American Psychological Association APA (2020) que señala que existe cierta conexión entre la exposición a videojuegos violentos e incremento de la agresividad en la persona. Si bien el mismo estudio añade que la relación no es necesariamente sinónimo de conductas criminales o situaciones de violencia extrema.

La violencia y la agresión en adolescentes han sido identificadas en un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023) que también señala que la violencia interpersonal puede ser identificada como una de las principales causas de lesiones y muertes entre los adolescentes y tiene como conclusión que la exposición a contenidos violentos en los

medios puede afectar a las percepciones, así como la aceptación de la agresión.

A nivel internacional, un estudio realizado por Rodríguez et al., (2021) encontró que en Europa se han evidenciado tasas variables de adicción al videojuego entre adolescentes. Por ejemplo, en Checoslovaquia, el 11 % de los adolescentes de 16 años mostraron un uso excesivo de juegos en línea, mientras que en Francia un 8,8 % presentó juego patológico. En Suecia, un 1,3 % de los adolescentes admitió padecer adicción a los videojuegos, según el cuestionario GAIT, aunque un 2,4 % de los padres también reconoció este problema en sus hijos utilizando el cuestionario GAIT-P. En España, se identificaron tasas más altas: un 33 % de los adolescentes jugadores en línea y un 6,8 % de los jugadores fuera de línea presentaron características de juego patológico. Por su parte, Asia muestra cifras alarmantes. En Corea del Sur, un 11,4 % de los adolescentes manifestó ser adicto a los videojuegos, mientras que en China esta cifra ascendió a un 30,4 %. En Turquía, entre un 4,32 % y un 28,8 % de los adolescentes reconocieron padecer esta problemática.

Así mismo un estudio realizado por Carpio et al., (2023) el cual se llevó a cabo con personas de entre 18 y 29 años, de ambos géneros, y reveló que el 82 % de los participantes hace uso de los videojuegos, mientras que el 18 % no lo hace. La mayoría indicó que juega entre una y dos horas diarias, lo que representa un lapso considerable. Entre las actividades que se ven desplazadas por esta práctica se encuentran el aseo personal, la alimentación, las tareas domésticas y escolares. En base a estos datos, se concluye que el uso moderado de videojuegos puede resultar beneficioso; sin embargo, un uso excesivo podría generar alteraciones conductuales importantes, como cambios en los hábitos alimenticios, trastornos del sueño y tendencia a la postergación.

A nivel Nacional en el Perú el Ministerio de Salud (MINSA, 2024) registró 11 349 casos de ludopatía a nivel nacional, de los cuales el 37% corresponde a jóvenes de 19 a 29 años y el 32% a adolescentes de 12 a 17 años. Según un médico psiquiatra de la Dirección de Salud Mental, la ludopatía es un trastorno en el que el individuo pierde control sobre su impulso de jugar, a pesar de ser consciente de las repercusiones negativas

en su vida y en la de sus seres queridos. Además, se advirtió que la falta de supervisión en el uso de videojuegos y redes sociales puede derivar en adicciones, afectando el desarrollo social, el rendimiento académico o laboral, y los patrones de sueño, por lo que enfatizó la necesidad de comunicación constante y regulación del tiempo de exposición para prevenir trastornos de salud mental. Así mismo un estudio realizado por Cusi, (2023) en adolescentes en la institución educativa secundaria, ubicada en Andahuaylas, los resultados evidenciaron que el 70 % de los estudiantes de secundaria encuestados presentaban una dependencia regular a los videojuegos, mientras que el 25 % tenía una dependencia baja y el 5 % una dependencia alta. Asimismo, se observó que el 74,2 % de estos adolescentes manifestaban una agresividad moderada, el 20,8 % una agresividad baja y el 5 % una agresividad alta. Estos datos ponen de manifiesto la necesidad de intervenciones que aborden el uso problemático de los videojuegos y sus posibles implicaciones en la conducta de los adolescentes.

A nivel local, un estudio realizado en Puno por Calla & Godiño, (2023) obtuvieron resultados en donde el 50.0% de los estudiantes encuestados presentó un nivel de dependencia bajo hacia los videojuegos, mientras que un 46.0% mostró una dependencia moderada, y solo un 4.0% registró una dependencia alta. Aunque la mayoría se concentra en niveles de riesgo menores (96.0% en baja y moderada), la prevalencia de la dependencia moderada cercana a la mitad de la muestra señala un riesgo potencial de escalada hacia conductas adictivas, especialmente si no se implementan estrategias preventivas. Además, el 4.0% de dependencia alta no debe subestimarse, ya que refleja un grupo vulnerable cuyas dinámicas sociales, emocionales y académicas podrían verse severamente afectadas. Estos resultados resaltan la necesidad de encarar el abuso de los videojuegos de una manera proactiva, impulsando la adopción de estilos de vida correcta equilibrados y de mecanismos de apoyo que puedan a la vez reducir sus efectos negativos sobre el desarrollo integral de los jóvenes.

A nivel institucional se encuentra cómo muchos estudiantes pasan varias horas diarias centrados en los videojuegos, unas prácticas que no

hace duda que pueden resultar en adicción. De hecho, estos videojuegos generan en los estudiantes sensaciones inmediatas de satisfacción y de recompensa, aunque al mismo tiempo los mismos estudiantes también muestran haber experimentado niveles de estrés, ansiedad y agresividad. Hay una clara tendencia a distanciarse por parte de los estudiantes respecto a sus compañeros, padres o profesores, pero también respecto a las actividades académicas, deportivas o culturales. También reconocen sus dificultades en los procesos comunicativos, en cómo expresar emociones, en la colaboración, en la resolución de conflictos, en el respeto y en el cumplimiento normas. Estas dinámicas parecen condicionar el presente desarrollo de una baja autoestima, de la falta de empatía y de la actitud antisocial. En general también se plantea la disminución de su rendimiento académico, su salud mental y física y su desarrollo.

2.2. Pregunta de Investigación General

¿Cuál es la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?

2.3. Preguntas de Investigación Específicas

P.E.1. ¿Cuál es la relación entre abstinencia a videojuegos y agresividad en estudiantes en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?

P.E.2: ¿Cuál es la relación entre abuso y tolerancia con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?

P.E.3: ¿Cuál es la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?

P.E.4: ¿Cuál es la relación entre dificultad de control y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?

2.4. Objetivo general y específicos

Objetivo general

Determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Objetivos específicos

OE1: Determinar la relación entre abstinencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

O.E.2: Determinar la relación entre abuso y tolerancia con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

O.E.3: Determinar la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

O.E.4: Determinar la relación entre dificultad de control y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

2.5. Justificación e importancia

Justificación

Este trabajo se justificó en los siguientes aspectos:

Justificación teórica: Este trabajo de investigación cobra fuerza porque permite explicar la relación entre la práctica de los videojuegos con la aparición de conductas agresivas en los escolares que participaron de esta. Muchas veces, la vinculación entre ambas no es entendida por padres y profesores. Esta investigación se basó en teorías y en datos de distintos estudios obtenidos a partir de la información disponible, tanto en el ámbito nacional como internacional; acerca de las consecuencias de los videojuegos en la conducta humana, sobre todo, en la adolescencia.

Justificación práctica: El resultado de esta investigación se tornó útil para determinar si existe una relación entre el uso de videojuegos habitual y la aparición de conductas agresivas. De esta forma, los padres o

educativos podrían llegar a explicar las circunstancias que están influyendo en sus hijos/adalumnos. La institución educativa podría valerse de este contenido para seguir programas de intervención, como por ejemplo talleres a los alumnos, padres y profesores con la intervención de profesionales de la psicología educativa.

Justificación de carácter metodológica: Este estudio parte de un enfoque metodológico de tipo cuantitativo, el diseño tiene forma correlacional-descriptiva. Se llevan a cabo los instrumentos específicos para el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y para la agresividad el Cuestionario de Agresión (AQ) Buss y Perry (1992), que también ofrece la oportunidad de presentar resultados significativos para futuras investigaciones en base a los resultados que nos lleven a la determinación de la relación entre el uso de los videojuegos y la agresividad en una población de adolescentes.

Importancia de la investigación:

La importancia del estudio reside en la posibilidad de generarle conocimiento que le pueda permitir conocer y dar respuesta a un problema social muy actual como el de la conducta agresiva relacionada a la llegada de los videojuegos en la juventud. En una cultura en la que las interacciones digitales pasaron a formar parte de las prácticas de lo cotidiano, se hace imprescindible la posibilidad de llegar a la comprensión de los elementos que los distintos tipos de videojuegos establecen a través de la práctica y cómo éstas afectan a la conducta de los jóvenes y a su relaciones. Conocer, a partir del uso de este tipo de instrumentos, los factores de riesgo y la propuesta de actuaciones puede hacer una larga distancia en la calidad de vida de los niños y niñas-así como en la de sus jóvenes como en el entorno más inmediato-.

La pertinencia del estudio radica en que resulta de un requerimiento social explícito, hilo conductor de un fenómeno en crecimiento que atañe a la vida familiar y escolar. El saber sobre esta relación entre videojuegos y agresividad da sentido a la intervención sobre un problema que ocupa cierta actualidad y un carácter de consecuencia a larga distancia.

El valor se observa en la potencial utilidad de los datos obtenidos. Padres, maestros y profesionales en la salud mental pueden acceder a orientaciones útiles y sustentadas para realizar acciones en tiempo, controlar el uso de los videojuegos y alimentar conductas sanas en sus jóvenes.

La valencia social del estudio puede ser fuerte en la medida que se intenta conocer las consecuencias negativas que acarrea la intensidad del uso de los videojuegos, también su potencial para tener una fuerte impronta social, contribuir a la convivencia, evitar el conflicto y facilitar el desarrollo emocional y social de manera estable.

El Objetivo de Desarrollo Sostenible número 3, el de Salud y Bienestar, lo hace a partir del establecimiento de estrategias que favorezcan un tipo de consumo positivo y preventivo de este medio. La investigación promueve la creación de un tipo de videojuegos que incorporen contenidos y dinámicas asociadas con el aumento de las competencias socioemocionales de la empatía, del control de uno mismo y de la solución pacífica de conflictos y promueve programas de educación mediática dirigidos a jóvenes, madres y padres y educadores. Esta perspectiva no sólo es útil en la reducción de comportamientos agresivos, sino que también ayuda a sentar las bases para el desarrollo de políticas públicas y de marcos para la autorregulación de la industria, constituyendo así un nexo entre la investigación académica y la transformación de los entornos digitales como espacios de bienestar integral (UNDP, 2025).

2.6. Alcance y limitaciones

Alcances:

Dentro de los alcances se consideraron los siguientes:

Alcance metodológico: Es un estudio de alcance correlacional, tubo por finalidad establecer el nivel de asociación entre las variables del estudio.

Alcance social: Los involucrados en la investigación en general son los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Juliaca – 2025.

Alcance espacial o geográfico: El estudio se realizó en una Institución Educativa secundaria del distrito de Juliaca – 2025.

Alcance temporal: El estudio se llevó a cabo en el año académico 2025.

Limitaciones:

Dentro de las limitaciones se consideraron las siguientes:

Limitación a nivel de la escala temporal; sin embargo, el investigador se tomó el tiempo necesario para cumplir con las actividades que involucra la investigación.

Los estudiantes de secundaria cuentan con horarios académicos fijos y otras responsabilidades curriculares, lo cual dificultó la dedicación de tiempo necesario para realizar una investigación exhaustiva.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

Internacionales

Millan, (2022) investigó la relación entre agresividad y adicción a videojuegos en adolescentes. El estudio empleó un enfoque cuantitativo, con diseño correlacional y corte transversal. Participaron 222 estudiantes (119 hombres y 103 mujeres) de la Unidad Educativa “Villa Florida” en Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador. Se usaron dos instrumentos tipo Likert: el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (2002) y la escala IGDS9-SF (2020). Los resultados mostraron que el 33,3 % presentó agresividad media y el 27 %, alta. En cuanto a la adicción a videojuegos, el 95,5 % tuvo niveles bajos y solo el 0,9 %, altos. Se halló una correlación significativa entre ambas variables, lo que sugiere una tendencia en los adolescentes a normalizar conductas agresivas vinculadas al uso de videojuegos.

Ruiz & Pinzón, (2023) Esta investigación analizó la relación entre ira, agresividad y consumo de videojuegos violentos en estudiantes universitarios. Se utilizó un diseño correlacional de corte transversal con muestreo aleatorio simple no probabilístico. La muestra incluyó 120 estudiantes de la Universidad Cooperativa de Colombia (77 % mujeres, 28 % hombres) entre 18 y 27 años. Se aplicaron tres instrumentos: STAXI II, el Cuestionario de Agresión (AQ) y un cuestionario de hábitos de consumo de videojuegos. Los resultados revelaron relaciones significativas y positivas entre las tres variables. En conclusión, los videojuegos violentos mostraron influencia en los niveles de agresividad, aunque se destaca la necesidad de considerar factores adicionales para una comprensión más profunda del fenómeno.

Fajardo-Santamaría et al., (2022) analizaron la asociación entre el tiempo diario dedicado a videojuegos y la tendencia a la agresividad. El estudio utilizó un diseño correlacional de corte factorial ($4 \times 2 \times 2 \times 4$), con análisis factorial exploratorio en JASP y MANOVA en SPSS. Participaron 121 estudiantes universitarios de Bogotá D. C., evaluados mediante un

cuestionario online de 20 ítems con escala Likert. Se extrajeron tres factores: ansiedad en el uso, agresividad instrumental y verbal. Se encontraron diferencias significativas entre jugadores casuales (menos de 2 horas diarias) y frecuentes (más de 2 horas), especialmente en insultos, aislamiento, manipulación y troleo. En conclusión, los videojuegos pueden tener un valor educativo en un uso moderado, pero el exceso aumenta el riesgo de conductas agresivas.

Ortiz & Velastegui, (2023) investigaron la relación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de 14 a 18 años. Se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño no experimental de corte transversal. La muestra incluyó 403 estudiantes (173 hombres, 230 mujeres). Se aplicaron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11C). Los resultados mostraron una correlación negativa baja entre ambas variables. El 46,7 % presentó alta dependencia, el 38,0 % moderada y el 15,4 % baja; además, el 28,6 % mostró impulsividad motora. Se identificaron diferencias significativas según el sector de domicilio, lo que sugiere una posible influencia contextual en la relación observada.

Manavella, (2023) Este estudio analizó la relación entre la adicción a videojuegos y la agresión en adolescentes bonaerenses. Se aplicó una metodología cuantitativa, no experimental y descriptivo-correlacional. La muestra incluyó 76 adolescentes (13 a 18 años; M=15, D=2) del conurbano bonaerense, Argentina. Los datos se recolectaron entre diciembre de 2021 y abril de 2022. Se utilizaron tres instrumentos: una escala de adicción a videojuegos, un cuestionario de agresión reactiva/proactiva y otro sociodemográfico. Los resultados mostraron que a mayor adicción, mayores niveles de agresión, especialmente en quienes juegan más horas, tienen dispositivo propio y duermen menos. En conclusión, se destaca la importancia de promover espacios recreativos alternativos para mitigar conductas agresivas en adolescentes.

Nacionales

Murillo, (2024) analizó la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa en Piura. El

estudio fue descriptivo, correlacional, no experimental y de corte transversal, con muestreo no probabilístico por conveniencia. Participaron 248 estudiantes de secundaria de ambos géneros. Se aplicaron la prueba de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco (2001), adaptada por Salas y Merino (2017), y la prueba de agresión de Buss y Perry (1992). Los resultados revelaron una correlación positiva débil ($r = .267$; $p < .05$). El 74 % presentó bajo nivel de dependencia y el 24 %, agresividad baja o media. En conclusión, se identificó una asociación significativa, aunque débil, que destaca la importancia de estrategias preventivas en contextos educativos desde etapas tempranas.

Mogollon & Perez, (2024) estudiaron la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución pública en Cayaltí. Se usó un enfoque cuantitativo con diseño transversal y correlacional. Participaron 134 estudiantes de entre 12 y 17 años, de ambos sexos. Se aplicaron el Test de Dependencia a Videojuegos (Salas y Merino, 2017) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (2012). Los resultados mostraron que el 62,7 % presentó alta dependencia y el 70,9 %, agresividad moderada. Se halló una correlación moderadamente positiva y significativa ($\rho = -0.461$; $p < 0.01$). A mayor dependencia, mayor agresividad física y verbal, incluyendo ira y hostilidad. En conclusión, se resalta la necesidad de intervenciones educativas y familiares para mitigar estas conductas.

Cajahuanca, (2023) investigó la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en adolescentes de Santa Anita. Se utilizó un diseño no experimental y correlacional. La muestra incluyó adolescentes de entre 12 y 17 años. Se aplicaron el Test de Adicción a Videojuegos de Chóliz y Marco y el Test de Agresividad de Buss y Perry. Los resultados mostraron una correlación positiva y significativa ($\rho = .265$; $p < .001$). El 41 % presentó uso normal y el 13 % adicción. En cuanto a agresividad, el 45 % evidenció niveles promedio y el 12 % niveles altos. En conclusión, se confirmó la existencia de una relación significativa entre ambas variables, destacando la necesidad de implementar estrategias preventivas y educativas en este contexto.

Torre & Yesenia, (2025) investigaron la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de Lima Sur. El estudio fue

correlacional, con diseño no experimental. La muestra incluyó 304 estudiantes de una institución educativa. Se aplicaron instrumentos adaptados al contexto peruano: el Test de Dependencia a Videojuegos (Salas, 2017) y el Cuestionario de Agresión (AQ) (Matalinares et al., 2012). El 49,7 % presentó alto riesgo de dependencia y el 73,3 % niveles medios o altos de agresividad. Se hallaron correlaciones positivas y muy significativas ($\rho = .295$; $p < .01$) entre factores de dependencia y dimensiones de agresividad. En conclusión, a mayor riesgo de dependencia a videojuegos, mayor nivel de agresividad, lo que subraya la necesidad de estrategias preventivas en el ámbito educativo.

Chiclayo Juarez, (2021) analizó la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado en Chiclayo. El estudio fue básico, correlacional y de diseño no experimental. La muestra incluyó 400 estudiantes de ambos sexos, entre 12 y 18 años. Se emplearon la Escala de Adicción a Videojuegos (GASA) adaptada por Cahuaza y Paz y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry adaptado por Metalinares. El análisis se realizó con SPSS 25, aplicando Kolmogorov-Smirnov y correlación de Pearson. Se halló una correlación positiva baja y significativa ($r = .334$). Predominaron niveles moderados de adicción (45,8 %) y agresividad (53,3 %). En conclusión, se confirmó una relación significativa entre ambas variables.

Locales

Calla & Godiño, (2023) analizaron la relación entre adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes de primaria de la I.E.S. "Francisco Bolognesi" de Huancané, Puno. El estudio fue básico, con diseño descriptivo-correlacional y enfoque cuantitativo. La muestra incluyó 71 estudiantes de primero a quinto grado. Aunque no se especificaron los instrumentos, se halló que el 46,0 % presentó adicción moderada a videojuegos y el 42,0 % agresión física media. En conclusión, se confirmó una relación positiva y moderada entre ambas variables, lo que respalda la hipótesis planteada.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Videojuegos

Conceptualización de los videojuegos

Kowert et al., (2014) los videojuegos se pueden definir como sistemas interactivos que ofrecen a los jugadores la oportunidad de involucrarse en un entorno digital. En este espacio, las decisiones y acciones que toman los usuarios tienen un impacto directo en cómo se desarrollan y progresan los eventos dentro del juego.

Gee, (2003) sostiene que los videojuegos no son únicamente formas de ocio, sino también entornos que persiguen ser positivos en términos de aprendizaje. En este medio y gracias a la interacción con el juego y la práctica de narrativas empotradas, los jugadores pueden experimentar, explorar y aprender de forma dinámica.

Tal y como argumentan Vasalou, et al. (2008), los videojuegos actúan como plataformas sociales que fomentan la interacción y la colaboración entre sus jugadores. En estos entornos virtuales se desarrollan hábitos de comunicación, habitando así una experiencia colectiva enriquecida entre los jugadores.

Por otro lado, Tekinbas & Zimmerman, (2003) nos indican que los videojuegos pueden servir como sistemas de juego basados en una determinada gama de reglas. Los sistemas de juego producen el juego con reglas que permiten que los usuarios tomen determinadas decisiones de juego con unas ciertas y significativas consecuencias generando así la experiencia del juego.

En otro sentido, los videojuegos, tal y como proponen Anderson & Dill, (2000), pueden caracterizarse por ser un medio de ocio cuya relación con los jugadores puede mostrarse de formas muy variadas, ya sea de forma positiva ya sea de manera negativa que se muestre en la modificación del comportamiento y/o actitudes.

Dimensiones de los videojuegos

Se utilizaron las dimensiones establecidas por (Chóliz & Marco, 2011).

D1 Abstinencia

American Psychiatric Association DSM, (2013) define la abstinencia como el conjunto de manifestaciones físicas y psicológicas que surgen cuando una persona que ha desarrollado dependencia hacia una sustancia disminuye o detiene su uso de manera abrupta. Este fenómeno constituye una respuesta natural del cuerpo al proceso de adaptación tras la falta de la sustancia.

D2 Abuso y Tolerancia

Gentile et al. (2011) definen el uso patológico de los videojuegos, el cual se entiende como un comportamiento problemático capaz de impactar negativamente en varios ámbitos de los jóvenes. Este patrón de juego puede interferir en las actividades cotidianas, perjudicar relaciones interpersonales, y afectar de forma negativa el rendimiento académico, además de asociarse negativamente con el desarrollo de problemas de salud mental y dar fe de que el uso excesivo de videojuegos puede tener repercusiones muy profundas.

D3 Problemas asociados a los videojuegos

La dificultad de autocontrol es definida por Baumeister et al. (2018) como la incapacidad de regular correctamente los impulsos y los comportamientos, cosa que puede llevar a tomar decisiones poco favorables y afectar de forma negativa la capacidad que tiene la gente para poder mantener el autocontrol

D4 Dificultad de control

Baumeister et al., (2018) describen la dificultad de control como la incapacidad de regular impulsos y comportamientos de manera adecuada. Esta falta de regulación puede conducir a la toma de decisiones poco saludables y afectar negativamente la capacidad de las personas para mantener el autocontrol en diversas situaciones.

Consecuencia del uso de los videojuegos

El uso de videojuegos puede ser un desencadenante de pensamientos, sentimientos y conductas agresivas, de modo que tanto en los experimentos de laboratorio como en la vida cotidiana se han visto estos efectos potencialmente dañinos que pueden tener sobre las personas cuando tienen esta forma de pasar el tiempo libre (Anderson y Dill, 2000).

El uso problemático y el uso excesivo de los videojuegos pueden tener repercusiones que son muy significativas y serias en la vida cotidiana de los adolescentes y los adultos jóvenes, como problemas académicos y/o problemas de relación con los compañeros (Gentile et al., 2011). Es más, el uso problemático e intenso puede establecer un obstáculo muy importante en las cotidianas modalidades de la vida, haciendo que esta actividad, que debería de ser constructiva e incluso socializadora, se convierta en un problema para el desarrollo normal de la persona.

El exceso en el uso de videojuegos puede llegar a ser considerado como una adicción a los videojuegos en línea (Kuss y Griffiths, 2012), de forma que la reiteración de la adquisición y el uso de videojuegos en línea puede llevar a un círculo vicioso de deterioro muy importante, generando problemas muy graves como la ansiedad, la depresión y actitudes sociales alteradas, lo que puede incluso perjudicar el bienestar de una persona.

El juego patológico puede afectar negativamente la calidad de vida (Lemmens et al., 2011). Las consecuencias más evidentes pueden hacerse notar en términos de la disminución del bienestar psicológico, del incremento de la soledad y de un aumento de la depresión, unas repercusiones que pueden perjudicar las relaciones sociales y la función de la propia persona.

Teoría que fundamenta los videojuegos

Teoría del Aprendizaje Social

El aprendizaje, para Bandura, (1977) ocurre fundamentalmente a partir de la observación de modelos y la imitación de sus conductas, no siendo necesaria la implementación del reforzador directo para cada conducta.

En su esquema inicial, Bandura define cuatro procesos esenciales: atención, retención, reproducción motora y motivación.

La atención, hace referencia a que los jugadores, en primera instancia, han de desviar su atención a los comportamientos de los personajes o avatares haciendo hincapié en las acciones que se presentan enlazadas y que son relevantes y muy visibles en el diseño de las interfaces digitales.

La retención, hace referencia a la codificación en su memoria de patrones observados. En este sentido, los video juegos sólo ayudarán en la codificación de esos patrones mediante la repetición de escenas, tutoriales interactivos, narrativas concurrencias, ya que el jugador almacenará tanto representaciones visuales como representaciones cognitivas de las estrategias y las conductas modelos. De esta forma, lo que el jugador ve durante el juego se convierte en un “guión” interno que el jugador puede recuperar en el momento que crea oportuno.

La reproducción motora se activa cuando el jugador dispone de los recursos y habilidades para replicar lo aprendido. Los controles (teclado, mando o pantalla táctil) y la mecánica de juego permiten transformar la representación mental en acción concreta. Así, el jugador, al imitar las conductas observadas, por ejemplo, una combinación de movimientos o la ejecución de una habilidad especial, plasma en la práctica lo almacenado en la fase de retención.

El último elemento es la motivación, que Bandura identifica como el factor que determina si se va a reproducir o no la conducta observada. En el aprendizaje vicario, el refuerzo indirecto (ver al modelo ser recompensado) y el refuerzo directo (obtener recompensas dentro del juego) juegan un papel decisivo. Cuando un jugador percibe que una acción observada en el videojuego conduce a resultados positivos puntos, logros o reconocimiento, incrementa su disposición a repetirla en partidas posteriores.

En su conjunto, la Teoría del Aprendizaje Social explica cómo los videojuegos, al proporcionar modelos de conducta observables, mecanismos para retenerlos, medios para reproducirlos y sistemas de refuerzo, se convierten en entornos de aprendizaje potentes. Así, sin añadir elementos externos, basta con aplicar los principios clásicos de atención, retención, reproducción motora y motivación para entender la influencia que ejercen los personajes digitales sobre la conducta del jugador.

Teoría de la Motivación Intrínseca y Extrínseca

Deci & Ryan, (2000), parte del supuesto de que toda conducta humana está guiada por fuerzas motivacionales internas (intrínsecas) y externas (extrínsecas). Según este enfoque, los videojuegos resultan especialmente potentes porque, de manera deliberada o implícita, satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: competencia, autonomía y relación interpersonal. Cuando estos tres factores están presentes, el jugador experimenta una motivación de tipo intrínseco participa por el puro placer y la satisfacción personal y, al mismo tiempo, responde a motivaciones extrínsecas recompensas, reconocimientos o metas externas de forma armoniosa y no conflictiva.

En primer lugar, el sentido de competencia se refiere a la percepción de eficacia y maestría en la consecución de retos. Los videojuegos suelen estructurar sus niveles y mecánicas para ofrecer un flujo óptimo de dificultad: ni tan sencillos que resulten aburridos, ni tan imposibles que generen frustración. Cada victoria, ya sea derrotar a un enemigo, resolver un enigma o completar un nivel, refuerza la autoeficacia del jugador. Este refuerzo vicario y directo eleva la motivación intrínseca, pues la sensación de “ser bueno en algo” es, en sí misma, un motor poderoso de disfrute y de deseo de superación continua.

La autonomía, o la sensación de tener bajo control las propias acciones y decisiones, es otro pilar básico. Proporcionan a los propios jugadores libertad de elección rutas alternativas, construcción de personajes, múltiples finales o incluso espacios de mundo abierto donde el jugador decide cuándo y cómo avanzar. Esta autodirección convierte la sesión de juego en una experiencia auto-organizada, dado que la

participación del jugador sigue su propia iniciativa y le resulta más interesante, lo que aumenta el compromiso. Cuando el juego respeta y fomenta la autonomía, se produce un aumento de la motivación intrínseca y una disminución de la dependencia de la recompensa externa.

El tercer componente, la relación interpersonal o conexión, recalca la necesidad de un vínculo con los demás. Muchos videojuegos tienen modos cooperativos y competitivos online, comunidades para jugadores o sistemas de colaboración que alimentan la necesidad de pertenencia y la de reconocimiento social. Interactuar con compañeros de equipo, compartir estrategias o bien recibir elogios por otros jugadores implica para el jugador recurrir a la motivación extrínseca (elogios, rangos, reputación) que, bien integrada, refuerza la dimensión intrínseca añadiendo satisfacción al propio disfrute.

En resumen, la interacción entre competencia, autonomía y relación social nos ayuda a entender de qué manera los videojuegos son capaces de generar un círculo virtuoso de motivación. La motivación que los videojuegos brindan a través de las recompensas externas (puntos, premios, logros) está en perfecta armonía con la experiencia interna de poder, libertad y la relación social, evitando los choques motivacionales que, como ya sabemos, suelen tener el efecto de quebrantar el disfrute cuando las recompensas se perciben como coercitivas o poco relacionadas con la dirección de nuestras vidas. Así, el jugador no busca únicamente obtener recompensas externas sino que goza con la propia actividad, lo que hace que este proceso no acabe y continúe de una forma muy profunda.

Perspectiva histórica de los videojuegos

La historia de los videojuegos se sitúa en la década de 1950, cuando comenzaron a desarrollarse los primeros experimentos de programación sobre el juego. Uno de los primeros en introducir ese tipo de experimentos fue Ralph Baer, quien se atrevió a realizar "Tennis for Two" y posteriormente el primer sistema de videojuegos doméstico, el Magnavox Odyssey. Este último sentó las bases para la industria de videojuegos que actualmente conocemos (Kent & Expósito, 2016).

La aparición de "Pong" por parte de Atari en la década de 1970 supuso un punto de inflexión importante para la popularización de los videojuegos. Esto no solo se convirtió en un fenómeno cultural, sino que permitió la creación de una industria que rápidamente se expande. La competencia empresarial entre las empresas Atari, Nintendo y Sega durante los años 80 tuvo como resultado una explosión en la creatividad del diseño de videojuegos, que trajo más géneros y estilos que permitieron alcanzar una audiencia más diversa (Kent & Expósito, 2016).

A medida que los videojuegos fueron evolucionando, de igual manera lo fueron haciéndolo sus narrativas y su impacto cultural. Los videojuegos empezaron a presentar una narrativa más compleja a la vez que buscaban dar experiencias interactivas que encarnaran una sociedad contemporánea. Mark J. P. Wolf, por su parte, subraya cómo los videojuegos van más allá de ser un mero tipo de entretenimiento, sino que también se pueden ver como una forma de arte que puede incidir en la percepción social y cultural y que pueden abordar asuntos como la violencia o la representación de género (Wolf, 2021).

La historiografía de los videojuegos sigue desarrollándose, con nuevos estudios y nuevos relatos que buscan incluir nuevas perspectivas y narrativas que han quedado fuera de los relatos que previamente se habían puesto en común. Esto resulta fundamental para entender el total impacto que han tenido los videojuegos en un contexto cultural y social, así como para reconocer las contribuciones de diferentes grupos que forman parte de dicha industria (Wolf, 2021).

Perspectiva epistemológica de los videojuegos

Desde el punto de vista epistemológico de los videojuegos, se considera la forma en que este medio interactivo puede ser analizado y entendido desde diversas teorías. Es importante considerar los videojuegos, ya no sólo como un entretenimiento, sino también considerarlos como un objeto cultural y tener en cuenta su importancia como objeto educativo. Así lo señala Aarseth, (2001), para el cual, los videojuegos son un nuevo tipo de texto que exige un enfoque crítico, analítico, para desvelar su estructura y desenmascarar los significados que

se crean. Con esta forma podemos observar cómo los jugadores hacen uso del contenido del juego y cómo dentro del juego se establece la construcción de una(s) narraciones.

Por otra parte, también la teoría ludológica, que investiga el estudio de los juegos como sistemas de reglas y de mecánicas de juego, ha adquirido un papel importante en la manera de analizar los videojuegos. Así lo argumenta Frasca, (1999), para el que la ludología nos ofrece una visión alternativa de la narración, que se centra en la experiencia del jugador. Este tipo de teoría indica que la interacción y la jugabilidad son distintos exponentes a tener en cuenta para poder entender el valor e impacto de los videojuegos en la actualidad.

En el otro extremo, la narrativa en videojuegos ha sido objeto de estudio focalizándose en cómo las historias pueden construirse y se pueden experimentar a través de la interacción con el propio jugador. En este sentido, la visión de Murray (1998) entiende los videojuegos como un medio narrativo por sí mismo, que conjuga elementos propios de la literatura, el cine y el teatro, permitiendo con todo ello convertir a los jugadores en participantes activos dentro de la historia misma. Esa misma interactividad revierte sobre la forma en que se perciben y se cuentan las historias, a lo que sigue la interpretación del medio considerado.

Perspectiva filosófica de los videojuegos

La perspectiva filosófica de los videojuegos incide en temas centrales sobre el ser, la ética y la experiencia a partir de la interacción con el videojuego. Así, uno de los principales puntos de discusión es la relación que existe entre la realidad virtual y la realidad física. Desde la óptica de Sageng et al. (2012), los videojuegos presentan mundos que, si bien son ficticios, nos permitirán modificar la experiencia de la realidad de aquellas y aquellos que juegan. La intersección entorno ficción y realidad permite el planteamiento de interrogantes sobre la autenticidad de lo sido, o sobre la vida real y el videojuego.

Por otra parte, la ética en los videojuegos es un ámbito de creciente interés filosófico. La toma de decisiones en el videojuego puede verse como dilemas morales que invitan al jugador a reflexionar sobre sus valores y

principios. Sicart (2009) explica que los videojuegos son laboratorios éticos en que el jugador puede experimentar en un entorno seguro las consecuencias de las decisiones en un momento determinado. Explica cómo los juegos pueden ser espacios donde las decisiones realizadas puedan alcanzar o desafiar las normas éticas de la vida real.

Un punto muy relevante es el concepto de identidad y autoexpresión en los videojuegos en donde la habilidad de los jugadores para crear y personalizar avatares hace que surjan cuestiones sobre la identidad personal y sobre la representación. Según Taylor, (2006) los videojuegos constituyen un espacio singular de exploración de la identidad donde los jugadores pueden experimentar diferentes facetas de uno mismo y de la relación con los demás. Dicha exploración puede tener repercusiones profundas para la forma de pensar la identidad en la era digital.

3.2.2. Agresividad

Conceptualización de la Agresividad

Berkowitz, (1993), describe la agresividad como una respuesta habitual ante la frustración, siendo esta conducta influyendo tanto por los factores personales, como por las emociones, por la personalidad; por factores situacionales, como el campo poco en el que se encuentra.

Anderson & Dill, (2000), definen la conducta agresiva como aquel tipo de conducta de forma intencionada busca crear daño (físico o psicológico a otra persona. En este sentido, reflejan que es la intencionalidad para dañar, uno de los principales aspectos que estructura esta conducta.

Bandura (1973), en *Aggression: A Social Learning Analysis*, expone que la conducta agresiva es una conducta aprendida, se va desarrollando a través de diversos tipos de interacciones sociales. En este sentido, Bandura expone que las personas aprenden dichos comportamientos (conductas) a partir de la observación de otras personas, las imitan, especialmente cuando dichas conductas agresivas son reforzadas o no castigadas.

Dollard et al. (1939) afirman que la agresividad es una respuesta a la frustración. Mantienen que las personas, si no pueden alcanzar un objetivo deseado, pueden llegar a un impulso de agresión en la forma de liberar la tensión emocional.

Havighurst (1953) en su libro *Developmental Tasks and Education* establece que la agresividad puede ser entendida como una parte intrínseca del desarrollo humano. Indica que los seres humanos se ven envueltos en conflictos a lo largo de la vida y que la agresividad puede ser un elemento que alimente la aplicación de una solución a estos, dependiendo de las situaciones y de los contextos.

Dimensiones de la Agresividad

Se utilizó las dimensiones establecidas por Buss y Perry (1992).

D.1: Agresividad física

Berkowitz, (1993) La agresividad física se entiende como la práctica de conductas deliberadas dirigidas a realizar un daño físico a otro ser humano. Suele precederla un contenido afectivo cargado de emociones que suelen ser estereotipos, como la ira o situaciones específicas que determinan el nivel de excitación o el grado de provocación en esta conducta.

D.2: Agresividad verbal

Berkowitz, (1993) La agresividad verbal significa la práctica de comportamientos deliberados que utilizan el lenguaje y la lengua para causar un daño físico o emocional a otra persona. La agresividad verbal puede incluir la ira expresada en palabras, las palabras que hacen daño o el discurso agresivo que deteriora la integridad emocional del oyente.

D.3: Ira

Berkowitz, (1993) La ira puede definirse como una emoción que se presenta cuando la persona percibe una amenaza a la que se cree que se ha sometido injustamente. La ira que no se puede expresar de la forma

adecuada puede evolucionar en una acción de tipo agresivo o en reacciones impulsivas que pueden perjudicar a las relaciones interpersonales y propiciar las prácticas de comportamiento no saludables para uno mismo.

D.4: Hostilidad

Berkowitz, (1993) La hostilidad puede identificarse como una disposición negativa hacia otras personas y puede caracterizarse por la existencia de desconfianza, animosidad o rechazo. La hostilidad se puede encarnar en acciones contra la otra persona y suele tener un origen en la disposición personal a la hora de considerar situaciones que deben ser consideradas como injustas o amenazantes.

Efectos de la agresividad

Huesmann & Eron, (1986): En la infancia, el contacto con medios que proponen la violencia puede ser una de las variables que con mayor probabilidad van a ser predictivas y causales en el inicio de las conductas agresivas, que después se mantendrán en la adolescencia y edad adulta, dando lugar a un estilo o trazo conductual consistente en la realización de actos agresivos en un contexto social cualquiera.

Crick & Dodge, (1996): La agresividad en los grupos de pares puede dar lugar a consecuencias significativas en el modo en que los niños procesan las interacciones sociales para posteriormente llevar a la ejecución de respuestas agresivas, ampliando el ciclo de la violencia entre las dinámicas de grupo. Berkowitz, (1993): La agresividad puede llevar al desarrollo de consecuencias adversas en quienes actúan de forma agresiva, al igual que en quienes pueden sufrir tales acciones. Como puede observarse a partir de algunos desarrollos, éstas son tanto el deterioro de las relaciones interpersonales como el desarrollo de problemas psicológicos que afectan tanto a la salud emocional como a la salud mental de los que se ven implicados.

Farrington, (1993): El bullying, entonces un tipo de agresividad escolar, afecta no sólo la salud emocional y mental de las víctimas, sino también la convivencia social que existe en las instituciones escolares. Esa

densa convivencia puede dar lugar a secuelas emocionales, las cuales interfiere en el desarrollo personal y social de los sujetos que forman parte del proceso.

Teoría que fundamenta la Agresividad

Teoría de la Frustración-Agresión Dollard et al., (1939)

La idea central de esta teoría sostiene que la frustración genera agresión o bien que la frustración es la causa de la agresión. Establece una relación causa-efecto que se activa cuando una persona encuentra barreras muy potentes para lograr un objetivo que le resulta interesante o necesario. Esta barrera genera una tensión que no se ve aliviada y genera finalmente conductas agresivas. En sus inicios, Dollard y sus colaboradores sostenían que la agresión se consideraba la respuesta inevitable a la frustración. Sin embargo, los estudios posteriores han matizado esta afirmación, mostrando que la relación no es determinística ni universal. Existen ciertos factores que determinan la respuesta ante la frustración: las características individuales (la impulsividad, la capacidad de regulación emocional o las experiencias previas) y el contexto donde se produce la frustración. Por ejemplo, puede dirigirse directamente hacia el obstáculo o por el contrario, puede ir a otros individuos o situaciones (agresión desplazada). Esta línea de investigación ha tenido una gran repercusión en el estudio de la conducta agresiva, ya que destaca la consideración del aprendizaje de los mecanismos de afrontamiento y la organización de los contextos para que no existan barreras extremas de insatisfacción.

En este sentido, la teoría ha ido incrementando mediante el hecho de que efectivamente existe la posibilidad de que la frustración sea solamente una más de las distintas situaciones estresantes que amplificarían la respuesta agresiva mediante la acumulación de otros estados de emociones vulnerabilidad o incluso situaciones con altas expectativas de estrés. Esta combinación de unas dimensiones emocionales, cognitivas y ambientales convertiría a la frustración en un detonador de la agresión que no sería únicamente un detonador de la agresión.

Teoría de la Desensibilización Carnagey y Anderson, (2005)

Esta teoría expone la repercusión que tiene la presentación reiterada de ciertas situaciones o imágenes vinculadas a la violencia (habitualmente procedentes de los medios, videojuegos, etc.) en la respuesta emocional del sujeto. La idea es que cuando la persona se ve de forma continuada expuesta a imágenes de violencia o escenificaciones de violencia va generando, en efecto, un proceso de habituación denominado desensibilización, de modo que, con el tiempo, va disminuyendo el nivel del acontecimiento emocional (por ejemplo, de la ansiedad, el miedo o la repulsión).

El proceso implica que los mecanismos fisiológicos y afectivos que al principio funcionan como actitud de defensa se “cansan” o se mobilizan en la situación de una realidad en la que se injertan estímulos violentos; ello puede llevar a que disminuya también la sensibilidad y la respuesta ante las situaciones de agresión en la vida real. Así, no se está afirmando que las personas se conviertan en violentas, sino que existe evidencia de que se rebaja en algunas el nivel de la barrera emocional que las frena ante la agresión; así se abre la puerta a posibilidades de aprendizaje de ciertas actitudes o comportamientos de agresión o a una más clara aceptación de ciertas actitudes o comportamientos de agresión.

La investigación en este ámbito también subraya que la desensibilización puede ser diferente en función de su edad, de la predisposición que cada uno lleve y del contexto en el que se encuentre la persona. Así, a pesar de su gran influencia, se establece un debate sobre la relación que se establece entre la reducción de la sensibilidad y la conducta agresiva, teniendo en cuenta que virtualmente entrarían a formar parte un conjunto de procesos cognitivos y sociales que ayudarían a interpretar la violencia y la forma en que se responde ante ella (Carnagey & Anderson, 2005)

Perspectiva histórica de la agresividad

En cualquiera de los casos, la agresividad ha sido un objeto de estudio a lo largo de la historia, pero lo ha sido desde diferentes disciplinas como pueden ser la psicología, la biología o la sociología. Por ejemplo, desde una perspectiva psicoanalítica, Sigmund Freud (1923) sostiene que

la agresividad es una de las pulsiones del ser humano y está asociada al instinto de muerte (Thanatos). La agresividad se produce, de esta manera, como respuesta a la frustración y además la agresividad puede ser canalizada de diferentes maneras. En otros casos y modelos del aprendizaje social, Albert Bandura (1973) sostiene que la agresividad, la conducta agresiva se va aprendiendo mediante la observación e imitación de modelos. Su investigación, sobre todo su experimento, el que llevó a cabo con la muñeca Bobo, pone de manifiesto que los niños que observan conductas agresivas están más propensos a replicar esas conductas, lo que pone de manifiesto la idea de que la agresividad puede ser dependiente del entorno social.

Por otra parte, siguiendo el mismo hilo argumental, Konrad Lorenz (1966) enfoca la agresividad desde una óptica etológica y la concibe como una conducta instintiva natural que se ha ido desarrollando a partir de los comportamientos de los seres humanos y otros seres vivos para ayudar a los mismos a sobrevivir y competir por los recursos disponibles. La agresividad, desde la perspectiva de Lorenz, puede ser vista como un mecanismo de defensa y como un medio para concretar jerarquías.

Perspectiva epistemológica de la agresividad

Desde el punto de vista de la psicología, la agresividad ha sido objeto de estudio de diferentes teorías en el intento de explicar su origen y su desarrollo. Por ejemplo, la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura (1973) postula que la agresividad se aprende a partir de la observación e imitación de los modelos que ofrece el entorno social. Esta tesis otorga importancia al conjunto de factores contextuales y sociales en la génesis de comportamientos agresivos.

Por el contrario, la teoría biológica de la agresividad, la que menciona Konrad Lorenz (1966), propone que la agresividad tiene un sustrato evolutivo, ya que se relaciona con instintos primitivos que han sido favorecidos por los procesos de selección natural a lo largo de la historia, los cuales permiten la supervivencia de la especie. Esta postura resalta los factores innatos y biológicos que pueden predisponer a los individuos a este tipo de conducta.

Además, desde la psicología cognitiva se ha indagado sobre la forma en la que los procesos mentales, tales como la interpretación de las situaciones, la regulación emocional, etc., inciden en la agresividad. A juicio de Anderson y Dill (2000), la exposición a los medios de comunicación violentos puede mutar la percepción de la agresividad y propiciar que sea más probable la aparición de comportamientos agresivos en el contexto de un conflicto.

Perspectiva filosófica de la agresividad

La reflexión filosófica sobre la agresividad indaga en temas fundamentales referentes a la naturaleza humana, a la moral y a la ética, y a su relación con el comportamiento agresivo. Filósofos de todas las épocas han discutido si la agresividad es parte inherente de la naturaleza humana, o por el contrario, es una energía que proviene de la sociedad y la cultura.

Thomas Hobbes (1651) en su obra *Leviatán*, dijo que los hombres son egoístas y agresivos por naturaleza, y que, en un estado natural, la vida sería "solitaria, pobre, desagradable, brutal y corta". Según Hobbes, la agresividad es un rasgo que hay que controlar mediante un contrato social y la constitución de un gobierno fuerte.

En contraposición, Jean-Jacques Rousseau (1762) en *El contrato social* propuso una visión contraria, sugiriendo que la agresión y la violencia son la consecuencia de la corrupción de la sociedad. Rousseau propuso una naturaleza humana buena por naturaleza, y que la agresividad depende de la desigualdad y de la lucha por la vida entre hombres.

Me gustaría mencionar también cómo fue tratado por Friedrich Nietzsche (1887) la agresividad, quien propuso analizar dicha agresividad desde el punto de vista de la voluntad de poder. Para él el significado de la agresividad podía ser considerado como una expresión de nuestra fuerza vital, así también como de nuestra creatividad. Consideraba a la agresividad como algo que incluso podría llevarnos hacia fuera de lo negativo, es decir, hacia el impulso que nos permita superar y afixar el "yo".

3.3. Marco conceptual

Videojuegos: Kowert et al., (2014) comprenden los videojuegos como sistemas interactivos de los que los jugadores tienen la posibilidad de involucrarse en un entorno digital.

Abstinencia: Marlatt & Donovan, (2007) nos indican que la abstinencia está asociada a la aparición de los efectos adversos propios de la interrupción en el consumo de las sustancias a las que se ha dado la adicción.

Aislamiento: Yee, (2006) se refiere a la experiencia de los jugadores que se sienten desconectados o separados de otros jugadores, ya sea por la falta de interacciones sociales en el videojuego o por la opción de jugar en solitario.

Problemas asociados a los videojuegos: Gentile et al., (2011) se refiere al uso patológico de videojuegos como un comportamiento problemático que influye negativamente en diversos aspectos de la vida de los jóvenes.

Dificultad de control: Baumeister et al., (2018) nos habla de la dificultad de control como la incapacidad de regular los impulsos y comportamientos de manera adecuada.

Agresividad: Anderson & Dill, (2000) consideran la agresión como cualquier tipo de comportamiento intencionado que causa algún tipo de daño, ya sea físico o psicológico, a otra persona.

Agresividad física: La agresividad física es considerada una clase de violencia interaccional que se expresa a través de conductas que generarían consecuencias dañinas para la integridad física de las otras personas (Groves & Anderson, 2019).

Agresividad verbal: Se considera esta forma de agresión como el uso de palabras (insultos, amenazas) para producir efectos dañinos sobre el bienestar o dignidad de las otras personas (Anderson & Huesmann, 2007).

Ira: Considerada como una emoción compleja, la ira puede tener efectos constructivos o destructivos (Averill, 2011).

Hostilidad: Definida como una disposición negativa hacia los demás, caracterizada por la desconfianza, el odio o el rechazo (Berkowitz, 1993).

IV. METODOLOGÍA

La presente investigación presenta un enfoque cuantitativo, según Argibay (2009), este enfoque se utiliza para describir, correlacionar y explicar fenómenos a través de la recolección y análisis de datos numéricos y estadísticos. Además, el enfoque cuantitativo se utiliza para establecer relaciones causales entre variables y generalizar los resultados a una población más amplia.

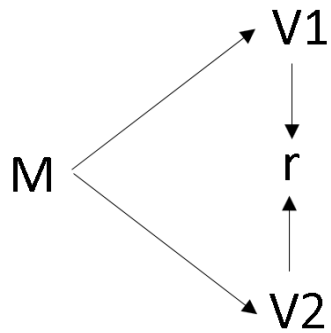
4.1. Tipo y nivel de Investigación

Esta investigación será de tipo básica, el cual es el estudio de un problema, destinado exclusivamente a la búsqueda de conocimiento (Baena, 2017). De corte transversal, se define como un método de recopilación de datos que se toma en un solo momento, con el propósito de describir las variables y su impacto en las interrelaciones (Hernández et al., 2014).

Siendo de nivel correlacional, porque tiene como propósito evaluar las relaciones que existen entre dos o más variables, conceptos o categorías, en un específico contexto (Hernández et al., 2014).

4.2. Diseño de la Investigación

El diseño seleccionado será No experimental, se define como aquella que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en la que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos (Hernández et al., 2014). Es un estudio descriptivo correlacional por que describe con precisión las variables individuales y evalúa su grado de vinculación, utilizando generalizaciones previas para establecer hipótesis sobre las variables a estudiar (Hernández et al., 2014). El Diseño se representa de la siguiente manera:



Donde:

M = Estudiantes

V1= Videojuegos

V2= Agresividad

r= Relación.

4.3. Hipótesis general y específicas

Hipótesis general

Existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Hipótesis específicas:

H.E.1:

Existe relación entre abstinencia y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

H.E.2:

Existe relación entre el abuso y tolerancia con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

H.E.3:

Existe relación entre problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

H.E.4:

Existe relación entre dificultad de control y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

4.4. Identificación de las variables

Variable 1:

Dependencia a los videojuegos

La dependencia a videojuegos, según Marco y Chóliz (2011), se entiende como un patrón de conducta que presenta un uso excesivo y compulsivo de los videojuegos que interviene considerablemente en el día a día del sujeto. La dependencia se evidencia a través de síntomas tales como la necesidad de jugar durante largo tiempo, la pérdida del control sobre el tiempo dedicado a jugar, la aparición de síntomas de abstinencia al intentar reducir y/o dejar de jugar y la permanencia, a pesar de poner de manifiesto consecuencias negativas en áreas de la vida del individuo, entre las que se encuentran la salud, las relaciones interpersonales y el rendimiento escolar o laboral. En este sentido, la dependencia a videojuegos se entiende como un trastorno que necesita ser tratado y, en muchas ocasiones, requieren de la intervención profesional para que los usuarios recuperen el equilibrio y la normalidad en sus vidas.

Dimensiones:

D.1: Abstinencia

D.2: Abuso y Tolerancia

D.3: Problemas asociados a los videojuegos

D.4: Dificultad de control

Definición operacional

La Evaluación de Dependencia de Videojuegos (EDV) es un instrumento psicométrico que permite determinar la dependencia a los videojuegos en personas, mediante la presentación de un conjunto de conductas y síntomas asociados a un uso severo de los videojuegos. La definición

operacional del EDV se encuentra en medir cuatro dimensiones: (i) Abstinencia, abuso y tolerancia; (ii) Problemas generados por el uso de videojuegos; (iii) Dificultad para controlar el tiempo de juego. En cada una de las dimensiones se presenta un número ítems que identifican una serie de antecedentes y conductas evidentes en la necesidad de evaluar la dimensión con la intención de corroborar el efecto que puede provocar el uso de videojuegos en la vida del jugador, en definitiva, la imagen invertida en el espejo del jugador.

Variable 2:

Agresividad

De acuerdo con Buss & Perry, (1992), la agresividad se considera como un patrón de conducta que indica la senda que una persona sigue al exhibir o expresar una inclinación, tendencia o propensión a responder de forma violenta o hostil en diversas circunstancias. En este caso, este cuestionario de la agresividad se evalúa a través de cuatro dimensiones: la agresión física, que implica causar daño físico a otras personas; agresión verbal, que hace alusión a causar daño emocional mediante frases, palabras o declaraciones; ira, que se incluye aquí porque indica una respuesta emocional que tiene un fuerte componente que podría llevar a la agresión; hostilidad, que recuerda una actitud en la que impera la desconfianza y una cierta postura de desdén con respecto a los demás. Por lo tanto, el AQ permite medir integralmente estos aspectos de la agresividad, siendo una buena herramienta en la investigación y para la evaluación en contextos clínicos y educativos.

Dimensiones:

D.1: Agresividad física

D.2: Agresividad verbal

D.3: Ira

D.4: Hostilidad

Definición operacional

El Test de Agresividad de Buss & Perry, (1992) es un test psicométrico elaborado para medir diferentes dimensiones de este constructo en los individuos. La definición operacional de este mismo test se basa en la identificación de cuatro componentes en las medidas que considera: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad. Cada uno de estos componentes se estudia mediante una serie de ítems que se refieren a comportamientos, actitudes y emociones vinculadas al constructo de la agresividad. La agresión física y verbal tienen un enfoque en el comportamiento como una manifestación externa del constructo, en tanto que la ira y la hostilidad hacen referencia a aspectos más internos y emocionales.

4.5. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
Dependencia a los videojuegos	Abstinencia	Inquietud Aspereza Molestia	03,04,06,07,10, 11,13,14,21,25	Los ítems del 1 al 14 se miden según la siguiente escala: 1=Totalmente en desacuerdo 2=En desacuerdo 3=Neutral 4=De acuerdo 5=Totalmente de acuerdo	Baja 25 – 58 Moderada 59 – 92 Alta 93 – 125	Cualitativa ordinal
	Abuso y Tolerancia	Disgusto Irresponsabilidad Abandono	01,05,08,09,12			
	Problemas asociados a los videojuegos	Aislamiento social y familiar Desvelo de sueño Abandono de los estudios	16,17,19,23	Los ítems del 15 al 25 se miden según la siguiente escala: 1=Nunca 2=Rara vez 3=A veces 4=Con frecuencia 5=Muchas veces		
	Dificultad de control	Inquietud Excesivo tiempo en los videojuegos	2,15,18,20,22, 24			

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
Agresividad	Agresividad física	Conductas agresivas	01,05,15,09,13,19,21,28,29	1=Completamente falso para mí 2=Bastante falso para mí	Baja 29 – 68 Moderada 69 – 106 Alta 107 – 145	Cualitativa ordinal
	Agresividad verbal	Insultos Amenazas	02,06,10,11,27	3=Ni verdadero, ni falso para mí		
	Ira	Emociones de ira y mole	3,07,12,14,17,18,22,24	4=Bastante verdadero para mí		
	Hostilidad	Comportamiento hostil	04,08,16,20,23,25,26	5=Completamente verdadero para mí		

4.6. Población – Muestra

Población

Según Hernández y Mendoza (2018), una población es una unidad o grupo observable elegido por el investigador por tener características similares entre las unidades. En otras palabras, una población es un grupo de individuos u objetos que comparten rasgos comunes y son seleccionados por el investigador para su estudio.

Para el presente estudio la población total estuvo constituida por 230 adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Tabla 1.

Población de estudio

Grado	Población
Tercer grado	78
Cuarto grado	77
Quinto grado	75
TOTAL	230

Muestra

Es una fracción representada de la población, siendo sus características más importantes la objetividad y el reflejo de esta, obteniendo resultados que engloban a los elementos que conforma la población (Carrasco, 2006).

El tamaño de la muestra se determinó con una fórmula matemática para poblaciones finitas o conocidas.

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Dónde:

Tamaño de la Población

N 230

Nivel de Confianza	Z	1.960
Probabilidad de que ocurra el evento estudiado	P	50%
Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado	Q	50%
Erro de estimación máximo aceptado	e	3%
Tamaño de muestra	n	144

Después de aplicar la fórmula correspondiente para el muestreo probabilístico, la muestra final estuvo compuesta por 144 adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Muestreo

El método empleado en este estudio será el muestreo estratificado, el cual es un método de muestreo probabilístico que divide a la población en grupos homogéneos llamados estratos. Este enfoque permite obtener muestras más representativas al asegurar que cada estrato esté adecuadamente representado en el análisis, optimizando así la precisión de los resultados (Otzen & Manterola, 2017).

Grado	Muestra
Tercer grado	48
Cuarto grado	48
Quinto grado	48
TOTAL	144

Consideraciones éticas

En cuanto a Aparisi & Carlos (2010), la información que se obtuvo fue tratada con plena confidencialidad, siguiendo los cuatro principios bioéticos que se especifican a continuación:

Autonomía: solamente pasaron a formar parte del estudio aquellas personas que se mostraron dispuestas a cumplimentar el inventario; para ello, se les facilitó con anterioridad un documento de consentimiento informado que, por una parte, recaba el nombre del estudio, los objetivos que se persiguen con él y las instrucciones, cercanas y precisas, para cumplimentar el inventario que se empleó con la finalidad de evaluar las

variables que forman parte del estudio. Una vez que fueron informados, las personas participantes pasaron a ser autónomas de decidir si deseaban o no cumplimentar la encuesta (Arguedas, 2010).

Benevolencia: Los principales beneficiarios de la investigación fueron los participantes. A partir de la aplicación del instrumento, se pudo conocer el nivel de estrés académico que presentaron los estudiantes. Esto posibilita incidir oportunamente si se presentan niveles altos de estrés (Arguedas, 2010).

No maleficencia: El instrumento aplicado se utilizó bajo un estricto nivel de confidencialidad. El participante -a cada uno se le asignó un código- pudo reconocer y calificar sus respuestas, y de esta manera proteger su identidad (Arguedas, 2010).

Justicia: Al momento de realizar la investigación, se procuró tratar a los participantes de forma equitativa sin ningún tipo de discriminación por sexo, orientación sexual, religión, raza y otras condiciones por las cuales pueden ser discriminados (Arguedas, 2010).

La investigación será sometida a la Universidad Autónoma de Ica, donde será examinada rigurosamente por su comité de ética. Tras el examen, el cual es significativo, el comité brindará su visto bueno para continuar indagando según las reglas éticas de la universidad.

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de Información

Técnica

Psicometría: Es un conjunto de métodos, técnicas y teorías implicadas en la medición de las variables psicológicas, teniendo en cuenta su especialización en las propiedades métricas exigibles a este tipo de medida (Muñiz, 2003).

Instrumento 1

Test de dependencia a videojuegos (TDV) Marco y Chóliz (2011)

Ficha técnica Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Nombre de la prueba	: Test de dependencia a videojuegos (TDV).
Autores	: Chóliz y Marco
País de origen	: España
Año	: 2011.
Adaptado al Perú	: Salas Edwin y Merino Cesar (2017).
Tipo de aplicación	: Individual y colectiva.
confiabilidad	: 95 %
Ámbito de aplicación	: Entre 11 a 18 años.
Tiempo de duración	: 15 a 20 minutos aproximadamente.

Breve descripción

Tiene como objetivo medir la dependencia provocado por el abuso del videojuego a través de cuatro dimensiones:

Abstinencia (3,4,6,7,10,11,13,14,21,25),

Abuso y tolerancia (1,5,8,9,12),

Problemas asociados a los videojuegos (16,17,19,23),

Dificultad de control(2,15,18,20,22,24)

El puntaje que se debe asignar a cada ítem respondido es el siguiente:

Nunca: Se le asigna el puntaje de 0

Rara vez: Se le asigna el puntaje de 1

A veces: Se le asigna el puntaje de 2

Con frecuencia: Se le asigna el puntaje de 3

Muchas veces: Se le asigna el puntaje de 4

Instrumento 2

Cuestionario de Agresión (AQ) Buss y Perry (1992)

Ficha técnica

Nombre de la prueba	: Agresion Cuestionnare (AQ)
Autores	: Arnold Buss y Mark Perry
Año	:1992

Adaptación española	: José M. Andreu Rodríguez, Mg Elena Peña, Fernández y José Luis Graña Gómez (2002).
Adaptado al Perú	: Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio, (2012).
Tipo de aplicación	: Individual y colectiva.
Confiabilidad	: 95 %
Ámbito de aplicación	: 10 y 19 años.
Tiempo de duración	: 20 minutos aprox.
Finalidad	: Medir el nivel de agresividad del sujeto.

Breve descripción

Tiene como objetivo medir la agresividad en cuatro dimensiones:

Agresividad física (01, 05, 09, 13, 17, 19, 21, 24, 29)

Agresividad verbal (02, 10, 14, 18, 27)

Hostilidad (04, 06, 12, 20, 23, 26, 28)

Ira (03, 07, 08, 11, 15, 16, 22, 25)

El puntaje que se debe asignar a cada ítem respondido es el siguiente:

Completamente falso para mí: Se le asigna el puntaje de 1

Bastante falso para mí: Se le asigna el puntaje de 2

Ni verdadero ni falso para mí: Se le asigna el puntaje de 3

Bastante verdadero para mí: Se le asigna el puntaje de 4

Completamente verdadero para mí: Se le asigna el puntaje de 5

4.8. Técnica de análisis y procesamiento de datos

Se inició al concluir la recolección de los datos. El investigador en posesión de un cúmulo de información procederá a organizar la información que permita extraer conclusiones para así poder responder a las interrogantes que llevaron a realizar la investigación. Una vez obtenidos los datos se procederá a su análisis considerando los siguientes pasos:

Estadística descriptiva: Está formada por procedimientos empleados para resumir y describir las características más importantes de un conjunto de mediciones (Mendenhall et al., 2010).

1° Codificación: La información fue seleccionada y se generó códigos para cada uno de los sujetos muestrales, de manera que exista un mejor control de los participantes.

2° Calificación: Consistió en la asignación de un puntaje o valor a cada una de las opciones de los instrumentos según los criterios establecidos en la ficha técnica.

3° Tabulación de datos: En este proceso se elaboró una data donde se plasmaron los puntajes de cada una de las preguntas establecidas en los instrumentos de manera que se apliquen estadígrafos que permitieran conocer cuáles son las características de la distribución de los datos, por la naturaleza de la investigación se utilizaron las frecuencias y los porcentajes.

4° Interpretación de los resultados: En esta etapa una vez tabulados los datos se presentaron en tablas y figuras, estos fueron interpretados en función de la variable.

Estadística inferencial: Está formada por procedimientos empleados para hacer inferencias a cerca de las características de la población, como un conjunto de procedimientos que permiten establecer conclusiones sobre la población a partir de una muestra tomada de ella (Mendenhall et al., 2010).

5° Comprobación de hipótesis: Para procesar se empleó la prueba de Kolmogorov-Smirnov con un nivel de significación de $\alpha = 0,05$ para cada variable y dimensión del estudio. Al hallar que todas presentaron resultados no paramétricos ($p < 0,05$), se optó por el coeficiente rho de Spearman para calcular las correlaciones. Este estadístico no requiere asumir normalidad y resulta adecuado cuando los datos muestran sesgos o valores atípicos. Las correlaciones se evaluaron mediante prueba bilateral con $\alpha = 0,05$, lo que asegura la confianza en la dirección y fuerza de las relaciones identificadas.

V. RESULTADOS

5.1. Presentación de resultados – Descriptivos

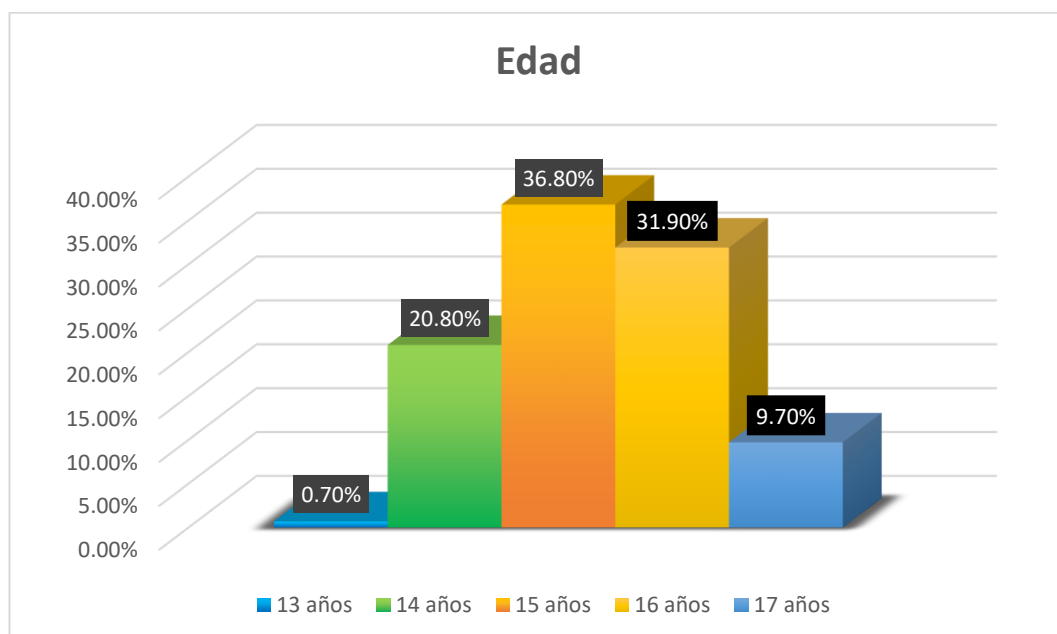
Tabla 2

Frecuencias y porcentajes de la muestra según rango de edad

Edad	Frecuencia	Porcentaje
13 años	1	0.7%
14 años	30	20.8%
15 años	53	36.8%
16 años	46	31.9%
17 años	14	9.7%
Total	144	100.0%

Figura 1

Porcentajes de la muestra según rango de edad



En la tabla y figura se muestra la distribución por edad en la muestra de 144 participantes muestra que el grupo mayoritario se concentra en la adolescencia media: los 15 años representan el 36.8 % del total, seguidos de cerca por los 16 años con un 31.9 % y los 14 años con un 20.8 %. Las edades extremas quedan casi poco representadas, con apenas un 0.7 % a los 13 años y un 9.7 % a los 17 años.

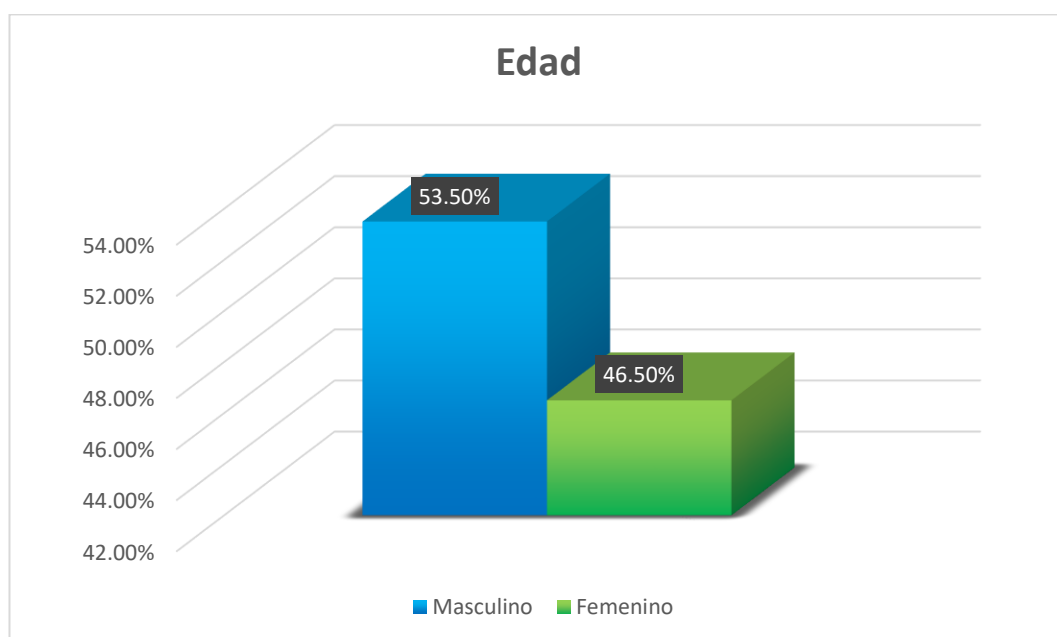
Tabla 3

Frecuencias y porcentajes de la muestra según género

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	77	53.5%
Femenino	67	46.5%
Total	144	100.0%

Figura 2

Porcentajes de la muestra según género



En la tabla y figura se muestra un ligero predominio masculino, con 77 participantes (53.5 %) frente a 67 femeninas (46.5 %), lo que indica una distribución de género relativamente equilibrada, pero con una discreta inclinación hacia los chicos.

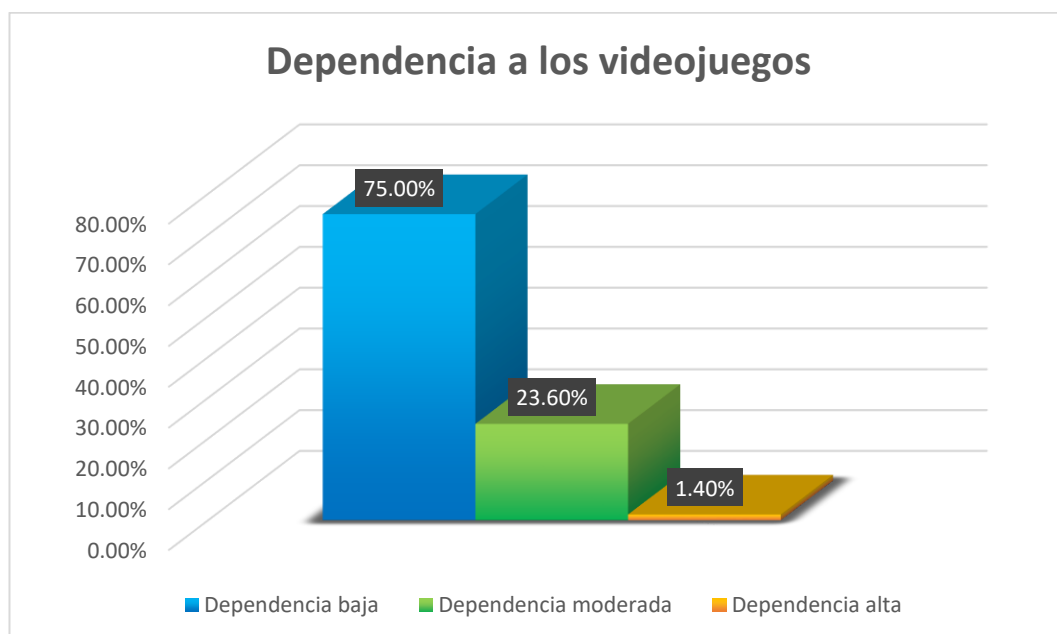
Tabla 4

Nivel de la variable dependencia a los videojuegos en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Dependencia baja	108	75.0%
Dependencia moderada	34	23.6%
Dependencia alta	2	1.4%
Total	144	100.0%

Figura 3

Nivel de la variable dependencia a los videojuegos en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025



En la tabla y figura se muestra la gran mayoría de los 144 adolescentes muestra una dependencia baja a los videojuegos (75.0 %), mientras que casi una cuarta parte presenta dependencia moderada (23.6 %) y apenas un 1.4 % cae en el nivel alto, indicando que los casos de adicción severa son prácticamente residuales en esta población.

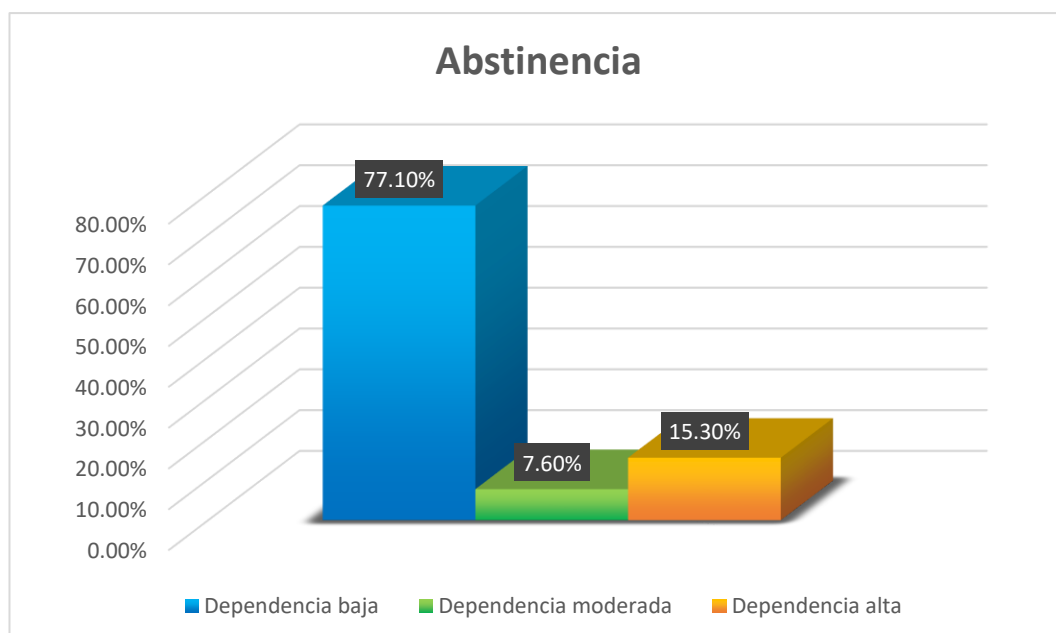
Tabla 5

Niveles de la dimensión abstinencia en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Dependencia baja	111	77.1%
Dependencia moderada	11	7.6%
Dependencia alta	22	15.3%
Total	144	100.0%

Figura 4

Niveles de la dimensión abstinencia en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025



En la tabla y figura muestra dimensión abstinencia revela que 111 de los 144 adolescentes (77.1 %) presentan niveles bajos de malestar al dejar de jugar, mientras que un 7.6 % muestra abstinencia moderada y un 15.3 % alta, indicando que solo una minoría experimenta síntomas significativos al interrumpir el juego.

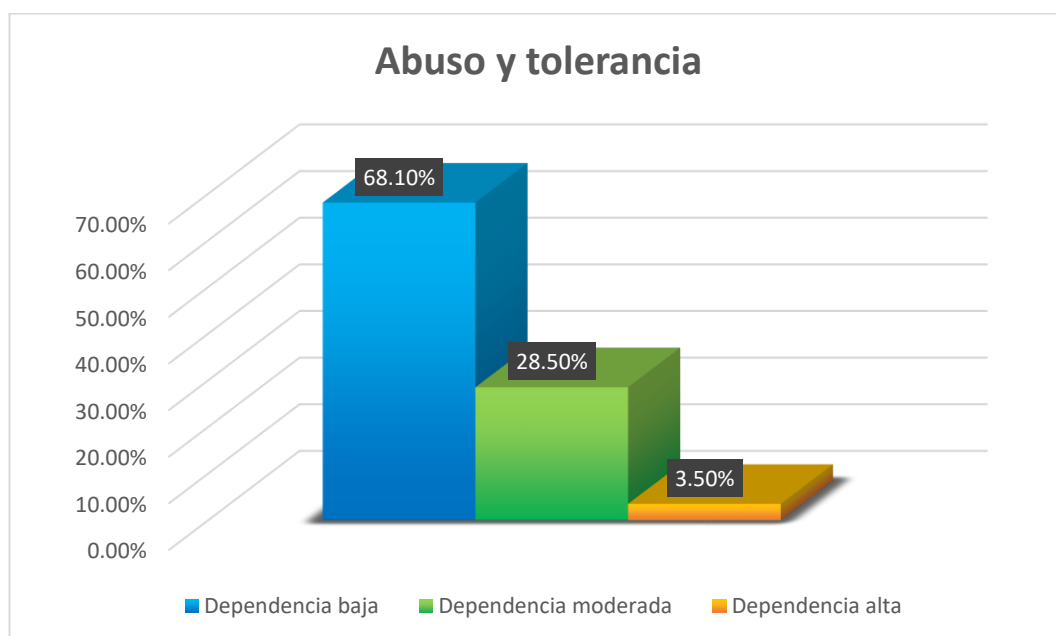
Tabla 6

Niveles de la dimensión abuso y tolerancia en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Dependencia baja	98	68.1%
Dependencia moderada	41	28.5%
Dependencia alta	5	3.5%
Total	144	100.0%

Figura 5

Niveles de la dimensión abuso y tolerancia en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025



En la tabla y figura muestra que la mayoría de los adolescentes exhibe niveles bajos en la dimensión de abuso y tolerancia (68.1 %), mientras que un 28.5 % presenta dependencia moderada y solo un 3.5 % evidencia abuso y tolerancia altos, lo que sugiere que los casos severos son escasos, aunque un porcentaje considerable muestra señales de alerta.

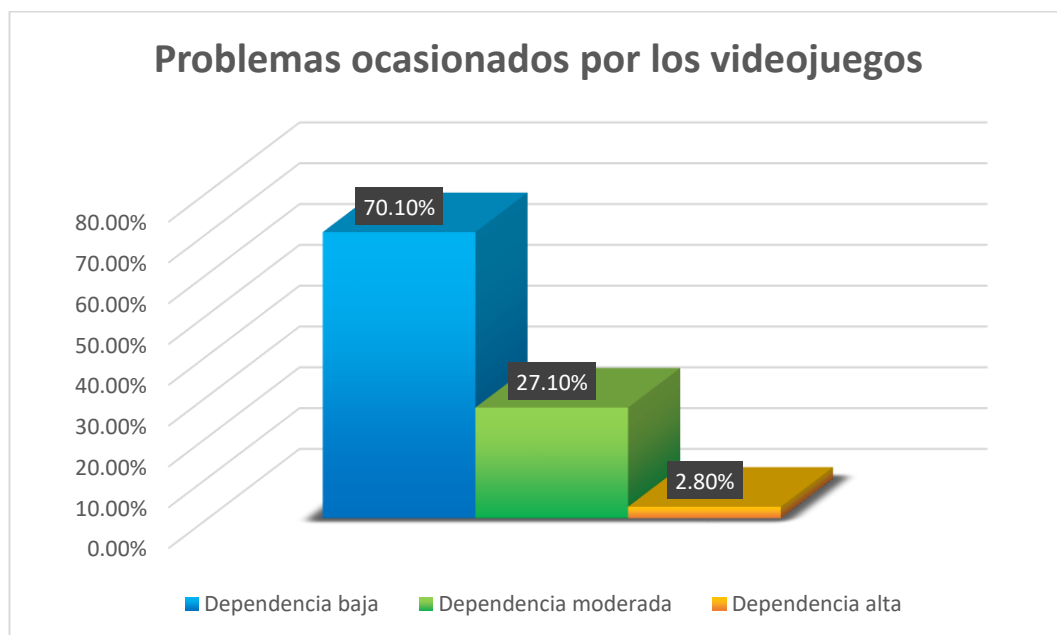
Tabla 7

Niveles de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Dependencia baja	101	70.1%
Dependencia moderada	39	27.1%
Dependencia alta	4	2.8%
Total	144	100.0%

Figura 6

Niveles de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025



En la tabla y figura muestra que la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos muestra que 101 de los 144 adolescentes (70.1 %) reportan pocos o ningún conflicto, mientras que un 27.1 % experimenta problemas moderados y apenas un 2.8 % altos, lo que indica que los episodios severos son muy escasos, aunque más de una cuarta parte vive dificultades asociadas al juego.

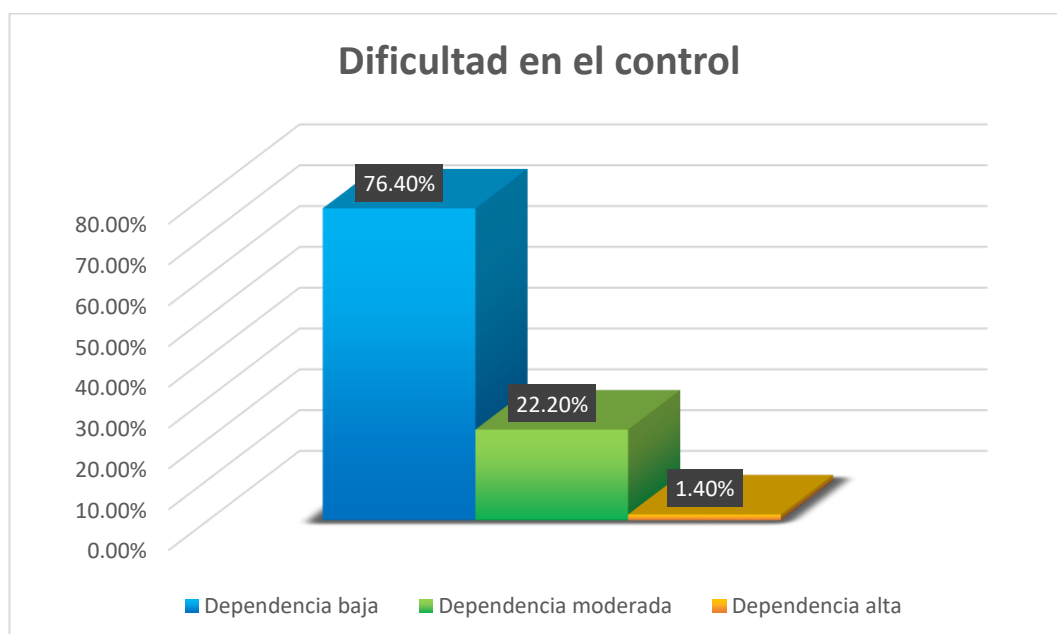
Tabla 8

Niveles de la dimensión dificultad en el control en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Dependencia baja	110	76.4%
Dependencia moderada	32	22.2%
Dependencia alta	2	1.4%
Total	144	100.0%

Figura 7

Niveles de la dimensión dificultad en el control en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025



En la tabla y figura muestra que la dimensión de dificultad en el control revela que 110 de los 144 adolescentes (76.4 %) mantienen un manejo adecuado de su tiempo de juego, mientras que 32 (22.2 %) enfrentan dificultades moderadas y solo 2 (1.4 %) presentan un control severamente comprometido, lo que indica que los casos de pérdida de control grave son prácticamente nulos, aunque una cuarta parte podría beneficiarse de intervenciones de autorregulación.

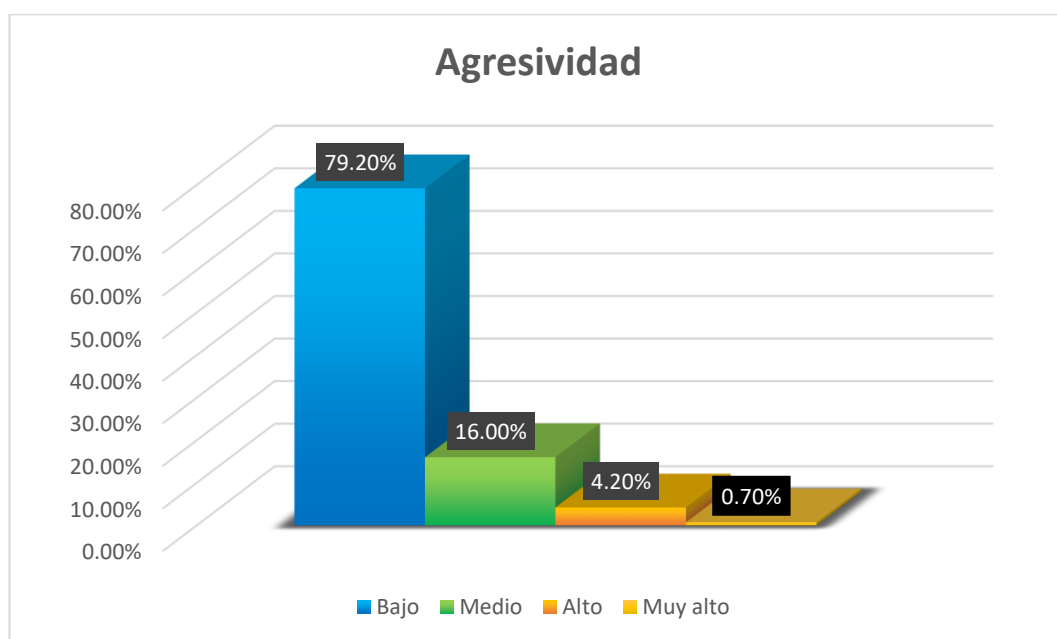
Tabla 9

Nivel de la variable agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	114	79.2%
Medio	23	16.0%
Alto	6	4.2%
Muy alto	1	0.7%
Total	144	100.0%

Figura 8

Nivel de la variable agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025



En la tabla y figura muestra que la variable agresividad en los 144 adolescentes revela que 114 (79.2 %) presentan niveles bajos, 23 (16.0 %) muestran agresividad media, 6 (4.2 %) niveles altos y solo 1 (0.7 %) muy alto, lo que indica que solo una pequeña minoría manifiesta conductas agresivas significativas.

5.2. Presentación de resultados – tablas cruzadas

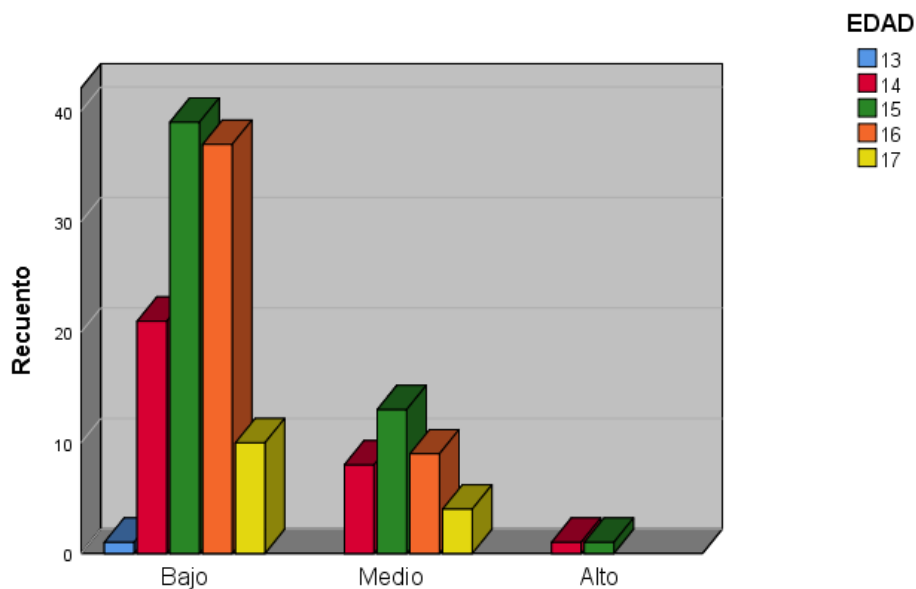
Tabla 10

Tabla cruzada de edad vs. Nivel de dependencia a videojuegos

		Edad					Total
		13 años	14 años	15 años	16 años	17 años	
Nivel de dependencia a videojuegos	Bajo	1	21	39	37	10	108
		0,9%	19,4%	36,1%	34,3%	9,3%	100,0%
	Medio	0	8	13	9	4	34
		0,0%	23,5%	38,2%	26,5%	11,8%	100,0%
	Alto	0	1	1	0	0	2
		0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total		1	30	53	46	14	144
		0,7%	20,8%	36,8%	31,9%	9,7%	100,0%

Figura 9

Edad vs. Nivel de dependencia a videojuegos



Interpretación: En la Tabla se presentan resultados respecto a la variable Nivel de dependencia a videojuegos. En lo que corresponde al nivel bajo, el 0,9% pertenece al grupo de 13 años, el 19,4% al de 14 años,

el 36,1% al de 15 años, el 34,3% al de 16 años y el 9,3% al de 17 años. En lo que corresponde al nivel medio, el 0% pertenece al grupo de 13 años, el 23,5% al de 14 años, el 38,2% al de 15 años, el 26,5% al de 16 años y el 11,8% al de 17 años. Y en lo que corresponde al nivel alto, el 0% pertenece al grupo de 13 años, el 50% al de 14 años, el 50% al de 15 años, el 0% al de 16 años y el 0% al de 17 años.

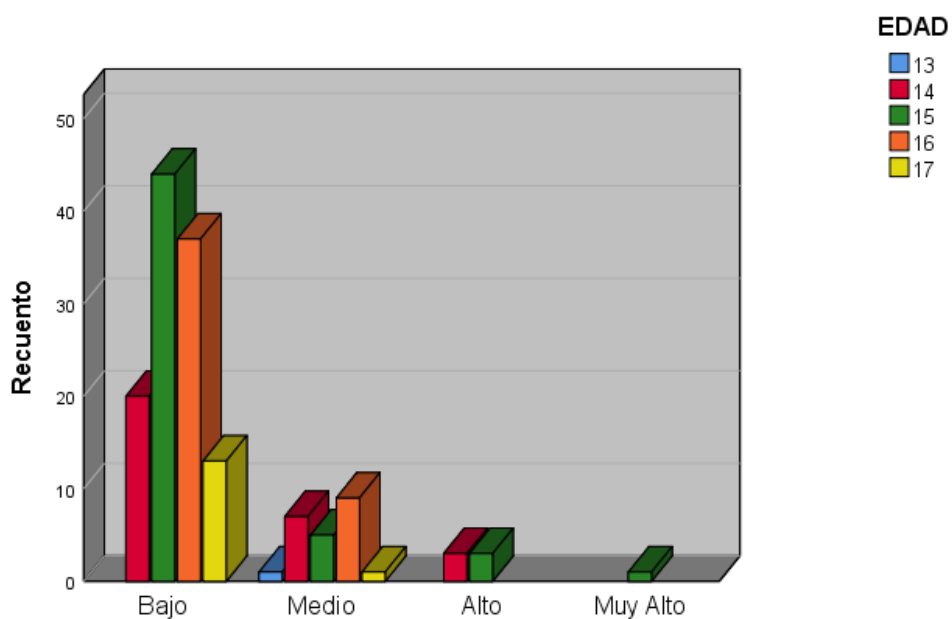
Tabla 11

Tabla cruzada de Edad vs. Nivel de Agresividad

		EDAD					Total
		13 años	14 años	15 años	16 años	17 años	
Nivel de Agresividad	Bajo	0	20	44	37	13	114
		0,0%	17,5%	38,6%	32,5%	11,4%	100,0%
	Medio	1	7	5	9	1	23
		4,3%	30,4%	21,7%	39,1%	4,3%	100,0%
	Alto	0	3	3	0	0	6
		0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	Muy Alto	0	0	1	0	0	1
		0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total		1	30	53	46	14	144
		0,7%	20,8%	36,8%	31,9%	9,7%	100,0%

Figura 10

Edad vs. Nivel de Agresividad



Interpretación: En la Tabla se presentan resultados respecto a la variable Nivel de Agresividad. En lo que corresponde al nivel bajo, el 0,0% pertenece al grupo de 13 años, el 17,5% al de 14 años, el 38,6% al de 15 años, el 32,5% al de 16 años y el 11,4% al de 17 años. En lo que corresponde al nivel medio, el 4,3% pertenece al grupo de 13 años, el 30,4% al de 14 años, el 21,7% al de 15 años, el 39,1% al de 16 años y el 4,3% al de 17 años. En lo que corresponde al nivel alto, el 0,0% pertenece al grupo de 13 años, el 50,0% al de 14 años, el 50,0% al de 15 años, el 0,0% al de 16 años y el 0,0% al de 17 años. Y en lo que corresponde al nivel muy alto, el 0,0% pertenece al grupo de 13 años, el 0,0% al de 14 años, el 100,0% al de 15 años, el 0,0% al de 16 años y el 0,0% al de 17 años.

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis resultados – prueba de hipótesis

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable videojuegos	,126	144	,000
D1: Abstinencia	,151	144	,000
D2: Abuso y Tolerancia	,149	144	,000
D3: Problemas asociados a los videojuegos	,186	144	,000
D4: Dificultad en el control	,128	144	,000
Variable agresividad	,132	144	,000

Para la presente tesis fue mayor de 50 participantes para lo cual se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov para la realización estadística de la prueba de normalidad, siendo los resultados obtenidos menores a 0,05; por lo tanto, se demuestra que los datos no tienen distribución normal, de manera que se trabajó con la prueba Rho de Spearman.

Hipótesis general:

Ho: No Existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Ha: Existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Tabla 12

Nivel de correlación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular.

	Rho de Spearman	Agresividad
<i>Dependencia a los videojuegos</i>	Coeficiente de correlación	,284
	Sig. (bilateral)	,001
	N	144

La tabla muestra que el resultado del p valor (Sig =0,001) es menor que 0,05, este resultado implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; por lo tanto, existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025. Así también, el coeficiente de Rho de Spearman fue de 0,284 siendo una correlación baja.

Hipótesis Específicas 1:

Ho: No Existe relación entre abstinencia y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Ha: Existe relación entre abstinencia y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Tabla 13

Nivel de correlación entre abstinencia y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

	Rho de Spearman	Agresividad
	Coefficiente de correlación	,280**
<i>Abstinencia</i>	Sig. (bilateral)	,001
	N	144

La tabla muestra que el resultado del p valor (Sig =0,001) es menor que 0,05, este resultado implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; por lo tanto, existe relación significativa entre abstinencia y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025. Así también, el coeficiente de Rho de Spearman fue de 0,280 siendo una correlación baja.

Hipótesis Específicas 2:

Ho: No existe relación entre el abuso y tolerancia con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

Ha: Existe relación entre el abuso y tolerancia con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

Tabla 14

Nivel de correlación entre el abuso y tolerancia con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025

	Rho de Spearman	Agresividad
	Coefficiente de correlación	,306**
<i>abuso y tolerancia</i>	Sig. (bilateral)	,000
	N	144

La tabla muestra que el resultado del p valor (Sig =0,000) es menor que 0,05, este resultado implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; por lo tanto, existe relación significativa entre el abuso y tolerancia con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025. Así también, el coeficiente de Rho de Spearman fue de 0,306 siendo una correlación baja.

Hipótesis Específicas 3:

Ho: No existe relación entre problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Ha: Existe relación entre problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Tabla 15

Nivel de relación entre problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

	Rho de Spearman	Agresividad
<i>Problemas</i>	Coeficiente de correlación	,260**
<i>asociados a los</i>	Sig. (bilateral)	,002
<i>videojuegos</i>	N	144

La tabla muestra que el resultado del p valor (Sig =0,002) es menor que 0,05, este resultado implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; por lo tanto, existe relación significativa entre problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025. Así también, el coeficiente de Rho de Spearman fue de 0,260 siendo una correlación baja.

Hipótesis Específicas 4:

Ho: No existe relación entre dificultad de control y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Ha: Existe relación entre dificultad de control y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Tabla 16

Nivel de relación entre dificultad de control y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

	Rho de Spearman	Agresividad
<i>Dificultad de control</i>	Coeficiente de correlación	,241**
	Sig. (bilateral)	,004
	N	144

La tabla muestra que el resultado del p valor (Sig =0,004) es menor que 0,05, este resultado implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; por lo tanto, existe relación significativa entre dificultad de control y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025. Así también, el coeficiente de Rho de Spearman fue de 0,241 siendo una correlación baja.

VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

7.1. Comparación de los resultados

La presente investigación obtuvo como objetivo determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025. Del mismo modo se busca establecer la relación entre las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos y la variable agresividad. Ante el creciente acceso a dispositivos digitales y la preocupación por conductas impulsivas en entornos escolares, la investigación buscó descubrir hasta qué punto el uso excesivo de videojuegos podía asociarse con niveles elevados de agresividad en esta población.

Uno de los puntos fuertes del estudio es el empleo de instrumentos psicológicos validados, como la Escala de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Agresividad, lo que garantiza mediciones confiables y consistentes. Además, se trabajó con una muestra representativa de estudiantes del VII ciclo, lo que permite obtener estimaciones válidas dentro del contexto local de Juliaca y facilita la identificación de patrones relevantes para intervenciones educativas.

Así mismo se encontró como principal limitante de la investigación fue la recopilación de los documentos de consentimiento y asentimiento.

Se emplearon los instrumentos “Test de dependencia a videojuegos (TDV) Marco y Chóliz (2011)” y “Cuestionario de Agresión (AQ) Buss y Perry (1992)”.

Se ha logrado determinar que existe una relación significativa, la cual se evidencia según el valor de significancia de 0.000, que es menor que el umbral de 0.05. Asimismo, la relación es de baja magnitud y positiva, con un coeficiente de correlación de Spearman Rho de 0.284, lo que implica que a mayores niveles de dependencia a los videojuegos corresponden mayores niveles de agresividad, y viceversa.

En cuanto a los resultados descriptivos de la variable dependencia a los videojuegos, se observó que el 75 % de los adolescentes presenta una dependencia baja, mientras que un 23.6 % exhibe una dependencia moderada y apenas un 1.4 % muestra un nivel alto. Esta distribución indica que la mayoría mantiene un uso relativamente controlado de los videojuegos; sin embargo, el grupo con dependencia moderada y, en especial, el reducido porcentaje con dependencia alta, requiere atención y estrategias preventivas para minimizar posibles repercusiones en su comportamiento y bienestar. Aunque solo una minoría presenta dependencia severa, casi uno de cada cuatro adolescentes muestra patrones de uso de videojuegos que pueden interferir con su rutina diaria, evidenciando dificultades para autorregular el tiempo de pantalla y prolongar las sesiones más allá de lo previsto, potencial impacto en el rendimiento académico por distracciones y fatiga, alteraciones en el sueño y el estado de ánimo derivadas de la estimulación nocturna, y la tendencia a emplear el juego como vía de escape a emociones negativas o conflictos interpersonales, lo que subraya la urgencia de desarrollar programas de psicoeducación en planificación y autocontrol, fomentar alternativas de ocio variadas y reforzar el acompañamiento familiar y escolar para promover un uso digital equilibrado.

Estos resultados coinciden con Murillo (2024) en Piura, quien halló un 74 % de dependencia baja, pero contrastan con Mogollon & Pérez (2024) en Cayaltí, donde el 62.7 % presentó alta dependencia, y con Torre & Yesenia (2025) en Lima Sur, que reportó un 49.7 % de alto riesgo. Además, Cajahuanca (2023) observó solo un 13 % en nivel alto de adicción, y Chiclayo Juarez (2021) encontró un 45.8 % en nivel moderado. Desde la Teoría de la Motivación Intrínseca y Extrínseca de Deci & Ryan (2000), este perfil sugiere que la mayoría de los jugadores experimenta satisfacción interna competencia, autonomía y relación sin depender exclusivamente de recompensas externas, lo que explica la baja prevalencia de dependencia severa. Sin embargo, el grupo con dependencia moderada puede estar más influido por incentivos extrínsecos (puntos, logros, clasificación), lo que destaca la necesidad de estrategias educativas que fomenten prácticas de juego equilibradas y reduzcan el énfasis en recompensas externas.

En cuanto a la variable agresividad, se observó que el 79.2 % de los adolescentes (114/144) presentó un nivel bajo, el 16.0 % un nivel medio, el 4.2 % un nivel alto y el 0.7 % un nivel muy alto. Estos resultados muestran que la mayoría mantiene niveles reducidos de agresividad; no obstante, el 4.9 % con niveles alto o muy alto requiere intervenciones focalizadas para fortalecer sus habilidades de regulación emocional y prevenir conductas violentas. Aunque la gran mayoría de adolescentes presenta niveles bajos de agresividad, un 4,9 % exhibe niveles alto o muy alto que conllevan dificultades para controlar impulsos y manejar la frustración, tendencia a escalar conflictos en agresiones verbales o físicas, déficits en empatía y comunicación asertiva y un riesgo elevado de deterioro en las relaciones familiares y escolares, lo cual indica la urgencia de intervenciones focalizadas que incluyan entrenamiento en regulación emocional, resolución de conflictos mediante role-playing y mindfulness, y psicoeducación para familias y docentes. Estos resultados contrastan con Millan (2022) en Santo Domingo de los Tsáchilas (Ecuador), donde el 33.3 % de adolescentes exhibió agresividad media y el 27 % alta; difieren también de Murillo (2024) en Piura, que reportó solo un 24 % en niveles bajos o medios, y de Mogollon & Pérez (2024) en Cayaltí, con un 70.9 % en nivel moderado. Asimismo, discrepan de Torre & Yesenia (2025) en Lima Sur, que hallaron un 73.3 % en niveles medios o altos, y de Fajardo-Santamaría et al. (2022) en Bogotá D. C., donde los jugadores frecuentes mostraron agresividad instrumental y verbal significativamente mayores. Sin embargo, coinciden parcialmente con Cajahuanca (2023) en Santa Anita, quien observó un 45 % en nivel promedio y un 42 % en bajo nivel físico de agresión. Desde la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), la prevalencia de niveles bajos sugiere que la mayoría de estudiantes no internaliza modelos agresivos de los videojuegos, mientras que quienes presentan niveles medios o altos podrían estar influidos por procesos de atención, retención, reproducción y motivación. Por otra parte, la Teoría de la Frustración-Agresión de Dollard et al. (1939) explica cómo la tensión emocional derivada de la imposibilidad de alcanzar metas deseadas en el juego puede desembocar en respuestas agresivas, particularmente en el pequeño grupo en riesgo.

En cuanto a la contrastación de los resultados, lo referente a la hipótesis general los resultados de este estudio confirmaron esta relación, mostrando una correlación baja y estadísticamente significativa ($\rho = 0.284$, $p = 0.000$) entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una institución pública de Juliaca, Puno – 2025. En términos simples, esto indica que a mayores niveles de dependencia a los videojuegos corresponden mayores niveles de agresividad, o viceversa. Se infiere que la dependencia a los videojuegos está vinculada con la agresividad en los adolescentes estudiados, de modo que a mayor dependencia suelen corresponder niveles más altos de agresividad. Sin embargo, la magnitud baja de la correlación sugiere que, aunque la relación es significativa, este factor por sí solo explica solo una pequeña parte de la variabilidad en la agresividad, y que intervienen otros determinantes. Además, al tratarse de un análisis correlacional, no es posible atribuir una relación causal directa entre ambas variables, sino únicamente su coexistencia. Estos resultados coinciden con los hallazgos de Murillo (2024) en Piura, quien reportó una correlación positiva débil ($r = 0,267$; $p < 0,05$), y con los de Cajahuanca (2023) en Santa Anita, que también encontró una correlación baja y significativa ($\rho = 0,265$; $p < 0,001$). Por el contrario, difieren de Mogollon & Pérez (2024) en Cayaltí, donde se observó una relación moderada ($\rho = 0,461$; $p < 0,01$), y de Ortiz & Velastegui (2023), quienes hallaron una correlación negativa baja en su muestra de adolescentes. Desde un marco teórico, estos hallazgos se sustentan en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), que explica cómo los comportamientos agresivos vistos en los videojuegos pueden ser internalizados mediante atención, retención, reproducción motora y motivación, y en la Teoría de la Frustración-Agresión de Dollard et al. (1939), que plantea que la tensión emocional derivada de la imposibilidad de satisfacer deseos (como jugar) tiende a canalizarse en conductas agresivas.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Primera:** Los resultados demuestran que existe una relación significativa, la cual se evidencia según el valor de significancia de 0.000, que es menor que el umbral de 0.05. Asimismo, la relación es de baja magnitud y positiva, con un coeficiente de correlación de Spearman Rho de 0.284, lo que implica que a mayores niveles de dependencia a los videojuegos corresponden mayores niveles de agresividad, y viceversa.
- Segunda:** Los resultados demuestran que existe una relación significativa, la cual se evidencia según el valor de significancia de 0.000, que es menor que el umbral de 0.05. Asimismo, la relación es de baja magnitud y positiva, con un coeficiente de correlación de Spearman Rho de 0.280, lo que implica que a mayores niveles de abstinencia corresponden mayores niveles de agresividad, y viceversa.
- Tercera:** Los resultados demuestran que existe una relación significativa, la cual se evidencia según el valor de significancia de 0.000, que es menor que el umbral de 0.05. Asimismo, la relación es de baja magnitud y positiva, con un coeficiente de correlación de Spearman Rho de 0.306, lo que implica que a mayores niveles de abuso y tolerancia a los videojuegos corresponden mayores niveles de agresividad, y viceversa.
- Cuarta:** Los resultados demuestran que existe una relación significativa, la cual se evidencia según el valor de significancia de 0.000, que es menor que el umbral de 0.05. Asimismo, la relación es de baja magnitud y positiva, con un

coeficiente de correlación de Spearman Rho de 0.260, lo que implica que a mayores niveles de problemas asociados a los videojuegos corresponden mayores niveles de agresividad, y viceversa.

Quinta Los resultados demuestran que existe una relación significativa, la cual se evidencia según el valor de significancia de 0.000, que es menor que el umbral de 0.05. Asimismo, la relación es de baja magnitud y positiva, con un coeficiente de correlación de Spearman Rho de 0.241, lo que implica que a mayores niveles de procrastinación corresponde un uso más elevado de estrategias de afrontamiento, y viceversa.

Recomendaciones

- Primera:** Se recomienda a los responsables de la dirección de la institución incorporar en el plan de mejoras escolares módulos de gestión responsable del uso de videojuegos y control de impulsos, por medio de talleres prácticos y actividades guiadas para que el alumnado aprenda a autorregular su tiempo de juego, establecer límites claros y sustituir conductas agresivas por alternativas positivas, con el fin de atenuar la relación positiva entre dependencia a los videojuegos y agresividad.
- Segunda:** Se recomienda la capacitación continua del equipo docente y del área de orientación en detección temprana de síntomas de abstinencia de videojuegos y su vinculación con conductas agresivas, mediante jornadas formativas que incluyan simulaciones de deshabitación, técnicas de relajación breve y propuestas de ocio saludable, de modo que puedan mitigar la irritabilidad y reducir episodios de agresividad asociados.
- Tercera:** Se propone que el profesorado inserte en el currículo un programa psicoeducativo sobre abuso y tolerancia a los videojuegos, por medio de dinámicas de role-playing, estudios de caso y tutorías individualizadas para que los estudiantes identifiquen patrones de uso excesivo, negocien tiempos de juego y entrenen habilidades de autocontrol, con el objetivo de disminuir la agresividad vinculada a altos niveles de abuso y tolerancia.
- Cuarta:** Se sugiere que el profesorado establezca redes de apoyo y actividades colaborativas, tales como proyectos de grupo para resolver incidencias técnicas, talleres de comunicación asertiva y círculos de diálogo, para abordar problemas asociados a los videojuegos, promoviendo la resolución

conjunta de conflictos y la gestión pacífica del malestar que contribuye a la agresividad.

Quinta Se sugiere a la dirección incorporar en el plan de mejoras escolares módulos de control de impulsos y regulación emocional dirigidos a la dificultad de control del uso de videojuegos, mediante talleres experienciales, ejercicios de autoobservación y dinámicas grupales que permitan al alumnado reconocer y moderar sus impulsos, y así mitigar la agresividad asociada a esta dimensión.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, E. (2001). *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games.*
- American Psychiatric Association (DSM). (2013). DSM. <https://www.psychiatry.org:443/psychiatrists/practice/dsm>
- American Psychological Association APA. (2020). APA reaffirms position on violent video games and violent behavior. <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386–413. <https://doi.org/10.1111/josi.12275>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2007). Human Aggression: A Social-Cognitive View. En M. Hogg & J. Cooper, *The SAGE Handbook of Social Psychology: Concise Student Edition* (pp. 259–288). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781848608221.n12>
- Argibay, J. C. (2009). Muestra En Investigacion Cuantitativa. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 13(1), 13–29.
- Averill, J. R. (2011). *Anger and Aggression: An Essay on Emotion* (Softcover reprint of the original 1st ed. 1982 edition). Springer.
- Baena Guillermina, P. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory* (pp. viii, 247). Prentice-Hall.

- Baumeister, R. F., Tice, D. M., & Vohs, K. D. (2018). The Strength Model of Self-Regulation: Conclusions From the Second Decade of Willpower Research. *Perspectives on Psychological Science: A Journal of the Association for Psychological Science*, 13(2), 141–145. <https://doi.org/10.1177/1745691617716946>
- Beck, L. A. (1992). Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. *Journal of Leisure Research*, 24(1), 93–94. <https://doi.org/10.1080/00222216.1992.11969876>
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its Causes, Consequences, and Control*. McGraw-Hill. [https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/1098-2337\(1994\)20:6%3C464::AID-AB2480200608%3E3.0.CO;2-9](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/1098-2337(1994)20:6%3C464::AID-AB2480200608%3E3.0.CO;2-9)
- Aggression: Its Causes, Consequences, and Control*. McGraw-Hill.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Cajahuanca López, Y. K. (2023). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021. AUTONOMA. <http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2550>
- Calla Puma, B. N., & Godiño Coila, A. Y. (2023a). Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la institución educativa Francisco Bolognesi de Huancané, Puno, 2022. <https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/20.500.14441/2673>
- Calla Puma, B. N., & Godiño Coila, A. Y. (2023b). Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la institución educativa Francisco Bolognesi de Huancané, Puno, 2022. <https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/20.500.14441/2673>
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005a). The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior. *Psychological Science*, 16(11), 882–889. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x>
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005b). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition,

- and behavior. *Psychological Science*, 16(11), 882–889. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x>
- Carpio, C. R. M., Montero, N. A. P., & Palacios, D. M. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Killkana Social*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>
- Carrasco Díaz, S. (2006). Detalles de: Metodología de la investigación científica: > Universidad Andina del Cusco—Koha. http://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=8611&query_desc=pb%3Asan%20marcos%2C%20and%20itype%3Alibro
- Chiclayo Juarez, C. M. (2021). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75392>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 27(2), Article 2.
- Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1996). Social Information-Processing Mechanisms in Reactive and Proactive Aggression. *Child Development*, 67(3), 993–1002. <https://doi.org/10.2307/1131875>
- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment. *Child Development*, 66(3), 710–722. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1995.tb00900.x>
- Cusi Vasquez, V. A. (2023). Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución educativa Guilleri Pinto Ismodes— Distrito Chicmo, Andahuaylas 2023. <https://repositorio.autonomaedica.edu.pe/handle/20.500.14441/2623>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dodge, K. A., & Coie, J. D. (1987). Social-information-processing factors in reactive and proactive aggression in children’s peer groups. *Journal*

- of Personality and Social Psychology, 53(6), 1146–1158.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.53.6.1146>
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Frustration and aggression. Pub. for the Institute of human relations by Yale University Press; H. Milford, Oxford University Press.
<http://search.ebscohost.com/direct.asp?db=pzh&jid=200416227&scope=site>
- Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Frustration and aggression (pp. viii, 213). Yale University Press.
<https://doi.org/10.1037/10022-000>
- Duckworth, A. L., & Seligman, M. E. P. (2005). Self-discipline outdoes IQ in predicting academic performance of adolescents. Psychological Science, 16(12), 939–944. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01641.x>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Pajares Tosca, S., & Heide Smith, J. (2024). Understanding Video Games: The Essential Introduction. Routledge & CRC Press. <https://www.routledge.com/Understanding-Video-Games-The-Essential-Introduction/Egenfeldt-Nielsen-Smith-Tosca/p/book/9781032229744>
- Entertainment Software Association (ESA). (2023). 2023 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2023-2/>
- Fajardo-Santamaría, J. A., Santana-Espitia, A. C., & Caldas-Quintero, C. A. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D. C. Revista Colombiana de Educación, 84. <https://www.redalyc.org/journal/4136/413674311010/html/>
- Farrington, D. P. (1993). Understanding and Preventing Bullying. Crime and Justice, 17, 381–458. <https://doi.org/10.1086/449217>
- Frasca. (1999). Ludology Meets Narratology. An Introduction to Game Studies. <https://gamestudiesbook.net/2008/06/01/ludology-meets-narratology/>

- Friedman, M., & Rosenman, R. H. (1974). *Type A Behavior and Your Heart*. Knopf.
- Galanter, M., & Kleber, H. D. (2008). *The American Psychiatric Publishing textbook of substance abuse treatment*, 4th ed (pp. xviii, 752). American Psychiatric Publishing, Inc. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9781585623440>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Comput. Entertain.*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Griffiths, M. (2005a). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. (2005b). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Groves, C., & Anderson, C. A. (2019). Human Aggression. En *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*. <https://oxfordre.com/psychology/display/10.1093/acrefore/9780190236557.001.0001/acrefore-9780190236557-e-270>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. <https://bibliotecavirtual.insnsb.gob.pe/metodologia-de-la-investigacion/>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta | RUDICS*. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D. (1986). *Television and the Aggressive Child: A Cross-national Comparison*. L. Erlbaum Associates.

- Huesmann, L. R., Guerra, N. G., Miller, L. S., & Zelli, A. (1992). The Role of Social Norms in the Development of Aggressive Behavior (A. Frączek & H. Zumkley, Eds.; pp. 139–152). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-84653-3_9
- Inzlicht, M., & Schmeichel, B. J. (2012). What Is Ego Depletion? Toward a Mechanistic Revision of the Resource Model of Self-Control. *Perspectives on Psychological Science: A Journal of the Association for Psychological Science*, 7(5), 450–463. <https://doi.org/10.1177/1745691612454134>
- Kent, S. L., & Expósito, D. T. (2016). La gran historia de los videojuegos: De Pong a Pokémon y mucho más-- : un adictivo viaje al interior de los juegos con los que creciste y nunca has olvidado. Ediciones B. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=847514>
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17(7), 447–453. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012a). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012b). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lazarus, R. S. (1991). *Emotion and Adaptation*. Oxford University Press.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Manavella, W. A. (2023). Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses. <https://repositorio.uai.edu.ar/handle/123456789/1629>

- Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 30(1), Article 1. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Marlatt, G. A., & Donovan, D. M. (2007). *Relapse Prevention: Maintenance Strategies in the Treatment of Addictive Behaviors*. Guilford Press.
- Mendenhall, W., Beaver, B. M., & Beaver, R. J. (2010). *Introducción a la probabilidad y estadística (13a ed)*. Cengage Learning.
- Millan Velasquez, M. E. (2022). La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36876>
- Miller, W. R., & Rollnick, S. (2013). *Motivational interviewing: Helping people change*, 3rd edition (pp. xii, 482). Guilford Press.
- Ministerio de Salud MINSA. (2024). Establecimientos del Minsa atendieron más de 11 000 casos por trastorno del juego patológico. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/1079929-establecimientos-del-minsa-atendieron-mas-de-11-000-casos-por-trastorno-del-juego-patologico>
- Moffitt, T. E., Arseneault, L., Belsky, D., Dickson, N., Hancox, R. J., Harrington, H., Houts, R., Poulton, R., Roberts, B. W., Ross, S., Sears, M. R., Thomson, W. M., & Caspi, A. (2011). A gradient of childhood self-control predicts health, wealth, and public safety. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 108(7), 2693–2698. <https://doi.org/10.1073/pnas.1010076108>
- Mogollon Colchao, D. A., & Perez Figueroa, J. F. (2024). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública del Distrito de Cayaltí, 2023. *Repositorio Institucional* - USS. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/12405>
- Murillo, J. F. H. (2024). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and Public Health*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3>

- Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.
- Novaco, R. W. (1975). *Anger Control: The Development and Evaluation of an Experimental Treatment*. Lexington Books.
- ONU. (2025). Programa De Las Naciones Unidas Para El Desarrollo. UNDP. <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals>
- Organización Mundial de la Salud OMS. (2023). Global status report on violence against children 2020. <https://www.who.int/teams/social-determinants-of-health/violence-prevention/global-status-report-on-violence-against-children-2020>
- Ortiz, & Velastegui. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes: Video game dependence and its relationship with impulsivity in students | LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/330>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Rodríguez Rodríguez, M., García Padilla, F. M., Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Ruiz Cataño, Y. M., & Pinzón Delgado, J. J. (2023). De controles a controladores: Relación entre ira, agresividad y uso de videojuegos violentos en estudiantes universitarios. <https://hdl.handle.net/20.500.12494/53850>
- Sageng, J. R., Larsen, T. M., & Fossheim, H. (Eds.). (2012). *The Philosophy of Computer Games*. Springer.
- Schuckit, M. A. (2009). Alcohol-use disorders. *The Lancet*, 373(9662), 492–501. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(09\)60009-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(09)60009-X)
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games* (pp. vii, 264). Boston Review. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262012652.001.0001>
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and

- interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324.
<https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5418.001.0001>
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Torre, Y. D. L., & Yesenia, C. (2025). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur, 2024. AUTONOMA. <http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/3659>
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The Differential Susceptibility to Media Effects Model. *Journal of Communication*, 63(2), 221–243. <https://doi.org/10.1111/jcom.12024>
- Vasalou, A., Joinson, A., Bänziger, T., Goldie, P., & Pitt, J. (2008). Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness and embodied messages. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(11), 801–811. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.08.002>
- Weiner, B. (1986). *An Attributional Theory of Motivation and Emotion* (1986th edition). Springer.
- Wolf, M. J. P. (Ed.). (2021). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*.
- Yee. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. ResearchGate. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Zillmann, (1996). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. Portal de Periódicos da CAPES. <https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&id=W2025258510>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TITULO: Videojuegos y Agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

AUTOR(ES):

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y su relación con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y su relación con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y su relación con la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Dependencia a los videojuegos</p> <p>Dimensiones:</p> <p>D.1: Abstinencia D.2: Abuso y Tolerancia D.3: Problemas asociados a los videojuegos D.4: Dificultad de control</p> <p>Variable 2:</p> <p>Agresividad</p>	<p>Enfoque:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Tipo:</p> <p>Básico, correlacional</p> <p>Diseño:</p> <p>No experimental de corte transversal</p> <p>Población:</p> <p>Para el presente estudio la población total</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>P.E.1:</p> <p>¿Cuál es la relación entre la abstinencia y la</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>O.E.1:</p> <p>Establecer la relación entre la abstinencia y la</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>H.E.1:</p>		

<p>agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?</p> <p>P.E.2: ¿Cuál es la relación entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?</p> <p>P.E.3: ¿Cuál es la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y la</p>	<p>agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p> <p>O.E.2: Determinar la relación entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p> <p>O.E.3: Identificar la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y la</p>	<p>Existe relación significativa entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p> <p>H.E.2: Existe relación significativa entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p> <p>H.E.3:</p>	<p>Dimensiones: D.1: Agresividad física D.2: Agresividad verbal D.3: Ira D.4: Hostilidad</p>	<p>estuvo constituida por 230 adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p> <p>Muestra: la muestra final estuvo compuesta por 144 adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p>
--	---	---	---	--

<p>agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?</p> <p>P.E.4: ¿Cuál es la relación entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025?</p>	<p>agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p> <p>O.E.4: Determinar la relación entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p>	<p>Existe relación significativa entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p> <p>H.E.4: Existe relación significativa entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes del VII ciclo de Educación Básica Regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.</p>		<p>Técnica: Encuesta.</p> <p>Instrumentos: 1: Dependencia a videojuegos Nombre: Test de dependencia a videojuegos (TDV) Autor y año: Marco y Chóliz (2011)</p> <p>2: Agresividad Nombre: Cuestionario de Agresión (Aq) Autor y año: Buss y Perry (1992)</p>
---	---	---	--	---

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Código: _____ **Fecha:** _____

Edad: _____ **Grado:** _____

Sexo: Femenino Masculino

Con quien vives: Solo papá Solo mamá
Ambos padres Apoderado

Tienes hermanos: Si No

Donde Juegas: Dispositivo Móvil PC
Consola de Videojuegos

Instrucciones

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

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

Nº	DESCRIPCIÓN	RESPUESTA				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4

8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal o triste me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado tiempo a jugar, por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más.	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

Fuente: Marco y Chóliz (2011)

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa “X” según la alternativa que mejor describa tu opinión:

Completamente falso para mí.	Bastante falso para mí.	Ni verdadero, ni falso para mí.	Bastante verdadero para mí.	Completamente verdadero para mí.
CF	BF	VF	BV	CV

N°	ENUNCIADOS	CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	CF	BF	VF	BV	CV
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	CF	BF	VF	BV	CV
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida	CF	BF	VF	BV	CV
4	A veces soy bastante envidioso	CF	BF	VF	BV	CV
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	CF	BF	VF	BV	CV
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	CF	BF	VF	BV	CV
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo	CF	BF	VF	BV	CV
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	CF	BF	VF	BV	CV
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	CF	BF	VF	BV	CV
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	CF	BF	VF	BV	CV
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar	CF	BF	VF	BV	CV
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	CF	BF	VF	BV	CV
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal	CF	BF	VF	BV	CV

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

Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025.

Nombre del Experto: APARCANA HERNANDEZ JOSÉ CARLOS

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	SI CUMPLE	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	SI CUMPLE	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	SI CUMPLE	
4. Organización	Existe una Organización lógica y sintáctica en el cuestionario	SI CUMPLE	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	SI CUMPLE	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	SI CUMPLE	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	SI CUMPLE	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	SI CUMPLE	
9. Estructura	La estructura del Cuestionario responde a las preguntas de la investigación	SI CUMPLE	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	SI CUMPLE	

III. OBSERVACIONES GENERALES

El instrumento cumple con los criterios de validez, por lo tanto, es aplicable.


José Carlos Aparcana Hernández
DOCTOR EN EDUCACIÓN

Código ORCID N.º 0000-0001-7398-6817
DNI. N.º 21553760

**INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)**

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025.

Nombre del Experto: APARCANA HERNANDEZ JOSÉ CARLOS

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	SI CUMPLE	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	SI CUMPLE	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	SI CUMPLE	
4. Organización	Existe una Organización lógica y sintáctica en el cuestionario	SI CUMPLE	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	SI CUMPLE	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	SI CUMPLE	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	SI CUMPLE	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	SI CUMPLE	
9. Estructura	La estructura del Cuestionario responde a las preguntas de la investigación	SI CUMPLE	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	SI CUMPLE	

III. OBSERVACIONES GENERALES

El instrumento cumple con los criterios de validez, por lo tanto, es aplicable.


 José Carlos Aparcana Hernández
 DOCTOR EN EDUCACIÓN

Código ORCID N.º 0000-0001-7398-6817
DNI. N.º 21553760

**INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)**

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025. |

Nombre del Experto: *Psc. Mg Maritza Rodriguez Pineda.*

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	<i>Cumple</i>	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	<i>Cumple</i>	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	<i>Cumple</i>	
4. Organización	Existe una Organización lógica y sintáctica en el cuestionario	<i>Cumple</i>	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	<i>Cumple</i>	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	<i>Cumple</i>	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	<i>Cumple</i>	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	<i>Cumple</i>	
9. Estructura	La estructura del Cuestionario responde a las preguntas de la investigación	<i>Cumple</i>	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	<i>Cumple</i>	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna



Apellidos y Nombres del validador:
Grado académico: *Magister Maritza Rodriguez Pineda.*
N°. DNI: *02433 258*

Ps. Maritza Rodriguez Pineda
PSICÓLOGA
C/PsP 11005
CORTE SUPERIOR DE JUSTICIA DE PUNO

**INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)**

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025.

Nombre del Experto: *Ps. Mg. Maritza Rodríguez Pineda.*

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	<i>Cumple</i>	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	<i>Cumple</i>	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	<i>Cumple</i>	
4. Organización	Existe una Organización lógica y sintáctica en el cuestionario	<i>Cumple</i>	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	<i>Cumple</i>	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	<i>Cumple</i>	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	<i>Cumple</i>	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	<i>Cumple</i>	
9. Estructura	La estructura del Cuestionario responde a las preguntas de la investigación	<i>Cumple</i>	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	<i>Cumple</i>	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna



Apellidos y Nombres del validador:

Grado académico: *Magister Maritza Rodríguez Pineda.*

N°. DNI: *02433258*

Ps. Maritza Rodríguez Pineda
PSICÓLOGA

CPoP 11969
CORTE SUPERIOR DE JUSTICIA DE PUNO

**INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)**

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025.

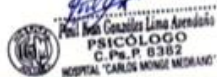
Nombre del Experto: *Psic. Paul Ivan Gonzales Lima Avendaño*

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	<i>Cumple</i>	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	<i>Cumple</i>	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	<i>Cumple</i>	
4. Organización	Existe una Organización lógica y sintáctica en el cuestionario	<i>Cumple</i>	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	<i>Cumple</i>	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	<i>Cumple</i>	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	<i>Cumple</i>	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	<i>Cumple</i>	
9. Estructura	La estructura del Cuestionario responde a las preguntas de la investigación	<i>Cumple</i>	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	<i>Cumple</i>	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Es aplicable.



Apellidos y Nombres del validador: *Gonzales Lima Avendaño, Paul Iván*
 Grado académico: *Magister*
 N°. DNI: *89614239*

**INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)**

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025.

Nombre del Experto: Psic. Paul Iván Gonzales Lima Avendaño

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una Organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del Cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Es Aplicable.

Paul Iván Gonzales Lima Avendaño
PSICÓLOGO
C. Ps. P. 8382
HOSPITAL "CARLOS MORALES MEDRANO"

Apellidos y Nombres del validador: Gonzales Lima Avendaño Paul Iván
Grado académico: Magister
N°. DNI: 29614239

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025.

Nombre del Experto:

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una Organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del Cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES



 Gladys Amparo Quispe Humpiri
 PSICÓLOGA
 C. Ps. P. 18289

Apellidos y Nombres del validador: Quispe Humpiri Gladys Amparo
 Grado académico: Psicóloga
 N°. DNI: 41578020

**INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)**

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025.


Nombre del Experto:

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una Organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del Cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES



 Gladys Amparo Quispe Humpiri
PSICÓLOGA
C.Ps. P. 18289

Apellidos y Nombres del validador: Quispe Humpiri Gladys Amparo
Grado académico: Psicóloga
N°. DNI: 41578020

Anexo 4: Base de datos

N°	Variables de caracterización				VARIABLE 1: VIDEOJUEGOS																									
					D1: Abstinencia										D2: Abuso y Tolerancia					D3: Problemas asociados a los videojuegos				D4: Dificultad de control						
	ED AD	GRADO	SECCION	SEXO	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 21	ITEM 25	ITEM 1	ITEM 5	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 12	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 19	ITEM 23	ITEM 2	ITEM 15	ITEM 18	ITEM 20	ITEM 22	ITEM 24	
1	14	3	1	2	0	1	0	0	0	1	2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0
2	15	3	1	1	1	1	0	1	0	0	2	0	2	1	1	0	1	0	3	3	1	3	0	0	0	0	4	1	0	
3	14	3	1	2	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	3	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	
4	14	3	1	1	0	3	0	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	1	0	0	
5	14	3	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	14	3	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	1	0	
7	16	3	1	1	0	0	0	0	0	0	3	3	1	3	0	3	2	0	1	0	0	0	0	0	2	3	3	0	0	
8	14	3	1	2	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	
9	14	3	1	1	1	1	2	0	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	0	2	2	2	2	1	
10	14	3	1	1	0	1	4	4	3	4	0	4	0	1	3	4	4	4	3	1	1	0	1	0	2	2	1	0	0	
11	16	3	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	1	
12	14	3	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
13	14	3	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4	2	3	1	1	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	1	1	0	0
14	14	3	1	2	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	
15	14	3	1	1	2	4	2	1	4	0	4	4	0	3	1	2	1	4	1	0	0	0	0	0	0	4	3	2	3	
16	15	3	1	2	1	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	
17	14	3	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
18	14	3	1	1	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	1	4	4	4	4	3	
19	14	3	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	2	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	14	3	1	1	0	0	1	0	0	0	1	2	3	3	0	1	0	1	1	1	0	2	2	0	0	1	3	0	1	
21	15	3	1	1	0	0	2	0	2	0	1	4	4	3	2	2	2	2	2	4	1	3	4	0	1	3	4	2	0	
22	14	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	3	2	2	0	3	1	1	1	1	2	2	1	
23	15	3	2	2	0	1	0	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
24	15	3	2	2	1	2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	
25	14	3	2	1	1	2	1	1	2	0	1	0	3	0	2	3	2	2	3	3	0	2	2	0	2	0	0	3	1	

26	15	3	2	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0			
27	15	3	2	2	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0	0	2	1	0	0	2	0	0	0	0	0	3	3	0	0		
28	15	3	2	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	4	1	0	1	1	0	0	1	2	2	1		
29	15	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
30	15	3	2	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	4	1	0	0		
31	15	3	2	2	0	3	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	2	3	0	0	0		
32	15	3	2	1	0	1	0	2	1	0	0	1	0	4	2	0	3	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	0	0		
33	14	3	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
34	15	3	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
35	15	3	2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
36	14	3	2	2	1	1	2	0	0	0	2	4	4	4	2	0	0	1	3	3	1	2	3	0	1	3	4	2	1	1	
37	14	3	2	2	1	3	1	0	3	4	0	3	4	3	2	3	0	3	3	1	2	3	3	0	1	3	3	3	1	1	
38	15	3	2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	2	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	2	0	0	0	
39	14	3	2	1	4	1	3	1	0	1	1	3	2	2	3	1	1	1	2	3	1	3	3	4	2	3	3	1	0	0	
40	14	3	2	2	0	1	1	0	1	0	1	3	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	
41	15	3	2	2	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3	0	0	0	
42	14	3	2	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	0	2	1	1	0	0	
43	14	3	2	1	0	1	0	0	0	0	1	2	3	0	1	0	1	0	2	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
44	15	3	2	1	0	3	0	0	0	3	1	2	1	3	3	3	0	1	3	2	0	1	1	0	1	3	2	1	1	1	
45	16	3	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
46	15	3	2	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	3	0	0	2	0	0	1	1	2	1	1	0	0	0	
47	14	3	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	
48	15	3	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	
49	13	3	2	1	0	0	0	4	0	0	0	0	1	1	1	0	4	0	0	2	2	3	2	0	2	3	1	1	2	2	
50	15	3	2	1	0	1	0	4	4	4	4	4	3	4	0	0	0	4	4	4	4	3	4	0	4	0	2	3	4	4	
51	15	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	3	2	2	3	2	0	1	1	1	3	1	1	
52	15	3	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	
53	14	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
54	15	3	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	
55	15	4	1	1	2	1	2	0	4	2	2	3	2	1	2	3	1	1	1	2	1	1	1	0	1	3	2	2	2	2	

56	16	4	1	1	0	0	1	2	1	3	2	2	0	3	4	1	2	2	2	1	2	3	2	0	3	1	3	0	2
57	16	4	1	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0	1	2	2	2	0	0	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0
58	15	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	2	3	0	2	0	0	0	0	3	0	0	2	0	3	0	2	0	0
59	15	4	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	15	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
61	15	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0
62	15	4	1	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	1	1	2	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
63	15	4	1	2	1	0	3	3	0	0	3	4	0	4	2	1	0	2	1	0	0	3	3	0	0	3	3	0	3
64	15	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0
65	16	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
66	15	4	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
67	16	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
68	16	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
69	15	4	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
70	15	4	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
71	16	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
72	16	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
73	15	4	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
74	15	4	2	2	0	1	1	1	0	0	0	2	2	2	2	0	1	0	0	2	1	1	1	0	2	1	1	2	1
75	15	4	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	0	3	2	1	2	1	1	1	0	2	1	1	2	1	2	3	0
76	16	4	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
77	15	4	2	2	0	0	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0
78	15	4	2	1	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0
79	15	4	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
80	15	4	2	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	1	2	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
81	15	4	2	2	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0
82	16	4	2	1	0	0	1	4	1	0	0	0	1	1	2	1	1	0	2	4	0	0	2	0	2	2	1	1	0
83	15	4	2	1	1	1	2	1	1	2	0	4	2	3	3	1	1	2	3	3	1	2	3	0	1	1	1	2	3
84	15	4	2	2	0	0	1	0	2	1	1	0	2	2	3	1	0	1	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	1
85	15	4	2	2	1	3	4	2	4	1	0	4	3	4	3	3	4	3	2	3	0	3	2	0	1	3	4	3	3

N°	Variables de caracterización				VARIABLE 2: AGRESIVIDAD																													
					Agresividad física									Agresividad verbal					Ira						Hostilidad									
	EDA D	GRAD O	SECCIO N	SEX O	ITE M 1	ITE M 5	ITE M 15	ITE M 9	ITE M 13	ITE M 19	ITE M 21	ITE M 28	ITE M 29	ITE M 2	ITE M 6	ITE M 10	ITE M 11	ITE M 27	ITE M 3	ITE M 7	ITE M 12	ITE M 14	ITE M 17	ITE M 18	ITE M 22	ITE M 24	ITE M 4	ITE M 8	ITE M 16	ITE M 20	ITE M 23	ITE M 25	ITE M 26	
1	14	3ro	1	2	3	4	2	4	2	2	4	4	1	1	2	1	4	1	2	1	2	1	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4	
2	15	3ro	1	1	0	2	3	1	0	2	0	4	2	0	1	1	2	0	4	0	1	0	0	0	2	2	0	0	2	2	4	2	0	
3	14	3ro	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	2	3	
4	14	3ro	1	1	2	3	3	2	0	3	0	0	4	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	2	4	0	0	4	3	4	0	3	4	
5	14	3ro	1	2	3	2	2	2	0	3	0	1	2	2	4	3	4	2	4	4	2	3	2	4	3	0	0	4	2	3	4	2	4	
6	14	3ro	1	1	0	0	4	3	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
7	16	3ro	1	1	3	1	3	0	0	1	1	1	0	0	2	0	0	0	3	1	3	0	2	0	0	0	0	0	3	3	3	1	0	
8	14	3ro	1	2	2	1	2	2	0	0	1	2	3	0	0	2	1	0	2	1	2	2	2	1	0	2	0	1	2	2	2	1	2	
9	14	3ro	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2
10	14	3ro	1	1	2	4	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	0	1	2	2	2	3	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	
11	16	3ro	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
12	14	3ro	1	2	2	2	2	1	0	2	0	2	2	2	3	3	4	0	3	3	3	3	1	0	3	0	1	2	3	2	0	4	2	
13	14	3ro	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	
14	14	3ro	1	2	0	2	2	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	0	1	0	2	1	0	1	0	0	0	2	1	2	1	0	2	
15	14	3ro	1	1	0	2	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	3	0	0	3	2	3	3	3	0	2	
16	15	3ro	1	2	0	0	0	1	1	2	1	2	0	3	3	2	0	1	3	1	2	0	1	2	2	0	0	2	3	2	1	3	2	
17	14	3ro	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
18	14	3ro	1	1	1	1	0	2	0	0	0	4	0	2	3	2	3	1	1	1	2	1	2	0	1	2	2	3	4	3	4	3	4	

19	14	3ro	1	1	0	0	2	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	2	
20	14	3ro	1	1	1	3	3	0	0	0	0	2	2	0	2	3	0	0	3	0	3	1	1	0	1	2	1	3	3	2	3	2	4
21	15	3ro	1	1	0	0	2	4	2	2	2	4	3	2	4	2	4	1	0	0	2	1	4	2	2	2	0	4	4	2	2	2	4
22	14	3ro	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	3	1	2	1	2	1	3	2	3	1	1	2
23	15	3ro	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	0	1	1	1	1	1	1	0	2	2	2	2	4	0	2
24	15	3ro	2	2	0	1	2	1	1	1	1	2	3	0	2	1	2	0	2	2	1	1	1	1	0	3	1	2	2	1	2	2	1
25	14	3ro	2	1	1	1	2	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	2	0	0	2	1	0	2	2	1	0	1	1	1
26	15	3ro	2	1	0	2	1	2	0	1	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	1	2	2	1	1	2	0	2	1	2	1	2
27	15	3ro	2	2	2	1	2	1	0	1	1	2	1	2	2	0	0	0	3	0	1	0	2	2	0	1	2	2	3	3	2	1	4
28	15	3ro	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
29	15	3ro	2	1	0	0	0	0	0	0	3	2	0	0	4	0	4	0	2	0	4	0	0	0	0	0	0	4	4	4	2	0	4
30	15	3ro	2	2	0	0	4	0	0	1	0	4	0	0	0	0	1	0	3	0	0	0	2	0	0	0	0	2	3	4	0	2	2
31	15	3ro	2	2	0	0	3	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	3
32	15	3ro	2	1	2	0	1	3	2	1	0	1	0	1	1	3	2	0	1	0	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0
33	14	3ro	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	2	3	0	2	
34	15	3ro	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	4	0	0	0	2	0	2	0	0	2	0	4	2	0	0	2	2
35	15	3ro	2	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0
36	14	3ro	2	2	0	0	4	1	3	0	1	3	2	2	4	1	4	1	3	0	4	2	2	0	3	4	1	2	4	2	4	2	4
37	14	3ro	2	2	0	2	3	1	0	2	3	4	3	1	2	1	1	0	2	1	0	1	3	1	1	0	1	0	4	3	3	0	3
38	15	3ro	2	1	0	2	1	1	0	1	1	2	0	1	2	2	1	1	3	2	2	0	3	2	1	1	1	3	3	3	3	1	1
39	14	3ro	2	1	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	0	2	2	3	1	3	3	2	2	2	3	
40	14	3ro	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
41	15	3ro	2	2	0	1	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	2	0	0	3	0	0	2	1	2	2	2
42	14	3ro	2	2	2	3	0	3	1	1	0	2	2	3	4	2	1	0	1	4	1	1	2	2	0	2	2	3	4	2	2	4	3
43	14	3ro	2	1	0	3	1	1	2	1	0	3	0	0	0	0	3	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2	2	2	3	0	0	3
44	15	3ro	2	1	1	1	2	2	1	1	0	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	3	1	2	0	1	1	1	4	1	2	1	1
45	16	3ro	2	2	0	0	4	0	0	0	0	4	1	0	2	0	4	0	4	0	4	0	0	0	0	0	4	4	4	4	4	0	4
46	15	3ro	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
47	14	3ro	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0

48	15	3ro	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2					
49	13	3ro	2	1	1	3	1	4	3	3	0	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	0	2	2	1	2	2	4	1	3	2	3	3	
50	15	3ro	2	1	1	4	3	2	4	0	0	1	0	1	0	2	0	1	3	0	1	1	0	0	2	0	1	1	1	3	3	2	0	
51	15	3ro	2	1	2	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	0	0	0	0	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1
52	15	3ro	2	1	0	2	0	2	0	1	1	2	0	2	0	0	1	4	1	2	0	0	1	1	1	2	0	0	0	1	1	1	1	
53	14	3ro	2	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	
54	15	3ro	2	1	0	0	0	0	0	4	0	4	1	1	0	2	1	0	3	1	0	1	0	4	1	4	3	0	2	4	0	1	3	
55	15	4to	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	0	2	2	1	2	2	1	2	2	0	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	
56	16	4to	1	1	0	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	1	3	0	2	3	
57	16	4to	1	1	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	
58	15	4to	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	
59	15	4to	1	2	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	0
60	15	4to	1	2	0	0	2	0	2	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	0	2	2	2	4	2	2	
61	15	4to	1	2	0	0	0	0	0	1	0	3	3	1	1	1	3	0	2	3	0	0	1	0	3	2	0	1	3	0	3	3	1	
62	15	4to	1	2	0	4	1	4	2	1	2	4	4	1	4	4	4	1	3	4	4	2	4	0	2	2	2	4	3	2	3	2	2	
63	15	4to	1	2	0	3	2	4	0	0	0	4	4	0	0	3	0	2	3	0	2	0	2	2	0	0	3	0	0	0	0	0	0	
64	15	4to	1	2	0	0	4	0	0	0	4	4	0	0	2	0	4	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	4	0	0	0	
65	16	4to	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
66	15	4to	1	1	0	0	2	0	1	1	0	2	0	1	1	1	1	0	3	1	1	1	1	2	2	0	4	0	1	2	1	4	4	2
67	16	4to	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	2	0	0	2	
68	16	4to	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	2	0	0	
69	15	4to	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
70	15	4to	1	1	0	1	2	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	
71	16	4to	1	1	0	0	4	0	0	4	0	4	0	0	3	0	0	0	3	0	4	0	2	0	0	2	0	0	0	0	4	0	4	
72	16	4to	1	2	0	1	0	4	1	3	2	4	2	1	0	3	2	2	3	1	3	1	4	2	3	2	0	4	3	4	4	4	4	
73	15	4to	1	1	0	3	1	3	0	1	1	1	0	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	1	2	1	2	2	2	0	0	1	1	
74	15	4to	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	2	3	2	0	3	0	2	2	3	3	0	3	
75	15	4to	2	1	1	1	2	0	0	0	0	2	0	0	1	0	1	0	3	2	2	0	2	0	0	1	0	1	1	2	2	0	1	
76	16	4to	2	2	0	0	3	4	1	2	2	2	0	2	4	1	2	0	1	2	2	1	1	2	2	3	0	3	3	4	3	4	4	

77	15	4to	2	2	1	0	0	0	0	2	0	2	0	2	2	0	1	0	3	1	0	0	1	2	0	0	0	2	4	4	4	0	4
78	15	4to	2	1	0	2	4	3	2	3	2	3	2	3	0	2	2	2	4	3	4	2	2	1	2	2	2	4	4	4	2	2	2
79	15	4to	2	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
80	15	4to	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	2	3
81	15	4to	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	1	1	3	0	1	0	0	4	1	3	1	1	2	0	2	
82	16	4to	2	1	0	0	2	1	0	0	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	2	1	2	0	3
83	15	4to	2	1	0	3	3	2	0	0	1	2	2	2	1	1	3	1	3	3	3	1	2	0	0	3	3	3	3	0	0	0	3
84	15	4to	2	2	0	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	0	4	3	3	2	0	1	0	4	1	2	4	0	2	2	2
85	15	4to	2	2	1	0	2	4	2	2	2	4	2	3	4	4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4
86	16	4to	2	1	0	0	2	2	2	0	0	2	0	1	0	3	3	2	3	4	2	2	1	0	0	0	0	4	3	0	0	1	3
87	15	4to	2	1	4	4	1	4	0	3	4	3	4	2	3	3	3	0	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	4	0	3	2	0
88	15	4to	2	2	1	0	2	1	1	0	0	2	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	1	0	2	1	0	1	0	2	1	1
89	15	4to	2	2	0	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
90	15	4to	2	2	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
91	15	4to	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
92	16	5to	1	2	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	0	0	0
93	16	5to	1	2	0	2	2	0	0	0	0	3	0	1	0	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0
94	16	5to	1	1	0	3	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0
95	16	5to	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
96	16	5to	1	2	0	0	3	0	1	0	0	2	0	1	2	1	1	0	2	0	2	2	1	0	0	0	2	3	4	4	1	0	3
97	16	5to	1	1	0	2	3	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0	3	2	0	0	0	4	2	0	0	0
98	16	5to	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
99	16	5to	1	1	0	0	4	0	4	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	0	1	3	3
100	16	5to	1	2	0	0	4	1	0	2	0	2	0	1	2	0	2	0	3	2	2	0	0	0	0	2	0	4	2	0	0	0	0
101	16	5to	1	1	0	2	1	3	1	3	1	1	3	1	2	2	2	3	4	2	2	3	2	1	3	1	1	1	3	4	4	4	1
102	16	5to	1	2	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
103	16	5to	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	0	3	2	0	1	1	2
104	16	5to	1	1	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2
105	16	5to	1	2	0	1	2	0	0	1	0	2	0	0	3	0	1	0	2	1	2	0	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2

10 6	17	5to	1	1	4	1	2	0	0	1	3	3	0	3	1	1	3	0	1	1	2	4	0	3	2	3	3	3	2	0	0	0	0
10 7	16	5to	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
10 8	16	5to	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
10 9	16	5to	1	2	0	0	2	0	0	3	0	2	1	1	2	1	1	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	1	2	3	1	2	2
11 0	16	5to	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11 1	17	5to	1	2	0	1	2	0	0	2	1	3	0	1	2	0	0	1	2	3	0	0	0	0	0	0	4	0	1	1	0	2	3
11 2	16	5to	1	2	1	1	2	1	0	2	1	3	0	2	2	2	1	1	4	3	1	1	0	0	2	3	1	3	1	1	1	3	2
11 3	16	5to	1	1	2	0	2	1	0	0	0	4	2	0	1	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	1	4	4	0	1	2	4
11 4	17	5to	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11 5	17	5to	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11 6	17	5to	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11 7	16	5to	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	2	2	1
11 8	17	5to	2	2	0	0	4	0	2	2	0	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	0	3
11 9	17	5to	2	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	2	3	1	0	2
12 0	16	5to	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	4	3	3	2	2	0	2	1	3	1	3	0	0	3	0	2	3	3	2	1	4
12 1	17	5to	2	1	0	0	1	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	3	1	2	2	0	3
12 2	17	5to	2	1	0	2	3	2	0	1	1	3	0	1	2	2	1	0	2	1	1	1	3	1	0	4	1	2	2	1	1	2	1
12 3	17	5to	2	2	0	0	4	0	1	3	0	3	0	0	2	0	2	0	3	2	3	0	0	2	0	4	0	4	4	3	3	2	4
12 4	17	5to	2	1	0	0	2	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	3	0	3	0	1	0	0	0	2	1	1	2	2	1	1
12 5	17	5to	2	1	4	2	0	0	0	4	0	4	4	2	2	0	4	1	4	0	0	0	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4
12 6	16	5to	2	2	0	2	3	0	0	0	0	4	0	3	0	0	0	0	3	2	2	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0
12 7	17	5to	2	1	2	2	1	3	1	1	1	0	2	2	2	2	0	1	1	1	2	2	0	1	2	0	0	2	0	2	1	0	
12 8	17	5to	2	1	1	4	2	4	0	3	3	3	2	1	1	0	1	0	2	4	0	0	4	3	0	0	0	4	2	2	0	2	2
12 9	16	5to	2	1	2	1	4	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	4	2	2	3	0	4	2	0	
13 0	16	5to	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13 1	16	5to	2	2	1	1	2	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
13 2	16	5to	2	2	0	0	2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	3	3	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0
13 3	14	3ro	1	2	3	4	2	4	2	2	4	4	1	1	2	1	4	1	2	1	2	1	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4
13 4	15	3ro	1	1	0	2	3	1	0	2	0	4	2	0	1	1	2	0	4	0	1	0	0	0	2	2	0	0	2	2	4	2	0

13 5	14	3ro	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	2	3
13 6	14	3ro	1	1	2	3	3	2	0	3	0	0	4	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	2	4	0	0	4	3	4	0	3	4
13 7	15	4to	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	0	2	2	1	2	2	1	2	2	0	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2
13 8	16	4to	1	1	0	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	1	3	0	2	3
13 9	16	4to	1	1	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
14 0	15	4to	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	
14 1	16	5to	1	2	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	0	0	0
14 2	16	5to	1	2	0	2	2	0	0	0	0	3	0	1	0	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0
14 3	16	5to	1	1	0	3	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	
14 4	16	5to	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	

Anexo 5: Documentos administrativos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

“Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una INSTITUCIÓN PÚBLICA, Juliaca Puno – 2025”

Institución : Universidad Autónoma de Ica.

Responsables : Alex Cenith Cuno Yana
Estudiantes del programa académico de [Psicología](#)

Objetivo de la investigación: Por la presente lo estamos invitando a participar de la investigación que tiene como finalidad de [Determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025](#). Al participar del estudio, deberá resolver 2 cuestionarios de [20 ítems](#), los cuales serán respondidos de forma anónima.

Procedimiento: Si usted autoriza la participación de su menor hijo(a) en este estudio, él o ella deberá responder dos instrumentos: el “Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)” y el “Cuestionario de Agresión (AQ)”. Ambos cuestionarios serán entregados en formato físico y deberán completarse en un tiempo estimado de 30 minutos. La participación es voluntaria, anónima y con fines estrictamente académicos. Le aseguramos que las respuestas de su hijo(a) serán tratadas con absoluta confidencialidad.

Confidencialidad de la información: El manejo de la información es a través de códigos asignados a cada participante, por ello, [el/la](#) responsable de la investigación garantizan que se respetará el derecho de confidencialidad e identidad de cada uno de los participantes, no mostrándose datos que permitan la identificación de las personas que formaron parte de la muestra de estudio.

Consentimiento: Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por la Investigadora y autorizo voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en el estudio indicado, habiéndome informado sobre el propósito de la investigación así mismo, autorizo la toma de fotos (evidencia fotográfica), durante la resolución del instrumento de recolección de datos.

juliaca, de, de 2025

Firma:

Apellidos y nombres:

DNI:



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título: “Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una INSTITUCIÓN PÚBLICA, Juliaca Puno – 2025.”

Estimado estudiante, te invitamos a formar parte de la presente investigación, para la cual requerimos tú valiosa participación en la resolución de un cuestionario.

Objetivo del estudio: Determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del VII ciclo de educación básica regular en una Institución Pública, Juliaca Puno – 2025.

Procedimiento: Si aceptas participar en esta investigación, se te aplicarán dos cuestionarios: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión (AQ), con un total aproximado de 40 ítems. Contarás con un tiempo estimado de 30 minutos para responder. El objetivo de esta evaluación es explorar posibles relaciones entre el uso problemático de videojuegos y los niveles de agresión. Te pedimos que respondas con sinceridad cada uno de los ítems; no es necesario identificarte, y tus respuestas serán tratadas de manera confidencial y con fines exclusivamente académicos. Por favor, evita dejar preguntas sin responder, ya que cada una de tus respuestas es valiosa para el análisis.

Confidencialidad: Los resultados del cuestionario aplicado solo lo sabrás tú, y tú apoderado con el fin de guardar la confidencialidad de los datos y no complicar nuestro trabajo profesional. Si firmas este documento quiere decir que lo leíste, o alguien te lo ha leído y aceptas participar en la investigación.

Si, acepto

No, acepto

juliaca, de, de 2025

Firma:

Apellidos y nombres:



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

Por medio de la presente, se hace constar que:

Alex Cenith Cuno Yana, participó en la aplicación de instrumentos de evaluación correspondientes al proyecto **"DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025**, el día **22 de Julio del 2025** en las instalaciones de **"La institución Educativa Secundaria INCA GARCILASO DE LA VEGA, Juliaca - San Román- Puno"**

Los instrumentos aplicados fueron:

- **Test de Dependencia a los Videojuegos**
- **Cuestionario de Agresión (AQ)**

La aplicación fue realizada en cumplimiento de los lineamientos éticos y metodológicos del estudio.

Se expide la presente constancia a petición del interesado, para los fines que estime conveniente.

Juliaca 08 de septiembre del 2025

Chincha Alta, 04 de Agosto del 2025

OFICIO N°1644-2025-UAI-FCS

Sr. Percy Hernan Quispe Arapa
Director
COLEGIO INCA GARCILAZO DE LA VEGA
Presente. -

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente.

La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica tiene como principal objetivo formar profesionales con un perfil científico y humanístico, sensibles con los problemas de la sociedad y con vocación de servicio, este compromiso lo interiorizamos a través de nuestros programas académicos, bajo la excelencia en la formación académica, y trabajando transversalmente con nuestros pilares como son la **investigación**, responsabilidad social y bienestar universitario en inserción laboral.

En tal sentido, nuestro estudiante se encuentra en el desarrollo de tesis para la obtención del título profesional, para los programas académicos de Enfermería, Psicología y Obstetricia. El estudiante ha tenido a bien seleccionar temas de estudio de interés con la realidad local y regional, tomando en cuenta a la institución que usted dirige.

Como parte de la exigencia del proceso de investigación, se debe contar con la **autorización** de la Institución elegida, para que el estudiante pueda proceder a realizar el estudio, recabar información y aplicar su instrumento de investigación, misma que a través del presente documento solicitamos.

Adjuntamos la carta de presentación del estudiante con el tema de investigación propuesto y quedamos a la espera de su aprobación.

Sin otro particular y con la seguridad de merecer su atención, me suscribo, no sin antes reiterarle los sentimientos de mi especial consideración.



Mag. Jose Yomil Perez Gomez
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA



CARTA DE PRESENTACIÓN

El Decano de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica, que suscribe

Hace Constar:

Que, **CUNO YANA, Alex Cenith** identificado con código de estudiante **0070400913** del Programa Académico de **PSICOLOGÍA**, quien viene desarrollando la tesis denominada: "**DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, JULIACA PUNO – 2025**"

Se expide el presente documento, a fin de que el encargado, tenga a bien autorizar a el estudiante en mención, a recoger los datos y aplicar su instrumento para su investigación, comprometiéndose a actuar con respeto y transparencia dentro de ella, así como a entregar una copia de la investigación cuando esté finalmente sustentada y aprobada, para los fines que se estimen necesarios.

Chincha Alta, 04 de Agosto del 2025



Mag. Jose Yomil Perez Gomez
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA



Anexo 6: Evidencia fotográfica




Aplicación de escalas a estudiantes de la Institución Educativa



Aplicación de escalas a estudiantes de la Institución Educativa

Anexo 7: Informe de Turnitin

1760570500_TESIS_CUNO YANA ALEX CENITH.docx

 2025
 2025
 Universidad Autónoma de Ica

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::3117:513882184

Fecha de entrega
16 oct 2025, 4:31 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
21 oct 2025, 4:03 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
1760570500_TESIS_CUNO YANA ALEX CENITH.docx

Tamaño del archivo
4.3 MB

125 páginas
31.510 palabras
133.941 caracteres




14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
147 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 12% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.autonomadeica.edu.pe	4%
2	Internet	hdl.handle.net	4%
3	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%
4	Trabajos entregados	Universidad Privada San Juan Bautista on 2025-07-26	<1%
5	Trabajos entregados	Universidad Autónoma de Ica on 2023-07-20	<1%
6	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
7	Internet	repositorio.ucsm.edu.pe	<1%
8	Trabajos entregados	Universidad Autónoma de Ica on 2023-01-11	<1%
9	Trabajos entregados	Universidad Peruana Los Andes on 2020-11-11	<1%
10	Trabajos entregados	Universidad Tecnológica de los Andes on 2024-09-23	<1%
11	Internet	www.repositorio.autonomadeica.edu.pe	<1%

12	Trabajos entregados	Universidad Autónoma de Ica on 2023-01-16	<1%
13	Publicación	Nielson, Kyler R.. "Police Perceptions of Human Trafficking in Thailand and Under...	<1%
14	Trabajos entregados	Universidad Autónoma de Ica on 2023-01-12	<1%
15	Trabajos entregados	Universidad Abierta para Adultos on 2025-06-09	<1%
16	Trabajos entregados	Universidad Peruana Cayetano Heredia on 2025-06-14	<1%
17	Trabajos entregados	POGRADO on 2025-09-15	<1%
18	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-05-31	<1%
19	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
20	Trabajos entregados	Universidad Privada San Juan Bautista on 2025-09-02	<1%
21	Trabajos entregados	Universidad Autonoma del Peru on 2022-07-21	<1%
22	Trabajos entregados	Universidad Nacional Federico Villarreal on 2024-09-25	<1%
23	Publicación	Lenin Raul Villacres Herrera. "Impacto de la anemia en el tratamiento de las neu...	<1%
24	Trabajos entregados	Universidad Cooperativa de Colombia on 2022-11-15	<1%
25	Trabajos entregados	Universidad Peruana Union on 2025-10-16	<1%

26	Publicación	"Emotion regulation strategies on depression through a problematic use of techn...	<1%
27	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica Madre y Maestra PUCMM on 2022-07-06	<1%
28	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2025-07-18	<1%
29	Trabajos entregados	ucss on 2024-11-05	<1%
30	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2025-07-16	<1%
31	Trabajos entregados	Universidad de San Martin de Porres on 2024-06-20	<1%
32	Trabajos entregados	Universidad del Desarrollo on 2025-04-10	<1%
33	Internet	repositorio.upsjb.edu.pe	<1%