Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Adicción a Videojuegos como Predictor de la Conducta Agresiva en Adolescentes - Chulucanas

Autora: Gabriela Beatríz Suárez Fiestas
Universidad César Vallejo, **UCV**
gabrielasuarezfiestas@gmail.com
Piura, Perú
https://orcid.org/0000-0003-1720-7668

Resumen

La adicción a videojuegos representa un problema de salud pública que afecta principalmente a la población adolescente, con evidencia de su asociación con alteraciones conductuales. El objetivo de esta investigación fue determinar en qué medida la adicción a videojuegos predice la conducta agresiva en adolescentes del distrito de Chulucanas, Piura, Perú. Se empleó un enfoque cuantitativo con diseño no experimental, transeccional y correlacional-causal. La muestra estuvo conformada por 305 estudiantes de nivel secundario de tres instituciones educativas, seleccionados mediante muestreo no probabilístico intencional. Se aplicaron el Test de Dependencia de Videojuegos y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, ambos con adecuadas propiedades psicométricas. Los resultados del análisis de regresión lineal evidenciaron que la adicción a videojuegos predice de manera estadísticamente significativa la conducta agresiva, con una relación positiva moderada que explica aproximadamente un tercio de la variabilidad observada en la variable dependiente. Se concluye que la dependencia a videojuegos constituye un factor predictor de las conductas agresivas en los adolescentes estudiados, lo cual fundamenta la necesidad de implementar programas de prevención e intervención temprana en el ámbito educativo orientados a promover el uso responsable de estas tecnologías.

Palabras clave: dependencia de videojuegos; comportamiento agresivo; adolescentes; psicología del adolescente; análisis de regresión.
Código de clasificación internacional: 6102.01 - Psicología evolutiva.

Cómo citar este artículo:
Suárez, G. (2025). **Adicción a Videojuegos como Predictor de la Conducta Agresiva en Adolescentes - Chulucanas.** *Revista Scientific, 10*(37), 220-238, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238

Fecha de Recepción:	Fecha de Aceptación:	Fecha de Publicación:
21-02-2025	17-07-2025	05-08-2025

Contenido 100% Generado por Humanos - *100% Human-Generated Content*
Gabriela Beatríz Suárez Fiestas. Adicción a Videojuegos como Predictor de la Conducta Agresiva en Adolescentes - Chulucanas. *Video Game Addiction as a Predictor of Aggressive Behavior in Adolescents - Chulucanas.*

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Video Game Addiction as a Predictor of Aggressive Behavior in Adolescents - Chulucanas

Abstract

Video game addiction represents a public health problem that primarily affects the adolescent population, with evidence of its association with behavioral alterations. The objective of this research was to determine the extent to which video game addiction predicts aggressive behavior in adolescents from the Chulucanas district, Piura, Peru. A quantitative approach with a non-experimental, cross-sectional, and correlational-causal design was employed. The sample consisted of 305 secondary school students from three educational institutions, selected through intentional non-probabilistic sampling. The Video Game Dependency Test and the Buss and Perry Aggression Questionnaire were applied, both with adequate psychometric properties. Linear regression analysis results showed that video game addiction significantly predicts aggressive behavior, with a moderate positive relationship that explains approximately one-third of the observed variability in the dependent variable. It is concluded that video game dependency constitutes a predictive factor of aggressive behaviors in the studied adolescents, which supports the need to implement prevention and early intervention programs in the educational setting aimed at promoting responsible use of these technologies.

Keywords: video game dependency; aggressive behavior; adolescents; adolescent psychology; regression analysis.

International classification code: 6102.01 - Development psychology.

How to cite this article:
Suárez, G. (2025). **Video Game Addiction as a Predictor of Aggressive Behavior in Adolescents - Chulucanas.** *Revista Scientific, 10*(37), 220-238, e-ISSN: 2542-2987. Retrieved from: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238

Date Received:	Date Acceptance:	Date Publication:
21-02-2025	17-07-2025	05-08-2025

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

1. Introducción

La adolescencia constituye una etapa del desarrollo humano caracterizada por cambios corporales, cognitivos y psicosociales que influyen significativamente en las emociones, pensamientos, toma de decisiones e interacción con el ambiente. Durante este periodo, el grupo de pares ejerce gran dominio sobre el adolescente, quien dedica considerable tiempo a actividades de diversión en detrimento de las actividades escolares o el descanso. De acuerdo con Papalia y Martonell (2021): esta etapa representa un momento decisivo donde los jóvenes desafían constantemente a la autoridad y personas cercanas, creyendo que pueden realizar todo sin ayuda, lo cual genera conflictos cuando no logran sus objetivos esperados.

En esta etapa de cambios, los videojuegos se han convertido en la principal fuente de entretenimiento para los adolescentes. Según Andrade, Guadix, Rial y Suárez (2021); así como King y Potenza (2019); el uso de videojuegos ha crecido de manera exponencial entre la población juvenil. En la misma línea, Abbasi, et al. (2021): señalan que en los últimos años se ha incrementado considerablemente la producción de videojuegos a nivel mundial, disponibles en dispositivos móviles, videoconsolas, laptops y computadoras personales.

Los adolescentes, en su tiempo libre, prefieren estar frente a un medio tecnológico con el objetivo de distraerse sanamente; sin embargo, pierden noción del tiempo, espacio y lugar, permaneciendo varias horas frente a algún medio tecnológico de manera constante durante semanas y meses consecutivos. Esta situación los lleva a abandonar sus actividades cotidianas por el videojuego que los atrajo por su contenido, generando una dependencia que se refleja en su conducta. En consonancia con esta problemática, Radio Programas del Perú (RPP, 2021): refiere que diversos estudios han documentado cómo el uso excesivo de los medios tecnológicos ha generado adicción a los videojuegos.

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Las estadísticas nacionales evidencian la magnitud de esta problemática. En función de los datos del Ministerio de Salud reportados por Acuña (2020): en 2018 se atendieron 2233 casos de adicción a videojuegos, cifra que aumentó a 3099 casos en 2019, de los cuales 1051 corresponden a pacientes adolescentes, siendo los varones quienes presentan mayor dependencia. Por su parte, Andrade, Carbonell y López (2019): en su estudio sobre variables sociodemográficas relacionadas con las adicciones a videojuegos, afirman que los hombres tienen mayor probabilidad de desarrollar este tipo de dependencia.

El entorno familiar desempeña un rol fundamental en el desarrollo de adicciones. Al respecto, Peceros (2021): concluye que en familias monoparentales existe un nivel medio de control, medida, abuso y tolerancia hacia los videojuegos, además de un alto nivel de dificultad asociada; mientras que en hogares constituidos se observa un bajo nivel en las cuatro dimensiones evaluadas.

Los adolescentes que permanecen constantemente expuestos a videojuegos con contenido violento interiorizan valores contrarios a la armonía social. Al respecto, López-Gómez, Rial-Boubeta, Marín-Suelves y Rodríguez-Rodríguez (2022); documentan esta relación, en tanto que Quwaider, Alabed y Duwairi (2019); sostienen que el desarrollo de comportamientos agresivos constituye una consecuencia del uso de videojuegos violentos. Estos videojuegos también se asocian con alteraciones en la irritabilidad, los procesos cognitivos, el afecto, la conducta, la empatía y la conducta prosocial.

Este estudio aborda dos variables: adicción a videojuegos y agresividad. Sobre la agresividad, Bandura y Walters (1987): refieren que es una conducta congénita mediada por reforzadores que genera daño, con el propósito de ofender y lastimar a otra persona como consecuencia del bajo control de las propias acciones. De forma similar, Silva, Barchelot y Galván (2021); junto con Lin, Yu, Chen, Zhang, Cao y Liu (2020); la definen como un

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

patrón conductual que se mantiene mediante el modelamiento y el refuerzo social.

Desde la teoría del aprendizaje social, Villagómez, Bonilla, Bonilla y Torres (2023): exponen que la conducta agresiva se asimila mediante la observación o imitación, siendo la conducta humana interactiva y recíproca entre las influencias cognitiva, conductual y ambiental. Por otro lado, Socastro-Gómez y Jiménez (2019): han identificado tipologías precipitantes y explicativas de la agresividad, como la educación y el temperamento. En una revisión de la literatura, Cordero (2022); destaca que la agresividad en adolescentes ha sido ampliamente estudiada en el contexto escolar, mientras que Gallarin, Torres-Gómez y Alonso-Arbiol (2021); resaltan la influencia del apego y las prácticas parentales en el desarrollo de conductas agresivas.

Sobre la adicción a videojuegos, Rodríguez y García (2021): refieren que el uso excesivo genera escasa actividad física, problemas de sueño, dificultades de concentración, problemas para relacionarse con otros individuos, además de trastornos de depresión y ansiedad. A su vez, Malander (2019): añade que el sometimiento al videojuego inicia cuando el momento de distracción se convierte en uso desmedido, perturbando las relaciones interpersonales.

Los videojuegos poseen gran aceptación debido a su forma atrayente, diseños alegres y entretenidos, rapidez, diversidad de gráficos e imágenes realistas. La incitación emocional al subir de nivel, el ambiente seductor y atractivo, el contenido transformador y la interacción con otros jugadores donde existen desafíos y metas por cumplir, constituyen refuerzos positivos que incrementan la constancia en el uso, generando sometimiento y culminando en adicción.

La justificación de este trabajo radica en su utilidad teórica y práctica. Posee validez teórica y confiabilidad de los test psicológicos utilizados; a nivel práctico, representa una contribución para los psicólogos clínicos al adaptarse

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

al distrito de Chulucanas, permitiendo detectar oportunamente los casos de adicción a videojuegos en relación con la agresividad y brindando orientación a los familiares de los estudiantes. Cabe destacar que en el Perú son muy pocos los profesionales que muestran interés en esta línea de investigación.

Considerando el panorama descrito, donde la adicción a videojuegos emerge como un problema creciente con potenciales efectos en la conducta de los adolescentes, surge la siguiente interrogante: ¿En qué medida la adicción a videojuegos predice la conducta agresiva en adolescentes del distrito de Chulucanas?.

En función de lo anteriormente planteado, el objetivo general del presente trabajo es: determinar en qué medida la adicción a videojuegos predice la conducta agresiva en adolescentes. Se plantea como hipótesis que la adicción a videojuegos predice significativamente la conducta agresiva en adolescentes del distrito de Chulucanas.

2. Metodología

El estudio se desarrolló en el distrito de Chulucanas, departamento de Piura, Perú, durante el año académico 2024. Se enmarcó dentro del paradigma positivista, el cual, para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018a): busca explicar los fenómenos mediante la identificación de relaciones causales entre variables, empleando métodos sistemáticos y objetivos para la recolección y análisis de datos.

El método empleado fue el hipotético-deductivo, que de acuerdo con Bernal (2010): parte de hipótesis derivadas de principios teóricos para contrastarlas con la realidad empírica, permitiendo confirmar o refutar las proposiciones iniciales mediante la observación sistemática. Este método resultó apropiado para examinar la relación predictiva entre la adicción a videojuegos y la conducta agresiva en la población adolescente estudiada.

El enfoque adoptado fue cuantitativo, caracterizado por Hernández-

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Sampieri y Mendoza (2018b): en la recolección de datos numéricos para probar hipótesis con base en la medición y el análisis estadístico, estableciendo patrones de comportamiento y probando teorías. Este enfoque permitió cuantificar las variables de estudio y determinar el grado de predicción entre la adicción a videojuegos y la agresividad mediante procedimientos estadísticos estandarizados.

El diseño de investigación fue no experimental, transeccional y correlacional-causal. Desde la perspectiva de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018c): los diseños no experimentales se caracterizan por observar los fenómenos tal como se presentan en su contexto natural sin manipulación deliberada de variables. El carácter transeccional implicó la recolección de datos en un único momento temporal, mientras que el alcance correlacional-causal permitió establecer relaciones de predicción entre las variables, identificando un modelo de causa-efecto entre la dependencia a videojuegos y las conductas agresivas.

La población estuvo conformada por estudiantes de tres instituciones educativas del nivel secundario del distrito de Chulucanas, sumando un total de 1500 alumnos. Se establecieron criterios de inclusión que comprendieron: estudiantes matriculados de tercero a quinto grado de secundaria, presencia durante la aplicación de los instrumentos, y consentimiento informado firmado por el padre, madre o apoderado. Los criterios de exclusión fueron: estudiantes que manifestaron no desear participar en el estudio, ausencia el día programado para la aplicación de instrumentos, y falta de autorización parental mediante el consentimiento informado.

La muestra quedó constituida por 305 estudiantes, determinada mediante fórmula para poblaciones finitas con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. El muestreo fue no probabilístico de tipo intencional por conveniencia, técnica que conforme a Otzen y Manterola (2017): permite seleccionar aquellos casos accesibles que aceptan ser

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - *100% Human-Generated Content*

incluidos, fundamentándose en la accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador.

Las variables estudiadas fueron la adicción a videojuegos como variable independiente y la conducta agresiva como variable dependiente. Para la medición de la adicción a videojuegos se utilizó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco, validado en población peruana por Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017): el cual evalúa cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, y dificultad de control.

Para medir la conducta agresiva se empleó el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry, adaptado al contexto peruano por Matalinares, M., Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari y Campos (2012), que evalúa cuatro dimensiones: agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad. Para la presente muestra, se calculó la confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose valores de $\alpha=0.92$ para el TDV y $\alpha=0.89$ para el AQ, lo cual indica una alta consistencia interna en ambos instrumentos.

La recolección de datos se realizó de manera presencial en las aulas de las instituciones educativas participantes. Previamente, se coordinó con las autoridades escolares y se obtuvo la autorización correspondiente. Los instrumentos fueron aplicados de forma colectiva durante el horario escolar, con una duración aproximada de 30 minutos por aula. Se garantizó el anonimato de las respuestas y se proporcionaron instrucciones claras a los participantes antes de iniciar la evaluación.

Para el procesamiento y análisis de los datos se empleó el software estadístico *IBM SPSS.* Se utilizaron técnicas de estadística descriptiva para caracterizar las variables mediante frecuencias y porcentajes. Para el análisis inferencial y la comprobación de hipótesis se aplicó el modelo de regresión lineal simple, que permitió determinar el grado de predicción de la variable independiente sobre la dependiente. El nivel de significancia estadística se

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

estableció en p<0,05.

El estudio contó con la aprobación del Comité de Ética de la Universidad César Vallejo, garantizando el cumplimiento de los principios éticos de investigación con seres humanos. Se respetaron los principios de autonomía, mediante el consentimiento informado; beneficencia, al buscar generar conocimiento útil para la intervención; no maleficencia, asegurando que la participación no causara daño a los estudiantes; y justicia, al tratar equitativamente a todos los participantes. La confidencialidad de la información recolectada se mantuvo durante todo el proceso.

3. Resultados

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos del análisis estadístico descriptivo e inferencial de las variables dependencia a videojuegos y agresividad en los 305 estudiantes que conformaron la muestra de estudio.

Tabla 1. Distribución de frecuencias de las dimensiones del Test de Dependencia a Videojuegos.

Dimensiones	Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Abstinencia	80 (26,2%)	43 (14,1%)	60 (19,7%)	62 (20,3%)	60 (19,7%)
Abuso y tolerancia	92 (30,2%)	31 (10,2%)	71 (23,3%)	51 (16,7%)	60 (19,7%)
Problemas asociados	116 (38,0%)	32 (10,5%)	48 (15,7%)	64 (21,0%)	45 (14,8%)
Dificultad de control	78 (25,6%)	50 (16,4%)	67 (22,0%)	51 (16,7%)	59 (19,3%)
Nota. n=305.					

Fuente: La Autora (2024).

La tabla 1 expone los resultados de las cuatro dimensiones del Test de Dependencia a Videojuegos. En la dimensión abstinencia, el 26,2% de los estudiantes (n=80) manifestó estar totalmente en desacuerdo, el 14,1% (n=43) un poco en desacuerdo, el 19,7% (n=60) se ubicó en la categoría neutral, el

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

20,3% (n=62) reportó estar un poco de acuerdo y el 19,7% restante (n=60) totalmente de acuerdo.

La dimensión abuso y tolerancia mostró que el 30,2% de los participantes (n=92) expresó estar totalmente en desacuerdo, seguido del 10,2% (n=31) un poco en desacuerdo. El 23,3% (n=71) se posicionó de manera neutral, el 16,7% (n=51) refirió estar un poco de acuerdo y el 19,7% (n=60) totalmente de acuerdo con los indicadores de esta dimensión.

En la dimensión problemas asociados a videojuegos, el 38,0% de los estudiantes (n=116) se ubicó en la categoría totalmente en desacuerdo, constituyendo el porcentaje más elevado entre todas las dimensiones evaluadas. El 10,5% (n=32) señaló estar un poco en desacuerdo, el 15,7% (n=48) adoptó una posición neutral, el 21,0% (n=64) indicó estar un poco de acuerdo y el 14,8% (n=45) totalmente de acuerdo.

En la dimensión dificultad de control, el 25,6% de los adolescentes (n=78) expresó estar totalmente en desacuerdo, el 16,4% (n=50) un poco en desacuerdo, el 22,0% (n=67) se mantuvo en posición neutral, el 16,7% (n=51) indicó estar un poco de acuerdo y el 19,3% (n=59) totalmente de acuerdo.

Tabla 2. Distribución de frecuencias de las dimensiones del Cuestionario de Agresividad.

Dimensiones	Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí
Agresividad física	72 (23,6%)	57 (18,7%)	57 (18,7%)	61 (20,0%)	58 (19,0%)
Agresividad verbal	67 (22,0%)	62 (20,3%)	56 (18,4%)	71 (23,3%)	49 (16,1%)
Ira	87 (28,5%)	41 (13,4%)	64 (21,0%)	60 (19,7%)	53 (17,4%)
Hostilidad	66 (21,6%)	61 (20,0%)	70 (23,0%)	49 (16,1%)	59 (19,3%)
Nota. n=305.					

Fuente: La Autora (2024).

La tabla 2 presenta la distribución de frecuencias correspondiente a las dimensiones del Cuestionario de Agresividad. En lo que respecta a la

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

dimensión agresividad física, el 23,6% de los estudiantes (n=72) reportó que los indicadores fueron completamente falsos para ellos, el 18,7% (n=57) los consideró bastante falsos, otro 18,7% (n=57) se ubicó en la categoría intermedia, el 20,0% (n=61) los percibió como bastante verdaderos y el 19,0% (n=58) los calificó como completamente verdaderos.

En la dimensión agresividad verbal, el 22,0% de los participantes (n=67) indicó que los enunciados fueron completamente falsos, el 20,3% (n=62) los consideró bastante falsos, el 18,4% (n=56) se posicionó de manera neutral, el 23,3% (n=71) los percibió como bastante verdaderos y el 16,1% (n=49) los valoró como completamente verdaderos.

En la dimensión ira, los resultados mostraron que el 28,5% de los adolescentes (n=87) señaló que los indicadores fueron completamente falsos, representando el porcentaje más alto de negación entre las dimensiones de agresividad. El 13,4% (n=41) los consideró bastante falsos, el 21,0% (n=64) mantuvo una posición neutral, el 19,7% (n=60) los percibió como bastante verdaderos y el 17,4% (n=53) los identificó como completamente verdaderos.

La dimensión hostilidad reveló que el 21,6% de los estudiantes (n=66) reportó que los enunciados fueron completamente falsos, el 20,0% (n=61) los consideró bastante falsos, el 23,0% (n=70) se ubicó en la categoría intermedia siendo este el porcentaje más elevado en esta dimensión, el 16,1% (n=49) los percibió como bastante verdaderos y el 19,3% (n=59) los calificó como completamente verdaderos.

Para dar respuesta al objetivo de investigación y determinar en qué medida la adicción a videojuegos predice la conducta agresiva, se procedió a realizar el análisis de regresión lineal simple, cuyos resultados se presentan en las tablas 3 y 4.

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Tabla 3. Coeficientes del modelo de regresión lineal de adicción a videojuegos sobre conducta agresiva.

Modelo	B	Error estándar	β	t	p
(Constante)	18,452	2,871	-	6,428	<0,001
Adicción a videojuegos	0,683	0,056	0,570	12,196	<0,001
Nota. Variable dependiente: Conducta agresiva. n=305.					

Los resultados del análisis de regresión lineal simple, expuestos en la tabla 3, evidenciaron que la adicción a videojuegos predice de manera estadísticamente significativa la conducta agresiva en los adolescentes evaluados. El coeficiente de regresión estandarizado (β=0,570) indicó una relación positiva moderada entre las variables, lo que significa que, a mayor nivel de adicción a videojuegos, mayor manifestación de conducta agresiva. El valor t=12,196 con una significancia p<0,001 confirmó que esta relación predictiva no se debe al azar. El coeficiente B=0,683 indicó que, por cada unidad de incremento en el puntaje de adicción a videojuegos, la conducta agresiva aumenta en promedio 0,683 unidades.

Tabla 4. Resumen del modelo de regresión lineal.

R	R^2	R^2 ajustado	Error estándar de la estimación
0,570	0,325	0,323	12,847
Nota. Variable predictora: Adicción a videojuegos. Variable dependiente: Conducta agresiva.			

El coeficiente de determinación (R^2=0,325), presentado en la tabla 4, reveló que el 32,5% de la variabilidad observada en la conducta agresiva de los estudiantes puede ser explicada por la variable adicción a videojuegos. El coeficiente de correlación múltiple (R=0,570) corroboró la existencia de una asociación positiva de magnitud moderada entre ambas variables.

Los hallazgos del análisis estadístico tanto descriptivo como inferencial demostraron que la adicción a videojuegos constituye un predictor significativo de la conducta agresiva en los adolescentes del distrito de Chulucanas. El análisis descriptivo reveló una distribución heterogénea en las respuestas de ambas variables, mientras que el modelo de regresión lineal confirmó la

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

capacidad predictiva de la dependencia a videojuegos sobre las manifestaciones de agresividad, explicando aproximadamente un tercio de la varianza observada en la variable dependiente.

4. Conclusiones

Los hallazgos aportan evidencia sobre la relación predictiva entre la adicción a videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes. El valor práctico de estos resultados radica en la posibilidad de implementar estrategias de detección temprana en el ámbito educativo, donde psicólogos y docentes pueden identificar patrones de uso problemático de videojuegos antes de que deriven en manifestaciones conductuales agresivas. Esta aplicación cobra especial relevancia en contextos escolares donde el acceso a dispositivos tecnológicos es cada vez más generalizado entre los estudiantes.

Lo novedoso de este estudio reside en su enfoque predictivo dentro de un contexto geográfico específico como el distrito de Chulucanas, donde las investigaciones sobre adicciones tecnológicas en adolescentes son escasas. A diferencia de estudios previos que se limitan a establecer correlaciones, este trabajo demuestra que la dependencia a videojuegos constituye un factor que anticipa la aparición de conductas agresivas, lo cual amplía la comprensión del fenómeno más allá de una simple asociación entre variables. Este hallazgo tiene implicaciones directas para el diseño de programas preventivos focalizados en la regulación del tiempo de exposición a videojuegos.

Los resultados obtenidos guardan coherencia con la tendencia observada en investigaciones realizadas en otros contextos latinoamericanos, donde se reporta una asociación entre el uso excesivo de videojuegos y diversas manifestaciones de agresividad. No obstante, existen diferencias en la magnitud de esta relación, lo cual puede atribuirse a factores socioculturales propios de cada población. Mientras algunos estudios enfatizan el rol de los

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - *100% Human-Generated Content*

contenidos violentos en los videojuegos, estos hallazgos sugieren que el patrón de uso problemático, independientemente del tipo de contenido, constituye el elemento central en la predicción de conductas agresivas.

Las limitaciones de este estudio deben considerarse al interpretar los resultados. El muestreo no probabilístico restringe la generalización de los hallazgos a otras poblaciones adolescentes, por lo que las conclusiones deben interpretarse dentro del contexto específico del distrito de Chulucanas. El diseño transeccional tampoco permite establecer relaciones de causalidad definitivas, sino únicamente de predicción en un momento determinado. La utilización exclusiva de instrumentos de autoinforme puede introducir sesgos relacionados con la deseabilidad social, particularmente en la variable agresividad. Pese a ello, la validez de los resultados se sustenta en el uso de instrumentos estandarizados y adaptados al contexto peruano, así como en el rigor metodológico aplicado durante la recolección y análisis de datos.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el estudio a poblaciones de diferentes regiones del país con el propósito de contrastar los hallazgos y evaluar posibles variaciones tal y como indica el contexto socioeconómico y cultural. Sería conveniente incorporar diseños longitudinales que permitan evaluar la evolución de la relación entre adicción a videojuegos y agresividad a lo largo del tiempo, identificando momentos críticos de vulnerabilidad. También se sugiere explorar variables mediadoras como el control parental, el clima familiar y las habilidades socioemocionales, las cuales podrían modular la relación entre las variables estudiadas.

De igual modo, sería valioso incluir metodologías mixtas que complementen los datos cuantitativos con información cualitativa sobre las experiencias y percepciones de los adolescentes respecto al uso de videojuegos.

La adicción a videojuegos predice significativamente la conducta agresiva en los adolescentes del distrito de Chulucanas, confirmando la

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

hipótesis planteada y cumpliendo el objetivo propuesto en esta investigación. El modelo de regresión lineal evidenció que el 32,5% de la variabilidad en la conducta agresiva es explicada por la dependencia a videojuegos, con un coeficiente de predicción estadísticamente significativo (β=0,570, p<0,001). Los adolescentes que presentan patrones de dependencia hacia los videojuegos exhiben mayor probabilidad de manifestar conductas agresivas, evaluadas a través de las dimensiones física, verbal, ira y hostilidad.

Estos hallazgos fundamentan la necesidad de implementar intervenciones psicoeducativas dirigidas tanto a los estudiantes como a sus familias, orientadas a promover un uso responsable de los videojuegos y a desarrollar estrategias de autorregulación conductual que prevengan el desarrollo de patrones adictivos y sus consecuencias en el comportamiento social de los adolescentes.

5. Referencias

Abbasi, A., Rehman, U., Afaq, Z., Rafeh, M., Hlavacs, H., Mamun, M., & Shah, M. (2021). ***Predicting video game addiction through the dimensions of consumer video game engagement: quantitative and cross-sectional study.*** *JMIR Serious Games, 9*(4), 1-20, e-ISSN: 2291-9279. Retrieved from: https://doi.org/10.2196/30310

Acuña, J. (2020). **Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos.** Perú: Editorial Perú21.

Andrade, B., Guadix, I., Rial, A., & Suárez, F. (2021). **Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades.** Madrid, España: UNICEF España.

Andrade, L., Carbonell, X., & López, V. (2019). **Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos.** *Health and Addictions, 19*(1), 1-10, e-ISSN: 1578-5319. Recuperado de: https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Bandura, A., & Walters, R. (1987). **Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad.** ISBN: 84-206-2074-2. España: Alianza Editorial.

Bernal, C. (2010). **Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales.** 3ra edición, ISBN: 978-958-699-128-5. Colombia: Pearson Educación.

Cordero, P. (2022). **La agresividad en los escolares adolescentes: una revisión de la literatura científica del 205 al 2020.** *Conrado, 18*(84), 202-206, e-ISSN: 1990-8644. Cuba: Editorial Universo Sur.

Gallarin, M., Torres-Gómez, B. & Alonso-Arbiol, I. (2021). ***Aggressiveness in adopted and non-adopted teens: the role of parenting, attachment security, and gender.*** *International Journal Environment Reserch Public Health, 18*(4), 1-15, e-ISSN: 1660-4601. Retrieved from: https://doi.org/10.3390/ijerph18042034

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018a,b,c). **Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.** ISBN: 978-1-4562-6096-5. Ciudad de México, México: Editorial McGraw-Hill Education.

King, D., & Potenza, M. (2019). ***Not playing around: gaming disorder in the international classification of diseases (ICD-11).*** *Journal of Adolescent Health, 64*(1), 5-7, e-ISSN: 1054-139X. Retrieved from: https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.10.010

Lin, S., Yu, C., Chen, J., Zhang, W., Cao, L., & Liu, L. (2020). ***Predicting adolescent aggressive behavior from community violence exposure, deviant peer affiliation and school engagement: a one-year longitudinal study.*** *Children and Youth Services Review, 111,* 104840, e-ISSN: 1873-7765. Retrieved from: https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.104840

López-Gómez, S., Rial-Boubeta, A., Marín-Suelves, D., & Rodríguez-Rodríguez, J. (2022). **Videojuegos, salud, convivencia y adicción.**

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

¿Qué dice la evidencia científica?. *Psychology, Society & Education, 14*(1), 45-54, e-ISSN: 1989-709X. Recuperado de: https://doi.org/10.21071/psye.v14i1.14178

Malander, N. (2019). **Adicciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las prácticas parentales.** *Drugs and Addictive Behavior, 4*(1), 25-45, e-ISSN: 2463-1779. Colombia: Universidad Católica Luis Amigó.

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., & Campos, A. (2012). **Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry.** *Revista de Investigación en Psicología, 15*(1), 147-161, e-ISSN: 1609-7475. Recuperado de: https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). **Técnicas de muestreo sobre una población a estudio.** *International Journal of Morphology, 35*(1), 227-232, e-ISSN: 0717-9502. Recuperado de: https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037

Papalia, D., & Martonell, G. (2021). **Desarrollo humano.** 14.ª edición, ISBN: 978-1456284893. México: McGraw-Hill.

Peceros, K. (2021). **Dependencia a los videojuegos en estudiantes de familias monoparentales y parentales en Lima.** Tesis. Perú: Universidad Femenina del Sagrado Corazón.

Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). ***The impact of video games on the players behaviors: a survey.*** *Procedia Computer Science, 151,* 575-582, e-ISSN: 1877-0509. Retrieved from: https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077

Rodríguez, M., & García, F. (2021). **El uso de videojuegos en adolescentes. un problema de salud pública.** *Enfermería Global, 20*(2), 557-574, e-ISSN: 1695-6141. Recuperado de: https://doi.org/10.6018/eglobal.438641

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

RPP (2021). **Minsa: Se ha registrado un incremento de adicción a videojuegos en niños y jóvenes durante la pandemia.** Radio Programas del Perú. Perú: GRUPORPP. S.A.C.

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). **Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana.** *Universitas Psychologica, 16*(4), 1-13, e-ISSN: 1657-9267. Recuperado de: https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd

Silva, C., Barchelot, L., & Galván, G. (2021). **Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana.** *Psicogente, 24*(46), 1-22, e-ISSN: 2027-212X. Recuperado de: https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4498

Socastro-Gómez, A., & Jiménez, A. (2019). **Agresividad impulsiva y proactiva, moldes mentales y rasgos de personalidad en adolescentes.** *Behavior & Law Journal, 5*(1), 31-39, e-ISSN: 2444-4170. Recuperado de: https://doi.org/10.47442/blj.v5.i1.66

Villagómez, A., Bonilla, L., Bonilla, G., & Torres, T. (2023). **El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía.** *Polo del Conocimiento. Revista científico - profesional, 8*(5), 1286-1307, e-ISSN: 2550-682X. Ecuador: Coni.

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.37.11.220-238
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Gabriela Beatríz Suárez Fiestas
e-mail: gabrielasuarezfiestas@gmail.com



Nacida en Chulucanas, Perú, el 17 de diciembre del año 1993. Licenciada en Psicología; con Maestría en Psicología educativa; Diplomado en Formación de Promotores en la lucha contra la violencia hacia la mujer con enfoque de género por la Universidad Marcelino Champagnat (UMCH) en el año del 2020 al 2021; Curso de especialización en Estrategias para implementar el programa integral de prevención de la violencia en el entorno escolar por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) en el año 2023; Especialidad en Gestión en convivencia escolar y tutoría por la Universidad Continental (UC) en el año 2021 al 2022; curso de la Segunda especialidad en Psicología Jurídica y Forense desde el 2024 hasta la actualidad; actualmente laboro en el cargo de especialista de convivencia escolar en la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL), Chulucanas, Piura, Perú.

El contenido de este manuscrito se difunde bajo una Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Nº 37 - Agosto-Octubre 2025 - pág. 220/238
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361