

## CONDUCTAS DE ADICCIÓN A VIDEOS JUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

### BEHAVIORS OF ADDICTION TO VIDEO GAMES AND ITS RELATIONSHIP WITH AGGRESSIVENESS IN SECONDARY STUDENTS

-  Geiner Iván Guevara Coronel <sup>1a</sup>  
 Anita Maribel Valladolid Benavides <sup>2b</sup>  
 Lino Elías Fernández Bonilla <sup>2c</sup>  
 Cruz Emérita Olaya Becerra <sup>3d</sup>  
 Oscar Calixto La Rosa Feijoo <sup>4e</sup>



Fecha de Recepción : 20 de junio del 2021  
Fecha de Aceptación: 05 de octubre del 2021  
DOI : <https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>

#### Resumen

*El estudio, planteó como objetivo “encontrar la relación entre la adicción a los juegos de video y la agresividad en los estudiantes del primer año de secundaria.”. La metodología empleada, fue descriptiva correlacional, la cantidad del trabajo, estuvo compuesta por 49 estudiantes comprendidos entre los 11 y 12 años de edad; los recursos empleados para evaluar el comportamiento de las variables, fueron: “el test de dependencia a videojuegos”, el cual tiene una confiabilidad de 0.79; así también se empleó el cuestionario de agresión, que se adaptó y estandarizó a la realidad de nuestro país, con confiabilidad 0.83”. Los resultados obtenidos mostraron que en los valores sobre la variable adicción a los video juegos, el nivel es normal y leve; en la variable agresividad, se encontró que los niveles son bajos y muy bajos señalándose que los estudiantes no presentan conductas de agresividad. La conclusión indica que “existe relación entre las variables estudiadas en la población participante” obteniéndose índice de correlación de Pearson de 0,777, mostrando una relación positiva significativa entre la población de estudio.*

**Palabras claves:** comportamiento, niveles de videojuegos, conductas agresivas.

#### Abstract

*The study's objective is to "find the relationship between addiction to video games and aggressiveness in first-year high school students." The methodology used was descriptive correlational, the work sample consisted of 49 students between 11 and 12 years of age; The instruments used to evaluate the behavior of the variables were: "the video game dependence test", which has a reliability of 0.79; thus, the aggression questionnaire was also used, which was adapted and standardized to the reality of our country, with a reliability of 0.83 ". The results obtained showed that in the values on the variable addiction to video games, the level is normal and mild; In the aggressiveness variable, it was found that the levels are low and very low, indicating that the*

---

<sup>1</sup>Institución Educativa Algarrobos, Chiclayo, Perú

<sup>2</sup>Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central "Juan Santos Atahualpa": Satipo, Junín, Perú

<sup>3</sup>Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú

<sup>4</sup>Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes – Perú

<sup>a</sup> Magister en Psicología educativa, [geinerguevar2019@gmail.com](mailto:geinerguevar2019@gmail.com)

<sup>b</sup> Magister en Educación: Tecnologías de información y comunicaciones, [anibel28400@hotmail.com](mailto:anibel28400@hotmail.com)

<sup>c</sup> Doctor en Administración, [lfernandez@uniscjsa.edu.pe](mailto:lfernandez@uniscjsa.edu.pe)

<sup>d</sup> Magister en Docencia y Gestión Educativa, [meryolaya@hotmail.com](mailto:meryolaya@hotmail.com)

<sup>e</sup> Doctor en Educación, [larosafe@gmail.com](mailto:larosafe@gmail.com)

students do not present aggressive behaviors. The conclusion indicates that "there is a relationship between the variables studied in the participating population" obtaining a Pearson correlation coefficient of 0.777, showing a significant positive relationship between the study population.

**Keywords:** *behavior, video game levels, aggressive behaviors.*

## 1. Introducción

Las tecnologías modernas se han convertido en algo tan rutinario en la vida humana transformando sus prácticas tradicionales. Teniendo esto en cuenta, se presta especial atención al juego porque una forma que permite el desarrollo de algunos aspectos en los niños, ello les permite establecer relaciones con sus compañeros, obtener normas de convivencia y manejar las respuestas emocionales que experimentan en las interacciones personales (González, 2021). Gómez et al (2016) señalan que las tecnologías pueden traer ventajas y desventajas dentro del ámbito educativo pudiendo ser aprovechadas para en el proceso pedagógico.

El auge tecnológico, está brindando nuevas formas de jugar en los niños y adolescentes, cada vez se están creando nuevos videojuegos que tiene muchos seguidores (Salas, 2021). Estos juegos permiten el uso de consolas e Internet con diferentes conocimientos o desconocidos de su ciudad o de cualquier lugar. El mundo está en un contexto de virtualidad, donde las posibilidades y riesgos ilimitados, porque en diferentes ocasiones vistas, algunos casos suelen tener lugar sin la debida orientación de los padres. Rodríguez y García, (2020) indican que los video juegos utilizados en exceso, pueden presentar problemas en la parte social, psicológica y fisiológica de los niños y jóvenes.

Lo mencionado anteriormente, señala que un uso incorrecto conducirá a la sumisión de los videojuegos y provocará una sucesión de dificultades a quienes se vean afectados por ellos (Carbonell, 2014). De esta manera, la gente se interesó en investigar el exceso a los juegos de video teniendo en cuenta que se presente indicadores de violencia. Este es un tema de gran trascendencia en el país en los últimos años, la actividad suele ser considerada un vicio inocente (Vallejos & Capa, 2019)

Con base en esta realidad se ha realizado una revisión detallada, y es claro que la los antecedentes observados, se han enfocado en población infantil y juvenil, por lo que es importante que se deben actualizar los datos sobre estudios relacionados al tema. Buiza et al. (2017) señalaron que en España las intervenciones para adolescentes que juegan a videojuegos se llevan a cabo a nivel neurobiológico y psicosocial, y destacaron que el bajo rendimiento en estas áreas es un factor que conduce al desarrollo de adicciones.

Rojas y Ruesta (2017) informaron que, en forma especial, los videojuegos, tienen buenas condiciones para atrapar a los jugadores y hacerlos adictos. De igual forma, Vara (2018) enfatizó que se presenta una correspondencia positiva entre las variables planteadas en el estudio. Se señala claramente que el alto potencial de adictividad de los videojuegos es el principal motivo para oponerse a su uso, pues si no existen restricciones claras, falta de control y conducción estrecha, podrían combinarlas con la violencia social (Carbonell, 2020). Otros estudios, mencionan que los video juegos, están presentando riesgos e la salud de los jóvenes de hoy, producen un alto grado de agresión, en el cual se están generando comportamientos de agresividad entre compañeros o juegos habituales en el aula (Marco & Chóliz, 2013).

Por ello, es necesario estudiar la correlación entre “la exageración del video juego y su reacción a la generación de la violencia entre los niños” de una institución educativa, aquí está la pregunta de investigación actual: desde la Institución Educativa Pimentel Algarrobos ¿Los videojuegos y la agresividad de los estudiantes de secundaria?

Las investigaciones actuales sobre el abuso de los videojuegos tienen como objetivo “demostrar el impacto” que tiene en la agresión de los estudiantes cuando interactúan con sus compañeros y familiares (López et. al, 2015). Esto permite aclarar la forma de cómo se relacionan las variables, lo que ayudará a tener mejores formas de convivencia entre los jóvenes estudiantes y aumentar el control sobre el uso de esta forma de distracción (Gonzálvez et. al, 2017).

En el mismo sentido, la investigación teórica actual es razonable porque intenta resumir las contribuciones bibliográficas aportados por diferentes autores y sus teorías de investigación sobre estas variables, recoger los argumentos que plantean, y poder reiterarlos o compararlos con logros. Como resultado, se ha producido una nueva perspectiva teórica el comportamiento adictivo que presenta los videos juegos en el desarrollo de la agresión. (Carlos et. al, 2017)

La base metodológica de esta investigación cumple los rigores de la investigación científica propuesto, este es un tipo de investigación básica que utiliza métodos cuantitativos y tiene un diseño descriptivo relevante que permite recabar información objetiva, verdadera y relevante sobre las variables estudiadas (Cadena-Iñiguez et. al, 2017).

Los resultados obtenidos, señalan que se deben considerar acciones en la implementación de actividades para promover la utilización de los videojuegos de manera responsable y adecuada al entorno educativo por beneficios que se pueden obtener (Núñez-Barriopedro et. al, 2020). Por ello es importante que los docentes deben tener en cuenta que en un mundo moderno donde las tecnologías cada vez están adquiriendo protagonismo y los jóvenes se identifican con el uso de medios para su diversión en sus momentos de ocio, se encuentre estrategias para fortalecer los aprendizajes mediante el uso de los video juegos (Mojena y Salcines, 2021).

En esta parte, se incluyen fundamentalmente planificar y ejecutar planes de prevención para promover la utilización responsable de tecnología en la que se dé la sensibilización utilizando diferentes estrategias como discursos, coloquios, discusiones, publicaciones o carteles que ayuden a promover los resultados de los efectos negativos del uso de videojuegos (Prendes y Cerdán, 2021).

El objetivo propuesto, es “determinar la correlación entre la adicción a los juegos de video y la agresividad de los estudiantes de secundaria de la institución educativa Colegio Algarrobos, Pimentel”, siendo este el primer punto para determinar el grado de adicción y agresividad hacia los juegos de video. Finalmente, como supuesto general, se indica que se encuentra una relación directa entre la adicción a los juegos de video y la agresión entre los alumnos de educación secundaria.

## **2. Material y métodos**

La investigación según la clasificación dada por la “Comisión Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (2018)” es fundamental donde busca establecer relaciones a través de aspectos básicos de fenómenos, hechos observables o entidades.

El método utilizado por Hernández, et al (2014) en este estudio es cuantitativo debido a que se hace una revisión de fuentes de información, se utiliza el análisis estadístico descriptivo para definir los las

características encontradas en las variables. La investigación es de tipo descriptiva; se estudió una muestra de 49 estudiantes de primer año de secundaria (12 a 17 años). Se emplearon como instrumentos para evaluar las variables: “el test de dependencia a video juegos de Marco y Choliz que obtuvo un grado de confiabilidad de 0.79”; así también se aplicó “el cuestionario de agresión de Buss y Perry que obtuvo una confiabilidad de 0.83”; los instrumentos aplicados, fueron validados por jueces profesionales en psicología, expertos en investigación. El proceso de recolección de datos, tuvo como primera acción, el permiso a las autoridades institucionales informándoseles también a los padres sobre el estudio realizado, la aplicación de los instrumentos, fue, mediante el sistema virtual enviándosele a cada participante a su correo electrónico y realizándose una llamada para confirmar la participación. Al análisis los datos, se realizó mediante el uso de programa IBM SPSS en su versión 25.

### 3. Resultados

Adicción de los video juegos

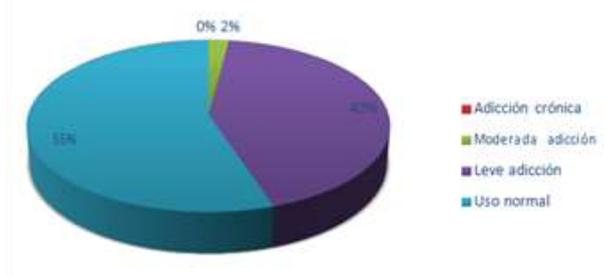


Figura .1 Niveles de adicción de videojuegos.

**Interpretación.** Se muestra que el 55% de alumnos tiene un nivel normal de uso de los juegos de video, lo que indica que esta proporción de estudiantes suele tener suficiente control sobre el uso de los juegos de video. En segundo lugar, hay un 43% de adicciones leves, lo que indica que esta proporción de estudiantes tiende a exceder el tiempo que dedica a jugar. Finalmente, solo el 2% de los estudiantes tiene un grado moderado de adicción a videojuegos, lo cual indica que esta proporción de estudiantes no tiene suficiente control sobre la utilización de videojuegos, lo que trae algunas dificultades a otras actividades normales de su vida diaria.

### Agresividad a videojuegos

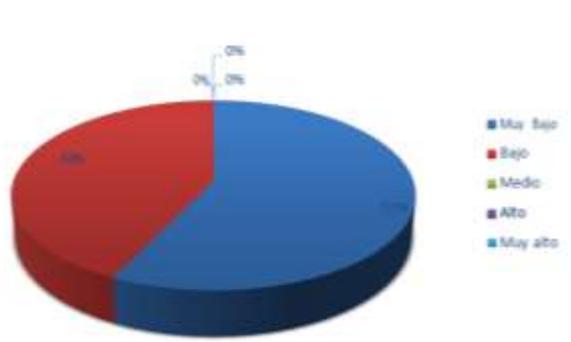


Figura 2. Niveles de agresividad a videojuegos.

**Interpretación:** En la figura 2 se muestra el nivel de agresividad general de los estudiantes de primer año de la institución educativa Pimentel Algarrobos. El 57% de los estudiantes tiene un nivel de agresividad muy bajo, lo que indica que este porcentaje de estudiantes no suele presentar un comportamiento agresivo. En segundo lugar, hay un 43% de adicciones leves, lo que indica que esta proporción de estudiantes tiende a mostrar pocas conductas agresivas.

**Tabla 1.**

*Correlación entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad*

<i>Adicción a los videojuegos</i>	<i>Agresividad</i>
Coefficiente de correlación de Pearson (p)	.777
Sig. (bilateral)	.01
N	49

**Interpretación:** La tabla 1 señala que “el coeficiente de correlación entre las variables de investigación es de 0,777, lo que indica que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad de los estudiantes participantes”.

#### 4. Discusión

De acuerdo con el objetivo general, al analizar los resultados entre la adicción a los videojuegos y la agresión, encontramos que existe una correlación entre estas dos variables, lo que considera que estas variables se correlacionan significativamente entre los niños de secundaria, preparatoria y secundaria.

Si bien el nivel de adicción y agresión en estudiantes que participan en la investigación es bajo, la relación entre estas variables es la misma; esto es comprensible porque se trata de un grupo de personas con diferentes edades, niveles educativos y entornos sociales, que participan en este. Es por esto que los estudiantes de secundaria (adolescentes) pueden exceder el tiempo que dedican a los videojuegos si tienen estas adicciones, pero esto significa que afecta la falta de comportamiento agresivo, ya que no tienen ningún problema con el uso de los videojuegos. sin síntomas característicos de adicción, especialmente agresividad, que es un estudio variable estudiado en este estudio.

En el mismo sentido, los resultados obtenidos son diferentes a los de León (2015) quien indica que, no existe correlación entre las variables de video juegos y agresión en estudiantes, es decir que, si bien el grado de dependencia a los juegos de video es bajo, esto presenta un nivel de relación de bajo grado de comportamiento agresivo de los estudiantes, lo que deja clara la relación entre variables.

Así mismo, los hallazgos son consistentes con la investigación realizada por Remigio, (2017), en la que intentó “determinar la relación entre la agresión de los estudiantes” de dos instituciones públicas de Los Olivos y su dependencia de los videojuegos, encontrándose una correlación directa entre agresividad de los estudiantes estudiados. y las variables de adicción a los juegos de video.

Además, coincidiendo con otro hallazgo, Pérez y Prado desarrollaron una encuesta en 2014 para “determinar la relación entre el uso de videojuegos” por parte de los escolares en la localidad de La Esperanza en la ciudad de Trujillo y el comportamiento agresivo. Los estudiantes que participan en el estudio tienen una relación altamente representativa entre el uso de videojuegos y comportamiento agresivo.

Con relación al primer objetivo, se encontró que un número considerable de estudiantes tenían un nivel de uso normal de los videojuegos. y un nivel de adicción leve, que excedió su nivel de adicción, que durante el tiempo de contacto no afectará de manera significativa sus actividades sociales y

familiares y controlará sus impulsos, lo que conduce a no mostrar un comportamiento agresivo entre los estudiantes participantes del estudio.

Por otro lado, en estudio realizado por Puma y Vilca (2014) descubrieron que, en un grupo de jóvenes, la mayoría de los estudiados, lo usa normalmente, porque generalmente juegan de una a dos horas a la semana, jugando con sus amistades más cercanas. Se puede decir que, aunque los adolescentes dedicar tiempo a jugar juegos en una semana, pero esto no asegura que existan serias dificultades para usar videojuegos o posibles síntomas de adicción. Teniendo esto en cuenta, se puede decir que el grado de adicción a los videojuegos es bajo y los signos de diferenciación de este problema no son evidentes, existe una correlación entre la existencia (Gentile et al., 2014a).

Así mismo, se puede decir que una dependencia baja a los videojuegos conducirá a utilizar en forma inadecuada los medios, pero no afectará significativamente las actividades sociales de las personas; por lo tanto, independientemente de que exista un comportamiento agresivo. Esto se puede entender a partir de la relación familiar y el desarrollo personal que reciben en casa y en la escuela. Además, cabe destacar que, como medio de entretenimiento de uso frecuente, los videojuegos han perdido su atractivo original para las personas, pero con el tiempo, este tipo de actividad se transformara en algo que luego no tenga mucha importancia.

De igual manera, se señala que, las personas que presentan poco nivel de uso de juegos de video, no prefieren entablar relaciones a través de este medio, y tienen el mismo valor emocional cuando tratan con amigos o extraños que usan videojuegos; haciendo que esta actividad no sea estimulante y por lo tanto puede causar cambios significativos en el comportamiento que se tienen en las relaciones con los demás. Además, las personas con bajos niveles de adicción tienen muy poca tolerancia y capacidad de abstinencia, lo que hace que sus síntomas (si están presentes) no impidan a la persona realizar sus actividades normales. Esto significa que estos estudiantes no participarán en un comportamiento agresivo.

De acuerdo con el objetivo primero que se presenta, se trata de “determinar el nivel de agresión de los estudiantes que participaron en este estudio”, se encontró que la mayor proporción de estudiantes tenía un nivel de agresión muy bajo, mientras que otra proporción importante de estudiantes tenía un nivel bajo. de agresión. Agresividad. Agresividad, es decir, la mayoría de las personas estudiadas no exhibió el comportamiento agresivo mencionado por Bass y Perry, citado por García (2019).

La investigación muestra que la participación estudiantil en este estudio ha recibido el refuerzo y concientización para mejorar sus habilidades sociales sin verse afectados por los juegos de video que utilizan, ni tendrán un alto nivel de agresión. Esto es consistente con la investigación realizada por Puma y Vilca (2014), quienes señalan que, en su escala general, las variables agresivas de los escolares en diferentes dimensiones se encuentran en niveles bajo y medio, y la mayoría de los adolescentes también se encuentran en el mismo nivel que los niños. nivel general. escala.

De acuerdo con el siguiente objetivo, “busca para determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión se encontró que el coeficiente de correlación de Pearson fue de 0,777”, lo que indica que existe una correlación positiva entre las variables estudiadas en la población y es estadísticamente representativo. Estos resultados son consistentes con los resultados de diferentes encuestas citadas como antecedentes en esta encuesta, en las cuales se encuentra que existe una correlación entre el uso problemático de videojuegos violentos y el nivel de agresión de los adolescentes, y esta relación es estadísticamente relevante.

## 5. Conclusiones

De acuerdo a la obtención de los resultados en la evaluación de las variables de a la dependencia a los juegos de los alumnos del primer año de la localidad de Pimentel mostraron que el nivel más frecuente presentado por los estudiantes estudiados fue el uso normal de videojuegos y la más mínima dependencia, por tanto, se puede decir que la población de estudio no abusó de los videojuegos.

En cuanto a las variables agresivas, el diagnóstico mostró que los estudiantes con mayor frecuencia en este estudio tenían niveles de agresividad extremadamente bajos y bajos, por lo que se considera que la mayoría de los estudiantes no mostraron conductas agresivas graves.

El estudio confirmó "la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión entre los estudiantes de primer del primer año de secundaria de la Institución Educativa Pimentel Algarrobos". Además, se encontró que "el coeficiente de correlación de Pearson fue de 0,777", lo que indica que existe una correlación positiva y significancia estadística entre las variables participantes en el estudio poblacional, y aclara el tipo de relación entre variables de investigación.

## 6. Referencias

- Adan, A. (2012). *Functional and dysfunctional impulsivity in young binge drinkers*. *Adicciones*, 17-22.
- Alonso, C., & Romero, E. (2017). *El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes*. *Personalidad y problemas asociados* (págs. 62-70). Madrid: Actas Españolas de Psiquiatría. Obtenido de <https://www.actaspsiquiatria.es/repositorio/19/106/ESP/19-106-ESP-62-70-502038.pdf>
- Álvarez, M. (2020). *La Vanguardia*. Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/sucesos/20190308/46894439667/jose-rabadan-asesinocatana-crimen-padres-hermana-libre-reinsertado-lascaras-del-mal.html> American
- Bailey, K., West, R., & Kuffel, J. (2013). *What would my avatar do? Gaming, pathology, and risk decision making*. *Frontiers in Psychology*, 4, 609. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00609>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Nueva York:Prentice Hall.
- Brockmyer, J. (2015). *Playing violent video games and desensitization to violence*. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24, 65-77.
- Buiza , C., García, A., Alonso, A., Ortiz, R., Guerrero, M., Gonzales, I., & Hernández, I. (2017). *Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas*. *Psicología Educativa*, 29, 129 - 136. Obtenido de <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). *The aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Cadena-Iñiguez, Pedro, Rendón-Medel, Roberto, Aguilar-Ávila, Jorge, Salinas-Cruz, Eileen, Cruz-Morales, Francisca del Rosario de la, & Sangerman-Jarquín, Dora Ma. (2017). *Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales*. *Revista mexicana de ciencias agrícolas*, 8(7), 1603-1617. Recuperado en 17 de agosto de 2021, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-09342017000701603&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-09342017000701603&lng=es&tlng=es).

- Carballo, M., & Guelmes, E. (2016). *Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación*. *Revista universidad y sociedad -Scielo*, 8(1). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-362020160001000218](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-362020160001000218)
- Carbonell, X. (2014). *La adicción a los videojuegos en el DSM-5*. *Adicciones*, 63(3), 91-95. Obtenido de [http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell\\_EDIT-1.pdf](http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf)
- Carbonell, Xavier (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26 (2), 91-95. [Fecha de Consulta 12 de agosto de 2021]. ISSN: 0214-4840. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289131590001>
- Carbonell, Xavier (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo*, 41 (3), 211-226. [Fecha de Consulta 12 de agosto de 2021]. ISSN: 0214-7823. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77865632008>
- Carlos Buiza-Aguado, Alfonso García-Calero, Araceli Alonso-Cánovas, Paloma Ortiz-Soto, Miguel Guerrero-Díaz, Manuel González-Molinier, Ignacio Hernández-Medrano, (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, Volumen 23, Issue 2, Pages 129-136, ISSN 1135-755X. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>. (<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135755X17300179>)
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica: "Pautas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación"*. Lima: San Marcos.
- Collins, E. y Freeman, J. (2013). ¿Se diferencian los jugadores de videojuegos problemáticos y no problemáticos en extraversión, rasgo de empatía, capital social y tendencias prosociales? *Computers in Human Behavior*, 29 (5), 1933-1940. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.002>
- Consejo Nacional de Ciencia, T. e. (2020). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sinacyt*. Lima: Portal de transparencia standar. Obtenido de [https://portal.concytec.gob.pe/images/renacytreglamento\\_renacyt\\_terminacion\\_final.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/renacytreglamento_renacyt_terminacion_final.pdf)
- De Oliveira, N., Mena, A. J., y de Lima, I. I. (2018). Efectos de los géneros de videojuegos en la cognición de adultos sanos: Una revisión sistemática. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 10(3), 19–29. <https://doi.org/10.5579/rnl.2018.455>
- Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O., & Sears, R. (1938). *Frustration and aggression*. New Haven: Yale University Press.
- Farfán, L., & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una Institución educativa privada y*
- Fernández - Fuentes, A., Fuertes, A., Fernández - Rouco, N., & Orgaz, B. (19 de mayo de 2019). *Science Direct*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0190740918310521>
- Fuentes, L., & Pérez, L. (2015). *Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo*, Sucre (Colombia). *Opción* 6, 318-328.
- García, M. (2015). *Conductas agresivas en escolares de secundaria en una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Estatal en Lima*. Lima: Universidad San Martín de Porres.

- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: *Una revisión de la línea de investigación de los efectos. Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación, 1*(14), 149-165.
- Gentile, D., 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), 319-329. DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Gentile, D., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. (2014). *Mediators and moderators of long term effects of violent video games on aggressive behavior, thiking, and action. Jama Pediatrics, 450-457.*
- Gómez Collado, Martha Esthela, Contreras Orozco, Leticia, & Gutiérrez Linares, Delia. (2016). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales: un estudio comparativo de dos universidades públicas. *Innovación educativa (México, DF), 16*(71), 61-80. Recuperado en 16 de agosto de 2021, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732016000200061&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732016000200061&lng=es&tlng=es).
- González González, C. S. (2021). Análisis de las tecnologías tangibles para la educación infantil y principales estrategias pedagógicas. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (76), 36-52.* <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2085>
- González, María T., y Espada, José P., y Tejeiro, Ricardo (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones, 29* (3), 180-185. [Fecha de Consulta 13 de agosto de 2021]. ISSN: 0214-4840. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>
- Haagsma, MC, Caplan, SE, Peters, O. y Pieterse, ME (2013). Un modelo cognitivo-conductual de juegos en línea problemáticos en adolescentes de 12 a 22 años . *Computadoras en el comportamiento humano, 29* (1), 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.08.006>
- Hernández, E., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). México: Interamericana Editoras S.A.
- Hilgar, J., Engelhardt, C., & Bartholow, B. (2013). *Individual differences in motives, preferences and pathology in video games: the gaming attitudes, motives and experiences scales (GAMES). Frontiers in Psychology, 4*, 608. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00608>
- Hull, D., Williams, G., & Griffiths, M. (2013). *Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: a pilot study. Journal of Behavioral Addictions, 2*(3), 145 - 152. <https://doi.org/10.1556/jba.2.2013.005>
- King DL, Delfabbro PH. The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clin Psychol Rev.* 2014 Jun;34(4):298-308. doi: 10.1016/j.cpr.2014.03.006. Epub 2014 Apr 13. PMID: 24786896.
- León, M. (2015). *Epidemia de videojuegos y juegos para computadoras incrementa la agresión en niños y adolescentes. Educere, 7*(22), 223-224.
- López, F., Mezquita, L., Griffiths, M., & Ibáñez, M. (2020). *The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: gender differences and person - environment transactions. Addictions, 20*(10), 20-22.
- López-Wade, Arístides y Uc-Cohuo, Gabriela Amairani y Taylor Ramos, Jaime (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco, 21* (1), 12-16. [Fecha de Consulta 12 de agosto de 2021]. ISSN: 1405-2091. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>

- Luijten, M., Meerkerk, G., Franken, I., Van de Wetering, B., & Schoenmakers, T. (2015). *An from study of cognitive control in problem gamers. Psychiatry Research*, 231, 262-268.
- Luque, A., & Aguayo, L. (2013). *Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. Revista Anales de Psicología*, 29(2), 311-318.
- Mann, A., Li, A., K arnik, N., & Keenan, K. (2017). *Liebertpub*. Obtenido de Factors associated with management of teen agression: <https://doi.org/10.1089/cap.2015.005>.
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). 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), 46–55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. IIPSI Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, 15(1), 147-161.
- McLean, L., & Griffiths, M. (2013). *The psychological effects of videogames on young people: A review Aloma. Revista de Psicología, Ciencies de l'Eduació I de l'Esport*, 31(1), 119-133. Obtenido de <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/266790/354412>
- Mojena Wilce, Y., y Salcines-Talledo, I. (2021). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia pedagógica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 5-40. <https://www.doi.org/10.35575/rvucn.n64a2>
- Moncada Jiménez, José y Chacón Araya, Yamileth (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. [Fecha de Consulta 13 de agosto de 2021]. ISSN: 1579-1726. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>.
- Muros, B., Aragón, Y., & Bustos, A. (2013). *La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. Comunicar*, 40, 31-39. Obtenido de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=40&articulo=40-2013-05>
- Niolon, p., Kuperminc, G., & Allen, J. (2015). *APA PsycNet*. Obtenido de Autonomy and relatedness in mother teen interaccions as predictors of involvement in adolescent dating agression
- Núñez-Barriopedro, Estela, Sanz-Gómez, Yeray y Ravina-Ripoll, Rafael. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24 (2), 240-257. Publicación electrónica 01 de mayo de 2020. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Ortega, J., & Alcázar, M. (2016). *Science Direct*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com>
- Ortiz, M. (2018). *Psicopatología Clínica adaptado al DSM - 5*. Málaga: Ediciones Pirámides.
- Pérez, K., & Prado, A. (2014). *Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en escolares del Colegio Santa María, secto Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo, 2014 (Tesis para obtener título profesional)*. Trujillo - Perú: Universidad Privada Antenor Orrego.
- Prendes Espinosa, Mª Paz y Cerdán Cartagena, Fernando (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24 (1), 33-53. [Fecha de Consulta 13 de agosto de 2021]. ISSN: 1138-2783. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331464460002>

- Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Apaza, J., & Bedregal, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Grau - Cayma, Arequipa 2014 (Tesis para obtener el título profesional)*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín.
- Puma, I., & Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresión en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar (Tesis para obtener el Título Profesional de Enfermera)*. Lima - Perú: Universidad Nacional San Agustín.
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos, 2017 (Tesis para obtener título de licenciado)*. Lima: Universidad César Vallejos.
- Rodríguez Rodríguez, M. y García Padilla, F.M. 2021. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*. 20, 2 (abr. 2021), 557–591. DOI: <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>.
- Rojas, M., & Ruesta, S. (2017). *Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual ¿Los juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos?* Lima: CEDRO. Obtenido de <http://www.repositorio.cedro.org.pe/handle/CEDRO/359>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana [Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana]. *Universitas Psychologica*, 16 (4), 1-13.
- Salas-Rueda, R.-A. (2021). Percepción de los estudiantes sobre el diseño y la usabilidad del Juego Digital para el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la Electrónica versión 1.0. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad*, 8(15). Recuperado a partir de <https://ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/731>
- Vallejos, M., & Capa, W. (2019). Video juegos: Adicción y factores predictivos. *Avances En Psicología*, 18(1), 103-110. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2010.n.18.1924>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios Privados de Villa María del Triunfo en el 2017 (tesis para optar el título de licenciado en Psicología)*. Lima: Universidad Autónoma del Perú.
- Viñas, F. (2009). *Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red*. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9, 109-122.