

Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca



Influence of Video Game Dependence and Social Skills on Aggressive Behavior in Adolescents from Juliaca

OPEN ACCESS

EDITADO POR
Glendy Larico-Calla
Universidad Peruana Unión,
Lima, Perú

*CORRESPONDENCIA
Mary Quenta Hanco

✉ mary.quenta@upeu.edu.pe

RECIBIDO 10 Oct 2024
ACEPTADO 20 Nov 2024
PUBLICADO 23 Dic 2024

CITACIÓN

Quenta Hanco, M., & Puma Sapillado, K. (2024). Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca, 2024. *Revista Científica De Ciencias De La Salud*, 17(11), 48-58. ISSN. 2411-0094
doi: <https://doi.org/10.17162/rccs.v17i2.2104>

COPYRIGHT

© 2024. Este artículo, escrito por Quenta Hanco, M., & Puma Sapillado, K., ha sido aceptado para publicación en esta revista como un trabajo de acceso abierto bajo la licencia [Creative Commons Attribution \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Esta licencia permite el uso, distribución y reproducción del artículo en cualquier formato o medio, siempre que se otorgue el debido crédito a los autores originales y se cite la publicación original en esta revista, de acuerdo con las prácticas académicas aceptadas.

Mary Quenta Hanco¹ y Karyme Puma Sapillado¹

¹Universidad Peruana Unión, Tarapoto, Perú

ORCID ID: 0000-0001-9070-5861

ORCID ID: 0009-0008-1083-9324

Correspondencia:

Mary Quenta Hanco
mary.quenta@upeu.edu.pe

Resumen

Objetivo: determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales influyen sobre la conducta agresiva en adolescentes.

Metodología: la metodología utilizada corresponde a un estudio tipo explicativo y corte transversal, de diseño no experimental. Participaron 245 estudiantes del 3er año de secundaria, con edades entre 13 y 15 años.

Resultados: el análisis de regresión múltiple arrojó un coeficiente de relación $R=0.390$ y un coeficiente de determinación ajustado $R^2=0.145$. La variable adicción a los videojuegos posee un coeficiente beta $b=0.189$, es decir que la Adicción a los videojuegos es una variable directamente predictora de intensidad muy baja sobre la agresividad. Por otro lado, las habilidades sociales poseen un coeficiente beta $b=-0.321$, es decir influye indirectamente de intensidad baja sobre la agresividad. **Conclusión:** los estudiantes que muestran mayor adicción a los videojuegos y menores habilidades sociales tienen una probabilidad de hasta un 14% de presentar conductas agresivas.

Palabras clave

Videojuegos, habilidades sociales, conducta agresiva, adolescencia.

Abstract

Objective: To determine whether dependence on video games and social skills influence aggressive behavior in adolescents. **Methodology:** This study employed an explanatory, cross-sectional methodology with a non-experimental design. A total of 245 third-year high school students, aged 13 to 15 years, participated. **Results:** Multiple regression analysis revealed a correlation coefficient of $R = 0.390$ and an adjusted

determination coefficient of $R^2 = 0.145$. The video game dependence variable showed a beta coefficient of $\beta = 0.189$, indicating that video game dependence is a direct predictor of aggressiveness, albeit with very low intensity. In contrast, social skills had a beta coefficient of $\beta = -0.321$, suggesting that social skills indirectly influence aggressiveness with low intensity. **Conclusion:** Students with higher levels of video game dependence and lower social skills have up to a 14% likelihood of exhibiting aggressive behaviors.

Keywords

Video games, social skills, aggressive behavior, adolescence.

I Introducción

A raíz del aislamiento por la pandemia del COVID 19, las actividades comenzaron a realizarse desde casa, lo que ocasionó que las personas tuvieran un mayor alcance de los dispositivos electrónicos y acceso a internet, cabe resaltar que los estudiantes, además de hacer uso de estas herramientas para actividades académicas, comenzaron a utilizarlas para su distracción, dentro de los cuales se encuentran los videojuegos con contenido violento (Márquez et al., 2023). Por otro lado, en la actualidad los videojuegos están incrementando su popularidad entre los adolescentes, siendo de los principales medios de entretenimiento, no obstante, su uso excesivo puede conllevar a generar dependencia (Huamán, 2023; Sánchez et al., 2021; Peralta y Torres, 2020). Una de las formas de enganche hacia el público es la manera en que proporciona liberación del estrés acumulado, cabe resaltar que existen videojuegos educativos que fomentan el aprendizaje y la creatividad, por el contrario, gran porcentaje de los videojuegos muestran contenidos violentos, lo que conlleva a problemas de conducta como la agresividad e impulsividad (Huaripoma, 2023; Palomino, 2022; López et al., 2021).

De este modo, según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES) la adquisición de videojuegos va aumentando en los últimos años, refiriendo que, en el año 2019 los grupos predominantes frente al consumo de videojuegos, se conformó en su mayoría por varones de edades de entre 14 a 29 años (Ministerio de la cultura, 2020). Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) en el año 2022 el 86.2% de la población utilizó el internet con fines de entretenimiento como videojuegos o películas (Calderón, 2022). Para el año 2023 la cifra aumentó al 89.3% evidenciando un aumento del 3.1% frente al año anterior (INEI, 2023).

La dependencia a los videojuegos involucra un patrón de comportamiento que se caracteriza por el deficiente control de dicha práctica, que se evidencia cuando el individuo comienza a pasar más tiempo en los videojuegos que realizando otras actividades, dejando de lado sus responsabilidades, aun cuando conocen las consecuencias negativas de su uso excesivo, afectando diferentes ámbitos de la vida personal, laboral, familiar, académico y social, de este modo se ocasiona conflictos con su entorno, sobre todo con los padres quienes al intentar ejercer mayor control y monitoreo del uso de videojuegos, se desencadena en que los hijos respondan de manera agresiva mediante ataques físicos o verbales a quienes le prohíben (Quiroz, 2023; Cajahuanca, 2022; Estrada et al., 2022).

En el Perú se evidencia un incremento del índice de violencia entre los adolescentes en los últimos años, es por ello que se refleja dificultad en la interacción social, convivencia poco saludable y agresividad (Quispe, 2021). La adolescencia es una etapa de constantes cambios por lo que puede surgir dificultades que impidan una adecuada socialización, surgiendo la agresividad que se desencadena con consecuencias a nivel personal, familiar y académico (Martinez, 2020).

Por lo que se refiere a las habilidades sociales, son el conjunto de capacidades y de conductas que permiten resolver de manera efectiva cualquier situación social, permiten que las personas puedan expresarse e interactuar de forma efectiva respetando a los demás, son capacidades aprendidas mediante la imitación, entrenamiento y moldeamiento a fin de enfrentar problemas de la vida diaria (Andrade et al., 2020; Melodelgado y Rodríguez, 2020). De manera que, el déficit en el desarrollo de habilidades sociales, se evidencia por medio de conflictos escolares, impulsividad, actitudes de aislamiento, dificultad de integrarse,

comunicación poco efectiva, baja autoestima, falta de empatía, falta de asertividad, inadecuado manejo de las emociones y aumento de la conducta agresiva (Mondragón et al., 2023; Estrada y Mamani, 2020).

Para referirnos a la adicción a los videojuegos, se define como el resultado de una práctica excesiva, donde a las personas les resulta difícil abandonar el juego por el tiempo invertido (Flores, 2020). Además, pueden desarrollar comportamientos agresivos, adicción, aislamiento, trastornos del sueño y malos hábitos alimentarios (Fuentes y Pérez, 2015). Así mismo, Chóliz y Marco (2011) proponen cuatro dimensiones las cuales son: Abstinencia, Tolerancia, Problemas Asociados a los Videojuegos, Dificultad de Control. Del mismo modo, según Echeburúa y Requesens (2009), quienes sostienen que las adicciones se refieren a toda inclinación de manera desmedida hacia alguna actividad, desencadenando una adicción, ya sea que exista o no una sustancia química de por medio, por tanto, la adicción es una afición patológica que genera dependencia, reduciendo su campo de conciencia y limitando sus intereses, por lo que existen hábitos que pueden parecer inofensivos, como las compras, el juego de apuestas, los videojuegos, consolas portátiles, el internet y otros, que pueden llegar a convertirse en adictivos e interferir de manera trascendental en la vida cotidiana de las personas afectadas, ya sea a nivel social, escolar o en su salud, por consiguiente, para explicar la adicción a los videojuegos, Echeburúa y Requesens indican que todas las conductas adictivas están controladas inicialmente por reforzadores positivos, y por el efecto placentero de la conducta, sin embargo, son controlados por reforzadores negativos, es decir, por el alivio de la tensión emocional, por consiguiente un individuo puede conectarse a Internet por la utilidad o para su distracción; al contrario, una persona adicta, lo hace para buscar el alivio del malestar emocional, de esa manera, intentan huir del aburrimiento, la soledad, la ira o el nerviosismo, de tal manera que existen ciertos lugares de Internet que se prestan más a estas conductas de escape, tales como el contenido violento, los sitios de juegos y las comunidades virtuales.

Por otra parte, Peñafiel y Serrano (2010), se consideran habilidades sociales como un conjunto complejo de acciones interpersonales utilizadas al interactuar con los demás. Agregando a lo anterior, Gismero (Palacios, 2017) propone seis dimensiones: Autoexpresión en situaciones sociales: Defensa de los propios derechos como consumidor, expresión de enfado o disconformidad, decir no y cortar interacciones, hacer peticiones, iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto. Por consiguiente, un modelo teórico sobre las habilidades sociales, propuesta por Vigotsky en 1993, la teoría sociocultural, donde señala que el desarrollo de las personas está conectado a la interacción sociohistórico-cultural, de manera que, se originan por medio de la interacción social con su entorno, es decir, los individuos aprenden mediante los procesos individuales, sociales, históricos y culturales (Cohen y Coronel, 2009; Salas, 2001).

En cuanto a la conducta agresiva se considera una respuesta adaptativa porque se convierte en una estrategia para enfrentar las amenazas externas (Matalinares et al., 2012). Del mismo modo, Buss y Perry (1992) proponen cuatro dimensiones. Agresión Física, Agresión verbal, Ira y Hostilidad. En relación a esto, Bandura (1973) propone una teoría del aprendizaje social, indicando que, así como se aprende el comportamiento social, el comportamiento agresivo se puede aprender observando e imitando modelos agresivos (como personas o videojuegos), de manera que, la persona imite el comportamiento agresivo después de observar y recompensarlo, además, observó un aumento de la agresión en niños y adolescentes expuestos a novelas audiovisuales, indicando que la conducta agresiva no ocurre de la noche a la mañana, sino que aumenta bajo la influencia de las condiciones ambientales, por tanto, observar una conducta agresiva puede dar lugar a hábitos agresivos.

En base a lo expuesto, el objetivo de la presente investigación es determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales tienen influencia sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca, 2024.

2 Metodología

2.1. Diseño Metodológico

El método utilizado en esta investigación es de tipo explicativo, tiene un diseño no experimental ya que los fenómenos se presentan en un contexto naturalista y luego se analizan los resultados. Por otro lado, el método es cuantitativo y transversal, ya que los datos se recogen en un único momento y tiempo (Hernández, et al., 2014).

2.2. Participantes

La población objeto de estudio comprende por 480 estudiantes del 3er año de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar José Antonio Encinas de Juliaca, que se dividen en 16 secciones con un aproximado de 30 alumnos en cada sección. De acuerdo a la información brindada por el director de dicha institución en relación a las matrículas para el año escolar 2024. La selección de la muestra se realizó a través de un muestreo probabilístico aleatorio simple que garantiza que los individuos que componen la población tienen la misma oportunidad de ser incluidos. Por lo que se trabajó con una muestra de 245 estudiantes, a fin de obtener resultados más confiables y representativos de la realidad de la población en estudio (Otzen y Manterola, 2017).

2.3. Instrumentos

El instrumento utilizado para la variable “dependencia a los videojuegos” se utilizó el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011), de origen español, dirigidos a adolescentes. Consta de 25 ítems que se dividen en cuatro dimensiones: Abstinencia (10 ítems), abuso y tolerancia (5 ítems), problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y dificultad en el control (6 ítems). Con una escala de respuesta tipo Likert. Fue adaptado al Perú por Salas et al. (2017), quienes trabajaron con adolescentes de la ciudad de Lima, con estudiantes de edades entre 11 a 18 años, obteniendo una confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.96. Referente a la validez del instrumento, los autores Estrada et al. (2022) encontraron una validez (V de Aiken de = 0.898) que se estableció mediante juicio de expertos, evidenciando un adecuado nivel de validez.

Para la variable “habilidades sociales” se utilizó la Escala de Habilidades Sociales (EHS), de Gismero (2010) que consta de 33 ítems que se dividen en 6 dimensiones: Autoexpresión en situaciones sociales (8 ítems), defensa de los propios derechos como consumidor (5 ítems), expresión de enfado o disconformidad (4 ítems), decir no y cortar interacciones (6 ítems), Hacer peticiones (5 ítems), Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto (5 ítems), siendo codificadas en una escala tipo Likert. Fue adaptado al Perú por Geng y Torres (2023), con estudiantes de 12 a 16 años. Obteniendo una fiabilidad Alfa de Cronbach por encima de 0.70 bajo dicho proceso estadístico, del mismo modo, obtuvieron una validez (V de Aiken de = 1.00), indicando una validez adecuada. Del mismo modo, fue adaptado al Perú por Palacios (2017), quien obtuvo una fiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.971, del mismo modo, obtuvieron una validez (V de Aiken de = 1.00), indicando una validez adecuada.

Para la variable “agresividad” se utilizó el cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), a fin de medir la conducta agresiva de los individuos, dirigido a adolescentes entre 10 y 19 años. Está compuesto por 29 ítems que se dividen en cuatro dimensiones: Agresión física (9 ítems), agresión verbal (5 ítems), ira (7 ítems) y hostilidad (8 ítems), en base a una escala tipo Likert. Fue adaptado al Perú por Matalinares et al. (2012), con adolescentes de 10 a 19 años, obteniendo un coeficiente de fiabilidad, en base al Coeficiente de Alfa de Cronbach de 0.836. Respecto a la validez del instrumento, Estrada et al. (2021), quienes realizaron la validación por juicio de expertos, obteniendo una valoración de 0.874, que quiere decir que tiene buena validez.

2.4. Análisis de datos

En la primera fase se realizó la aplicación de los cuestionarios, en la segunda fase se realizó el análisis de información mediante el programa Microsoft Excel para la tabulación de valores y luego la data se procederá a usar el software estadístico SPSS Versión - 27; para el procesamiento y análisis descriptivo de las variables, donde se analizó la media, desviación estándar, asimetría y curtosis. A continuación, se realizó el análisis de correlación de Spearman y se aplicó un análisis de regresión lineal múltiple, cumpliendo con los supuestos como independencia de errores, linealidad, homocedasticidad, normalidad y no colinealidad.

3 Resultados

En la tabla 1, se observa las características sociodemográficas de los participantes del estudio, donde el 1.6% (n=4) de los participantes son de 13 años, el 90.2% (n=221) de los encuestados son de 14 años de edad y el 8.2% de los encuestados tienen 15 años, sumando un total de 100% con 245 estudiantes. En cuanto al género de los participantes el 55.1% (n=135) de los encuestados son de sexo femenino y el 44.9% pertenecen al género masculino, con un total 100% (n=245). Por otro lado en cuanto a las secciones, el 12.7% (n=31) de los participantes son de la sección A, el 11.8% (n=29) de los participantes son de la sección B, el 11.0% (n=27) de los participantes son de la sección C, el 11.4% (n=28) de los participantes son de la sección D, el 11.8% (n=29) de los participantes son de la sección E, el 13.05% (n=33) de los participantes son de la sección F, el 11.0% (n=27) de los participantes son de la sección H, el 5.7% (n=14) de los participantes son de la sección I, el 2.4% (n=6) de los participantes son de la sección J, el 5.3% (n=13) de los estudiantes pertenecen a la sección O, y finalmente la sección P con un 3.3% (n=8), sumando un total de 100% (n=245).

Tabla 1. Datos sociodemográficos

	N	%
Edad		
13	4	1.6%
14	221	90.2%
15	20	8.2%
Total	245	100.0%
Género		
Femenino	135	55.1%
Masculino	110	44.9%
Total	245	100.0%
Sección		
A	31	12.7%
B	29	11.8%
C	27	11.0%
D	28	11.4%
E	29	11.8%
F	33	13.5%
H	27	11.0%
I	14	5.7%
J	6	2.4%
O	13	5.3%
P	8	3.3%
Total	245	100%

En la tabla 2, se observa que la variable adicción a los videojuegos tiene una media de 24.6 con una dispersión de 21.8 (DE), en la variable habilidades sociales tiene una media es de 87.5 con una dispersión de 16.7 (DE) y para la variable agresividad el puntaje promedio es de 42.8 con una dispersión de 20.5 (DE). Del mismo modo, se muestra que los valores de asimetría y curtosis de las variables no sobrepasan el valor 1.5 (Pérez & Medrano, 2010).

Tabla 2. Análisis descriptivos de las variables adicción a los videojuegos, habilidades sociales y agresividad

	Adicciones a los videojuegos	Habilidades sociales	Agresividad
Media	24.6	87.5	42.8

Desviación estándar	21.8	16.7	20.5
Asimetría	0.852	-0.120	0.0984
Curtosis	0.247	-0.212	-0.117

La tabla 3, muestra los análisis de correlación por Rho de Spearman. Entre adicción a los videojuegos y agresividad existe correlación positiva magnitud muy baja ($Rho=0.181^{**}$ con $p=0.004$), es decir que las puntuaciones altas de agresividad se correlacionan mejor con puntuaciones altas de adicción a los videojuegos. En cuanto a la correlación de habilidades sociales y agresividad se observa una correlación negativa de magnitud baja ($Rho=-0.342^{**}$ con $p=0.000$), es decir, que las puntuaciones altas de agresividad se correlacionan con puntuaciones bajas de habilidades sociales (Martínez y Campos, 2015).

Tabla 3. Correlaciones

			Adicción a los videojuegos	Habilidades Sociales	Agresividad
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,047	,181**
		Sig. (bilateral)	.	,467	,004
		N	245	245	245
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	-,047	1,000	-,342**
		Sig. (bilateral)	,467	.	,000
		N	245	245	245
	Agresividad	Coeficiente de correlación	,181**	-,342**	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	,000	.
		N	245	245	245

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Analizando los supuestos de regresión lineal, se comprobaron los 5 supuestos. En primer lugar, la linealidad de las variables se cumple porque se observa un comportamiento lineal entre las variables, respecto a la independencia de los errores, cumplimos con este supuesto debido a que se observa un Durbin Watson=2,38 valor que se encuentra entre los rangos de 1.5 y 2.5. En cuanto a la normalidad de residuos no estandarizados, se observa que los puntos reflejan una distribución normal. Los estadísticos de no colinealidad, expresan tolerancias mayores a 0.10 y valores VIF menores a 10, de manera que se cumple con este supuesto. Finalmente, en cuanto a la homocedasticidad, se observan las pautas de asociación entre los valores predichos y los residuos.

En la tabla 4, se observa los índices de correlación y de determinación del modelo donde la variable agresividad es dependiente y las variables adicción a los videojuegos y habilidades sociales son variables independientes. Se observa un coeficiente de relación $R=0.390$, además, se evidencia un coeficiente de determinación ajustado $R^2=0.145$; es decir que la agresividad es predicha hasta en un 14% por la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales.

Tabla 4. Medidas de ajuste del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Durbin-Watson
I	,390 ^a	,152	,145	18,968	2,015

Nota: a. Predictores: (Constante), habilidades sociales, adicción a los videojuegos. b. Variable dependiente: Agresividad.

En la tabla 5, se expone que la variable adicción a los videojuegos posee un coeficiente beta $b=0.189$ con un $p<0.05$, es decir que la Adicción a los videojuegos es una variable directamente predictora de intensidad muy baja sobre la agresividad. Por otro lado, las habilidades sociales poseen un coeficiente beta $b=-0.321$, es decir influye indirectamente de intensidad baja sobre la agresividad. En suma, los sujetos que muestran mayor adicción a los videojuegos y menores habilidades sociales tienen una probabilidad de hasta un 14.5% de presentar agresividad.

Tabla 5. Coeficientes del modelo

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados			Estadísticas de colinealidad	
	B	Desv. Error	Beta	T	Sig.	Tolerancia	VIF
I (Constante)	72,909	6,802		10,718	,000		
Adicción a los videojuegos	,178	,056	,189	3,173	,002	,988	1,012
Habilidades Sociales	-,394	,073	-,321	-5,391	,000	,988	1,012

Nota: Variable dependiente: Agresividad

4 Discusión

La adolescencia es una etapa que se caracteriza por presentar dificultades en las relaciones interpersonales, así mismo es un espacio de cambio y transformación, donde se forma la base de su desarrollo personal (Hidalgo et al., 2023). La adolescencia, se refiere a una etapa crítica, donde se presentan cambios físicos, psíquicos y sociales, y esto puede afectar en sus interacciones y su comportamiento, de tal manera, en esta fase es donde las personas muestran conductas agresivas en su medio social, ocasionado por múltiples estímulos a los que se encuentran expuestos, pueden llegar a manifestarse de manera negativa mediante conductas agresivas (León, 2020). Según la investigación realizada por Aguilar et al. (2023), indican que el aumento del porcentaje del uso de los videojuegos se relaciona con la conducta agresiva que se evidencia en los adolescentes, así mismo, la conducta agresiva tiene relación con las habilidades sociales que los adolescentes utilizan. Por tal motivo, se tuvo como objetivo determinar si la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales tienen influencia sobre la conducta agresiva en adolescentes de Juliaca, 2024.

Referente a la hipótesis general, los resultados que se obtuvieron en nuestro estudio, donde la agresividad es la variable dependiente, la adicción a los videojuegos y habilidades sociales son variables independientes, se observa un coeficiente de relación $R=0.390$, además, se observa un coeficiente de determinación ajustado $R^2=0.145$; es decir que la agresividad es predicha hasta en un 14.5% por la adicción a los videojuegos y el déficit de habilidades sociales. Por otra parte, se observa un coeficiente de correlación por Rho de Spearman entre adicción a los videojuegos y agresividad existe relación directa y de magnitud muy baja ($Rho=0.181^{**}$ con $p=0.004$), es decir que las puntuaciones altas de agresividad se correlacionan mejor con puntuaciones altas de adicción a los videojuegos.

En cuanto a la correlación de habilidades sociales y agresividad se observa una relación indirecta de magnitud baja ($Rho=-0.342^{**}$ con $p=0.000$), es decir, que las puntuaciones altas de agresividad se correlacionan con puntuaciones bajas de habilidades sociales. Este hallazgo se corrobora con la investigación de Aguilar et al. (2023) en donde refieren que entre la variable habilidades sociales y conducta agresiva se evidencia una correlación indirecta significativa ($r=-.729$, $p<.01$) y entre la variable dependencia a los videojuegos y conducta agresiva se observa una correlación directa y significativa de magnitud moderada ($r=.551$, $p<.01$) y sus variables explican la conducta agresiva en un 72.7%. Del mismo modo, Cáceres (2021) quien refiere que entre las variables dependencia a los video juegos y agresividad, existe una relación baja

en cada uno de sus componentes con una normalidad significativa. ($p < .02$), determinando que la correlación es baja entre ambas variables, sin embargo, puede influir en el comportamiento.

Por otra parte, entre las variables habilidades sociales y conducta agresiva, el autor Velasco (2021) encontró una correlación de -0.771 entre las variables, es decir cuanto menos desarrolladas tengan las habilidades sociales, mayor será su nivel de conductas agresivas. Estos resultados corroboran la investigación de Echeburúa y Requesens (2009) quienes indican que los adolescentes prestan más atención a sus teléfonos y a los videojuegos, dejando de lado su círculo social o a las personas que le rodean, del mismo modo el consumo de videojuegos produce una carga intensa de violencia, interfiriendo negativamente en su vida cotidiana.

Añadiendo, con respecto a la hipótesis específica, la adicción a los videojuegos tiene influencia hacia la conducta agresiva donde se observa que la variable adicción a los videojuegos posee un coeficiente beta $b=0.189$ con un $p < 0.05$, es decir que la Adicción a los videojuegos es una variable directamente predictora de intensidad muy baja sobre la agresividad. Este resultado se contrasta con la investigación de Gómez et al. (2024) quienes hallaron una correlación significativa entre las variables ($R=.360$; $R^2=.130$), demostrando que existe una correlación altamente positiva entre las variables, de manera que, a mayor dependencia a los videojuegos mayor será la agresividad, evidenciando que los altos niveles de violencia en los videojuegos inciden en el control de los impulsos, se da de manera especial en los varones, quienes presentan mayor dependencia a videojuegos que las mujeres. Del mismo modo, Reyes y Carhuatanta (2024) en sus resultados demostraron que existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la conducta agresiva entre los adolescentes ($\rho = 0.306$), es decir, a mayor exposición a los videojuegos de forma desmedida y sin control, mayor serán las conductas agresivas en los adolescentes. Estos hallazgos coinciden con el estudio de Márquez et al. (2023) quien indica que los adolescentes al tener un mayor alcance a los dispositivos electrónicos y acceso al internet, a su vez utilizándolos como una forma de entretenimiento, dentro de los cuales se encuentran los videojuegos con contenido violento, que generan aprendizajes de conductas agresivas en los adolescentes, que puede llegar a influir en sus relaciones interpersonales. De igual manera, los autores Mogollon y Perez (2024) quienes refieren que la dependencia a los videojuegos es un problema que puede afectar a los adolescentes, llegando a ocasionar problemas sociales, en su conducta, en su aprendizaje y generando ansiedad por el uso excesivo de juegos en donde se utilice la violencia.

Finalmente, con la siguiente hipótesis específica, las habilidades sociales poseen un coeficiente beta $b = -0.321$, es decir influye indirectamente de intensidad baja sobre la agresividad. Al comparar con otros estudios, se corrobora con Obregón et al. (2023) sus resultados estadísticos arrojan que el valor de $-.374^{**}$ y el valor p (significancia) es de 0.001 , siendo menor a 0.05 , mostrando que existe una correlación negativa y baja entre ambas variables de estudio; esto significa que los individuos que presentan altos niveles de habilidades sociales tendrán menores niveles de agresividad y viceversa. Así mismo, el autor Davelouis et al. (2020) encontró que la conducta agresiva y las habilidades sociales básicas presentan una correlación ($\rho = -0.782$; $p < -0.005$) entre la conducta agresiva y las habilidades sociales básicas en adolescentes del nivel secundaria; de manera que a mayor nivel de conductas agresivas existe menor presencia de habilidades sociales básicas. Esta información es corroborada por Garaigordobil y Oñederra (2010) donde afirman que las conductas agresivas inician del déficit de competencias sociales, presentando un bajo nivel de inteligencia emocional, baja autoestima, baja tolerancia a la frustración y baja impasibilidad. Añadiendo a lo mencionado anteriormente Calero (2024), refiere que la etapa de la adolescencia es importante para el desarrollo adecuado de las habilidades sociales, ya que influye en la conducta de las personas, así mismo, los estudiantes pueden experimentar vivencias relacionadas con problemáticas sociales, presentando reacciones agresivas ante diferentes escenarios, evidenciando bajo nivel de las habilidades sociales.

5 Declaración de financiamiento y de conflictos de interés

El estudio fue financiado por los autores, quienes declaran no tener conflictos de interés.

6 Referencias

- Andrade, J., Mendoza, M., Zapata, K., y Sierra, L. (2020). Relación entre conflictos de la adolescencia y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa de Risaralda. *Pensamiento Americano*, 13(25), 52–61. <https://doi.org/10.21803/pensam.13.25.385>
- Aguilar, R., Inofuente, E., Soncco, Quispe, M. (2023). *Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca*. [Universidad Peruana Unión]. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/6431/Rosselyn_Tesis_Licenciatura_2023.pdf?sequence=9&isAllowed=y
- Buss, A., y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.
- Cajahuanca, Y. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021* [Universidad Autónoma del Perú].
- Calderón, R. (2022). Estadística de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares.
- Calero (2024). Programa de habilidades sociales para prevenir las conductas agresivas en estudiantes de secundaria. *Revista Científica Epistemia*, 8(1), 52-60. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/EPT/article/view/2720/3049>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Davelouis, V., F. (2020). *Conductas agresivas y habilidades sociales en adolescentes del VII ciclo de secundaria de una Institución Educativa en San Juan de Miraflores, 2019*. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima.
- Echeburúa, E., & Requesens, A. (2009). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Pirámide.
- Estrada, E., Gallegos, N., Mamani, H., y Zuloaga, M. (2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 40(1), 81–87.
- Estrada, E., y Mamani, H. (2020). Habilidades sociales y clima social escolar en estudiantes de educación básica. *Revista Conrado*, 16(746), 135–141. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500135
- Estrada, E., Paricahua, J., Velasquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., y Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 242–250.
- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/533>
- Fuentes, L., y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos escolares en Sincelejo. *Opción*, 31(6), 318–328. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- Garaigordobil, M. y Oñederra, J. (2010). Inteligencia emocional en las víctimas de acoso escolar y en los agresores. *European Journal of Education and Psychology*, 3(2), 243-256. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/49943759Gonçalves, B.>
- Pimentel, C., Miranda, M. y Evangelista, T. (2020). “Brutal Kill!” Videojuegos violentos como predictores de agresión. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. <https://www.scielo.br/j/psuf/a/svdqhNdg9TnRHXcY3Rx4fnk/?lang=en>
- Geng, K., & Torres, I. (2023). *Adaptación de la escala de habilidades sociales en estudiantes de nivel secundaria de Lima Metropolitana*. Universidad César Vallejo. <http://www.scielo.br/pdf/ean/v13n2/v13n2a08.pdf>. 2009 abr-jun; 13(2).

- Gismero, E. (2010). *Escala de Habilidades Sociales*. (3° ed.). Madrid: TEA Ediciones, S.A
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill
- Hidalgo M., Rodríguez L. y Muñoz M. 2023. Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia. *Adolescere*. 9(1)
- Huamán, J. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and Public Health*, 4(1), 27–37
- Huaripoma, C. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021* [Universidad Privada del Norte]. <https://orcid.org/0000-0002-7778-3141>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2023). El 91,3% de la población de 6 y más años de edad que usa internet accedió a través de un teléfono celular
- León, T. (2020). *Agresividad según género en adolescentes estudiantes de una Institución Educativa Estatal de Trujillo* [Universidad Privada Antenor Orrego]. http://www.gonzalezcabeza.com/documentos/CRECIMIENTO_MICROBIANO.pdf
- López, O., Pinargote, C., Cedeño, E., Zambrano, W., y Mendoza, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 633–646.
- Martinez, J. (2020). *Efectos de un programa de habilidades sociales sobre la agresividad en adolescentes de un colegio estatal de Comas*. Universidad Ricardo Palma. <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/urp/1040>
- Martínez, A., y Campos, W. (2015). Correlación entre Actividades de Interacción Social Registradas con Nuevas Tecnologías y el grado de Aislamiento Social en los Adultos Mayores. *Revista Mexicana de Ingeniería Biomédica VO - 36*, 36(3), 181. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmib/v36n3/v36n3a4.pdf>
- Márquez, C., Quintero, K., Pérez, S., y Rodríguez, E. (2023). Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 133–144. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v2.2492>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencios, N. (2012). "Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revistas de investigación UNMSM*, 15(1), 147-161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Melodelgado, A., y Rodríguez, M. (2020). Habilidades sociales en niños y adolescentes. *Una Revisión Teórica*. 7(1), 69–75. <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/2200>
- Ministerio de Cultura (2020). Análisis ¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?. Análisis de resultados de adquisición de bienes de la ENAPRES 2019.
- Mondragón, G., Moscol, J., y Uriarte, E. (2023). Habilidades sociales en el contexto de la educación básica en Perú. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(30), 1962–1974. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.642>
- Mogollon, D., & Perez, J. (2024). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Cayaltí, 2023*. Universidad Señor de Sipán.
- Obregón, G.(2023). Habilidades sociales y agresividad en estudiantes de 4to de secundaria de una Institución Educativa de Lima.

- Palacios, H. (2017). *Propiedades psicométricas de la escala de habilidades sociales (EHS) en estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas de Comas, 2017*. Universidad César Vallejo. file:///C:/Users/ASUS/Documents/tesis funcionalidad familiar/aguilar_pp.pdf
- Palomino, C. (2022). *Agresividad y dependencia en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021*. [Universidad Autónoma del Perú]. http://repositorio.uch.edu.pe/xmlui/handle/uch/112%0Ahttp://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13540/COMUNICACION_FAMILIAR_FAMILIA_FLORES_BENAVENTE_TANIA_NOELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttp://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/ha
- Pérez, E. R., & Medrano, L. (2010). Análisis factorial exploratorio: Bases conceptuales y metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias Del Comportamiento*, 2(1), 58–66.
- Peñañiel P, Serrano G. (2010) *Habilidades sociales*. Madrid, España: Editorial EDITEX.
- Quiroz, M. (2023). *Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria*. Universidad Autónoma del Perú.
- Quispe, N. (2021). *Relación entre la conducta agresiva y las habilidades sociales en estudiantes del nivel secundaria de un colegio de Breña*. Universidad Nacional Federico Villareal.
- Reyes y Carhuatanta (2024). *Adicción a los videojuegos y conducta agresiva de los estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023*. Universidad Señor de Sipán. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/12427/Cunias%20Reyes%2c%20Yeny%20Fiorela%20-%20Vasquez%20Carhuatanta%2c%20Karina.pdf?sequence=12&isAllowed=y>
- Sánchez, J., Telumbre, J., y Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1–14. <https://doi.org/10.21134/HAAJ.V21I1.558>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Velasco, C. (2021) *Habilidades sociales y conductas agresivas en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa pública "Cristo Rey" de Motupe-Lambayeque*. Universidad Autónoma del Perú. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1346/Velasco%20Falla%2c%20Cris%20Yanet.pdf?sequence=3&isAllowed=y>