

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD



Uso problemático de videojuegos y su relación
con la agresividad en adolescentes
de 4to y 5to de secundaria de una Institución Educativa
Nacional

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

AUTORES

Noemi Esther Flores Gutierrez
Yesika Paola Ucañay Elera

ASESORA

Claudia Rebeca Cahui Ramírez

Lima, Perú
2022

METADATOS COMPLEMENTARIOS**Datos de los Autores****Autor 1**

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Autor 2

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Autor 3

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Autor 4

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Datos de los Asesores**Asesor 1**

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (Obligatorio)	

Asesor 2

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (Obligatorio)	

Datos del Jurado

Presidente del jurado

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Segundo miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Tercer miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos de la Obra

Materia*	
Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado:	
Idioma	
Tipo de trabajo de investigación	
País de publicación	
Recurso del cual forma parte (opcional)	
Nombre del grado	
Grado académico o título profesional	
Nombre del programa	
Código del programa Consultar el listado:	

***Ingresar las palabras clave o términos del lenguaje natural (no controladas por un vocabulario o tesauro).**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA LICENCIATURA

ACTA N° 063-2022

En la ciudad de Lima, a los dos días del mes de junio del año dos mil veintidós, siendo las 15:35 horas, las Bachilleres Flores Gutierrez Noemi Esther y Ucañay Elera Yesika Paola a través de la plataforma Zoom sustentan su tesis denominada **“USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL”**, para obtener el Título Profesional de Licenciadas en Psicología, del Programa de Estudios de Psicología.

El jurado calificó mediante votación secreta:

- | | |
|---|-----------------|
| 1.- Prof. Rafael Martin Del Busto Bretonche | APROBADO: BUENO |
| 2.- Prof. Caroline Gabriela Marín Cipriano | APROBADO: BUENO |
| 3.- Prof. Giovanni Martín Díaz Gervasi | APROBADO: BUENO |

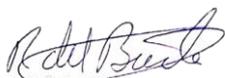
Se contó con la participación de la asesora:

- 4.- Prof. Claudia Rebeca Cahui Ramirez

Habiendo concluido lo dispuesto por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae y siendo las 16:44 horas, el Jurado da como resultado final, la calificación de:

APROBADO: BUENO

Es todo cuanto se tiene que informar.



Prof. Rafael Martin Del Busto Bretonche
Presidente



Prof. Caroline Gabriela Marín Cipriano



Prof. Giovanni Martín Díaz Gervasi



Prof. Claudia Rebeca Cahui Ramirez

Lima, 02 de junio del 2022

Anexo 2

CARTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A) DE TESIS / INFORME ACADÉMICO/ TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/ TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL CON INFORME DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE ANTIPLAGIO

Ciudad, 24 de mayo de 2024.

Señor(a),

Nombres y Apellidos

Decanato o jefe del Departamento de Investigación (según corresponda)

Facultad de Ciencia de la Salud

UCSS

Reciba un cordial saludo.

Sirva el presente para informar que la tesis / informe académico/ trabajo de investigación/ trabajo de suficiencia profesional, bajo mi asesoría, con título: **“USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL”**, presentado por por el Bachiller Noemi Esther, Flores Gutierrez con código 2010100348 y DNI 75166097 y el Bachiller Yesika Paola, Ucañay Elera con código 20072038 y DNI 46718119, sustentado y aprobada el 02 de junio de 2022 bajo mi asesoría ha sido revisado en su totalidad por mi persona y **CONSIDERO** que el mismo se encuentra **APTO** para ser sustentado ante el Jurado Evaluador.

Asimismo, para garantizar la originalidad del documento en mención, se le ha sometido a los mecanismos de control y procedimientos antiplagio previstos en la normativa interna de la Universidad, **cuyo resultado alcanzó un porcentaje de similitud de 24.** * Por tanto, en mi condición de asesor(a), firmo la presente carta en señal de conformidad y adjunto el informe de similitud del Sistema Antiplagio Turnitin, como evidencia de lo informado.

Sin otro particular, me despido de usted. Atentamente,



Firma del Asesor (a)

DNI N°: 75813812

ORCID: 0000-0001-6786-6966

Facultad de Ciencias de la Salud

* De conformidad con el artículo 8°, del Capítulo 3 del Reglamento de Control Antiplagio e Integridad Académica para trabajos para optar grados y títulos, aplicación del software antiplagio en la UCSS, se establece lo siguiente:

Artículo 8°. Criterios de evaluación de originalidad de los trabajos y aplicación de filtros

El porcentaje de similitud aceptado en el informe del software antiplagio para trabajos para optar grados académicos y títulos profesionales, será máximo de veinte por ciento (20%) de su contenido, siempre y cuando no implique copia o indicio de copia.

USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON
LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE 4.º Y 5.º DE
SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestros padres.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestros padres, quienes son nuestro motivo y nos brindan perseverancia para seguir adelante.

RESUMEN

Objetivo: se determinó la relación entre las dos variables: el uso problemático de los videojuegos y la agresividad en adolescentes del cuarto y quinto grado de secundaria.

Materiales y métodos: se realizó un estudio experimental transversal de alcance correlacional; la población fue censada. Se utilizó la prueba estadística Chi Cuadrado, la prueba de Shapiro Wilk para hallar normalidad y el T de Student. Todos adoptaron una estadística significativa ≤ 0.05 con el programa estadístico Stata versión 14. Los instrumentos fueron la escala Problem Video Game Playing (PVP) y el cuestionario de agresión (AQ) para medir la agresividad. **Resultados:** el 87.2% no presentó uso problemático de videojuegos. En cuanto a la agresividad, el 37.9% de los encuestados se colocó en un nivel medio de agresividad. La variable uso problemático de videojuegos tiene una relación con la variable sexo con ($p=0.00$) y los varones alcanzaron el 17.1%. Otra relación es la del uso problemático de videojuegos con el tipo de familia ($p=0.04$): el 16.3% corresponde al tipo de familia monoparental. La agresividad se relacionó con la edad ($p=0.05$) y se evidenció que los adolescentes se encuentran en agresividad bajo, medio y alto; el 45.3% de los adolescentes se relaciona con el tipo de familia monoparental, y 44.8% de familia construida tiene relación con la agresividad, con lo cual se obtiene ($p= 0.00$). **Conclusiones:** no se evidencia una relación directa entre las dos variables principales. Se puede identificar que la estructura familiar es un soporte socioemocional de los cambios en la etapa adolescente y favorece el incremento de ambas conductas indistintamente.

Palabras clave: Agresividad, adolescente, adicción, monoparental (Fuente: DeCS).

ABSTRACT

Objective: the relationship between the 2 variables was determined; The problematic use of video games and aggressiveness in adolescents of the 4th and 5th grade of secondary school. **Materials and methods:** a cross-sectional experimental study of correlational scope was carried out, the population was censused. The Chi Square statistical test, the Shapiro Wilk test to find normality and the Student's T test were used. All with a significant statistic ≤ 0.05 with the statistical program Stata version 14. The instruments were: (The Problem video game playing scale. PVP) and the aggression questionnaire (AQ) to measure aggressiveness. **Results:** 87.2% did not present problematic use of video games. In aggressiveness, 37.9% of those surveyed placed themselves at a medium level of aggressiveness. The variable problematic use of video games has a relationship with the variable sex with ($p=0.00$) where the males reached 17.1%, another relationship is problematic use of video games with type of family ($p=0.04$) being 16.3% the type single parent family. Aggressiveness was related to age ($p=0.05$) showing that adolescents are in low, medium and high aggressiveness; 45.3% of the adolescents with the type of single-parent family and 44.8% of the constructed family are related to aggressiveness, obtaining a ($p= 0.00$). **Conclusions:** there is no evidence of a direct relationship between the two main variables, it can be identified that the family structure is a socio-emotional support of the changes in the adolescent stage and favors the increase of both behaviors indistinctly.

Keywords: Aggression, adolescent, addiction, single parent (Source: DeCS).

ÍNDICE

RESUMEN.....	v
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	2
1.1. Situación problemática	2
1.2. Formulación del problema.....	3
1.3. Justificación de la investigación	3
1.4. Objetivos de la investigación.....	3
1.4.1. Objetivo general	3
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Hipótesis.....	4
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes de la investigación	5
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales	5
2.2. Bases teóricas	6
2.2.1. Conducta adictiva.....	6
2.2.2. Conducta agresiva	7
CAPÍTULO III. MATERIALES Y MÉTODOS.....	9
3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación	9
3.2. Población y muestra	9

3.2.1. Criterios de inclusión y exclusión.....	9
3.3. Variables.....	9
3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables	9
3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos	10
3.5. Plan de análisis e interpretación de la información	12
3.6. Ventajas y limitaciones.....	12
3.7. Aspectos éticos	12
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	15
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN	19
5.1. Discusión	19
5.2. Conclusiones	22
5.3. Recomendaciones.....	22
REFERENCIAS	23
ANEXOS.....	27

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Descripción de las variables principales y sociodemográficas	15
Tabla 2. Asociación entre el Uso problemático de videojuegos, la agresividad y las variables Sociodemográficas	16
Tabla 3. Agresividad.....	17
Tabla 4. Dimensiones de agresividad.....	18

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se puede observar que el ser humano se encuentra más en contacto con la tecnología. Asimismo, se aprecia que esta ocupa una gran parte de su vida diaria y que es a veces indispensable para su interacción con los otros. Una de estas tecnologías son los videojuegos que, para algunos, cumplen un rol de compañía o de escape de la realidad. Se les percibe como una práctica poco peligrosa; sin embargo, se podrían considerar un elemento adictivo para quienes los practican.

Por ello, la psicología ha tomado gran interés en este tema, sobre todo por las consecuencias que genera la práctica de videojuegos, por ejemplo, los problemas en las relaciones familiares o la deserción escolar. No obstante, la más resaltante es la aparición de conductas agresivas tales como la violencia física, la irritabilidad y la apatía. Esto fue revelado en un estudio realizado en España por Echeburúa et al. (2009), en el cual se evidencia que los adolescentes sienten relajación al emplear su tiempo en los videojuegos o en Internet, y que experimentan frustración al no poder usar los aparatos que les permiten aquellos usos.

Por ello, la hipótesis general consiste en comprobar que sí existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y la agresividad en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional. De esta manera, la adicción se define, en el DSM-V (APA, 2014), como la pérdida de control de la persona ante ciertos tipos de conductas que tienen como características producir dependencia, el síndrome de abstinencia, la tolerancia, y el vivir para y en función de esa conducta. Por otro lado, Anderson y Bushman (2002) describieron la agresividad como una conducta dirigida hacia otra persona con la intención de causarle daño.

En el Capítulo I de la presente investigación, se encontrará el planteamiento del problema que se investiga y la relación de las variables principales. Luego, en el Capítulo II, se describen tales variables a partir de los modelos psicológicos y el enfoque neuroquímico. Posteriormente, en el Capítulo III, se expone la metodología del estudio, que se caracteriza por un diseño no experimental transversal de alcance correlacional no aleatorio de tipo intencional. Más adelante, en el Capítulo IV, se expresan los resultados mediante gráficos. En estos, se expone la significancia en las variables sociodemográficas y el uso problemático de videojuegos en relación con la agresividad.

Asimismo, en el Capítulo V, se plantea la discusión del estudio, a partir de la cual se establece que no se halló una relación significativa entre las variables principales. Sin embargo, se afirma que existe relación de las variables principales con las sociodemográficas. Finalmente, en el Capítulo VI, se concluyó que a pesar de no haber una relación directa, se presentan las siguientes situaciones: (a) existe un aumento significativo del uso problemático de los videojuegos; (b) las alumnas pertenecen a una familia monoparental, y (c), en general, los estudiantes que provienen de familias monoparentales y reconstruidas presentan mayores conductas agresivas.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación problemática

Rial et al. (2014), en su estudio, indicaron que el uso problemático de los videojuegos afecta a los adolescentes a nivel físico, en sus relaciones con sus pares y en el nivel cognitivo. Esto se debe, según los investigadores, a que la accesibilidad a los juegos en red en todos los sectores socioeconómicos está promoviendo la aparición de conductas adictivas y, por consiguiente, agresivas, las cuales están presentes en la vida diaria del adolescente indistintamente del género. Afirman los autores que este fenómeno depende del contenido de los videojuegos y del tiempo de uso.

Asimismo, con respecto a la adicción, APA (2014), en el DSM V, la describió como la pérdida de control de la persona ante ciertos tipos de conductas que tienen como características producir dependencia, síndrome de abstinencia, tolerancia, vivir para y en función de esa conducta (DSM V, 2014).

Por su parte, Vallejos y Capa (2010) señalaron que, en España, un estudio realizado con adolescentes reveló que el 37.3% de los jugadores con problemas psicosociales mostró un patrón similar a los factores de riesgo de dependencia; y el otro 69.6% de jugadores, un uso excesivo de los videojuegos. Asimismo, un estudio realizado en la selva peruana reflejó un porcentaje alarmante de 57% de jugadores que permanecen en las redes una a dos horas. Asimismo, se estableció que el 41% de los jugadores estuvieron conectados de cuatro a ocho horas. Esto demuestra que la adicción ya está instaurada en el sujeto tanto adolescente como en los jóvenes (Arnao et al., 2011).

Este problema se ha manifestado principalmente en los estudiantes. Tal es el caso de una investigación realizada en 13 ciudades representativas de la costa peruana con escolares entre los 13 y 19 años. En aquella, se encontró una relación entre la agresividad y la adicción al Internet; es decir, si el adolescente es adicto a estos juegos en red o permanece el mayor tiempo en la red, puede ser vulnerable a mostrar conductas agresivas tales como ira, irritabilidad, hostilidad, y agresión física o verbal (Matalinares et al., 2013).

En precisión, la agresividad, según Anderson y Bushman (2002), se define como una conducta que es dirigida hacia otra persona y persigue la intención de causarle daño. Asimismo, Brando et al. (2008) identificaron que los adolescentes que presentan conductas agresivas provienen de familias disfuncionales, o han experimentado un apego no estructurado. En estos casos, la poca supervisión de los padres o del entorno hacia el adolescente conlleva que no logre generar un vínculo adecuado con su entorno y que no pueda discernir entre lo correcto e incorrecto en las tomas de decisiones. En ese sentido, Chahín (2010) reveló que los adolescentes varones son los más propensos a ser agresivos y a experimentar dificultad para controlar sus impulsos. Esto los lleva, en consecuencia, al uso problemático de la Internet.

Por estas razones, es relevante determinar la relación entre el uso problemático de los videojuegos y la agresividad en los adolescentes de cuarto y quinto grado de secundaria de una institución educativa nacional.

1.2. Formulación del problema

El problema general es el siguiente: ¿existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y la agresividad en escolares adolescentes de 14 a 17 años de una institución educativa nacional?

Por otro lado, los problemas específicos son los que siguen:

- ¿Existen niveles de uso problemático de los videojuegos en los adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional?
- ¿Existen niveles de agresividad en los adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional?
- ¿Existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años?
- ¿Existe relación entre agresividad y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años?
- ¿Existe relación entre las dimensiones de la agresividad y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años?
- ¿Existe relación entre los niveles de la agresividad y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años?

1.3. Justificación de la investigación

La presente investigación surge por la problemática situación que se enfrenta en la actualidad en torno al uso de los videojuegos y a las horas de exposición a la Internet de los adolescentes. Estos se encuentran expuestos a contenidos subliminales de índole sexual, así como a la violencia, la muerte, entre otros. Así mismo, se observó en la sociedad que cuando los adolescentes no se encuentran jugando o conectados a otras redes de Internet desarrollan conductas de irritabilidad, agresividad y baja tolerancia a la frustración (Matalinares et al., 2013).

En un estudio realizado en Perú por Matalinares et al. (2013), se encontró que si el individuo se expone más horas a los videojuegos, es vulnerable a mostrar conductas agresivas. Se comprobó, en dicha investigación, la hipótesis planteada mediante la adopción de un enfoque práctico para disminuir la conducta agresiva y potencializar las aptitudes de cada adolescente. De este modo, se propusieron estrategias preventivas y promocionales a los adolescentes y al primer grupo de apoyo que es la familia. Esto permitió obtener una información adicional a los estudios ya planteados en el país.

Según su relevancia social, el presente estudio podría ser utilizado como herramienta preventiva para un mayor control del uso de los videojuegos y de las conductas agresivas dentro de la institución sujeto de estudio y en las edades evaluadas. Además, en cuanto a sus implicaciones prácticas, este estudio puede ser usado para otras poblaciones con características similares.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

El objetivo general consiste en determinar la relación entre el uso problemático de los videojuegos y la agresividad en los adolescentes de cuarto y quinto año de secundaria de una institución educativa nacional.

1.4.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Identificar los niveles del uso problemático de videojuegos en los adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.
- Identificar los niveles de agresividad en los adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.
- Determinar la relación entre el uso problemático de los videojuegos y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años.
- Determinar la relación entre agresividad y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años.
- Determinar la relación entre las dimensiones de la agresividad y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años.
- Determinar la relación entre los niveles de la agresividad y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años.

1.5. Hipótesis

Se expone la siguiente hipótesis general:

- H1: Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresividad en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.
- H0: No existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y la agresividad en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.

Se plantean las siguientes hipótesis específicas:

- H1: Existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.
- H0: No existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.
- H2: Existe relación entre los niveles agresividad y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.
- H0: No existe relación entre los niveles agresividad y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.
- H3: Existe relación entre las dimensiones de la agresividad y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.

- H0: No existe relación entre las dimensiones de la agresividad y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Letona (2012) realizó una investigación descriptiva, con un diseño no experimental transversal con 40 adolescentes de 12 y 14 años pertenecientes a Guatemala para determinar la relación entre la ciberadicción y la conducta agresiva. Se realizó un muestreo de tipo no probabilístico, voluntario. Para ello, se utilizó el INAS-87 para la variable ansiedad y una “boleta de opinión” elaborada por el investigador. Los resultados fueron que el 12.5% de los evaluados presenta un nivel alto de agresividad; el 28%, un nivel medio alto; y el 60%, un nivel bajo. Asimismo, el 47% de los jugadores señaló que perciben un nivel significativo de agresividad en relación con el uso de estos juegos.

Asimismo, Ruiz-Olivares et al. (2010) realizaron una investigación prospectiva ex post facto con 1011 estudiantes universitarios españoles para identificar los hábitos relacionados con el juego patológico, el uso/abuso de la internet, las compras y el teléfono móvil. Para ello, utilizaron el Test de adicción a Internet de Echeburúa, un cuestionario de datos sociodemográficos para identificar el uso/abuso del teléfono móvil; el Test de adicción a las compras de Echeburúa; y el Cuestionario Breve de Juego Patológico de Fernández, Montalvo y Echeburúa. De acuerdo con los resultados evaluados, se encontraron diferencias relevantes entre sexo, edad y conocimiento, lo cual evidenció el uso moderado de Internet, juegos, compras y uso del móvil en los estudiantes.

Finalmente, Vich (2009) realizó una investigación mixta con 566 adolescentes y jóvenes españoles de 12 a 25 años. Empleó un procedimiento de muestreo de tipo aleatorio simple (probabilístico) a fin de contar con una muestra representativa. Los resultados fueron que entre las tecnologías más utilizadas se encuentran la videoconsola (51,3%) y los juegos de ordenador (49,4%), cuyo uso es considerablemente mayor en las personas más jóvenes. Asimismo, respecto del uso problemático de estas tecnologías, el investigador señaló que el comportamiento de los jóvenes puede ser explicado en torno a cinco ejes: (1) evasión/necesidad, (2) ocultación, (3) abandono de actividades, (4) abstinencia y (5) pérdida de control.

2.1.2. Antecedentes nacionales

En el Perú, Guevara (2020) realizó un estudio correlacional con una población de 49 alumnos entre 11 y 12 años en la Institución Educativa Algarrobos, en Pimentel. En su trabajo, buscó determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. El investigador obtuvo una correlación de Pearson de 0.777 entre las 2 variables estudiadas. Estableció que el 43 % de los estudiados se excede en el uso de los videojuegos y el 2% no maneja el tiempo de uso de videojuegos, lo cual se considera como un nivel moderado de adicción.

Por su parte, Vara (2017) realizó un estudio no experimental-transversal con 306 adolescentes entre 12 y 17 años de dos colegios privados de Lima Metropolitana para identificar la relación entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad. Empleó el Test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco para medir la adicción; y, para medir la agresividad, utilizó el Cuestionario de Agresión de Buss y

Perry. La investigadora obtuvo una correlación baja, moderada y altamente significativa entre las dos variables estudiadas y las variables sociodemográficas ($p < 0.001$), lo cual mostró que el 24.8 % de la población se ubica en un nivel de adicción crónica.

Asimismo, Matalinares et al. (2013) realizaron una investigación descriptiva, correlacional y comparativa con 2225 estudiantes de tercero a quinto de secundaria, entre los 13 y 19 años, provenientes de varios departamentos del Perú con la finalidad de determinar la relación entre agresividad y el uso de videojuegos. Emplearon como instrumentos el Test de adicción a la Internet de Young (TAI) y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Se observó que a mayor comportamiento agresivo, más posibilidades tendrá el adolescente de experimentar adicción a la Internet o viceversa. Además, se identificó que, en más de la mitad de la población referente a varones, esto es más significativo, en participar en los juegos en red que presentan indicadores de agresión física y verbal. Por su parte, las mujeres usan las redes como un espacio personal y tienen indicadores de ira y hostilidad.

Por su parte, Lam et al. (2011) realizaron una investigación observacional y analítica con 248 escolares de educación secundaria para desarrollar y validar un instrumento que evalúe la adicción a Internet (Escala de la adicción a Internet de Lima). En relación con el uso de los juegos en red, los autores reportaron que el 33,1% de los evaluados señala que el uso de Internet es muy importante para poder participar en aquellos; el 49,2%, que esta finalidad es más o menos importante; y el 17,7%, que es nada importante.

Finalmente, Vallejos y Capa (2010) realizaron una investigación correlacional con adolescentes entre 11 y 18 años de educación secundaria para evaluar la relación entre la funcionalidad familiar y los estilos interactivos con la adicción a los videojuegos y la consecuencia que genera esta. Para ello, utilizaron la Escala para problemas de adicción a videojuegos, la Lista de chequeo conductual de estilos interactivos, la Escala de asertividad y el Cuestionario de agresión-AQ de Buss y Perry. Los resultados fueron que el 86,1% de los evaluados hacen uso de los videojuegos, y que los varones presentan un mayor uso de estos (94,7%) en comparación con las mujeres (70,6 %). En cuanto a la frecuencia de uso semanal de los videojuegos, los investigadores señalaron que el uso más significativo corresponde a los fines de semana y, en menor porcentaje, al uso diario.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Conducta adictiva

La teoría del aprendizaje según el condicionamiento clásico describió que la conducta puede ser entendida o conceptualizada bajo factores ambientales. De este modo, determinados estímulos u objetos mostrados al individuo reiteradas veces hará que asocie y genere un tipo de respuesta favorable o desfavorable (Acuña, 2009). Esta asociación se expone a continuación:

- E.I.- Internet-R.I.-Placer, Adrenalina, Euforia
- E.N.-Videojuegos-E.N + E.I-Internet + videojuegos
- E.C.-Video juegos-R.C.-Placer, Adrenalina. Euforia

La teoría del aprendizaje según el condicionamiento operante explicó la conducta adictiva en dos tiempos: la primera como una respuesta favorable, en la cual el individuo sentirá relajación, y la segunda respuesta, desfavorable, como frustración e irritabilidad. Un ejemplo de lo indicado anteriormente es que un individuo puede

sentir placer ante la conducta de juego patológico y, posteriormente, puede experimentar las respuestas desagradables que este le genera, lo cual repercute en su ámbito laboral o en sus relaciones familiares (Acuña, 2009).

Por otro lado, según el aprendizaje social por modelamiento, la conducta adictiva puede presentarse de forma generacional. Es decir, si el infante o adolescente observa en su entorno familiar juegos patológicos, es probable que siga el mismo patrón. Esta conducta adictiva también puede generarse por la edad de iniciación relacionada con su grupo par (Acuña, 2009).

En lo que concierne al modelo cognitivo, su representante, Aaron Beck, refirió que los adictos poseen una serie de distorsiones cognitivas respecto de sí mismos, el juego y los otros. Piensa, por ejemplo, que sin el juego, la vida es aburrida. Generalmente, las distorsiones cognitivas se expresan a través de pensamientos automáticos, una especie de diálogo mental repetitivo e intrusivo, experimentado de forma verbal o visual (Acuña, 2009).

Por su parte, Alan Marlatt definió las conductas adictivas como un patrón conductual complejo y progresivo, de origen tanto biológico como psicológico y social. Indicó que la conducta bajo esta premisa tiene aspectos como la excesiva participación, el deseo de continuar, la poca habilidad para descontinuar a pesar de las respuestas desfavorables que trae al individuo y su entorno, además de la persistencia en la conducta (Acuña, 2009).

Finalmente, según el modelo cognitivo-conductual de Caplan, la adicción a Internet es un conjunto de procesos superiores y actos disfuncionales que interfieren en el individuo, y afecta en distintas áreas de su vida. Así mismo, se identifica cuatro componentes que definen su teoría. El primero se relaciona con la creencia del individuo en que las relaciones por Internet son menos inseguras que las relaciones cara a cara; el segunda indica que las emociones negativas tales como la tristeza y la soledad tienen menos impacto en el individuo; el tercero relaciona los pensamientos constantes y el uso incontrolado de la Internet; el último vincula las consecuencias negativas con las diferentes áreas de la vida del individuo (Gámez y Villa, 2015).

2.2.2. Conducta agresiva

Por un lado, según el condicionamiento clásico, para modelar una conducta, se necesitan premios y castigos. De acuerdo con ello, se observa que los padres con un hijo que presenta una conducta agresiva muchas veces son premiados para evitar la aparición en lo posterior. Erróneamente, esta premiación está aumentando la conducta que logrará ser instaurada (Pavlov, 1986). Asimismo, según el condicionamiento vicario, la conducta es adquirida a través de la observación. El individuo observa el medio ambiente y realiza las conductas a las que está expuesto, lo cual es reforzado por el medio ambiente (Bandura, 1984). Por último, según el condicionamiento operante, la conducta se mantendrá o extinguirá de acuerdo con las consecuencias agradables o desagradables (Schunk, 2012).

Por ejemplo, el adolescente emplea varias horas en los videojuegos sin realizar las labores indicadas por sus tutores. Estos le reclaman por qué no fue obediente, pero aquel grita y golpea para evitar que le sigan demandando, y los tutores dejan de reclamar y le dan más horas de ocio. El refuerzo positivo de los padres sin darse cuenta es darle más horas para evitar el conflicto y, de este modo, aumenta la conducta agresiva en el adolescente.

Desde el enfoque cognitivo, la conducta agresiva es una distorsión cognitiva en cuanto a la percepción (interpretación) de los eventos ocurridos del individuo referentes a sí mismo, al ambiente y al futuro. Estos eventos son percibidos como amenaza. Es una influencia del pensamiento a las emociones y conducta, y estas van a estar condicionadas para las posteriores (Beck, 1995).

Por otro lado, según el enfoque neuroquímico, la disminución de serotonina está relacionada con la agresividad (Soria et al., 2008). A partir de ello, se establecen los siguientes elementos:

- Ira: Según el modelo teórico de Berkowitz sobre la ira, esta se desarrolla en la consciencia y preconsciencia. Asimismo, si el individuo se expone a situaciones desfavorables o desagradables, como respuesta habrá ira o agresión. (Berkowitz, 1993). Asimismo, de acuerdo con el modelo funcional desarrollado por Izard, la ira es recocida como una emoción que permite al individuo adaptarse y, de este modo, asegura la supervivencia de la humanidad (Izard, 1997). De acuerdo con eso, la ira ha sido considerada como una expresión de la agresión (Lemerise y Dodge, 1993).
- Hostilidad: La hostilidad es apreciada como una expresión de la agresión. Se relaciona con la cólera, pero son distintas en cuanto a las aproximaciones y estados de cada uno. Por ello, Spielberger definió la cólera como el estado emocional que va a generar sentimientos con intensidades diferentes de acuerdo con cada situación que presente el individuo. Esto abarca desde una molestia mínima o irritación ligera hasta una rabia o descontrol de furia; en cambio, la hostilidad no solo va a incluir sentimientos de cólera, sino que está acompañada de actitudes agresivas dirigidas a destruir su entorno o dañar físicamente a otra personas (Spielberger et al., 1983).
- Agresión física y verbal: La agresividad física es descrita como el ataque a otro individuo mediante conductas motoras que causan un daño corporal. Implica también el uso de objetos o armas que causan daños físicos. En precisión, la agresividad verbal se caracteriza por expresiones de insultos, amenazas o comentarios de rechazo (Buss, 1961; Valzelli, 1983).

CAPÍTULO III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación

En el presente estudio, se utilizó un diseño no experimental transversal de alcance correlacional. Esto se debe a que se trata de responder a ciertos problemas teóricos sobre la adicción a videojuegos en red y la agresividad (Hernández et al., 2014).

3.2. Población y muestra

El universo del estudio de la investigación estuvo conformado por 306 estudiantes entre hombres y mujeres de una institución educativa nacional de cuarto y quinto de secundaria del turno tarde con rango de edad de 12 a 17 años del distrito de San Martín de Porres. Se realizó un censo que abarcó a la totalidad de la población.

3.2.1. Criterios de inclusión y exclusión

Los criterios de inclusión fueron los siguientes:

- Adolescentes que cuenten con el consentimiento de sus padres.
- Estar matriculados durante el periodo académico 2017.
- Cursar el cuarto y quinto año de secundaria.
- Adolescentes de ambos sexos.
- Edades entre 14 a 18 años.

El criterio de exclusión fue el siguiente: adolescentes ausentes en la aplicación de la prueba.

3.3. Variables

Las variables fueron las siguientes:

- Variable principal: uso problemático de los videojuegos
- Variable asociada: agresividad
- Variables terciarias (sociodemográficas): Se considera las que siguen:
 - Edad
 - Sexo
 - Distrito
 - Tiempo libre
 - Estructura familiar

3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables

Variable principal: uso problemático de videojuegos

Se incluye los siguientes elementos:

- Definición conceptual: Consiste en la pérdida de control de la persona ante ciertos tipos de conductas que tienen como características producir dependencia, síndrome de abstinencia, tolerancia, y vivir para y en función de esa conducta DSMV (2014).
- Definición operacional: De naturaleza cualitativa dicotómica (si/no), cuenta con dos categorías de medición ordinal: 0 a 3 no presenta adicción a los videojuegos y 4 a más si presenta adicción a los videojuegos, tiene una medición nominal.

Variable asociada: agresividad

Se incluye los siguientes elementos:

- Definición conceptual: Anderson y Bushman (2002) describieron la agresividad como una conducta que es dirigida hacia otra persona y que está intencionada a causar daño.
- Definición operacional: Es de naturaleza cualitativa de tipo politómica con una escala de medición ordinal. Cuenta con cuatro dimensiones (agresividad verbal, agresividad física, hostilidad e ira). Las categorías son las que siguen: muy alto, de 80 a más; alto, de 60 a 80; medio, de 50 a 60; bajo, de 50 a 30; y muy bajo, de 30 a menos

Variables terciarias: variables sociodemográficas

Son las que siguen:

- Edad: De naturaleza cuantitativa.
- Sexo: De naturaleza cualitativa de tipo dicotómica con una escala de medición nominal.
- Distrito: De naturaleza cualitativa de tipo politómica con una escala de medición nominal.
- Tiempo libre: De naturaleza cualitativa de tipo politómica con una escala de medición nominal.
- Estructura familiar: De naturaleza cualitativa de tipo politómica con una escala de medición nominal.

3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos

En primera instancia, se solicitó una reunión con el director de la institución educativa para indicar en qué consistía la investigación. Se detalló cómo se desarrolló el protocolo de recolección de datos y el consentimiento informado, que debía ser firmado por los apoderados de los estudiantes. Así mismo, se solicitó el listado de alumnos de las secciones de cuarto y quinto de secundaria para conocer la amplitud de la población por cada salón. Para ello, se realizó un proceso de selección aleatoria, en el que cada estudiante que formó parte de la muestra del estudio fue dirigido a un aula acondicionada para la administración de los instrumentos psicológicos.

Luego, en el aula de investigación, los investigadores se presentaron y brindaron las indicaciones de los instrumentos que fueron aplicados y cómo debían ser llenada la ficha sociodemográfica. Fueron autoaplicables, por lo cual los evaluadores se limitaron a suministrar las pruebas y dar las instrucciones necesarias para su desarrollo.

Instrumentos

Se considera los siguientes instrumentos:

Para la variable “uso de videojuegos”. Se empleó la Escala para problemas de adicción a videojuegos (Problem video game playing-PVP), construida por Tejeiro y Moran (2002), con el objetivo de validar una escala que midiera el problema de adicción a los videojuegos.

La PVP incluye 9 ítems, los cuales requieren una respuesta afirmativa o negativa según convenga el sujeto de evaluación. De estas, se tienen que cumplir al menos 4 respuestas afirmativas para considerar al sujeto dentro del diagnóstico adictivo e igual o menor a 3 respuestas afirmativas para considerarlo fuera del diagnóstico adictivo a los videojuegos. Esto partió de una revisión de los criterios para la dependencia de sustancias y el juego patológico incluidos en la cuarta edición del *Manual Diagnóstico y Estadístico de la Asociación Americana de Psiquiatría* (DSM IV) (APA, 2014), así como de una extensa revisión de la literatura sobre las adicciones. La prueba consta de 9 ítems.

Por su parte, Tejeiro y Moran (2002), de la Universidad de Málaga, en España, administraron la PVP a 223 adolescentes españoles entre 13 y 18 años. En su investigación, obtuvieron que la consistencia interna fue aceptable con un alfa de Cronbach de 0.69 asociado con las puntuaciones y las medidas de la escala de 9 ítems, lo que apoya su validez de constructo.

En el Perú, Vallejos y Capa (2010), de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Federico Villarreal, hallaron las propiedades psicométricas del instrumento, para lo cual trabajaron en una población constituida por 4954 adolescentes que se encontraban cursando entre primero y quinto año de secundaria, de ambos sexos con edades entre 11 y 18 años. Hallaron que el PVP es unidimensional y tiene una consistencia aceptable con un alfa de Cronbach = 0.69. Además, la asociación entre las puntuaciones de las escalas y las medidas alternativas de los jugadores problema apoyan la validez de constructo (Aldos R. et al. 2013).

Para la variable “agresividad”. Esta variable fue construida por Buss y Perry (1992). Su objetivo es medir el nivel de agresividad. La prueba consta de 29 ítems con 4 dimensiones y la distribución de ítems por dimensión es la siguiente: agresión física (9), agresividad verbal (5), hostilidad (7) e ira (8). El rango de edad es desde los 10 a los 19 años (estudiantes de secundaria y universitarios).

El cuestionario de agresión (AQ) es un instrumento de formato tipo Likert. Cada ítem tiene cinco alternativas de respuesta que se categorizan de la siguiente manera: completamente falso (1), bastante falso (2), ni verdadero ni falso (3), bastante verdadero (4) y completamente verdadero (5). A cada una de estas categorías le corresponden puntuaciones que van del uno al cinco, respectivamente.

La puntuación total o promedio se obtiene sumando los valores o puntuaciones de cada reactivo que marcó el examinado. A partir de esto, se obtiene un puntaje directo (PD) del nivel de agresividad y, además, se computan los promedios sumando los números correspondientes a cada subescala: agresión física, agresividad verbal, hostilidad e ira, las cuales se clasifican por separado. La dispersión de posibles puntuaciones para el AQ varía desde una puntuación mínima de 51 (muy bajo) hasta una puntuación máxima de 99 (muy alto).

Buss y Perry (1992), de la Universidad de Texas, administraron el cuestionario AQ a adolescentes estadounidenses. En el estudio, se calcula que, mediante el coeficiente de Cronbach, la consistencia interna de la prueba tiene un $\alpha=.910$, lo cual señala una elevada consistencia interna. Se sitúa en primer lugar la agresividad verbal con un $\alpha=.857$; y, en el último, la ira con un $\alpha=.664$. Para la validación, se obtuvo un coeficiente de determinación significativo solo en dos de los cuatro factores, concretamente un $R^2 = .319$; $p<.01$ en agresividad verbal, y un $R^2 = .348$; $p<.05$ en ira, lo cual es elevado en ambas.

Finalmente, en el Perú, Matalinares et al. (2012), de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima-Perú, hallaron las propiedades psicométricas del instrumento, con una muestra de 3,632 sujetos de 10 a 19 años de ambos sexos de nivel secundaria de las tres regiones del país. En su estudio, se comprobó mediante el análisis factorial que la extracción de un componente principal (agresión) llega a explicar el 60,819% de la varianza total acumulada; por lo tanto, el Cuestionario de agresión (AQ) presenta validez en la realidad peruana.

3.5. Plan de análisis e interpretación de la información

Se utilizó el paquete estadístico Stata en su versión 14. A nivel descriptivo, las variables de tipo cualitativo se analizaron mediante frecuencias y porcentajes. Asimismo, para la variable cuantitativa, se utilizó la media y la desviación estándar.

Por otro lado, con respecto al análisis inferencial, se utilizó la prueba de Chi cuadrado para verificar dicha correlación de dos variables cualitativas como uso problemático a los videojuegos y conducta agresiva. Además, se realizó el análisis de normalidad a través de la prueba de Shapiro Wilk, según la cual se consideró un p-value menor o igual a 0.05 como una probabilidad estadística significativa. Finalmente, para analizar la variable cuantitativa (variable sociodemográfica), se empleó la prueba estadística T- Student.

3.6. Ventajas y limitaciones

Las ventajas son las que se indican a continuación:

- El proceso de recolección de datos fue económico.
- El diseño de estudio transversal permite realizar la evaluación en breve tiempo.

Por otra parte, las limitaciones son las siguientes:

- Las respuestas del participante podrían ser limitadas, debido al sesgo de memoria, ya que pueden experimentar problemas al momento de evocar la información.
- Las respuestas de los evaluados pudieron no ser sinceras según la propia deseabilidad social de cada participante, lo que pudo afectar la validación de los resultados de la prueba (el cuestionario de agresión o AQ).
- El estudio, al tener un alcance correlacional, se limita a dar respuesta sobre si existe o no una relación entre las variables, mas no analiza la causa y el efecto de estas.

3.7. Aspectos éticos

El estudio se ejecutó previa aprobación del Comité de Ética de la Universidad Católica Sedes Sapientiae. Durante su desarrollo, los investigadores a cargo de la investigación y de las encuestas aplicadas aseguraron el establecimiento de procedimientos adecuados para minimizar la posibilidad de influencias indebidas en la obtención del consentimiento de los estudiantes y evitaron toda forma de coerción en su reclutamiento y en su participación posterior. Además, velaron por la confidencialidad de los datos obtenidos, incluidos los relativos a la disposición de los estudiantes a participar en las investigaciones. La participación fue estrictamente voluntaria y los profesores no podían exigir o requerir directamente en sus clases. Así mismo, se utilizaron fichas sociodemográficas y los instrumentos psicológicos, previa explicación de su uso adecuado a los estudiantes.

Luego de ello la información fue guardada en bases de datos codificables. Hubo que contar con el consentimiento por escrito de los estudiantes sujetos a la investigación tras una información suficientemente detallada de sus características. En los formularios de consentimiento, se constató que el estudiante pudiera cancelar su participación en la investigación en cualquier momento, sin sufrir consecuencias negativas por ello. A continuación, se explican los criterios aplicados.

Respeto de la confidencialidad y política de protección de datos

Se consideraron los siguientes aspectos:

- La administración de los cuestionarios fue anónima y se realizó respetando la confidencialidad y teniendo en consideración que el resto de los datos personales de los encuestados fueron protegidos.
- Se les informó a los participantes de la finalidad y del uso que se le dio a la información resultante.
- Los datos de los participantes fueron accesibles solo por el grupo de trabajo conformado por las autoras: Noemí Flores Gutierrez y Yesika Ucañay Elera.

Respeto de la privacidad

Se consideraron los siguientes principios:

- Se respetó el derecho de los sujetos a participar en el estudio, y a elegir el tiempo y las circunstancias de la evaluación.
- Se respetó el derecho de los sujetos de investigación a no dar información que no desearan compartir.

No discriminación y libre participación

Se consideraron los siguientes aspectos:

- No existieron formas de discriminación en el grupo de adolescentes que participaron en el estudio en cuanto a sexo, grupo étnico o por condición social, de acuerdo con los criterios de exclusión e inclusión de estudio.
- No se mostraron formas de inducción coercitiva de participación al estudio.

Consentimiento informado a la participación a la investigación

Se consideraron los siguientes principios:

- Se brindó información importante a los adolescentes y apoderados sobre la finalidad y las características del estudio en cuestión para solicitar el consentimiento informado a la participación del estudio.
- Se ofreció información clara a los adolescentes sobre los riesgos (de existir alguno) y beneficios relativos a la participación en el estudio.
- Se garantizó la obtención del consentimiento informado de los sujetos antes de participar en el estudio.
- Se informó a los sujetos de investigación la posibilidad de abandonar el estudio si lo considerasen.

Respeto por la calidad de la investigación, la autoría y el uso de los resultados

Se consideraron los siguientes aspectos:

- Se buscó la promoción del valor científico de la investigación, representado por la importancia empírica y social del estudio.
- Se buscó la validez científica del estudio representado por la creación de un marco teórico suficiente que se basa en documentación científica válida y actualizada, el uso coherente del método de investigación con el problema que se desea dar respuesta, la selección apropiada de la muestra de los sujetos que serán involucrados, una codificación y análisis de los datos que garanticen elevados estándares de calidad y una interpretación crítica de estos, y, finalmente, el uso de un lenguaje adecuado en la comunicación de los resultados de la investigación.
- Se puso a disposición de la autoridad competente el material físico elaborado en la revisión del proceso de recolección de información.
- Se reconoce a los investigadores del equipo de trabajo el derecho de autoría de los productos del estudio bajo el respeto de las normas nacionales e internacionales que regulan el tema y la filiación institucional.
- Se declara la ausencia de conflicto de intereses en la realización del estudio. La aceptación, conjuntamente con la correcta puesta en práctica de estos principios y criterios, es normativa, y determina el ingreso y la permanencia de los investigadores en el equipo de estudio.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

Del total de evaluados, el 55% corresponde al sexo masculino; y el 44%, al sexo femenino, con un promedio de edad de 17 años en los grados cuarto y quinto de secundaria. El 55.8% reside en el distrito de Independencia. En su tiempo de ocio, el 59.1% prefiere ocuparse en juegos de Internet; el 26.4 % revisa sus redes sociales. Asimismo, en cuanto al núcleo familiar, el 52% proviene de una familia monoparental (madre o padre); y el 30.3%, de familias estructuradas. Como resultado, el 87.6% no presentó uso problemático de los videojuegos. En la escala de agresividad, el 37.9% se encontró en un nivel medio y, según sus dimensiones, se evidenció que el 22.6% mostró indicadores de agresividad física; y el 21.5%, de hostilidad (ver Tabla 1).

Tabla 1. Descripción de las variables principales y sociodemográficas

	(F)	(%)
Sexo		
Femenino	136	44.4
Masculino	170	55.5
Edad (m-Ds)	15.6±1.10	
Distrito		
Comas	78	25.4
Independencia	171	55.8
Los Olivos	52	16.9
San Martin de Porres	5	1.6
Tiempo libre		
Salir con amigos	34	11.1
Ver televisión	10	3.2
Revisar redes sociales	81	26.4
Juegos en internet	181	59.1
Tipo de familia		
Monoparental	159	51.9
Estructurada	93	30.3
Reconstruida	29	9.5
Multifamiliar	25	8.2
Uso problemático de los videojuegos		
Sí	38	12.4
No	268	87.6
Agresividad		
Muy bajo	29	9.5
Bajo	67	21.9
Medio	116	37.9
Alto	75	24.5
Muy alto	19	6.2
Dimensiones (m-Ds)		
Agresividad física	22.6±5.8	
Agresividad verbal	12.4±3.9	
Ira	18.5±4.7	
Hostilidad	21.5±5.6	

Por otro lado, se evidenció que existe relación entre el sexo y el uso problemático de los videojuegos ($p=0.00$), pues se encontró que el 82.9% de las mujeres no reportó el uso problemático de videojuegos. Asimismo, el uso problemático de los videojuegos se asoció con el tiempo libre ($p=0.00$). En precisión, el 79% de los adolescentes que no reportaron este problema prefieren en su tiempo libre salir con amigos. Por otro lado, se encontró relación entre el tipo de familia y el uso problemático de los videojuegos ($p=0.04$). Se mostró que el 86.3% de adolescentes que no reportaron este problema provienen de una familia reconstruida. Finalmente, sobre las dimensiones de la agresividad, se encontró relación entre el uso problemático de los videojuegos y la hostilidad ($p=0.02$). Se evidenció que el promedio (23.4) más alto del uso problemático se registró en los adolescentes que muestran una conducta hostil ante su entorno social (ver tabla 2).

Variable principal (uso problemático de videojuegos) y variables sociodemográficas

En la Tabla 2, se expone la relación entre la variable principal y las variables sociodemográficas.

Tabla 2. Asociación entre el Uso problemático de videojuegos, la agresividad y las variables Sociodemográficas

	Sí		No		p-valor
	(F)	(%)	(F)	(%)	
Sexo					0.00
Femenino	9	6.6	141	82.9	
Masculino	29	17.1	127	93.4	
Edad (m-Ds)	3.9±1.15		3.6±1.0		0.18
Distrito					0.08
Comas	10	12.8	68	87.2	
Independencia	21	12.3	150	87.7	
Los Olivos	7	13.4	45	86.5	
San Martín de Porres	0	0.00	5	100	
Tiempo Libre					0.00
Salir con amigos	38	21	143	79	
Ver televisión	0	0.00	81	100	
Revisar redes sociales	0	0.00	34	100	
Juegos en internet	0	0.00	10	100	
Tipo de familia					0.04
Monoparental	4	16.0	21	84.0	
Estructurada	4	4.3	89	95.7	
Reconstruida	26	16.3	133	83.6	
Multifamiliar	4	13.8	25	86.2	
Variable agresividad					0.30
Muy bajo	0	0.00	29	11	
Bajo	8	21.1	59	22.0	
Medio	17	45	99	37	
Alto	10	26.3	65	24.3	
Muy alto	3	8	16	6	
Dimensiones (m-Ds)					
Agresividad física	23.5±5.2		22.4±5.9		0.26
Agresividad verbal	12.8±4.2		12.3±3.9		0.58
Ira	18.6±4.8		18.5±4.6		0.71
Hostilidad	23.4±4.6		21.2±6.1		0.02
Agresividad (total)	78.3±13.9		74.4±16.6		0.28

Variable (agresividad y sus niveles)

En la Tabla 3, se evidencia que existe relación entre la agresividad y el tiempo libre ($p=0.002$). Se muestra que el 40.3% de adolescentes que reportaron un nivel medio de agresividad prefirieron en su tiempo libre salir con sus amigos. Además, existió una relación entre la agresividad y la edad ($p=0.05$): se evidenció que los adolescentes se encontraron en niveles de agresividad muy bajo, medio, alto y muy alto. Así mismo, se mostró relación entre la agresividad y el tipo de familia ($p=0.00$): el nivel medio de agresividad se encontraba en adolescentes provenientes de familias reconstruidas (45.3%).

Tabla 3. Agresividad

	Muy bajo		Bajo		Medio		Alto		Muy alto		p-valor
	(F)	(%)	(F)	(%)	(F)	(%)	(F)	(%)	(F)	(%)	
Sexo											0.58
Femenino	15	11	32	23.5	46	33.8	36	26.4	7	5.1	
Masculino	14	8.2	35	20.6	70	41.2	39	22.9	12	7.0	
Edad (m-Ds)	16±1.0		15±1.2		16±1.0		16±1.1		16±1.1		0.05
Distrito											0.25
Comas	5	6.4	16	20.5	25	32.0	26	33.3	6	7.7	
Independencia	19	11.1	38	22.2	64	37.4	39	22.8	11	6.4	
Los Olivos	5	9.6	13	25	22	42.3	10	19.2	2	3.8	
San Martín de Porres	0	0.0	0	0.00	5	100.0	0	0.0	0	0.0	
Tiempo Libre											0.02
Salir con amigos	7	3.8	40	22.1	73	40.3	49	27.0	12	6.6	
Ver televisión	15	18.5	15	18.5	28	34.5	16	19.7	7	8.6	
Revisar redes sociales	5	14.7	10	29.4	10	29.4	9	26.4	0	0.0	
Juegos en internet	2	20.0	2	20.0	5	50.0	1	10.0	0	0.0	
Tipo de familia											0.00
Monoparental	2	8.0	9	36.0	4	16.0	8	32.0	2	8.0	
Estructurada	16	17.2	30	32.2	27	29.0	20	21.5	0	0.0	
Reconstruida	6	3.7	25	15.7	72	45.3	43	27.0	13	8.2	
Multifamiliar	5	17.2	3	10.3	13	44.8	4	13.8	4	13.8	

Dimensiones de la variable agresividad

En la Tabla 4, se encontró relación entre la agresividad física y el sexo ($p=0.00$). Aquella predomina en los adolescentes masculinos con un promedio 23.8. Se evidenció, además, una relación entre la agresividad verbal y el tipo de familia ($p=0.00$): el 13.1 presenta agresividad verbal, lo cual se refleja en adolescentes que provienen de una familia monoparental. Esto se diferencia de la dimensión de hostilidad, que está relacionada con el tipo de familia ($p=0.02$). Al respecto, se identificó que el promedio más alto de 19.2 de adolescentes que presentan hostilidad proviene de una familia multifamiliar.

Tabla 4. Dimensiones de agresividad

	Agresividad física			Agresividad verbal			Ira			Hostilidad		
	M	DS	p-valor	M	DS	p-valor	M	DS	p-valor	M	DS	p-valor
Sexo			0.00			0.40			0.15			0.99
Femenino	20.9	5.0		12.5	4.0		18.8	4.8		21.5	6.2	
Masculino	23.8	6.1		12.3	3.8		18.2	4.5		21.5	5.7	
Tiempo Libre			0.12			0.63			0.20			0.34
Salir con amigos	21.8	5.8		11.8	3.9		12.6	3.9		18.7	4.6	
Ver televisión	19.1	5.8		11.8	4.2		18.0	5.0		21.0	5.6	
Revisar redes sociales	22.1	5.4		12.2	3.9		15.4	4.8		21.1	6.6	
Juegos en internet	23.0	5.9		12.6	3.9		18.5	4.5		20.5	5.9	
Tipo de familia			0.29			0.00			0.12			0.02
Monoparental	23.1	5.7		13.1	3.8		18.9	4.7		22.3	5.4	
Estructurada	21.8	5.4		11.3	3.8		17.6	4.6		20.4	6.3	
Reconstruida	21.5	6.4		11.6	4.3		18.3	4.8		19.2	7.3	
Multifamiliar	22.6	7.1		12.4	3.3		19.1	3.8		22.8	5.0	

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión

En el estudio realizado, no se encontró una relación significativa entre las variables principales (el uso de videojuegos y la agresividad). Este resultado se asemeja a un estudio realizado en España por Oroval (2015) a 133 alumnos. Este investigador demostró que la conducta agresiva propiamente dicha no siempre es el resultado de la exposición o del uso de los videojuegos con contenido violento, sino que el individuo presenta otros factores psicológicos que pueden desencadenar una conducta agresiva. Así mismo, en un estudio sobre las emociones, estilos de afrontamiento y la agresividad, realizado en adolescentes de 12 y 15 años, Mestre et al. (2012) evaluaron la conducta agresiva física y verbal, la empatía, la inestabilidad emocional y los afrontamientos. Obtuvieron como resultado que los adolescentes presentan agresividad física y verbal, e inestabilidad emocional para afrontar situaciones que ven como problema o amenaza. Sin embargo, los niveles van a diferenciarse de acuerdo a cómo sean utilizados los mecanismos de afrontamiento, de forma positiva o negativa, ante el problema.

Sin embargo, existe significancia entre las variables sociodemográficas y el uso problemático de videojuegos, tales como el sexo, el tiempo libre y el tipo de familia, y en cuanto a la variable agresividad, con la edad, el tiempo libre y el tipo de familia. Al respecto, se evidenció que las mujeres no reportan el uso problemático de videojuegos. En un estudio nacional de Vallejo y Capa (2010), se encontró que el (86.1%) de los evaluados hacen uso de videojuegos y se señaló que los varones presentan un mayor uso de estos en comparación con las mujeres. Así también, Hoefl et al. (2008) explicaron esta diferencia de acuerdo con el género. Mientras que hombres y mujeres jugaban mirando en una pantalla, ciertos puntos fueron intervenidos por una máquina de resonancia magnética. Se encontró que el área mesocorticolímbica estaba activa en los hombres. En los hombres, esta área se relaciona con la sensación de respuesta de adicción y recompensa, a diferencia de las mujeres.

Por otro lado, los estudiantes que no presentaron uso problemático de videojuegos suelen salir con sus amigos. Dicho resultado se puede explicar mediante el concepto de factores protectores, ya sea familiar, personal o a nivel social donde el adolescente que tiene interacción evita el uso inadecuado de los videojuegos. Asimismo, cabe mencionar que estas áreas deben ser fortalecidas para lograr una consistencia en la conducta del adolescente (Muñoz y Vélez, 2017).

Además, mediante los condicionamientos se intenta explicar cómo el adolescente adopta un uso problemático de los videojuegos. El condicionamiento clásico identifica a los juegos de Internet como estímulo incondicionado; la cantidad de uso de internet, como estímulo neutro; y la preferencia del adolescente a jugar, como una respuesta incondicionada (Acuña, 2009). Si se une el estímulo incondicionado y el neutro constantemente generará una respuesta condicionada como la adicción al uso de juegos en Internet (Acuña, 2009). Otros de los condicionamientos, en este caso, el operante, implica que, para generar una respuesta, primero hay una respuesta positiva y luego negativa. En este caso, el uso de los juegos en Internet les genera satisfacción y tranquilidad. Sin embargo, cuando no los usan constantemente, les genera fastidio como irritabilidad y enojo. Entonces, para evitar la respuesta negativa, ejecutan la conducta de jugar en Internet, lo cual genera la adicción (Acuña, 2009).

Por otra parte, los adolescentes que no reportaron uso problemático de los videojuegos provienen de una familia reconstruida. El aprendizaje social o moldeamiento explica que la conducta adictiva se produce por la observación y la repetición de las conductas del entorno, como también señala que la adicción puede ocurrir por transmisión generacional (abuelo-padre-hijo) (Acuña, 2009). Si bien es cierto que no se encontró información sobre el tipo de familia reconstruida, la literatura señala que está relacionada con la funcionalidad. Al respecto, Echeburúa et al. (2009) explicaron sobre la relación familiar de los adolescentes que presentan adicción a las nuevas tecnologías. Cuando esta es disfuncional, es decir, no hay una adecuada comunicación o relación, los adolescentes están más propensos a refugiarse en las tecnologías por las respuestas de satisfacción o aceptación que puedan recibir de estas.

Asimismo, la agresividad de los adolescentes se asoció con la edad. Dicho resultado se puede explicar a través de conceptos psicológicos. Ya que el adolescente atraviesa por un proceso de duelo en relación con la pérdida de su infancia, se siente desprovisto de los padres y está empezando una etapa de autonomía, lo que genera en él o ella miedo y frustración (Álvarez y Egea, 2016). Este se encuentra frente a cambios físicos y sociales, en cuyo contexto la conducta agresiva es el resultado de protegerse y de no sentirse vulnerable a su entorno. Se emplea esta conducta como un mecanismo de protección o defensa ante el cambio inminente (Álvarez y Egea, 2016). Incluso, existe la probabilidad de que los adolescentes evaluados presenten este tipo de conductas debido a la zona en que está ubicado el colegio, o a la ausencia de sus progenitores a las reuniones que indica el plantel o a las fechas importantes para ellos. A ello se suma la falta de un Departamento de Psicología que realice un soporte o acompañamientos a dichos estudiantes.

Además, Contini et al. (2012) realizaron un estudio llamado Agresividad y retraimiento en adolescentes de 11 y 12 años. En este, evaluaron tres áreas del adolescente tales como la agresividad, el aislamiento y el retraimiento. Hallaron que los adolescentes estaban en un nivel medio de agresividad; sin embargo, no presentaron dificultades en las otras 2 áreas evaluadas. Es decir, los adolescentes podían relacionarse y adaptarse a su grupo par, lo que lleva a los evaluadores a hacer hincapié en la estructura familiar y el aspecto socioeconómico de cada adolescente.

Los adolescentes que presentaron un nivel medio de agresividad suelen salir con sus pares o jugar por internet. Esto se puede explicar de acuerdo con lo que señalaron Echeburúa y Corral (1994), quienes explicaron que los adolescentes evitan el contacto con los demás por razones interpersonales como la timidez, el haber experimentado rechazo, entre otros. Por ello, estos muestran conductas agresivas con un nivel mayor a los que sí tienen una buena adaptabilidad con la sociedad. Asimismo, según la teoría de aprendizaje social de Albert Bandura, los adolescentes incorporan conductas a través de la observación e imitación de su entorno y usan refuerzos sociales para que dicha conducta sea instaurada. Es decir, si el adolescente se rodea de otros adolescentes violentos y refuerzan esa conducta el adolescente por imitación social y aceptación de sus pares, realizará la conducta agresiva posteriormente (Bandura, 1984).

Además, los adolescentes que presentaron valores medios de agresividad provienen de una familia reconstruida. Brando et al. (2008) encontraron que los adolescentes con estilos de apego inestables o no fortalecidos desde la infancia tenían respuestas más agresivas que el resto de los adolescentes que realizaron un proceso de apego adecuado. Según el enfoque conductual, las conductas agresivas tienen una carga emocional y, luego, están relacionadas con las experiencias del individuo. Se entiende, entonces, que este tipo de estructura familiar genera, en el adolescente, una

carga emocional negativa de sí mismo y su entorno, por lo cual muestra agresividad física o verbal, que será reforzada o extinguida por la familia (Schunk, 2012). Así mismo, el condicionamiento vicario expone un alcance sobre la adquisición de las conductas: si estas conductas agresivas son reforzadas por el ambiente (familia o pares), no se va a extinguir, sino que seguirá aumentando en su curso (Schunk, 2012).

Asimismo, los varones reportaron una predominancia de agresividad física. En el Perú, según Matalinares et al. (2003), se encontró que los varones con mayor significancia que participaban de juegos en red tenían conductas de agresividad física y verbal. Desde el enfoque neuroquímico, el nivel bajo de serotonina en los varones genera en ellos más agresividad (conductas impulsivas) a diferencia de las mujeres. (Soria et al. 2008).

En cuanto la estructura familiar, las multifamiliares reportan una predominancia en la agresividad verbal. En un estudio realizado por Alonso y Castellanos (2006), se precisa que existen tipos de violencia intrafamiliar, y que estas se reflejan de acuerdo con las etapas de la familia y sus jerarquías. Además, esto se puede identificar cuando la familia adquiere consciencia y conocimiento de los maltratos que puedan estar ocurriendo en su seno. Es decir, al ser un grupo grande de personas que integran la familia, se presentan diferentes pensamientos, lenguaje no asertivos o indiferencia de convivencia entre ellos.

Por otro lado, en un estudio realizado en Puno sobre dinámica familiar y su influencia en las habilidades personales de los adolescentes, elaborado por Condori (2016), se obtuvo como resultado que los adolescentes que tienen una dinámica familiar inadecuada y provienen de familias monoparentales presentan un bajo nivel de habilidades personales y, en ocasiones, una comunicación cerrada.

La estructura familiar de los adolescentes evaluados es una familia monoparental, lo que indica que una familia mejor constituida por padre, madre e hijos se asocia con los niveles de desarrollo de habilidades personales. Se puede resaltar que el 1.6%, que corresponde a la tipología familiar nuclear, tiene un elevado nivel de habilidades personales. Las familias monoparentales experimentan conflictos que se unen a cambios vitales que atraviesan los hijos, como la adolescencia. Desde un análisis sistémico, la adolescencia no solo la vivencian los hijos, sino todos los integrantes de la familia, tal como lo mencionaron Montañes et al. (2008).

Por ello, pueden surgir dificultades como el aislamiento social y la soledad del padre, los celos de los hijos, las tensiones ocasionadas por las relaciones amorosas del padre o la madre a cargo de los hijos, la dificultad para asumir límites y cumplir reglas cuando el progenitor trabaja fuera de la casa. Según Rodrigañez (2008), los hijos se perciben diferentes a los demás adolescentes que cuentan con padres que viven juntos; son hijos de fines de semana en la relación con el progenitor que no convive y con los hermanos que no conoce, y a veces están obligados a convivir aunque no sea de su agrado. Asimismo, los padres, si no han resuelto la separación de su pareja, cuentan con menos oportunidades relacionadas con la toma de decisiones y la retroalimentación en conjunto en beneficio del desarrollo y educación de los hijos. Su estilo parental es sobreprotector o permisivo para compensar la pérdida o relación distante.

Finalmente, desde una perspectiva psicológica, los adolescentes atraviesan cambios emocionales, la identificación del yo, la búsqueda de ideales, los cambios físicos, las atracciones de pasatiempo y la búsqueda de identificación con su grupo par. Por ello, con los hallazgos encontrados, es importante la supervisión de los padres y del entorno de los adolescentes, ya que constituyen un soporte favorable y

guía sin prejuicios para una adaptación adecuada, el control de las emociones, la toma de decisiones, entre otras.

5.2. Conclusiones

A pesar de que no se evidencia una relación directa entre las dos variables principales en la población estudiada, se puede identificar que, en los adolescentes varones, predominan las conductas agresivas a diferencia de las mujeres, ya sea por el tiempo libre o la preferencias de aquellos. Por otro lado, se ha identificado que la estructura familiar es un soporte socioemocional importante de los cambios que atraviesa el adolescente y esto puede favorecer el incremento de ambas conductas: la agresividad y el uso problemático de los videojuegos, indistintamente.

5.3. Recomendaciones

Se recomienda las siguientes acciones:

- Se recomienda tener en consideración para futuros estudios otros aspectos sociodemográficos como las horas transcurridas en el uso de los videojuegos y cómo solventar las horas de juego en cabinas de Internet. Asimismo, es necesario enfatizar otras variables como los estilos de crianza y el nivel socioeconómico de la familia a la que pertenece el adolescente.
- Es necesario realizar talleres preventivos dirigidos al “buen uso de horas libres”. En estos, se debe presentar a los alumnos alternativas de ocio. Este taller sería dirigido tanto a los adolescentes como a los padres de familia. Se incentiva, con ello, que los padres controlen y acompañen sus actividades.
- Se requiere crear un programa de entrenamiento dirigido a los profesores, de tal manera que logren identificar y abordar características de la conducta. Se debe resaltar la importancia no solo de ser fuente de conocimiento para el adolescente, sino también una red de soporte emocional.

REFERENCIAS

- Acuña, G. (2009). *Comprendiendo las adicciones: la teoría del aprendizaje y su aplicación en prevención de recaídas*. 8.º Congreso chileno de Salud Mental y Psiquiatría.
http://www.schilesaludmental.cl/2009_enero_congreso/talleres/DR.%20ACUNA/Dr_Acuna2.pdf.
- Anderson, C. A. y Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 2751.
- Arnao, J., Falla, G. y Jimenez, A. (2011). *Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes. Un estudio cuanti-cualitativo descriptivo y analítico*. Cedro.
- Alonso, J. y Castellanos, J. (2006). Por un enfoque integral de la violencia familiar. *Psychosocial Intervention*, 15(3), 253-274.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592006000300002&lng=es&tlng=es
- Álvarez, A. y Egea, F. (2003). Aspectos psicológicos de la violencia en la adolescencia. *Estudios de juventud*, 62, 1-188.
- Asociación Americana de Psiquiatría [APA]. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-V)*. Editorial Médica Panamericana.
- Bandura, A. (1984). *Teoría del Aprendizaje Social*. Espasa Calpe.
- Beck, J. (1995). *Terapia cognitiva*. Gedisa. <https://goo.su/0q8zhk>
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. McGraw-Hill.
- Brando, M., Valera, J. y Zárate, Y. (2008). Estilos de apego y agresividad en adolescentes. *Psicología*, 27 (1), 16-42.
http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ps/article/view/6330
- Buss, A.H (1961). *The psychology of aggression*. Wiley
- Buss, A. H. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63, 452-259. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/1403624/>
- Chaín, N. y Briñez, B. (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, internet y videojuegos. *Psychologia: Avances de la disciplina*, 5(1), 9-23. <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v5n1/v5n1a02.pdf>
- Condori, Y. (2016). Dinámica familiar y su influencia en las habilidades personales de los adolescentes de la institución educativa secundaria del 4to y 5to G.U.E. Las Mercedes Juliaca 2016 [tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/3653/Condori_Parillo_Yesica.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Contini, E., Cohen, S., Coronel, C. y Mejail, S. (2012). Agresividad y retraimiento en adolescentes. *Ciencias Psicológicas*, 6(1), 17-28.

http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212012000100003&lng=es&tlng=es

- Echeburúa, E. y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y Salud*, 5, 251-258. <https://psycnet.apa.org/record/1999-13358-001>
- Echeburúa, E., Labrador F. y Becoña, E. (2009). Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. Pirámide.
- Gámez, M. y Villa, F. (2015). El modelo cognitivo-conductual de la adicción a Internet: el papel de la depresión y la impulsividad en adolescentes mexicanos. *Psicología y Salud*, 25(1), 111-122. <https://psicologiaysalud.uv.mx/index.php/psicysalud/article/view/1344>
- Guevara, G. (2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel. Atención integral del infante, niño y adolescente [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48856>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª. ed.). Mc Graw Hill Education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodología%20Investigacion%20Científica%206ta%20ed.pdf>
- Hoefl, F., Watson, C., Kesler, S., Bettinger, K. y Reiss, A. (2008). Diferencias de género en el sistema mesocorticolímbico durante el juego de computadora. *Revista de Investigación Psiquiátrica*, 42(4), 253-258. DOI:10.1016 / j.jpsychires.2007.11.010
- Izard, C.E. (1977). *Human emotions*. Plenum Press.
- Lam, N., Contreras H., Mori E., Nizama M., Gutiérrez, C., Hinostroza W. e Hinostroza, D. (2011). Adicción a internet: desarrollo y validación de un instrumento en escolares adolescentes de Lima, Perú. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 28(3), 462-469. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?Pid=S172646342011000300009&script=sci_arttext
- Lemerise, E. y Dodge, K. (1993). The development of anger and hostile interactions. En M. Lewis y J.M. Haviland (eds.), *Handbook of emotions* (pp. 537-546). The Guilford Press.
- Letona, M. (2012). *Agresividad en adolescentes ciberadictos (estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 del municipio de Mazatenango, Suchitepéquez)* [tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar]. Repositorio Institucional. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>
- Matalinares M., Arenas, C., Díaz, G., y Dioses, A. (2014). Adicción al internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista de Investigación en Psicología*, 16(1), 75-93. [Http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3920](http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3920)

- Mestre, V., Samper, P., Tur-Porcar, A. M., Richaud de Minzi, M. C. y Mesurado, B. (2012). Emociones, estilos de afrontamiento y agresividad en la adolescencia. *Universitas Psychologica*, 11(4), 1263-1275.
<https://www.redalyc.org/pdf/647/64725418021.pdf>
- Montañés, M., Bartolomé, R., Montañés, J. y Parra, M. (2008). Influencia del contexto familiar en las conductas adolescentes. *Ensayos*, 17, 391-407.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3003557>
- Muñoz, M. y Vélez, N. (2017). Adicciones y factores protectores y de riesgo en la adolescencia. *Revista electrónica Psicone*, 9(15), 1-9.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/330994>
- Pavlov, I. (1986). *Fisiología y psicología*. Alianza Editorial.
- Oroval, R. (2015). Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes [trabajo de fin de grado, Universitat Jaume I]. Repositorio Institucional.
[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1#:~:text=En%20la%20actualidad%20no%20hay,TEAR%20y%20NIELSEN%2C%202013\).](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1#:~:text=En%20la%20actualidad%20no%20hay,TEAR%20y%20NIELSEN%2C%202013).)
- Rial A., Gómez P., Braña T. y Varela J.. (2014). Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega (España). *Anales de psicología*, 30, 642-655.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16731188028.pdf>
- Rodrigáñez, C. (2008). *Poner límites o informar de los límites el amor después de la etapa primal. Cuándo se cambian las órdenes por la información y la complacencia*. <https://apoyopedagogicointegral.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/02/casilda-rodrigac3b1ez-poner-limites-o-informar-de-los-limites.pdf>
- Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, J. y Herruzo, J. (2010). Análisis del consumo de drogas legales como el alcohol, el tabaco y los psicofármacos, y la percepción del riesgo en jóvenes universitarios. *Psychology, Society, & Education*, 2(1), 25-37. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6360131>
- Spielberger, C. D., Jacobs, G., Russell, S. y Crane, R. (1983). Assessment of anger: The State-Trait Anger Scale. En Butcher, J. N. y C. D. Spielberger (eds.). *Advances in personality assessment*. Lawrence Erlbaum Associates (pp. 159-187).
- Soria C., Pérez M., Flores M. y Feria A. (2008). *Papel de la serotonina en la conducta agresiva*. *Revista mexicana de neurociencias*, 9(6):480-489.
<http://www.medigraphic.com/pdfs/revmexneu/rmn2008/rmn086k.pdf>
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Pearson Educación.
https://cife.edu.mx/Libros/6/SEXTA_EDICION_TEORIAS_DEL_APRENDIZAJE%20-%20DALE%20H%20SCHUNK.pdf
- Tejeiro, R. y Bersabé, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12472644/>

Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*, 18(1): 103-110.
<http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>

Valzelli, L. (1983). *Psicobiología de la agresión y la violencia*. Alhambra.

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

ANEXOS

Anexo 1: Solicitud de autorización del proyecto de investigación institucional

SOLICITA: AUTORIZACIÓN PARA EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL

Lugar y fecha,
Señor Doctor:

.....
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA SEDES SAPIENTIAE

Las que suscriben, Ucañay Elera, Yesika y Flores Gutierrez, Noemi identificado(a) con DNI N° 46718119 y 75166097 respectivamente, domiciliado(a) en Prq. Astronautas 170 Urb. Mesa Redonda. S.M.P. y Mz S Lote 22 Los Rosales de Pro- Los Olivos, respectivamente, Investigadoras principales del proyecto de investigación titulado "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA I.E.N."

Solicita a usted que tenga a bien disponer la revisión, aprobación y autorización por el Comité Institucional de Ética en investigación de la Universidad Católica Sedes Sapientiae para la ejecución del proyecto de Investigación que presentamos, el cual ha sido dictaminado en forma favorable, en cuanto a su viabilidad y pertinencia. Por tanto, ruego a usted acceda a mi petición, por ser justa.

Atentamente,

(FIRMA)

Yesika Ucañay Elera
DNI: 46718119

(FIRMA)

Noemi Flores Gutierrez
DNI: 75166097

Anexo 2: Asentimiento para participar en un estudio de investigación (población escolar de nivel secundario)

Institución : **Universidad Católica Sedes Sapientiae**

Investigador : Yesika Paola Ucañay Elera
Noemi Esther Flores Gutierrez

Propósito del estudio:

Te estamos invitando a participar en un estudio para ver algunas actitudes y opiniones sobre "ADICCIÓN A JUEGOS EN RED Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ADOLESCENTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA I.E.N." Este es un estudio desarrollado por investigadores de la **Universidad Católica Sedes Sapientiae**.

Procedimientos:

Si decides participar en este estudio se te realizará el estudio.

Riesgos:

No se prevén riesgos por participar en esta investigación.

Beneficios:

Usted contribuirá al mejor conocimiento de los estudiantes/trabajadores de su universidad/ centro de trabajo.

Costos e incentivos

Usted no deberá pagar nada por participar en el estudio. Los costos de esta investigación serán cubiertos por el grupo investigador y no le ocasionarán gasto alguno. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole, únicamente la satisfacción de colaborar a una mejor comprensión de la adicción a los videojuegos en red y la conducta agresiva.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos tu información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio.

Tus derechos:

Si decides participar en el estudio, puede retirarse de este en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin perjuicio alguno. Si tienes alguna duda adicional, por favor, pregunta al personal del estudio, o llama a Yesika Ucañay Elera o a Noemi Flores Gutierrez a los teléfonos 952311205 o al 952992326, respectivamente.

Si usted tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que ha sido tratado injustamente puede contactar al Comité Institucional de Ética de la **Universidad Católica Sedes Sapientiae**, teléfono 5330008.

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente participar en este estudio. Comprendo qué cosas me van a pasar si participo en el proyecto. También, entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

Participante

Nombre:

DNI:

Fecha

Investigador

Nombre:

DNI:

Fecha

Anexo 3: Consentimiento para participar en un estudio de investigación-padres

Institución : **Universidad Católica Sedes Sapientiae**
Investigadores : Yesika Paola Ucañay Elera
Noemi Esther Flores Gutierrez

Propósito del Estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un estudio llamado: "ADICCIÓN A JUEGOS EN RED Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ADOLESCENTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA I.EN." Este es un estudio desarrollado por investigadores de la **Universidad Católica Sedes Sapientiae**. Estamos realizando este estudio para determinar la adicción a los videojuegos en red, con la finalidad de relacionarlo con la conducta agresiva.

Procedimientos:

Si su hijo decide participar en este estudio, se le aplicará de forma totalmente anónima un cuestionario sobre adicción a videojuegos en red y conducta agresiva.

Riesgos:

No se prevén riesgos para su hijo(a) por participar en esta investigación.

Beneficios:

Su hijo contribuirá al mejor conocimiento de los estudiantes de su colegio, ayudando a mejorar su educación. Los costos de esta investigación serán cubiertos por el grupo investigador y no le ocasionarán a usted gasto alguno.

Costos e incentivos

Usted no deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole, únicamente la satisfacción de colaborar a una mejor comprensión de la adicción a los videojuegos en red y conducta agresiva.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de este en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor, pregunte al personal del estudio, o llamar a a Yesika Ucañay Elera o a Noemi Flores Gutierrez al teléfono 952311205 o al 952992326, respectivamente.

Si usted tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que ha sido tratado injustamente puede contactar al Comité Institucional de Ética de la **Universidad Católica Sedes Sapientiae**, teléfono 5330008.

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo el procedimiento si participa en el proyecto. También, entiendo el que puede decidir no participar aunque yo haya aceptado y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

Padre o apoderado

Nombre:

DNI:

Fecha

Investigador

Nombre:

DNI:

Fecha

Anexo 4: Cuestionario de agresión de Buss y Perry (AQ)

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Edad: _____

Sexo: _____

Institución educativa: _____ Grad. de instrucción: _____

INSTRUCCIONES

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

CF = completamente falso para mí

BF = bastante falso para mí

VF = ni verdadero, ni falso para mí

BV = bastante verdadero para mí

CV = completamente verdadero para mí

VALORAR EN QUÉ MEDIDA CADA AFIRMACIÓN REPRESENTA TU FORMA DE SER:

1	2	3	4	5
Completamente FALSO	Bastante FALSO	Ni VERDADERO Ni FALSO	Bastante VERDADERO	Completamente VERDADERO

Recuerde que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

	CF	BF	VF	BV	CV
01 – De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
02 – Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
03 – Me enojo rápidamente, pero se me pasa enseguida.					
04 – A veces soy bastante envidioso.					
05 – Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otro.					
06 – A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
07 – Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
08 – En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
09 – Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.					
10 – Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11 – Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12 – Parece que siempre son otros los que consiguen oportunidades.					
13 – Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.					
14 – Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar					

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

Anexo 5: Escala para problemas de adicción a videojuegos (PVP)

Por favor, indique si durante el último año ha experimentado o no (SI o NO) los siguientes pensamientos o sentimientos o ha realizado las siguientes conductas:

ÍTEMS	SÍ	NO
1. Cuando no estoy jugando a los videojuegos, sigo pensando en ellos (recordando jugadas, planeando las siguientes, etc.).		
2. Cada vez juego más tiempo con los videojuegos.		
3. He intentado dejar de jugar o jugar menos a los videojuegos, pero no he podido / Con frecuencia, juego a los videojuegos durante más tiempo del que me había propuesto al principio.		
4. Cuando no puedo jugar a los videojuegos, me pongo nervioso y de mal humor.		
5. Cuando me siento mal (nervioso, triste, enfadado) o cuando tengo problemas, juego más a los videojuegos.		
6. Cuando he perdido una partida, o no he logrado obtener el resultado que quería, necesito volver a jugar para intentarlo de nuevo.		
7. En ocasiones, oculto a los demás (mis padres, amigos, profesores...) que estoy jugando a los videojuegos para que no se enteren.		
8. Para poder jugar a los videojuegos he faltado a clase o al trabajo / he tenido que mentirle a alguien / le he tenido que quitar dinero a alguien / he discutido, me he enfadado o me he peleado con alguien.		
9. Por jugar a los videojuegos he dejado de hacer tareas del colegio o he dejado de hacer tareas de casa o me he quedado sin comer o me he acostado muy tarde o dedico menos tiempo a estar con los demás (amigos, hermanos...).		

Anexo 6: Ficha sociodemográfica

I. Datos personales

Grado: _____ Sexo: _____

Institución educativa: _____

Edad: _____

¿Cuál es tu hobby?

¿Qué actividad realizas en tus ratos libres?

II. Familia

Actualmente vives con tu familia: Sí No

Coloca con quién vives.

N°	Parentesco	Sexo	Edad
1.			
2.			
3.			
4.			

Anexo 7: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>La accesibilidad a los juegos en red en todos los sectores socioeconómicos está proporcionando la aparición de conductas adictivas. Estas están presentes en la vida diaria de los adolescentes, que quedan expuestos a caracterizaciones ficticias en donde la violencia se manifiesta, observando los efectos notables, evidenciados habitualmente por comportamientos agresivos y desensibilización a la violencia ¿Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresividad en escolares adolescentes de 14 a 17 años de edad?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los niveles del uso problemático de videojuegos en los adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional? • ¿Cuáles son los niveles de agresividad en los adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa? • ¿Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años de edad? 	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresividad en los adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los niveles del uso problemático de videojuegos en los adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional. • Identificar los niveles de agresividad en los adolescentes de cuarto y quinto de una institución educativa nacional. • Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y las variables sociodemográficas en escolares adolescentes de 14 a 17 años de edad. • Determinar la relación entre agresividad y las variables sociodemográficas en 	<p>HIPÓTESIS</p> <p>H1: Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresividad en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.</p> <p>H0: No existe relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresividad en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>H1: Existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.</p> <p>H0: No existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa</p>	<p>VARIABLES PRINCIPALES</p> <p>CAPÍTULO 1. Uso problemático de videojuegos Definición conceptual: Consiste en una pérdida de control de la persona ante ciertos tipos de conductas que tienen como características producir dependencia, síndrome de abstinencia, tolerancia, vivir para y en función de esa conducta (DSM-V 2014).</p> <p>Definición operacional: De naturaleza cualitativa dicotómica (sí/no) cuenta con 2 categorías de medición, 0 a 3 no presenta adicción a los videojuegos y 4 a más si presenta adicción a los videojuegos, tiene una medición nominal.</p> <p>CAPÍTULO 2. Agresividad Definición conceptual: Anderson y Bushman (2002) describe la agresividad como “una conducta que es dirigida hacia otra persona está dirigida e intencionada a causar daño”.</p> <p>Definición operacional: de naturaleza cualitativa de tipo politómica con una escala de</p>	<p>TIPO Y DISEÑO DE ESTUDIO En el presente estudio, se utilizó un diseño no experimental transversal de alcance correlacional, ya que trata de responder a ciertos problemas teóricos sobre la adicción a videojuegos en red y la agresividad. (Hernández et al., 2014).</p> <p>POBLACION Y MUESTRA El universo del estudio de la investigación estuvo conformado por estudiantes de una institución educativa nacional de cuarto y quinto de secundaria del distrito de San Martín de Porres, los cuales fueron 306 alumnos. Se realizó un censo que abarcó a la totalidad de la población.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe relación entre niveles de agresividad y las variables sociodemográficas en los adolescentes de 14 a 17 años de edad? • ¿Existe relación entre dimensiones de agresividad y las variables sociodemográficas en los adolescentes de 14 a 17 años de edad? 	<p>escolares adolescentes de 14 a 17 años de edad</p>	<p>nacional.</p> <p>H2: Existe relación entre los niveles agresividad y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.</p> <p>H0: No existe relación entre los niveles agresividad y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de una institución educativa nacional.</p> <p>H3: Existe relación entre las dimensiones agresividad y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.</p> <p>H0: No existe relación entre las dimensiones agresividad y las variables sociodemográficas en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nacional.</p>	<p>medición nominal, cuenta con 4 dimensiones (agresividad verbal, agresividad física, hostilidad e ira). Las categorías muy alto de 80 a más, alto de 60 a 80, medio de 50 a 60, bajo de 50 a 30, muy bajo de 30 a menos.</p> <p>VARIABLE SOCIODEMOGRÁFICA</p> <p>Edad: De naturaleza cuantitativa</p> <p>Sexo: De naturaleza cualitativa de tipo dicotómica con una escala de medición nominal.</p> <p>Distrito: De naturaleza cualitativa de tipo politómica con una escala de medición nominal.</p> <p>Tiempo Libre: De naturaleza cualitativa de tipo politómica con una escala de medición nominal.</p> <p>Estructura Familiar: De naturaleza cualitativa de tipo politómica con una escala de medición nominal.</p>	
--	---	--	--	--