

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

Unidad de Posgrado de Psicología



Una Institución Adventista

Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la
Familia con Mención en Terapia Familiar

Por:

Hilda Flores Carbajal

Asesora:

Mg. Jazmín Madrid Valdiviezo

Lima, octubre de 2020

ANEXO 07 DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA DEL INFORME DE TESIS

Mg. Jazmin Madrid Valdiviezo, docente de la Escuela de Posgrado, Unidad de Posgrado de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que el presente informe de investigación titulado: "Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019" constituye la memoria que presenta la **Bachiller Hilda Flores Carbajal** para aspirar al Grado académico de Maestra en Ciencias de la Familia con mención en Terapia Familiar, ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad de la autora, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente constancia en Lima, a los seis días del mes de octubre del año 2020.



Mg. Jazmin Madrid Valdiviezo

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a 06 días del mes de Octubre del año 2020, siendo las 15:00 hrs, se reunieron en la modalidad online sincrónica, bajo la dirección del Señor Presidente Dra. Lili Albertina Fernández Molocho del Jurado: Mg. Sara Esther Richard Pérez, el secretario: Mg. Aida Chelita Santillán Mejía y el asesor: Mg. Jazmín Madrid Valdiviezo, con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de Tesis de Maestro(a) titulada: Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019

Bachiller/Licenciado(a) Hilda Flores Carbajal Conducente a la obtención del Grado Académico de Maestro(a) en: Ciencias de la familia (Nomenclatura del Grado Académico) con Mención en Terapia Familiar

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al candidato hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del Jurado a efectuar las preguntas, cuestionamientos y aclaraciones pertinentes, los cuales fueron absueltos por el candidato. Luego se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del Jurado.

Posteriormente, el Jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller/Licenciado (a): Hilda Flores Carbajal

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	15	B -	Con nominación de bueno	Muy bueno

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del Jurado invitó al candidato a ponerse de pie, para recibir la evaluación final. Además, el Presidente del Jurado concluyó el acto académico de sustentación, procediéndose a registrar las firmas respectivas.

 Presidente

 Secretario

 Asesor

 Miembro

 Miembro

 Bachiller/Licenciado(a)

Dedicatoria

A mis padres, Teófilo y Eleuteria, a mi hermana Ayde y a toda mi familia, personas especiales quienes me apoyaron a concretar mis estudios.

Agradecimientos

A Dios, por regalarme salud y vida, sabiduría y fortaleza para lograr mis objetivos.

A mis padres, por sus oraciones, amor, comprensión y por apoyarme en mis decisiones.

A mi hermana Ayde, por su cooperación en los momentos más difíciles, por su bondad y motivación.

A las autoridades, brillantes docentes y queridos compañeros, por su motivación.

A mi asesora, Mg. Jazmín Madrid Valdiviezo, por su guía en este proceso.

Al Mg. Oscar Javier Mamani Benito, por su soporte y orientación.

Finalmente, a la directora Nancy Cachicatari Apaza de la institución educativa donde se realizó la investigación, por su gran apoyo y enorme disposición.

Índice de contenido

Dedicatoria	iv
Agradecimientos.....	v
Índice de contenido	vi
Índice de tablas	viii
Índice de anexos	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción.....	xii
Capítulo I	14
El problema	14
1. Planteamiento del problema	14
2. Formulación del problema	18
2.1. Problema general.....	18
2.2. Problemas específicos.....	18
3. Justificación	19
4. Objetivos de la Investigación	20
4.1. Objetivo general.....	20
4.2. Objetivos específicos	20
Capítulo II	21
Marco teórico.....	21
1. Presuposición filosófica	21
2. Antecedentes de la investigación	23
2.1. Antecedentes internacionales.....	23
2.2. Antecedentes nacionales.....	26
3. Bases teóricas	29
3.1. Dependencia de los videojuegos	29
3.2. Agresividad	49
3.3. Adolescencia.....	58
4. Definición de términos	60
5. Hipótesis de la investigación	61
5.1. Hipótesis general	61

5.2. Hipótesis específicas	61
Capítulo III	63
Materiales y Métodos.....	63
1. Diseño y tipo de investigación	63
2. Variables de la investigación	63
2.1. Definición conceptual de las variables	63
2.2. Operacionalización de las variables.....	64
3. Delimitación geográfica y temporal.....	66
4. Población y muestra	66
4.1. Población	66
4.2. Muestra.....	66
4.3. Criterios de inclusión y exclusión	66
4.4. Característica de la muestra	67
5. Instrumentos de recolección de datos	68
5.1. Test de Dependencia de Videojuegos	68
5.2. Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.....	69
6. Proceso de recolección de datos.....	70
7. Procesamiento y análisis de datos	70
Capítulo IV.....	71
Resultados y discusión	71
1. Resultados.....	71
1.1. Análisis descriptivos.....	71
1.2. Prueba de normalidad.....	72
1.3. Análisis de correlación	72
2. Discusión	73
Capítulo V.....	79
Conclusiones y recomendaciones	79
1. Conclusiones	79
2. Recomendaciones.....	80
Referencias	81

Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de la variable dependencia de los videojuegos.....	63
Tabla 2. Operacionalización de la variable agresividad.....	63
Tabla 3. Datos sociodemográficos de la población de estudio.....	65
Tabla 4. Nivel de dependencia de los videojuegos de los participantes.....	69
Tabla 5. Nivel de agresividad de los participantes.....	70
Tabla 6. Análisis de normalidad según la prueba Kolmogorov-Smirnov.....	70
Tabla 7. Análisis de correlación entre las variables de estudio.....	71

Índice de anexos

Anexo 1. Test de Dependencia de los Videojuegos.....	94
Anexo 2. Cuestionario de Agresión.....	96
Anexo 3. Consentimiento informado.....	98
Anexo 4. Matriz de consistencia.....	99

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Jorge Chávez de la ciudad de Tacna, 2019. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo y tiene un diseño no experimental de corte transversal y de alcance correlacional. Los evaluados fueron 297 adolescentes de ambos sexos con edades de 11 a 17 años de primero a quinto grado de secundaria. Los instrumentos utilizados fueron el Test de dependencia de los videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992). Los resultados evidencian la existencia de una correlación directa de magnitud baja ($Rho = .325$) y significativa ($p < 0.005$), también se encontraron correlaciones significativas entre las variables Dependencia de videojuegos y la dimensión Agresividad verbal ($Rho = .314$), ($p < 0.001$), correlación significativa entre dependencia de videojuegos y la dimensión Agresividad física en los adolescentes ($Rho = .326$; $p < 0.001$), existe correlación significativa entre la variable Dependencia de videojuegos y la dimensión Ira en los adolescentes ($Rho = .223$; $p < 0.001$).

Palabras clave: *Agresión, violencia, adolescencia, videojuegos, dependencia.*

Abstract

The purpose of this research was to determine the relationship between dependence on videogames and aggressiveness in adolescents of the secondary level of the Jorge Chavez Educational Institution of the city of Tacna, 2019. The research corresponds to the quantitative approach and has a non-experimental design of a transversal cut and of correlational reach. Those evaluated were 297 adolescents of both sexes with ages 11 to 17 from first to fifth grade of secondary school. The instruments used: the Choliz and Marco Videogames Dependency test, and the Buss and Perry aggression questionnaire. The results show the existence of a direct correlation of low magnitude ($Rho = .325$; $p < 0.005$). Significant correlations were found between the variable of video game dependence and verbal aggressiveness dimension ($Rho = .314$; $p < 0.001$), a significant correlation between dependence on video games and physical aggression dimension ($Rho = .326$; $p < 0.001$); there is a significant correlation between the variable dependence on video games and anger in adolescents' dimension ($Rho = .283$; $p < 0.001$).

Keywords: *aggression, adolescence, video games, dependency.*

Introducción

En la actualidad se observa el gran interés por parte de la población respecto a la necesidad de utilizar las nuevas tecnológicas como parte de su estilo de vida y rutina, tanto a nivel laboral, familiar, personal y hasta espiritual. Sin embargo, así como en los últimos años ha proliferado el uso de estos servicios y aparatos electrónicos como el Smartphone, también la OMS (2019) revela que han surgido problemas psicológicos producto del abuso y exceso respecto al mal uso de las nuevas tecnológicas, un claro ejemplo, son los problemas relacionados con la dependencia a los videojuegos, siendo más frecuentes en la etapa de la adolescencia.

En razón de lo anterior, esta investigación busca dilucidar la relación que existe entre la dependencia de los videojuegos y la agresividad para lo cual se ha dividido en trabajo en cinco capítulos. En el capítulo I se hace referencia al planteamiento y formulación del problema, seguido de una justificación de la investigación, además de exponer los objetivos generales y específicos. Seguidamente, en el capítulo II es presentado el marco teórico, en el cual se encuentran los contenidos de antecedentes nacionales e internacionales. Además, se ofrece una descripción de la población de estudio. Finalmente se definen los términos utilizados en esta investigación. El capítulo III corresponde a la metodología de la investigación, describiendo las características del diseño, población, muestra, además de la descripción de los instrumentos utilizados. Allí también se describe cómo se recogieron los datos y sus respectivos análisis. En el capítulo IV se presenta el análisis de resultados de manera descriptiva y correlacional concluyendo con la discusión de resultados. Por último, en el capítulo V se presenta las conclusiones que permiten observar los aspectos más

importantes de los hallazgos de esta investigación, así como las recomendaciones para futuras investigaciones.

Capítulo I

El problema

1. Planteamiento del problema

El Banco Mundial (2019), en su informe sobre el Desarrollo Mundial de las Telecomunicaciones TIC y base de datos respecto al uso de Internet, revela que en Sudamérica entre los años 2017 y 2018 los países con mayor proporción de usuarios son Chile (82%), Argentina (74%), Venezuela (72%), Uruguay (68%), Brasil (67%), Colombia (62%), Ecuador (57%) y Perú (53%). Esta situación revela el gran interés por parte de la población respecto a la necesidad de utilizar el Internet como parte del estilo de vida y rutina, tanto a nivel laboral, familiar, personal como también espiritual. Sin embargo, así como en los últimos años se ha ponderado el uso de estos servicios y aparatos electrónicos como el Smartphone, también la OMS (2019) indica el aumento de problemas psicológicos, producido por el uso incorrecto de la tecnología, asociado a los problemas relacionados con los videojuegos. Por su parte, Higuchi y Poznyak (citado por Humphreys, 2019) señalan que la población de adolescentes tiene mayor interés y obsesión por los videojuegos y, en consecuencia, surge el fenómeno denominado dependencia de los videojuegos, el cual es considerado una alteración mental denominada “trastorno por uso de videojuegos”, y fue incluido en la nueva edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11 código 6C51FR).

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017) a nivel mundial, el 71 % de los adolescentes utiliza internet en comparación al 48 % de la población total; asimismo, los niños y los adolescentes que se encuentran

conectados más tiempo estarían siendo cada vez más vulnerables a los riesgos como violación de la información privada, acosos cibernéticos, dependencia a videojuegos, etc.

Por otro lado, la revista EDeconomía Digital de España (2019) indica que el gobierno limita el uso de videojuegos a 90 minutos diarios entre semanas, para combatir la adicción, toda vez que las autoridades consideran que es muy importante el cuidado de la salud mental y física de los niños y adolescentes.

Asimismo, Televisión Univisión 23- Chilena a través de Pérez (2019) realizó una investigación sobre videojuegos en la universidad de Harvard, cuyos resultados son alarmantes; se indica que los videojuegos están diseñados para crear dependencia; genera exceso de dopamina (hormona del placer), contra reacción de la hormona del estrés (cortisol), de modo que el cerebro no realiza bien su trabajo, porque la sangre no llega a la corteza prefrontal y las neuronas no se conectan; a largo plazo estaría matando el 80% de las neuronas en el área donde se desarrolla la compasión, la empatía; las consecuencias son la ansiedad, agresividad, insomnio, etc. Asimismo 1 de cada 8 niños y adolescentes son dependientes a videojuegos, por ejemplo, en tan solo en un año y medio de ser lanzado, Fortnite alcanzó 250 millones de jugadores entre niños y adolescentes en el mundo.

Por otra parte, la adolescencia, etapa que está comprendida entre los 12 a 19 años, se caracteriza por ser un periodo de crecimiento y cambios bioquímicos, hormonales, somáticos, psicológicos y sociales. Además, es considerada una etapa vulnerable en la cual el ser humano atraviesa una transición desde la niñez hacia la madurez, de manera que el adolescente busca una identidad propia siendo susceptible de cambiar improvisadamente su carácter (OMS, 2017).

En el ámbito internacional, en la investigación realizada en Colombia por Fuentes y Pérez (2015) se puede observar que el problema que conlleva la dependencia del móvil también es preocupante. Ellos demostraron que el mal uso de los videojuegos causa afectaciones cognitivas en niños y adolescentes, así mismo, el uso excesivo influye de manera perjudicial en el rendimiento escolar y su comportamiento.

En Perú, la psiquiatra Victoria Ángeles, directora de la Dirección de Adicciones del Instituto Nacional de Salud Mental (INSM, 2018) “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” menciona que los niños y adolescentes que presentan problemas de depresión, ansiedad o problemas de déficit de atención son más vulnerables a desarrollar adicción a los videojuegos, además, en los adictos a los videojuegos prevalece el género masculino sobre el femenino. La edad con más vulnerabilidad es a partir de los doce años. Por último, entre el 80 % el 90 % de adictos jóvenes presenta problemas de déficit de atención, lo que podría ser un factor de riesgo para que una persona inicie el consumo de sustancias o desarrolle una conducta adictiva.

Para Chóliz y Marco (2011) la dependencia comportamental es un proceso que no se comprende solo por una acción química o biológica, sino psicológica (afectiva, motivacional, condicionada, etc.). Existe una analogía entre la drogodependencia y las adicciones comportamentales, pues, en ambos casos, se establece una relación patológica de dependencia con la sustancia psicoactiva y la conducta respectivamente, significa que, en el segundo caso, se sustituye el consumo de sustancias por el de los videojuegos.

Precisamente sobre estos últimos hechos, un estudio realizado por Calle y Gutiérrez (2006), en el distrito de La Esperanza, Trujillo, encontró que, de la muestra estudiada, el 40% de los adolescentes hacía uso de internet todos los días, y el tiempo que dedica el 60% de adolescentes oscila entre 1 o 2 horas. Además,

encontraron que el 62,4% de dichos adolescentes demuestra cierto grado de agresividad. Por lo tanto, surge también el interés por estudiar el tema de la agresividad como variable asociada al mal uso de los videojuegos.

Según Romo, Anguiano, Pullido y Camacho (2008, p. 26) las conductas agresivas “son actos intencionales de naturaleza física, verbal, mediante el cual un adolescente daña, produce conflicto, lastima o crea dolor en otros”. En una investigación realizada por la OMS (2020) es prevalente la presencia de agresión física e intimidación entre los jóvenes, pues estudios desarrollados en 40 países revelan que 42% de niños y 37% niñas estaban expuestos a la intimidación. No obstante, en el Perú también se muestra una prevalencia de agresividad en un 35% de la población de los adolescentes y una frecuencia de agresividad severa en un 10.3% de la población de jóvenes (Romaní, Gutiérrez y Lama, 2011).

En la ciudad de Tacna, investigadores como Morales (2013) evidenciaron que este tipo de conductas en adolescentes es recurrente; precisamente, en una muestra de estos se halló que para el 52.4% es normal, el 39.1% se encuentra en riesgo y un 8.4% se reportó un nivel alto en la escala de riesgo de dependencia. Por otra parte, otro investigador, Ramos (2015), también logró evidenciar que en adolescentes de entre 12 a 18 años, un 60.7% tenía irritabilidad media; 25%, irritabilidad baja; y el 14.2%, irritabilidad alta; y, en cuanto a cólera, 50.5% demuestra cólera a nivel medio; 35.7%, a nivel bajo; y 13.8%, a nivel alto; finalmente, en cuanto al nivel de agresión, un 56.5% demuestra un nivel medio; un 25%, un nivel bajo; y un 18.4%, un nivel alto. Estos datos no hacen más que demostrar la existencia de problemas emocionales y de conducta.

Finalmente, en cuanto al contexto de la Institución Educativa Jorge Chávez de la ciudad de Tacna, se evidenció que existen cabinas de internet cerca de la institución

educativa, y quienes asisten de manera frecuente para jugar videojuegos por horas prolongadas son los estudiantes adolescentes, quienes probablemente presentarían problemas de dependencia a videojuegos y también presentarían problemas de conducta (agresividad desafiante, rebeldía); si se toman en cuenta los casos que son derivados por los docentes a las instituciones competentes como DEMUNAS, Centros de Salud, Unidad de Protección Especial de MIMP, entre otros, con el propósito de que se evalúe al adolescente y su familia y se determine si existe riesgo de desprotección familiar, ya que muchos de ellos están sin supervisión de los progenitores por horas prolongadas. Estos datos son referidos verbalmente por el coordinador de Tutoría y Orientación al Educando (TOE) de la misma institución.

En tal sentido el alto nivel de agresividad que muestran los adolescentes y el frecuente abuso de los videojuegos, que preocupa tanto a los educadores, investigadores, psicólogos como a los padres, genera la necesidad de plantear si existe relación significativa entre la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Jorge Chávez de Tacna.

2. Formulación del problema

2.1. Problema general

¿Existe relación entre riesgo de dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?

2.2. Problemas específicos

- ¿Existe relación entre riesgo de dependencia de videojuegos y la dimensión Agresividad física en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?

- ¿Existe relación entre riesgo de dependencia de videojuegos y la dimensión Agresividad verbal en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?
- ¿Existe relación entre riesgo de dependencia de videojuegos y la dimensión Hostilidad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?
- ¿Existe relación entre riesgo de dependencia de videojuegos y la dimensión Ira en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?

3. Justificación

A nivel teórico, se plantea la presente investigación con el fin de recoger información y enriquecer el desarrollo de la investigación psicológica en la región, así como para favorecer el conocimiento de la salud mental de los adolescentes de la ciudad de Tacna. Servirá como antecedente para futuras investigaciones, asimismo se ofrece una revisión teórica actualizada, de carácter confiable y válido respecto a las variables de la investigación.

A nivel social, la institución educativa Jorge Chávez será beneficiada, puesto que permitirá conocer los resultados de esta investigación para conocer el riesgo de dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario. Además, podrán proponer acciones a fin de crear conciencia tanto en los adolescentes como en los progenitores.

Asimismo, a nivel práctico, los resultados de este estudio beneficiarán a los adolescentes, de tal manera que las autoridades de la institución educativa podrán tomar medidas pertinentes tales como intervenciones psicológicas preventivas de los

problemas de dependencia y agresividad física y verbal. Por otro lado, se brindarán recomendaciones que motiven a los maestros y tutores, para mejorar los aspectos socioafectivo y cognitivo de los estudiantes, mediante actividades psicoeducativas de hábitos saludables, relacionados al uso de la tecnología.

A nivel metodológico, esta investigación permite sopesar la fiabilidad de los instrumentos a través de pruebas estadísticas, pudiendo ser utilizados posteriormente por otros investigadores en la misma población, como son los adolescentes del nivel secundario.

4. Objetivos de la Investigación

4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019

4.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación entre dependencia a videojuegos y la dimensión agresividad física en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019
- Determinar la relación entre dependencia de videojuegos y la dimensión Agresividad verbal en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.
- Determinar la relación entre dependencia de videojuegos y la dimensión Hostilidad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.
- Determinar la relación entre dependencia de videojuegos y la dimensión Ira en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.

Capítulo II

Marco teórico

1. Presuposición filosófica

Los adolescentes actualmente están rodeados de modernidad, sobre todo en ciudades de mayor población, donde se hace fácil y muy atractivo al acceso a entornos que incluyen el baile, los naipes, los juegos, entre otros, que implican cierto riesgo cuando no hay control. Estas diversiones abren la puerta a grandes males que despiertan en la mente la pasión por los juegos, que inducen a jugar por dinero y a la disipación; no son de influencia benéfica, sino de influencia excitante, perjudicial para la salud mental, deben ser remplazados por algo que beneficie para el buen desarrollo emocional de los niños (as) y adolescentes (White, 1964).

Por otra parte, la Biblia menciona en 1 Pedro 5:8 “Sed sobrios, y velad; porque vuestro adversario el diablo, como león rugiente, anda alrededor buscando a quien devorar”; implica que debemos estar alerta mentalmente y sobre todo tener autocontrol o dominio propio, esto se da más en la etapa de la niñez, adolescencia y la juventud porque su carácter es más vulnerable, el dominio propio es adquirido en el hogar y la familia, se ejercen influencias cuyos resultados son tan duraderos como la eternidad. Más que cualquier dote natural, los hábitos formados en los primeros años deciden si un hombre vencerá o será vencido en la batalla de la vida (White, 1964, p.75).

En el contexto del presente estudio, son los malos hábitos y las prácticas equivocadas las que traen consigo toda clase de enfermedades mentales y físicas.

“Absténgase de los deseos lujuriosos que batallan contra el ser humano” (White, 2007, p. 119), es decir, que la verdadera temperancia nos enseña a abstenernos por completo de todo lo perjudicial, y a usar prudentemente lo que es saludable. De igual manera, la Biblia resalta el cuidado de salud en 1 Corintios 3:16,17 “¿No sabéis que sois santuario de Dios, y que el Espíritu de Dios mora en vosotros? Si alguno destruye el santuario de Dios, Dios le destruirá a él; porque el santuario de Dios, el cual sois vosotros, es sagrado”, se debe evitar toda clase de sustancias tóxicas, todo tipo de adicciones a drogas, internet, videojuegos, etc. que dañan la salud.

En cuanto a la agresión, Mateo 5:21,22 refiere: “Oísteis que fue dicho a los antiguos: No matarás; y cualquiera que matare será culpable de juicio. Pero yo os digo que cualquiera que se enoje contra su hermano, será culpable de juicio; y cualquiera que diga: Necio, a su hermano, será culpable ante el concilio; y cualquiera que le diga: Fatuo, quedará expuesto al infierno de fuego.” Es patente que la agresión física o verbal no agrada a Dios, pues viene a ser un delito. Sobre esto, Salmos 11:5 refiere: “Jehová prueba al justo; pero al malo y al que ama la violencia, su alma los aborrece”, por lo que podemos inferir de esto que Dios protegerá al desvalido y sancionará a los agresivos y violentos porque no tolera tal conducta negativa.

Es común en la actualidad que los adolescentes estén rodeados de tentaciones; sin embargo, es necesario reconocer que todos los que respetan a Dios deben aprender a elegir la temperancia y dominio propio, pues los seres humanos fueron creados como seres inteligentes, racionales y con libre albedrío; este último es la capacidad de entender lo que se hace y ser consciente de los efectos de los actos, de entender el bien, pero no el mal, porque conocer el mal es absolutamente innecesario, además solo es un obstáculo, pues genera conflictos, en muchos

casos, absurdos (White, 2007). De este modo, parecería contradictorio el no ser necesario conocer lo malo; sin embargo, lo malo se debe entender como todo aquello que hace daño y es mejor evitarlo, no es necesario consumir drogas para saber que son malas. En ese sentido, es mejor ignorar o evitar los videojuegos ya que pueden ser muy perjudiciales para la salud mental del adolescente.

2. Antecedentes de la investigación

A continuación, se presentan algunas investigaciones internacionales realizadas sobre dependencia a los videojuegos y agresividad.

2.1. Antecedentes internacionales

En España, González, Espada y Tejeiro (2017) realizaron un estudio con el objetivo de indagar el uso problemático de videojuegos y determinar la existencia de las diferencias entre jugadores online, así mismo, investigar su correlación con sintomatología ansiosa y depresiva. La muestra estuvo constituida por 380 estudiantes varones y mujeres de tres escuelas públicas cuyas edades oscilaron entre 12 y 17 años. Los instrumentos que se usaron para medir videojuegos es la escala Problem Video Game Playing (Tejeiro & Moran, 2002); la ansiedad y depresión se midieron con las escalas de Goldberg, Bridges, Dncan-Jones y Grayson (1988). Los resultados señalan que 30% de varones y 7,4% de las mujeres se consideran jugadores problemáticos, los jugadores de vía online tienen casi 12 veces más probabilidad de jugar de manera constante en comparación con jugadores offline ($\chi^2 (1, 267) = 72,72, p < ,001, RM = 11,63, 95\% IC [6,31, 21,43]$). Los adolescentes que juegan con mayor frecuencia y vía online con alta frecuencia ($\chi^2 (1, 267) = 50,85, p < ,001, RM= 6,74, 95\% IC [3,90, 11,64]$), existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y la ansiedad ($r =.24; p < ,001$). En las

mujeres se evidencia la relación entre el uso problemático de videojuegos y bajo estado de ánimo ($r = ,19$; $p < ,05$).

Por otro lado, en España, Lloret y Morell-Gomis (2016) realizaron un estudio correlacional cuyo objetivo fue investigar la relación entre impulsividad, la frecuencia e intensidad de uso de videojuegos y la dependencia de videojuegos. La muestra fue de 411 adolescentes de 12 a 16 años. Los instrumentos utilizados fueron la escala GASA (Gaming Addiction Scale for Adolescents), la escala de impulsividad de Plutchik y un cuestionario de conducta de juego. Los resultados mostraron que la impulsividad está asociada (00.5) ($\chi^2=p>0.05$) a la dependencia de los videojuegos en ambos géneros; sin embargo, hay mayor prevalencia en los de sexo masculino. Es palmario que la impulsividad está relacionada con el desarrollo de comportamiento de juego adictivo. Los adolescentes más impulsivos son más vulnerables a desarrollar comportamiento de juego adictivo.

Martínez, Betancourt y Gonzales (2013) realizaron una investigación en México, con el objetivo de determinar las diferencias en sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y agresión en una población de 801 estudiantes de colegios públicos y privados. Tuvieron varios niveles de exposición a videojuegos sin y/o con contenidos violentos, los contenidos violentos entre edades de 17.5 años; de estos, 55.4% fueron hombres y 44.6%, mujeres. Los instrumentos utilizados para evaluar sintomatología depresiva fueron la Cédula del Centro de Estudios Epidemiológicos y la Escala de Abuso Infantil. Los resultados indicaron que a mayor exposición a videojuegos con contenido violento (en los varones un 79.1%, en mujeres un 65.9%, demostrando diferencias significativas ($p < .01$), se evidenció un alto porcentaje de sintomatología depresiva, agresión y violencia intrafamiliar que aquellos con un menor nivel de exposición.

En Costa Rica, Brenes y Pérez (2013) realizaron una investigación sobre empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. La muestra fue de 395 niños y adolescentes de los colegios públicos y privados de San José. Los instrumentos empleados fueron la escala para medir empatía para niños, niñas y adolescentes de Bryant y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados señalan que los niños y niñas con puntuaciones altas en agresión conductual y empatía emocional ($\beta = .79$, $p < .01$, Cohen's $d = .41$) tienden a canalizar la agresividad ($\beta = .58$, $p < .05$, Cohen's $d = .37$) y la empatía en el juego compartido. Los niños y niñas con puntuaciones altas en empatía conductual tienden a jugar solos, además, los niños ($n = 185$) tienden más que las niñas ($n = 182$) a jugar videojuegos.

Chahín-Pinzón y Briñez (2011), de la universidad de Colombia, abordó la relación entre la frecuencia de actividad física en adolescentes y las variables Agresividad, Impulsividad, Internet y Videojuegos, de una escuela privada y dos colegios estatales. La muestra lo conformaron 254 adolescentes cuyas edades oscilaron entre 12 y 17 años. Se utilizaron 3 instrumentos correspondientes a la Escala de Impulsividad Barratt para Niños, el Cuestionario de Agresividad y el Cuestionario CAGE para medir los problemas de internet y videojuegos en adolescentes. Los resultados mostraron que existe una relación significativa entre la actividad física con el componente cognitivo de la impulsividad ($r_s = 1.92$, $p < .001$) y el uso de internet y videojuegos ($r_s = .142$, $p < .05$). Además, se halla una vez más las diferencias de género a favor de los hombres en la realización de actividad física en adolescentes ($U = 5555.0$, $p = .000$). No se encontraron diferencias significativas en los grupos de edad ($\chi^2 (5) = 7.42$, $p = .191$), tampoco se hallaron correlaciones significativas con la agresividad, ni con los demás componentes de la impulsividad.

2.2. Antecedentes nacionales

En principio, Arangoitia (2017) realizó un estudio con el objetivo de determinar la relación entre clima social familiar y agresividad en los adolescentes de 3er, 4to y 5to año de secundaria de la Institución Educativa Privada Parroquial San Columbano. La muestra fue de 173 adolescentes con edades entre 13 y 17 años. Los instrumentos utilizados fueron la prueba de Clima Social Familiar FES de Moss y la Escala de Agresividad de Buss y Perry. Según los resultados reportados, la relación de la Escala de Clima Social Familiar (ρ de ,439**) con la dimensión Agresividad física ($\text{sig.} < 0,05$), señala una correlación significativa moderada inversa.

Asimismo, Vara (2017) hizo una investigación en Villa María del Triunfo con el objetivo de determinar la relación entre la dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de los colegios privados. La muestra estuvo constituida por 306 adolescentes de 13 a 17 años. Los instrumentos utilizados fueron el test de Dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados mostraron que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre la adicción a los videojuegos y agresividad.

Por su lado, Quispe (2016), en la Universidad de Puno, realizó una investigación de tipo descriptivo correlacional con el objetivo de determinar en qué medida, el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES Mariano H. Cornejo que acceden a cabinas de internet, en Juliaca. La muestra estuvo conformada por 120 estudiantes. Se trabajó con la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario elaborado en base a los objetivos de investigación. Los resultados reportaron una relación altamente significativa entre el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales de los adolescentes, expresado

en un valor de sig. = 0.002 = 0.2 % mucho menor a un error o significancia de 0.05 = 5%, por ende, ambas variables se relacionan significativamente.

Por otro lado, en Trujillo, Otoya y Ramírez (2016) realizaron una investigación con el objetivo de determinar si el uso de videojuegos de internet es un factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo. Los participantes fueron 208 adolescentes, divididos en dos grupos: 104 alumnos que utilizaron videojuegos y 104 alumnos que no lo emplearon. Para lograr el objetivo se utilizaron dos instrumentos estructurados para el recojo de información de las variables de estudio. Los resultados mostraron que, en relación a la incidencia de violencia, el 11.5% de los que usan videojuegos muestra violencia frente a un 0.5% de los que no usan videojuegos; vale decir, hay un factor de predicción 25 veces más de violencia en los que usan videojuegos de internet frente a los que no lo usan (RR=25.5).

También, Puma y Vilca (2014), de la Universidad de Arequipa, hicieron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de agresividad en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar. Los participantes fueron 374 adolescentes de 11 a 18 años de primero a quinto de secundaria. Los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario de perfil del jugador de videojuegos violentos y el segundo formulario, constituido por el cuestionario de agresividad de Buss y Perry (AQ). Los resultados indicaron que existe relación significativa ($P < 0.05$) entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de agresividad, en otras palabras, los adolescentes que tienen uso de videojuegos violentos presentaron conductas agresivas en niveles altos y moderados.

Así también, Matalinares et al. (2012) realizaron un estudio sobre la dependencia del internet y su relación con la agresividad que presentan los adolescentes de secundaria del Perú. La muestra estuvo conformada por 2225 adolescentes de tercero a quinto año de secundaria de 13 a 19 años, provenientes de 13 ciudades representativas de la costa, selva y sierra del Perú. Los instrumentos utilizados para la evaluación fueron el Cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992) y el Inventario de adicción a Internet de Young (1998). Los principales resultados indican que el 59.1% de varones y el 55.7% de mujeres adolescentes suelen frecuentar las cabinas de Internet; Asimismo, en cuanto al tiempo de mayor uso, se halló que fue de cinco horas semanales (67.4% de varones y 74.9% de mujeres); ahora, respecto a la propensión a jugar en red se ve más a varones con un 73.1% que mujeres con un 42.8%. Finalmente, encontraron correlaciones altamente significativas ($p < 0.01$) y directas entre las variables Agresividad y todas sus subescalas con la variable Adicción al internet y todas sus dimensiones.

Vallejos y Capa (2010), por su parte, realizaron una investigación para averiguar si existe relación entre la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción a los videojuegos en los adolescentes, así como las consecuencias que genera la adicción a los juegos en la asertividad, agresividad y rendimiento académico, mediante análisis de regresión múltiple. La muestra estuvo conformada por 4954 adolescentes estudiantes de ambos sexos de edades entre 11 y 18 años que se encontraban cursando de primero a quinto año de secundaria en 6 colegios estatales de un distrito de Lima Metropolitana. Los resultados indican que el modelo propuesto explica el 14% de la variabilidad, y todas las variables independientes que influyen en la variable adicción a los videojuegos de manera significativa, siendo la variable más influyente, la

funcionalidad familiar ($\beta = -0.256$, $p < 0.01$), entre las variables que están condicionadas al uso excesivo de los videojuegos.

3. Bases teóricas

3.1. Dependencia de los videojuegos

3.1.1. Definiciones

Según Quispe (2016), los videojuegos son un software estructurado con la finalidad de entretener a uno o varios jugadores, el cual, está basado en la utilización de un soporte muy variado para su funcionamiento, como son las videoconsolas, máquinas recreativas, portátiles, teléfonos inteligentes, entre otros.

De igual forma, Moncada y Chacón (2012) mencionan que un videojuego es un programa informativo en que el usuario mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla. Este juego posee reglas y un sistema de recompensa de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar.

3.1.2. Uso de los videojuegos

Se refiere a la utilización aislada, episódica y/u ocasional sin generar dependencia o problemas de salud, lo cual no impide descartar el posible daño que pudiera ocasionar una sobredosis. Cabe destacar que existen tres tipos de uso: experimental, recreativo y habitual.

3.1.3. Abuso de los videojuegos

Cuando el uso de los videojuegos se vuelve compulsivo, se depende del juego y del contexto y estilo de vida en torno a ella. Es probable que ese “estilo de vida” no se refiera solo al acto de jugar sino al círculo social, reconocimiento y aceptación dentro de un grupo.

3.1.4. Dependencia de los videojuegos

Los usuarios que pasan mayor tiempo en el uso de los videojuegos alteran el desarrollo normal de sus actividades, causando variaciones en los estados de ánimo, somnolencia, disminución de tiempo dedicado a sus tareas académicas y actividades de recreación (Viñas, 2009).

En la misma línea, algunos autores mencionan que el contenido de los videojuegos presenta acciones agresivas que podrían desarrollar hostilidad y mayor tolerancia a la agresividad. Además, el uso excesivo de los videojuegos puede causar la pérdida de hábitos saludables, como el bañarse, usar ropa limpia, comer a sus horas y hasta, en algunos casos, perturbar o incluso destruir las relaciones familiares y amicales (Marengo et al., 2015).

Asimismo, investigaciones en estudiantes escolares realizados por Soper y Miller (1983) hacen mención, por primera vez, a la adicción a los videojuegos. Dichos estudiantes mostraron pérdida de interés en sus actividades cotidianas, comportamiento compulsivo y aislamiento de sus círculos de amistad, así como síntomas físicos y cognitivos al intentar frenar el uso compulsivo de los videojuegos, esta compulsión genera un estado de ansiedad y nerviosismo, que lleva a una necesidad irresistible de consumo (craving, relacionado con dopamina).

La dependencia de los videojuegos ha sido cuestionada por muchos autores. Sin embargo, la última publicación en el 2013 del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) en la sección de Juegos de azar ya incluye el capítulo de Trastornos relacionados, con la argumentación de que las conductas de juego estimulan sistemas de recompensa semejantes a los que estimulan las drogas y

provocan algunos síntomas conductuales comparables a los provocados por sustancias. Además, el DSM-5 ha incluido a la adicción a los videojuegos, añadiendo los videojuegos en línea (en los que se encuentran los juegos en internet sin apuesta, y no incluye actividades recreacionales o sociales, las profesionales ni las páginas sexuales) dentro de las Adicciones Conductuales, ya que generan la participación recurrente y persistente durante varias horas en videojuegos, normalmente grupales, implicando un deterioro o malestar clínicamente significativo (Carbonell, Fúster, Chamarro y Oberst, 2012). Una característica es que la participación en estos videojuegos permite interacciones sociales y, frecuentemente, el juego en equipo. El DSM-5 considera hasta nueve posibles síntomas de los cuales es necesario cumplir al menos cinco por un periodo constante de un año. El DSM-5 prefirió catalogar este trastorno en el ámbito de las adicciones y no dentro del espectro impulsivo – compulsivo como algunos autores habían planteado (Block, 2008; Shapira et al., 2003; y Treuer, Fábian y Furedi 2001, citado en Carbonell et al., 2012).

Asimismo, en referencia al trastorno por uso de videojuegos, la OMS (2019) lo ha incluido en el CIE-11, y lo define como un “patrón de comportamiento de juego persistente y recurrente que puede ser en línea o fuera de línea” (Trastorno por uso de videojuegos, Párr., 1), además considera que los juegos digitales son un alto riesgo para la salud mental y física del usuario. Aunque estos pueden ser de cierto beneficio, tomando en cuenta que es una actividad de diversión, el uso excesivo se convierte en un problema serio, alterando el buen desarrollo de los niños y adolescentes, causando algunos problemas como inestabilidad emocional, somnolencia, disminución de tiempo para dedicarse a los estudios académicos, fuga de casa constante, entre otras consecuencias.

En esa línea, Chóliz y Marco (2011) refieren la dependencia comportamental implica un proceso netamente conductual que no se comprende por una acción química o biológica, más bien, desde el ámbito psicológico (afectiva, motivacional, condicionada, etc.); esto es, una adicción sin sustancia de por medio.

Finalmente, las adicciones son dependencias que están representadas por los deseos que consumen los pensamientos y la conducta (síndrome de abstinencia) del dependiente, los mismos actúan en aquellas actividades diseñadas para conseguir el efecto o sensación deseada; traen consigo graves consecuencias en la vida real que afectan negativamente y destruye relaciones, salud (física y mental) (Nizama, 1992).

3.1.5. Dimensiones

Según Chóliz y Marco (2011), se considera las siguientes:

- a) Dimensión de abstinencia: que viene a ser un estado emocional incómodo, sobre todo cuando se deja de jugar, por un tiempo corto o prolongado, al suprimir su consumo produce un estado fisiológico alterado.
- b) Dimensión de tolerancia: cuando se incrementan más horas de juego para lograr los efectos de placer que se lograba antes de dejar el juego.
- c) Dimensión problemas asociados a los videojuegos: concierne a las consecuencias negativas del uso inadecuado de los videojuegos; existencia de reducción de las actividades sociales, laborales o recreativas debidas a los videojuegos.
- d) Dimensión dificultad de control: hace referencia a la pérdida de dominio sobre el uso de los videojuegos, en tiempo y necesidad, emplea mucho tiempo de lo que en principio se pretendía.

3.1.6. Tipos de videojuegos

En la actualidad existen diferentes clasificaciones de los videojuegos, utilizándose para ello criterios muy diversos. Una organización sencilla de los juegos en internet es la propuesta por Kuss y Griffiths (2012) quienes los clasifican en juegos de navegación (*browser games*); por ejemplo, *Dark Orbit*; juegos de acción en primera persona o ego disparadores; por ejemplo, *Counter Strike*; los juegos de simulación, como *Second Life*; por último, los juegos de roles con múltiples jugadores online, tal es el caso de *World of Warcraft*. Asimismo, los juegos de roles multijugador en internet (JMI) promueven el desarrollo de conductas adictivas, entre ellos se encuentran los juegos de fantasía practicados en internet por miles o millones de persona en cualquier lugar del mundo. Consiste en que cada persona crea un “avatar” (personalidad virtual) con sus habilidades y recursos y se incorpora a un equipo en el que es importante la cooperación y comunicación entre sus miembros. El juego se desarrolla de forma continua, esté o no conectado el jugador, lo que facilita una presión a seguir jugando para estar al tanto y mejorar las propias habilidades o recursos, de forma que el éxito suele estar ligado a la continuidad en el juego. El juego de referencia es el *World of Warcraft*, que en el 2010 llegó a tener más de 12 millones de jugadores. Debe señalarse la dimensión social de estos juegos, pues requieren un cierto apoyo entre los jugadores, lo que favorece la comunicación, permite las autorrevelaciones, facilita una identidad grupal, así como los reencuentros en la vida real, y cumple también funciones próximas a las de las redes sociales (Labrador, Bernaldo, Estupiña, García, Fernández- Arias y Labrador, 2014).

3.1.7. Factores facilitadores de dependencia de los videojuegos

Labrador et al. (2014) consideran cuatro condiciones como factores etiológicos más específicos que facilitan el desarrollo de una adicción a los videojuegos:

- a) Características de la persona. Algunos aspectos personales están especialmente asociados al desarrollo del juego. El primero es el género. Los videojuegos son mucho más seguidos por varones que por mujeres (90% de varones en los juegos multijugador en Internet) y en una edad media más temprana. La edad o nivel educativo no establecen distinciones tan claras entre los jugadores menores, si bien el tipo de juego cambia con la edad. Respecto a las características de personalidad, destaca la relación del uso de videojuegos con tendencias interpersonales evasivas y esquizoides, soledad e introversión, inhibición social, agresión y hostilidad, inclinación al aburrimiento, búsqueda de sensaciones, bajo autocontrol y rasgos de personalidad narcisista, baja autoestima, neuroticismo elevado, estado y rasgo de ansiedad, baja inteligencia emocional, baja autoeficacia en la vida real y reducida afabilidad.
- b) Características del entorno. Incluyen tanto aspectos físicos (dispositivos para acceder al juego, espacios o lugares, condiciones ambientales) como sociales e interpersonales (amigos que animan a jugar, padres que facilitan o dificultan el acceso al juego, valoración social del hecho de jugar). Entre estos destaca como factor determinante la accesibilidad del juego. También habría que considerar aquí si el entorno facilita conductas alternativas al juego para las distintas funciones de este (divertirse, afrontar demandas).
- c) Características estructurales del juego. Entre estas se pueden destacar: a) características de la identidad (creación y desarrollo del avatar) y de la

narrativa del juego (tema, género, forma de contar la historia, etc.), ya que los juegos más personalizables y en cuyo desarrollo el jugador se implica más muestran un mayor poder adictivo; b) características de presentación: gráficos, sonidos, contenido explícito, publicidad, etc., pues las presentaciones enriquecidas, con importante marketing y contenidos de actualidad (principalmente en los adolescentes), hacen más atractivo el videojuego; c) manipulación y control de características (accesibilidad, entradas de usuarios, qué y cómo guardar, gestión del juego por parte del jugador); d) características de recompensa/castigo del juego (proveer al jugador de un rol activo que le conceda jugar de manera continuada y reiterada, con posibilidad de obtener recompensa de manera inmediata, desarrollando tensión emocional mientras se juega, con capacidad para generar deseo de control en el jugador), y e) características sociales (utilidad social, características del líder, red social de apoyo, etc.)

d) Motivación para jugar: Está asociada por los factores personales, ambientales y los propios del juego. Pueden actuar también motivaciones específicas para jugar, entre ellas: manejo de las emociones negativas, estrés, miedo y escape, disociación, emoción y desafío, entretenimiento, amistad/relaciones virtuales, lealtad, empoderamiento, dominio, control, reconocimiento, recompensa e inmersión. En resumen, motivaciones asociadas a una gestión disfuncional, socialización y satisfacción personal, además del valor reforzador del juego en sí. Blinka y Smahel (2012), con referencia especial a los juegos multijugador en Internet, destacan tres motivaciones: logro, dimensión social e inmersión en el juego. La sensación de logro incluiría aspectos como la experiencia de progreso (en habilidad y equipamiento), la

sensación de poder y estatus o la competición con otros. La dimensión social incluye aspectos como el apoyo recibido por otros, la facilitación de la comunicación, la creación y pertenencia a un grupo, etc. La inmersión en el juego, aspectos como la necesidad de explorar un mundo vasto y complejo, la identificación y desarrollo del avatar personal, la experiencia de fluir (en especial la distorsión del tiempo mientras se juega) o facilitar la evasión o escape de problemas reales.

3.1.8. Causas de la dependencia a los videojuegos

En el portal web del Centro de psicología de Bilbao (s.f.), se señala que las causas de la dependencia son diversas, pero se pueden mencionar las siguientes:

- a) Personalidad dependiente. Existen tipos de personas que tienen una tendencia a desarrollar adicciones en comparación con otras.
- b) Problemas familiares. Generalmente sucede en familias disfuncionales, cuando no hay una adecuada comunicación asertiva, los límites no están bien establecidos dentro del entorno familiar o también conflictos en la separación de padres, poca dedicación a los hijos por motivos de trabajo.
- c) Problemas escolares y sociales. Poco interés de poder relacionarse con su entorno social a nivel personal y académico.

3.1.9. Características

Los profesionales de salud mental refieren que los videojuegos perjudican seriamente el desarrollo intelectual y social de los adolescentes. Estos actúan como drogas (psicofármacos o ansiolíticos en pequeñas dosis), y niños, adolescentes y progenitores parecen no comprender las consecuencias terribles de la dependencia infantil o juvenil (Estallo, 1997).

Así mismo, existen consecuencias directas que perjudican específicamente la salud del individuo. Según Huallpa (2016), el perfil clínico de adolescentes con dependencia de videojuegos es muy similar a los adictos químicos, ya que descuidan la vida familiar, los objetivos personales y cuando se sienten culpables porque no realizaron una actividad preferida, se despreocupan de sí mismos, adoptan una vida solitaria, y se convierten en insensibles ante los conflictos de otros. Por otra parte, Apaza y Bedregal (2014) refieren que son siete las características de la dependencia de los videojuegos:

- Compulsión. Cuando el juego se convierte en prioridad en el diario vivir del adolescente, además, tiene poder en sus pensamientos (distorsiones cognitivas y preocupaciones), sus sentimientos (deseo de jugar) y conductas (deterioro del comportamiento social).
- Síntomas de abstinencia: Se refiere a los deseos de jugar (sentimientos) y afectos físicos desagradables cuando deja de jugar (agitación, mal humor, irritabilidad, ansiedad, etc.).
- Antigüedad. Los problemas causados después de haber dedicado horas prolongadas a los videojuegos (conflictos interpersonales), con otras actividades (conflictos en el trabajo, académicos, sociales, otros), consigo mismo (conflictos intrapsíquicos).
- Problemas. Si la dependencia es de manera continua o progresiva es totalmente perjudicial. Se caracteriza por periodos de descontrol y de inconciencia, se corre los riesgos adversos que genera, variaciones de pensamiento y de la razón. Cuando se le dedica mucho tiempo, presentará problemas con las actividades escolares, sociales y familiares. En niños y adolescentes, la dependencia de los videojuegos suele presentarse inevitable

deterioro del rendimiento académico. Además, en un estudio realizado con 32 varones y 24 mujeres que padecen Desorden de Juego en Internet, se concluyó que los varones mostraron alteraciones regionales a nivel de desarrollo neurológico, mientras que las mujeres no, en los varones se evidenció afectaciones en el giro frontal superior y en el lóbulo prefrontal, encargado del control de impulsos, (Sun, 2018).

- Nivel de juego. La hormona dopamina es un neurotransmisor que provoca las sensaciones de carácter positivo y placer, por lo que su constante estimulación incentiva a alcanzar el nivel más alto de dominio de un videojuego, sea frente a la computadora, televisor, celulares o consolas personales.
- Frecuencia: Según las investigaciones, entre el 7% y 11% de los adolescentes que usan videojuegos asiduamente, presentan problemas en el rendimiento académico, social, familiar y psicológico (depresión, ansiedad, angustia, fobias sociales, etc.).

3.1.10. Modelos teóricos

3.1.10.1. Modelo teórico de aprendizaje

Marlatt (1985) refiere que la conducta adictiva es un patrón conductual difícil y continuo que genera reacciones biológicas, psicológicas y sociales, lo que implica un excesivo involucramiento por parte de la persona, un comportamiento compulsivo hacia el juego y un inadecuado desarrollo de las habilidades sociales para controlarlo, además de una notoria persistencia a pesar de las consecuencias negativas que esta conducta le acarrea.

Por otro lado, Alave y Pampa (2018), al hablar de adicciones, se refieren específicamente al consumo desmedido de sustancias químicas o drogas; sin

embargo, otros autores como Vallejos y Capa (2010) manifiestan que las adicciones no solo se refieren al consumo de sustancias psicoactivas, pues las adicciones implican una relación tanto química como psicológica con la persona. Análogamente ambas evidencian una obsesión, pérdida del autocontrol y la presencia de consecuencias negativas.

Condicionamiento clásico. Pavlov (1927) identificó un modelo de aprendizaje cuya característica central es que los individuos desean conseguir conductas por medio de la asociación de estímulos. Pavlov asoció un estímulo inicialmente neutral (estímulo condicionado), como el sonido de la campanilla, con otro que naturalmente provoca una respuesta (estímulo incondicionado), como ofrecerle comida a un perro. Al repetir la asociación entre ofrecer comida y tocar la campanilla, el estímulo condicionado adquirió la capacidad de provocar la misma respuesta incondicionada. El principio central de este modelo de aprendizaje es que la conducta de los individuos es controlada por sus consecuencias. En este entorno, se define como refuerzo a toda consecuencia de una conducta que sea capaz de aumentar la probabilidad de su ocurrencia a futuro. Un refuerzo positivo supone una recompensa, mientras que un refuerzo negativo implica la remoción de un estímulo aversivo. Como opuesto a refuerzo, se entiende por castigo a toda consecuencia de una conducta que sea capaz de disminuir la probabilidad de su presentación futura (Plazas, 2006).

Basado en una perspectiva conductual dentro de las teorías de aprendizaje, las conductas adictivas siguen una secuencia; en principio, la persona experimenta placer, dicho placer se convierte en un mecanismo de refuerzo positivo luego del consumo de la sustancia, a medida que la conducta permanece y/o se establece, este reforzador termina convirtiéndose en negativo, entonces el reforzador responde

a la necesidad de no sentir el malestar o síndrome de abstinencia que experimenta el individuo al no consumir. Además, la conducta adictiva se instala según la frecuencia, intensidad o tiempo invertido (Alave y Pampa, 2018).

Según el condicionamiento operante cada conducta está regulada por sus consecuencias. Las conductas adictivas por consumo de sustancias psicoactivas en un inicio generan efectos de placer, lo cual se va reforzando a medida que el individuo lo practica de manera continua. Una vez que se incrementa el consumo, la persona experimentará la necesidad de consumir la sustancia ya no por el placer, pues se implanta el síndrome de abstinencia y tolerancia, lo que significa que las células se habitúan a la sustancia y requieren mayor estimulación para sentir el mismo placer (Cia, 2014).

Sobre las adicciones, en un estudio realizado en Washington se encontró relación entre el uso de videojuegos con conductas de riesgo en la adolescencia tardía y adultos jóvenes, así, los resultados confirman que hay niveles más altos de consumo de alcohol, drogas y problemas para relacionarse con amigos cuando el individuo ha hecho uso excesivo de los videojuegos en edades anteriores (McLean y Graffits, 2013).

3.1.10.2. Modelo teórico de componentes de la adicción a los videojuegos

Griffiths (2005) señala que, aunque cada adicción tiene varias características particulares e idiosincráticas, tienen más puntos en común que diferencias que pueden reflejar una etiología común de comportamiento adictivo. Sobre la base de su modelo de adicción "componentes", dentro de un marco biopsicosocial, considera que la adicción a los juegos en línea es un tipo específico de adicción a los videojuegos que se puede clasificar como un tipo de juego patológico no financiero. Asimismo, desarrolló los componentes de su teoría de la adicción a los

videojuegos modificando los seis criterios de adicción de Brown (1993). Estos son (1) notoriedad, cuando los videojuegos se convierten en la actividad más importante en la vida de la persona y dominan su pensamiento (preocupaciones y distorsiones cognitivas), sentimientos (antojos) y comportamiento (deterioro de comportamiento socializado); (2) Modificación del estado de ánimo, esta es la experiencia subjetiva que las personas informan como consecuencia de participar en el juego de videojuegos (experimentan un "zumbido" excitante o un "alto" o, paradójicamente, una sensación tranquilizadora y/o angustiante de "Escapar" o "adormecer"); (3) Tolerancia, este es el proceso mediante el cual se requieren cantidades cada vez mayores de videojuegos para lograr los efectos anteriores, lo que significa que para las personas que participan en videojuegos, acumulan gradualmente la cantidad de tiempo que pasan en línea involucrados en el comportamiento; (4) Síntomas de abstinencia, estos son los estados de sensación desagradables o los efectos físicos que ocurren cuando los videojuegos se suspenden o se reducen repentinamente, por ejemplo, los temblores, el mal humor, la irritabilidad; (5) Conflicto, los que se dan entre el jugador de videojuegos y los que lo rodean (conflicto interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, trabajo escolar, vida social, pasatiempos e intereses) o conflictos dentro del individuo mismo (conflicto intrapsíquico y / o sentimientos subjetivos de pérdida de control) que se preocupan por pasar demasiado tiempo en juegos de video; (6) Recaída, tendencia a que se repitan las reversiones repetidas a patrones anteriores de juego de video y que incluso los patrones más extremos típicos en la altura del juego excesivo se restablezcan rápidamente después de períodos de abstinencia o control. Charlton (2002) analizaron los seis criterios presentados aquí y descubrieron que la tolerancia, la modificación del estado de ánimo y la notoriedad cognitiva eran indicadores de alto

compromiso, mientras que los otros componentes (síntomas de abstinencia, conflicto, recaída y notoriedad conductual) jugaron un papel central.

3.1.10.3. Modelo teórico cognitivo de la adicción

En el campo de la clínica, Beck (1976) desarrolló una teoría cognitiva de la depresión y después procesó una teoría cognitiva de los trastornos de personalidad y de la adicción a sustancias. Argumenta que los adictos poseen una serie de distorsiones cognitivas respecto de sí mismos, por la droga u otros; se expresan a través de pensamientos automáticos, una suerte de diálogo mental repetitivo e intrusivo, experimentado ya sea en forma verbal o a través de imágenes; como, por ejemplo, pensar que “sin drogas, la vida es aburrida, cuando una persona se ve a sí misma como poco digna de ser querida o poco deseable por los otros. En la práctica clínica, el terapeuta se encarga de ayudar a los pacientes a modificar muchas de las creencias que ellos tienen respecto de sí mismos y de las drogas. Para abordar la reestructuración cognitiva, los terapeutas cognitivos suelen implementar un diálogo socrático con un paciente individual, grupal u otras modalidades de intervención, tales como la discusión de evidencias que fundamenten las ideas de los pacientes o la discusión de pensamientos alternativos (Remigio, 2017).

3.1.10.4. Modelo teórico enfoque holístico

Nizama (1992) desde un enfoque holístico, refiere que la adicción es una enfermedad crónica, progresiva, biogenética, volitiva (esclavo de su dependencia), recidivante y multicausal, que se incuba en el entorno familiar, social y ecológico; de manera que es involuntaria e inconscientemente sostenida por la familia disfuncional. Consiste en la búsqueda del placer autodestructivo (imagen, futuro, familia, personalidad, espiritualidad, salud y vida), pérdida de la

voluntad y autonomía, inconciencia de la enfermedad, comportamiento disocial, asimismo, insensibilidad y desmotivación por el tratamiento, manifestaciones psicosociales de encubrimiento, negación, minimización, soberbia y autoendiosamiento, etc., el sufrimiento familiar (ira, culpa, aflicción, depresión, angustia, impotencia, dolor, violencia, etc.).

3.1.10.5. Modelo teórico de los sistemas familiares

Por otro lado, el modelo teórico de los sistemas familiares de Bowen (1979) refiere que las dificultades individuales de pareja o familia que sucede en el presente, tiene que ver con familias disfuncionales, familias de origen o generaciones anteriores, asimismo los conflictos no resueltos del pasado traen consecuencias como divorcio, el rencor por no ser aceptado por sus progenitores, duelo no trabajado, problemas de lealtades, dependencia a videojuegos, etc. en general, la diferenciación de familia de origen persiste cuando uno se independiza, tiene su propia familia y depende el tipo de vínculo, el nivel de funcionamiento que el individuo alcance en diversas áreas. Asimismo, considera que la familia es como una unidad emocional y utiliza el pensamiento sistémico para describir las interacciones complicadas que se dan en ella; es así que cada miembro de la familia es influenciado tan profunda y mutuamente por los pensamientos, sentimientos y acciones de los otros, pareciera como si vivieran bajo la misma piel emocional; solicitan aprobación, atención, apoyo y reaccionan a las necesidades, expectativas y malestar de los otros. De manera que esta conexión y reactividad hacen que las personas del sistema familiar sean interdependientes; la individualidad nos impulsa a seguir nuestros objetivos, ser nosotros mismos, crear nuestra propia identidad y la conexión nos orienta a ser parte del grupo, sentirnos unidos y vernos como similares a los otros. Asimismo, la teoría de emocionalidad y racionalidad; nos propone que

los seres humanos desarrollamos patrones de respuesta emocional de las experiencias en las etapas tempranas de la vida, esas emociones, a la vez que permiten inicialmente la adaptación al entorno, pueden ser posteriormente difíciles de manejar cuando aumenta su nivel de intensidad, puesto que generan reacciones automáticas que se van pasando de un individuo a otro como en una especie de conexión eléctrica (Moreno, 2014).

3.1.10.6. Modelo teórico de terapia estructural

Por otro lado, el modelo estructural, a partir del trabajo con familias muy desorganizadas, Minuchin (1977) manifiesta que la familia es funcional en la medida en que su estructura de límites, subsistemas y organización jerárquica permite su mantenimiento y el cumplimiento de tareas que es esencial para el crecimiento y bienestar de las personas que la integran, como son apoyo, pertenencia y potenciar la autonomía y recursos personales, asimismo ser capaz de cambiar su modo de funcionar para adaptarse a los continuos cambios con los que se enfrenta tales como la inclusión de nuevos miembros (por nacimiento, adopción, matrimonio), su pérdida (salida del hogar, muerte), las nuevas necesidades de las personas que la forman (cambios evolutivos de la niñez, adolescencia, enfermedades) y las modificaciones del contexto en el que viven (cambios de trabajo, mudanzas), la disfunción familiar se debe a que, en estas situaciones de cambio, la familia no es capaz de modificar su organización dinámica y estructural para adaptarse a ellas, cuando ocurre esta dificultad aparecen los síntomas y para diagnosticar a la familia disfuncional o funcional se requiere del modelo estructural que proporciona un mapa conceptual. Este modelo es uno de los más investigados en el campo y se ha demostrado su eficacia en los más variados casos de familias con dificultades: familias con hijos

delincuentes, con miembro anoréxico, adicto al alcohol o las drogas y videojuegos, familias de recursos económicos bajos, etc., de modo que el subsistema conyugal es fundamental para el crecimiento de los hijos, la existencia de las disfunciones conyugales pueden repercutir en el resto de la familia, asimismo, en el subsistema parental, los hijos desarrollan la vinculación afectiva, adquieren unos modelos de roles de género y aprenden a desarrollar su autonomía de manera que la dinámica disfuncional en la familia está relacionada con la existencia de límites excesivamente rígidos o excesivamente difusos, cuando su subsistema parental es fuerte, los progenitores se apoyan mutuamente en la crianza, están liderados por los progenitores, la autoridad y la toma de decisiones. Por otro lado, una coalición es una alianza en contra del tercero con la intención de perjudicar al otro (formas de involucramiento del hijo en los conflictos de los padres), cuando existe disfunción en la jerarquía es falta de diferencia entre jerárquica entre padres e hijos (padres sobreprotectores, permisivos, poco control), desviación de ataque (conflicto conyugal persistente, los padres se unen contra del niño o adolescente), roles y reglas; implican organizar las funciones y la interacción familiar para favorecer su estabilidad, de lo contrario la dinámica es disfuncional en la familia, esta situación afectaría a los adolescentes, los mismos que se dedican a jugar videojuegos con sus amigos (Moreno, 2014).

Tras establecer una alianza con los miembros de la familia y formular un diagnóstico estructural, el terapeuta cuestiona la visión lineal del problema que con frecuencia plantean. Para ello amplía la perspectiva, explorando la dinámica relacional presente y la historia familiar de estas pautas relacionales. La mayor parte de los estudios que analizan la efectividad no se focalizan en particular en la terapia estructural, sino en la terapia familiar sistémica en general (Asen, 2002; Carr, 2009).

Sin embargo, la terapia familiar estructural ha mostrado resultados exitosos en el tratamiento de población juvenil y en particular en el tratamiento de la anorexia nerviosa juvenil, el abuso de alcohol y otras drogas, en problemas emocionales y de conducta en la infancia y la adolescencia (Lindblad-Goldberg, Jones, Dore, 2004), en prevención de recaídas en trastornos psicóticos, y con trastornos del estado de ánimo (Moreno, 2014).

El objetivo global de un proceso terapéutico orientado desde el modelo intergeneracional es ayudar a la persona, pareja o familia a convertirse en expertos en sí mismos y en el funcionamiento del sistema relacional (Bowen, 1979), de forma que, desde esta nueva perspectiva y comprensión sistémica de sus problemas actuales, aumenten sus niveles de diferenciación.

En ese sentido, se puede resaltar la importancia de la participación de la familia en la rehabilitación del sujeto dependiente de videojuegos, ya que de alguna manera se ha visto afectada por los efectos colaterales de la dependencia, trabajar la visión de familia en terapia sistémica, restablecer los límites, reglas y roles, jerarquías entre padres e hijos, que muchas veces se ven desdibujados bajo estos efectos y, principalmente, la comunicación a nivel individual y a nivel de la estructura familiar, que será el pie para dar inicio a una saludable vida social en la comunidad.

3.1.11. Efectos psicológicos de la dependencia de videojuegos

Tejeiro y Del Río (2008), Strasburger, Jordan y Donnerstein (2012), Anderson y Dill, (2000) concuerdan que la práctica de los videojuegos es un potencial para establecer una adicción, además promueve conductas violentas como discusiones, peleas, gritos, insultos, también conductas agresivas y sociales reprimidas, disminuye la empatía, desinhibe las respuestas agresivas.

Además, Fischer et al. (2009) infieren que la práctica de videojuegos genera problemas, como pedir prestado dinero para jugar, discusiones o peleas, venta de posesiones para obtener dinero con el que jugar. También la AAP (*American Academy of Pediatrics*) señala que la exposición a la violencia a través de los videojuegos ocasiona la desensibilización hacia la violencia.

3.1.12. Adolescencia y videojuegos

La dependencia a los videojuegos generalmente comienza en la adolescencia temprana. Los primeros indicadores o signos de advertencia de la adicción a los videojuegos incluyen pasar la mayoría o todas las horas disponibles jugando un videojuego, disminución de la productividad laboral y / o educativa, elegir jugar videojuegos en lugar de socializar y/o dormir, mentir o ser reservado sobre el uso de videojuegos y evitar o no participar en otras actividades para pasar más tiempo jugando. Aunque algunas personas pueden desarrollar síntomas de adicción a los videojuegos en un corto período de tiempo, para la mayoría, el curso es más insidioso. Luego de años de videojuegos sociales, puede seguir un inicio brusco, precipitado por una mayor exposición a los videojuegos o por un evento estresante de la vida. Por ejemplo, los niños y adolescentes pueden desarrollar rápidamente un comportamiento de juego excesivo después de la introducción de una máquina de videojuegos en su dormitorio o sala de estar familiar. Del mismo modo, los adultos jóvenes que residen en los campus universitarios corren un mayor riesgo de desarrollar hábitos problemáticos de juego de videojuegos debido al entorno universitario flexible, no supervisado y no estructurado, el acceso sin restricciones a la banda ancha de alta velocidad y los múltiples factores estresantes asociados con la transición a la vida (Fred & Adams citado por Tejeiro, Pelegrina del Río y Gómez, 2009).

En cuanto a la adolescencia, se debe tomar en consideración la importancia de su relación con la tecnología como el internet, los celulares y el uso de videojuegos, ya que ocupan un espacio muy importante en cuanto a la socialización, ya que puede traer consigo consecuencias negativas o positivas en la conducta y actitudes, ya que son vulnerables al entorno social y a las herramientas, que se han convertido en aparatos imprescindibles en sus vidas. El internet, los videojuegos se han convertido en una forma de ocio y entretenimiento, las conductas de los adolescentes están orientadas hacia la búsqueda de riesgo y límites, con la ayuda de celulares y redes sociales ayudan a organizar la actividad de manera rápida y eficaz.

Reyes-Hernández et al. (2014) mencionan algunas ventajas de los videojuegos. Primero, estimula el desarrollo de habilidades mentales y físicas, por ejemplo, la coordinación mano y ojo, ejercitando su capacidad de entendimiento y procesamiento de situaciones complejas, porque es estimulada la corteza cerebral; así mismo, se puede lograr un alto placer y disfrute en relaciones sociales los videojuegos fomentan la amistad, la solidaridad, el liderazgo, la cohesión y el sentido de pertenencia. Los videojuegos serían un gran beneficio para adolescentes que están hospitalizados, ayudando su tolerancia al dolor y adaptación al ambiente olvidándose de su enfermedad.

Los videojuegos de contenido violento con escenas de asesinatos, imágenes de sangre, son considerados nocivos para ellos porque reciben un impacto emocional, además constituyen un factor causal en la conducta agresiva porque no controla los impulsos, presentarían consigo problemas con el sueño, alimentación, sedentarismo En cuanto a la empatía, traen consecuencias

negativas en el desarrollo de habilidades sociales con otros pares (Puma y Vilca, 2014).

3.2. Agresividad

El término agresión proviene del latín *aggredi*, que se descompone en los radicales *ad gradi* (*gradus* = "paso" y *ad* = "hacia") que significa avanzar un paso hacia adelante. De manera que "agredir" es el sentido de atacar al evidenciarse que el avance siempre solía ser el comienzo de un ataque. El término agresividad suele referirse a la disposición inicial a la agresión, es decir a la "disposición dirigida a defenderse o afirmarse frente a alguien o algo" (Catalán, 2019).

Para Buss y Perry (1992), la agresividad es un tipo de respuesta continua, dividida en dos componentes: (1) actitudinal que se refiere a la predisposición y (2) motriz que se refiere a la conducta agresiva, mostrándose en diferentes estilos (directo-indirecto, físico-verbal, y activo-pasivo); así mismo, se puede identificar la agresión por hostilidad e ira.

3.2.1. Definición de agresión

La agresión es la acción conducente al objeto por la fuerza y puede ser verbal o física; es el manifiesto al efecto de rabia, ira u hostilidad; del mismo modo, se define la conducta agresiva humana como cualquier forma de acción violenta sobre los otros, que puede tratar de eludir o repelar. La agresión implica el deseo de herir, lastimar o dañar de algún modo a otro, como consecuencia de los sucesos anteriores o posteriores al acto agresivo (Carrasco & Gonzales, 2006).

3.2.2. Definición de conducta agresiva

La conducta agresiva es un comportamiento básico y primario en la actividad de los seres vivos, que está presente en la totalidad del reino animal. Como lo

mencionaron Huntingford y Turner en 1987 en su libro "Animal Conflict", es un fenómeno multidimensional, en el que están implicados un gran número de factores, de carácter multiforme, que puede manifestarse en cada uno de los niveles que componen al ser humano: físico, emocional, cognitivo y social. (Carrasco & Gonzales, 2006).

3.2.3. Componentes de la conducta agresiva

La conducta agresiva, al igual que otros comportamientos humanos, está integrada por elementos de diversa naturaleza que son imprescindibles. Estos componentes son tres:

- a) Componente cognitivo. Spivack y Shure señalan a las creencias, ideas, pensamientos, percepciones" (Muñoz, 2000). Se caracterizan por presentar dificultad para la comprensión de los problemas sociales y los lleva a percibir la realidad en forma absolutista y dicotómica, atribuir intenciones hostiles a los otros, realizar generalizaciones excesivas a partir de datos parciales, elegir más soluciones agresivas que pro sociales y cometer muchos errores en el procesamiento de la información y en la solución de problemas, tanto hipotéticas como en su vida real (León, 2013).
- b) Componente afectivo o evaluativo. Eron y Huesman (1984) mencionan que los afectos, sentimientos, emocionales, valores y modelos de identificación están asociados a la agresión con poder, control, dominio y, cuando tiene un fuerte sentimiento de haber sido tratada injustamente, la situación le genera gran hostilidad hacia los otros. Dicha hostilidad se expresa a través de la conducta agresiva que está plenamente justificada por ella. También se incrementa cuando se identifica con personas violentas y agresivas (Muñoz, 2000).

c) Componente conductual. Abarca a las competencias, habilidades, destrezas. Existe un alto consenso entre los investigadores en que las personas agresivas carecen de muchas habilidades necesarias para interactuar socialmente y para solucionar de forma pro social los conflictos derivados de dicha interacción (Asher, Rnshaw y Geraci; citados en Muñoz, 2000). Por ejemplo, problemas para integrarse en un grupo de forma positiva, falta de imaginación y creatividad en los juegos, dificultades en la toma de perspectiva, rechazo por parte de sus pares, etc.

3.2.4. Dimensiones de la conducta agresiva

Carrasco y González (2006) proponen las siguientes dimensiones para el constructo agresividad:

- a) Agresión física: Estrategias de afrontamiento de las personas a las amenazas externas, de manera que ataca contra un ser humano partes del cuerpo, piernas, brazos, cabeza, dientes y/o utilizar armas, palos, cuchillos.
- b) Agresión verbal: La persona se manifiesta de manera inapropiada para defender sus derechos y trata de imponer sus sentimientos en forma directa e indirecta. Así mismo, evidencia estímulo nocivo sobre organismo, a través de insultos y amenazas y/o insinuaciones maliciosas, ironía, sarcasmo, insulto, difamaciones, injuria, etc.
- c) Ira: Se define como un estado impulsivo y/o reacciones psicológicas internas y expresiones emocionales involuntarias conducidas por sentimientos de enojo o enfado que siguen a la percepción de haber sido dañado. La ira es un “estado emocional” que interfiere los sentimientos que varían intensidad, puede ser una ligera irritación, hasta furia y rabia intensas, estas emociones

surgen ante unos acontecimientos desagradables y no están dirigidos a una meta (Spielberger et al., 1985; citados por Carrasco & Gonzales, 2006).

d) Hostilidad. Es una reacción actitudinal de sentimientos negativos, evaluaciones de las personas de manera negativa y/o cuando decimos que la persona nos disgusta y deseamos mal para la persona. También Ramírez y Andreu (2006) refieren que la hostilidad es una evaluación negativa de personas y cosas, casi siempre es acompañada de una clara intención de dañarlas y de un comportamiento agresivo, el cual es conducido a un propósito, generalmente de hacer daño físico a objetos o personas. Plutchik (1980), en la misma línea, menciona que es una actitud negativa que mezcla la ira y el disgusto, de manera que la persona tiene resentimiento hacia otros y casi siempre termina en violencia. Se trata de un componente cognitivo y evaluativo, que se refleja en un juicio desfavorable de la persona, sobre el que se muestra desprecio o disgusto (Berkowitz, 1996; citados por Carrasco y Gonzales, 2006).

3.2.5. Elementos de la conducta agresiva

Por su parte, Andreu, Peña y Ramírez (2009) mencionan los siguientes elementos:

a) El agresor. Es la persona dominante que somete a su víctima, tiene falta de empatía y de sentimientos de culpabilidad, mostrando baja tolerancia a la frustración. Se distinguen dos tipos: (1) dominante y tendencia a la personalidad asocial, relacionado a la agresividad proactiva y (2) predominantemente ansiosa, baja autoestima, vinculada a la agresividad reactiva.

- b) La víctima. Es la persona que se somete y sufre la agresión, generalmente existen dos tipos de víctimas: (1) la pasiva, con baja autoestima, inseguridad y carencia de asertividad y (2) la provocadora, por su torpeza se siente agredida y responde agresivamente.
- c) El espectador. Es la persona que observa las agresiones sin intervenir, suele producirse una inhibición que está motivada por el miedo a ser agredido.

3.2.6. Tipos de agresividad

- a) Agresividad reactiva. La persona es afectiva, impulsiva, defensiva e incontrolada. Su comportamiento se suscita como reacción a una amenaza o provocación real o imaginada (agresión física o verbal), de manera que es acompañada de forma notable por explosiones de ira con los gestos faciales o verbalizaciones de enojo. Como emocionalmente carece de un examen cognitivo del problema, puede llegar a ser exageradamente violenta, hostil y ansiosa. Los agresores reactivos tienen las características pertenecientes al espectro psicopatológico de distorsión de realidad, esquizotípico y límite, inestabilidad emocional y anormalidades en el procesamiento de la información social (Andreu et al., 2009).
- b) Agresividad proactiva. Es un comportamiento aversivo, intencionado, propositivo, no calculado por la emoción, guiado a influenciar, registrar o forzar a otra persona. Son acciones desencadenadas intencionalmente para resolver conflictos, obtener beneficios, recompensas valoradas por el agresor, no necesariamente con agresión, sino también sufrimiento o hacer daño a la persona (Andreu et al., 2009).

3.2.7. Modelos teóricos

3.2.7.1. Teoría de la agresividad como instinto

De acuerdo con este modelo, la agresividad como instinto tiene un origen innato, la posibilidad de controlarse es baja, dado que los impulsivos agresivos se producen constantemente y no se puede regular, así mismo, los instintos son las fuerzas que actúan tras las tensiones causadas por las necesidades del ello.

En el enfoque psicoanalítico, Palomero y Fernández (2001) hacen mención a la teoría de Sigmund Freud acerca de la importancia de los instintos en la vida de una persona, Freud distingue entre instintos del yo (autoconservación) e instintos sexuales, teniendo en cuenta que la agresividad no era más que una reacción ante la frustración de la satisfacción de la libido. Asimismo, propuso dos teorías de los instintos: instinto de vida e instinto de muerte, la agresividad se presenta como una pulsión autónoma, que tiene que mostrar al exterior (hostilidad, violencia, agresión, destructividad,) o también hacia uno mismo (autoagresión, autocastigo), para evitar la autodestrucción, las pulsaciones agresivas deben expresarse, de lo contrario, pueden incrementarse las tensiones del malestar, es así que surge la idea de catarsis, que implica la importancia de expresar las tendencias agresivas y hostiles.

Pariona (2015), considerando la teoría de Lorenz y coincidiendo con Freud, asevera que la agresividad, es instintiva, que se lleva acabo de manera interna liberándose ante un estímulo apropiado. Si este no se libera, provocará un incremento de los impulsos agresivos y luego las consecuencias se liberarán de manera inapropiada, los individuos están dotados de un instinto agresivo que no puede ser controlado por la razón. Para detener una expresión desenfrenada de la agresividad, es preciso que esta se vaya liberando poco a poco a través de

formas de agresión socialmente aceptadas como la competencia académica, el deporte competitivo u otras artes, la satisfacción en los logros, la apuesta entusiasta y militante por una ideología.

3.2.7.2. Teoría de la frustración/agresión

Por su lado, Musaca (2018) refiere que la frustración es una respuesta desencadenada del organismo cuando una persona experimenta una omisión sorpresiva en la calidad y cantidad de un reforzador apetitivo. Asimismo, indica que la palabra frustración es muy usada en vida cotidiana.

Por otro lado, Pariona (2015), basándose en los fundadores Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears, refiere que la agresión es consecuencia directa de una frustración previa, luego la frustración puede conducir a la agresión. Asimismo, lo define como el acto de bloquear en alguien la adquisición de un reconocimiento esperado, una acción cuyo fin es hacer daño a la otra persona. Por su parte, los fundadores plantearon dos supuestos fundamentales que se relacionan: frustración y agresión; sus resultados evidenciaron que la frustración provoca conductas agresivas. Por otro lado, Bercowitz (1989), en su teoría de la señal – activación, menciona que la frustración no desarrolla agresión de manera directa, sino que conduce a un estado de activación emocional - la ira - y provoca predisposición para reaccionar de forma agresiva. Cuando los sujetos se encuentran frustrados y encolerizados, se les observa más agresivos en presencia de armas que cuando éstas no se encuentran presentes.

3.2.7.3. Teoría del aprendizaje social

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1973) menciona que la agresión es una conducta aprendida, controlada por reforzadores, de modo que es perjudicial y destructiva, se aprende gracias a los procesos de modelado (observación e imitación

de otras personas), como también los procesos cognitivos de la persona que aprende, piensa, imagina y espera. Además, si los progenitores aprueban la conducta agresiva de sus hijos, se volverán cada vez más agresivos. Por otro lado. Además, Echeburúa (1988) dice que el castigo ejercido de forma periódica desarrolla la conducta agresiva. Para Heimer (1997), por su parte, es posible que los adolescentes de bajo nivel sociocultural aprendieran a ser agresivos en las relaciones interpersonales entre padres y hermanos. En cambio, Olweus (1999) refiere que existen tres factores que tienen influencia directa en la conducta agresiva: la actitud emocional de los padres hacia el niño en los primeros años de vida, la permisividad y tolerancia hacia la conducta agresiva y el uso de métodos de disciplina autoritario.

3.2.7.4. Teoría biológica

Pariona (2015) afirma que las regiones cerebrales o del sistema nervioso se relacionan con el comportamiento agresivo. El sistema límbico influye en nuestros impulsos y emociones; así mismo, la amígdala, como parte del sistema límbico, cumple una función importante en la agresión. La corteza cerebral, también tiene relación con la conducta agresiva porque en ella se dan los procesos superiores de pensamiento, como el acto de decidir si un comportamiento es apropiado o no. Cuando la corteza se daña o deteriora, el afectado llega a cometer más agresiones impulsivas. Otra línea de las investigaciones se ha centrado en la relación entre agresión y género. Estudios recientes afirman que los hombres son más agresivos que las mujeres, esta disposición sería hormonal e innata. Sin embargo, existe otra teoría que afirma que las diferencias de género en la agresividad se deben al aprendizaje y la socialización más que a variaciones hormonales. Esto se verificaría según los tipos de agresión, los hombres podrían

desplegar más agresividad física que las mujeres, en contraste, las mujeres presentarían más agresiones verbales (Pariona, 2015).

3.2.8. *Adolescencia y agresividad*

Quispe (2016) refiere que la adolescencia es una etapa de crecimiento, cambios psicológicos, físicos, de construcción y reconstrucción de la identidad, sin considerar el conflicto consigo mismo y su entorno inmediato: pares, familias, amigos, etc.; el conflicto es definido como lucha, desacuerdo, incompatibilidad aparente, confrontación de intereses, actitudes hostiles, el conflicto no es natural con la vida, se relaciona con el esfuerzo de vivir, con la satisfacción de la necesidades, y tiene relación con el proceso del estrés y sensaciones de miedo, que puede conllevar o no hacia la conducta agresiva o violenta, es decir, aumenta más comportamientos antisociales, como mentir, quebrantar las leyes, comportamientos en forma impulsiva; hacer daño a otras personas, pandillas, destrozos en casas ajenas, huidas de casa, dependencias de videojuegos, robos con uso de fuerzas, uso extensivo de drogas.

La agresividad es una respuesta emocional adaptativa, pues activa mecanismos biológicos de defensa ante los peligros del medio ambiente; los varones tienen gran cantidad de testosterona, por lo tanto, se observa mayor agresividad que las mujeres, esto no significa que los varones no tengan recursos para controlar, solo se complica cuando existen otros problemas psicopatológicos, como dependencia de videojuegos, el rendimiento académico, familia disfuncional, maltrato infantil etc. (Arias, 2013).

3.3. Adolescencia

3.3.1. Definición

Güemes-Hidalgo, González-Fierro, y Hidalgo (2017). refieren que el termino adolescencia, proviene de la palabra latina” adolescere”, del verbo adolecer, que en castellano significa “tener cierta imperfección o defecto en el crecimiento y maduración”. Etapa que comprende cambios físicos, psicológicos, emocionales y sociales intensos; los cuales se inician en la pubertad con los cambios hormonales y finaliza con el crecimiento completo, el desarrollo físico y la maduración psicosocial.

3.3.2. Etapas de la adolescencia

Allen y Waterman (2019), de *American Academy of Pediatrics*, describen las etapas de la adolescencia:

- a) La adolescencia temprana (10-13 años). Esta fase se caracteriza por los cambios físicos a una gran velocidad, se inicia la necesidad de interrelacionarse entre adolescentes del mismo sexo y sexo opuesto; la finalidad es aceptar su autoconocimiento y valorarse. La validación de la apariencia física, por la existencia de cambios hormonales, fisiológicos y morfológicos diferentes entre mujeres y varones, de manera que su autoestima tiene influencia psicológica en las personas, mostrando inseguridad por su aspecto y apariencia y, sobre todo, un interés creciente por la sexualidad; en cuanto a su razonamiento abstracto y a sus objetivos vocacionales irracionales, presentan dificultad en el manejo de impulsividad, necesidad de mayor intimidad o reserva en sus cosas personales, pruebas de autoridad. Coleman y Hendy refieren que las más afectadas de esta primera etapa de la adolescencia son las mujeres, de manera que muestran estados

depresivos, más irritabilidad y menos aceptación de su aspecto físico, porque el aumento de masa corporal implica la madurez femenina, no está en relación con los patrones de bellezas actuales; sin embargo, los varones mantienen un estado de ánimo positivo y mejor autoestima.

b) La adolescencia media (14-17 años). El adolescente se encuentra a la mitad de la adolescencia, con ella llega la crisis. Los tres aspectos que más le preocupan son la intimidad, su aspecto físico y la sexualidad, pues su desarrollo sexual ha completado. Vive con intensidad el conflicto dependencia-independencia; es egocéntrico; pero, al mismo tiempo, necesita del grupo; cada vez se integra más, imitando a los miembros y defendiéndolos; incluso llega a adoptar las normas del grupo, porque considera que son más valiosas que de los adultos, es la edad de los primeros enamoramientos y la reafirmación de la identidad sexual. En cuanto a su desarrollo de identidad, hay mayor empatía, progreso en la capacidad intelectual y creatividad, sentimientos de “omnipotencia e inmortalidad”, en consecuencia, intentan marcar su independencia para enfrentar retos por sí mismos; sin embargo, necesitan depender emocionalmente de sus padres, los mismos al observar que los jóvenes exigen igualdad en el trato, plantean soluciones más elaboradas y demandan “controlar sus vidas”, observan más la conducta, de forma indirecta para evitar que se rebelen.

c) La adolescencia tardía. Es la etapa final de la adolescencia entre 18 a 21 años. Su desarrollo ha completado, los rasgos de un adulto comienzan a percibirse en su cuerpo y en sus pensamientos, actúa con más seguridad y son más independientes; comenzaron a transitar la autonomía y las decisiones individuales, nuevamente el acercamiento a los padres, la

personalidad está prácticamente formada, la experiencia vivida de esta etapa estará ligada para cuando sea adulto, la integración al grupo de los amigos pierde importancia, desarrolla relaciones sociales más duraderas, pudiendo valorar a la otra persona de manera diferente; en cuanto a la identidad, la conciencia es racional y realista, mayor control de impulsos y menor cambio de humor, compromiso a tener metas basadas en una vocación, elaborar progresivamente un proyecto de vida realista, concreción de valores morales.

4. Definición de términos

- Conflictos. Son circunstancias en que dos o más individuos se encuentran en oposición o desacuerdo de intereses y/o situaciones incompatibles y en la que las emociones y sentimientos juegan un rol importante (Cid, Díaz, Pérez, Torruella y Valderrama, 2008).
- Agresividad. La agresión establece un acto o forma de conducta, siendo reactiva y efectiva, en situaciones específicas, más o menos adaptadas; sin embargo, “la agresividad consiste en una disposición o tendencia a comportarse agresivamente en las distintas situaciones” (Berkowitz, 1996; citado por Carrasco & González, 2006).
- Adicción. Dependencia física y mental de un incentivo determinado y de sentir la sensación de alivio y comodidad (Remigio, 2017).
- Violencia. Según la OMS (2020), “es el uso intencional de la fuerza física, amenazas contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad que tiene como consecuencia un trauma, daños psicológicos, problemas de desarrollo o la muerte”.

- Impulsividad. Predisposición a responder a estímulos en relación de una reacción emocional instantánea, a ira o deseo, sin medir las consecuencias a futuro (Barbosa et al., 2015).

5. Hipótesis de la investigación

5.1. Hipótesis general

Existe una relación directa y significativa entre dependencia de los videojuegos en internet y agresividad en adolescentes de secundaria de la Institución Educativa Jorge Chávez de la ciudad de Tacna, 2019.

5.2. Hipótesis específicas

- Existe relación directa y significativa entre dependencia de videojuegos y la dimensión Agresividad física en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.
- Existe relación directa y significativa entre dependencia de videojuegos y la dimensión Agresividad verbal en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.
- Existe relación directa y significativa entre dependencia de videojuegos y la dimensión Hostilidad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.
- Existe relación directa y significativa entre dependencia de videojuegos y la dimensión Ira en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.

Capítulo III

Materiales y Métodos

1. Diseño y tipo de investigación

Este estudio parte de un enfoque cuantitativo y tiene un diseño no experimental de corte transversal, ya que se realiza sin manipular deliberadamente las variables y, además, dicha observación se realiza en un momento determinado y único. El tipo de la investigación es correlacional, puesto que se busca observar las variables tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlas; al mismo tiempo, tiene como propósito medir el grado de relación que existe entre dos variables (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

2. Variables de la investigación

A continuación, se definen y se muestran las tablas de la operacionalización de las variables que fueron estudiadas en esta investigación.

2.1. Definición conceptual de las variables

2.1.1. *Dependencia de los juegos*

Para Choliz y Marco (2011) implica una relación patológica de dependencia que, a diferencia de la drogadicción, sustituye el consumo de sustancias por el de los videojuegos.

2.1.2. *Agresividad*

Para Buss y Perry (1992), la agresividad es un tipo de respuesta continua que presenta un individuo, conformado por dos componentes: (1) el actitudinal, se refiere a la predisposición y (2) el motriz, a los comportamientos agresivos, mostrándose

diversos estilos (físico-verbal, directo-indirecto y activo-pasivo); así mismo, se puede considerar la agresión por cólera y hostilidad.

2.2. Operacionalización de las variables

En la Tabla 1 se observa la operacionalización de la variable dependencia de los videojuegos y la información principal respecto a lo que mide el instrumento.

Tabla 1

Operacionalización de la variable dependencia a los videojuegos

Variable	Dimensión	Ítems	Instrumento	Categoría de respuesta
Dependencia de videojuegos	Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25.	Test de Dependencia de Videojuegos (Choliz & Marco, 2011)	Tipo de escala <i>Likert</i>
	Abuso y Tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12.		0= Nunca
	Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19 y 23.		1= Rara vez
	Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22 y 24.		2= A veces
				3= Con frecuencia
				4= Muchas veces

A continuación, se aprecia la tabla 2 con la operacionalización de la variable agresividad detallando los aspectos más pertinentes.

Tabla 2

Operacionalización de la variable agresividad

Variable	Dimensiones	Ítems	Instrumento	Categoría de respuesta
Agresividad	Agresión Verbal	1,5,9,13,17,21,24,27,29.	Cuestionario de Agresión (Buss y Perry, 1992) adaptado y validado en Perú por Octavio, (2016)	Tipo de escala <i>Likert</i>
	Agresión Física	2,6,10,14,18.		CF = Completamente falso para mí
	Ira	4,8,12,16,20,23,26,28.		BF = Bastante falso para mí
	Hostilidad	3,7,11,15,19,22,25.		VF = Ni verdadero, ni falso para mí
				BV = Bastante verdadero para mí
				CV = Completamente verdadero para mí

3. Delimitación geográfica y temporal

La recogida de datos se realizó entre los meses de junio y julio del año 2019, en la institución Educativa Jorge Chávez, la cual está ubicada en la Calle las Casuarinas en la ciudad de Tacna, involucrando solo población constituida por adolescentes de 1º a 5º año de nivel secundario.

4. Población y muestra

4.1. Población

En la presente investigación se consideró una población de 885 adolescentes de ambos sexos en calidad de estudiantes de entre 12 a 17 años de edad, que pertenecen al 1ro - 5to grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Chávez de la provincia de Tacna.

4.2. Muestra

El muestreo fue de tipo no probabilístico intencional; el estudio se realizó en una institución educativa de Tacna. La muestra estuvo conformada por 297 adolescentes de ambos géneros.

4.3. Criterios de inclusión y exclusión

A continuación, se tomaron en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión.

4.3.1. Criterios de inclusión:

- Estar matriculado formalmente en la institución educativa.
- Brindar el consentimiento informado.
- Tener entre 12 y 17 años.
- Haber respondido a todas las preguntas de los cuestionarios.

4.3.2. Criterios de exclusión

- Estudiante irregular o con problemas en su matrícula.

- No brindar el consentimiento informado.
- Tener menos de 12 años o más de 17 años.
- No haber respondido a dos o más ítems de algún cuestionario.

4.4. Característica de la muestra

En la tabla 3 se observan las características sociodemográficas de la muestra de estudio. El 49.2% de los participantes son mujeres, en tanto que el 50.8 % son varones. Respecto a la edad más frecuente, el 53.9% se ubica entre las edades de 13-15 años, seguidos por el grupo que se ubica entre 16-17 años con un 25.9%. Finalmente, en cuanto al grado escolar, se observa que el 28.3% pertenece al primer año, el 16.2 % al segundo año, el 15.2 % al tercero, el 16.8 % al cuarto y el 23.6 % al quinto año de secundaria.

Tabla 3

Datos sociodemográficos de la población de estudio

		n	%
Sexo	Masculino	151	50.8 %
	Femenino	146	49.2 %
	Total	297	100.0 %
Edad	11 - 12 años	60	20.2 %
	13 - 15 años	160	53.9 %
	16 - 17 años	77	25.9 %
	Total	297	100.0 %
Grado	Primero	84	28.3 %
	Segundo	48	16.2 %
	Tercero	45	15.2 %
	Cuarto	50	16.8 %
	Quinto	70	23.6 %
	Total	297	100.0 %

5. Instrumentos de recolección de datos

El presente estudio empleó los siguientes instrumentos para la recolección de los datos, cada uno con sus propias características.

5.1. Test de Dependencia de Videojuegos

El test de dependencia de los videojuegos fue construido por Chóliz y Marco (2011) en la Universidad de Murcia, España. Inicialmente estuvo conformado por 55 reactivos consignando los criterios del DSM – IV – TR, en este caso, para los trastornos por dependencia intentando que en cada criterio se tuviera al menos 7 ítems. Luego, se procedió a la validación por criterio de jueces, por lo que la escala quedó reducida a 32 reactivos, que viene a ser la versión final administrada en el estudio reportado.

Fue adaptado al Perú por Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017), el mismo que, al igual que el original, fue considerado un instrumento diagnóstico de la dependencia de videojuegos, compuesto por 25 ítems; así mismo, en la adaptación que realizaron no requería realizar modificaciones en el texto original y presenta una consistencia interna elevada. Para la validez se trabajó con el constructo mediante el análisis factorial exploratorio y análisis factorial confirmatorio y se confirmó la presencia de cuatro dimensiones. Está conformada por 25 ítems que se responden mediante una escala tipo *Likert* (0 totalmente de acuerdo; 1, un poco en desacuerdo; 2, neutral; 3, un poco de acuerdo; 4, totalmente en desacuerdo), sobre un conjunto de afirmaciones relacionadas con los videojuegos. El cuestionario está compuesta por cuatro dimensiones: Abstinencia (Malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y uso de los mismos para aliviar sus problemas psicológicos), abuso y tolerancia (jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva), problemas asociados por los videojuegos (consecuencias negativas

del uso excesivo de los videojuegos) y dificultad de control (dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación). Muestra aceptables propiedades, el índice de alfa de Cronbach del conjunto de ítems es de 0.94, por lo que se le considera un instrumento con características psicométricas satisfactorias.

5.2. Cuestionario de Agresión de Buss y Perry

Creado por Buss y Perry (1992), posteriormente Adreu, Peña y Graña (2002) realizaron la estandarización en adolescentes españoles. Está compuesto por 29 reactivos los cuales estaban valorados a través de una escala tipo Likert, específicamente con cinco alternativas de respuesta, los cuales estaban referidos a conductas y sentimientos agresivos.

Este cuestionario fue adaptado para la población peruana por Matalinares et al. (2012) en una muestra de 3632 adolescentes de 10 a 19 años de primero a quinto de secundaria, procedentes de instituciones educativas de la costa, sierra y selva del Perú. El cuestionario de 29 preguntas obtuvo un alfa de Cronbach de 0.836, ello demuestra que el test tiene un ajuste aceptable al modelo de cuatro factores. Su tiempo de aplicación es de 20 minutos y puede ser tomado de forma individual o colectiva.

El instrumento presenta cuatro dimensiones: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira. Finalmente, las edades establecidas para su aplicación son entre 11 y 25 años.

Para hallar el puntaje total se hace una sumatoria de todas las respuestas para luego identificar la categoría interpretativa según el baremo estimado en agresividad leve (0 - 45), agresividad moderada (46 - 86) y agresividad alta (87 - 116).

6. Proceso de recolección de datos.

En principio, se presentó el proyecto a la directora del colegio y se solicitó el permiso para la ejecución de la investigación. Una vez obtenido el permiso de la institución, se conversó con el coordinador de Tutoría y Orientación Educativa, quien facilitó la lista de los horarios de cada grado; así mismo, se coordinó con cada profesor, lo cual muy útil para obtener acceso a los estudiantes y aplicar con éxito los test Dependencia de Videojuegos y Cuestionario de Agresividad.

7. Procesamiento y análisis de datos

Una vez obtenido los cuestionarios con la información, se pasó a calificarlos y a llenar las puntuaciones en una base de datos de *Microsoft Excel*, para posteriormente traspasarlos al *software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versión 22.0 paquete estadístico para las ciencias sociales. En cuanto al análisis estadístico, se determinó si se usarían estadísticos paramétricos o no paramétricos, dependiendo de la normalidad de los datos. Inicialmente, se tuvo como alternativas para los análisis de correlación, el coeficiente de correlación de Pearson y Rho de *Spearman*.

Capítulo IV

Resultados y discusión

1. Resultados

1.1. Análisis descriptivos

1.1.1. Nivel de dependencia de los videojuegos

Respecto a los niveles de dependencia de videojuegos, se observa en la tabla 4 que el 70.7% se encuentra en el nivel bajo, esto significa que no depende de los videojuegos, sino que solo lo utiliza como pasatiempo, mientras que el 25.9 % está en el nivel moderado, lo cual quiere decir que presenta una potencial dependencia a videojuegos y solo el 3.4% evidencia un nivel alto de dependencia, de tal forma que ya necesitan evaluación clínica.

Tabla 4

Nivel de dependencia de los videojuegos de los participantes

	Bajo		Moderado		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Dependencia a los videojuegos	210	70.7%	77	25.9%	10	3.4%

1.1.2. Nivel de agresión

Asimismo, en la tabla 5 se observan las frecuencias y porcentajes para los niveles de agresividad de la muestra total. Se observa que el 45,8% (136) se ubica en el nivel bajo de agresividad, el 52.5 % (156) se encuentra en el nivel moderado y el 1,7% (5) presenta un nivel alto.

Tabla 5

Nivel de agresión de los participantes

	Bajo		Moderado		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Agresión	136	45.8%	156	52.5%	5	1.7%

1.2. Prueba de normalidad

En la tabla 6 se observan los resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de la investigación. En este caso, debido a que la población es mayor a 50 participantes se observará el resultado de la prueba Kolmogorov-Smirnov. En tal sentido, se muestra solo en uno de los casos (Dependencia de los videojuegos) un valor inferior al .05; en cambio, agresividad muestra un valor de .066. Sobre este hecho, únicamente se puede asumir una distribución normal cuando todos los valores son superiores al .05; por lo tanto, como en este caso dependencia de los videojuegos no cumple, por esta razón, se acepta la H_0 en la cual se asume que los datos no siguen una distribución normal. Es, en esa línea, que el análisis inferencial se realizó bajo una prueba de hipótesis con un estadístico no paramétrico.

Tabla 6

Análisis de normalidad según la prueba de Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia de los videojuegos	.160	297	.000	.877	297	.000
Agresividad	.050	297	.066	.988	297	.016

a. Corrección de significación de Lilliefors

1.3. Análisis de correlación

Como se puede apreciar en la tabla 7, también existen correlaciones entre las dimensiones de la variable Agresión y la variable Dependencia de los videojuegos.

Esto se especifica en una correlación significativa entre agresión verbal y dependencia (Rho = .314), agresión física y dependencia (Rho = .326), ira y dependencia (Rho=.223) y hostilidad y dependencia (Rho = .207). Al igual que en la tabla anterior, con valores p menores al .05, por lo tanto, se acepta la Ha de investigación.

Tabla 7

Análisis de correlación entre las variables de estudio

Variable	Dependencia a los videojuegos	
	Rho	p
Agresión	.325*	.000
Agresión verbal	.314**	.000
Agresión física	.326**	.000
Ira	.223**	.000
Hostilidad	.207**	.000

*La correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

**La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

2. Discusión

En relación con el objetivo general, los resultados evidencian la existencia de una correlación directa de magnitud baja (Rho = .325) y significativa ($p < .05$) entre la variable dependencia de los videojuegos y agresividad, esto es, a mayor dependencia de los videojuegos, existiría mayor probabilidad de incrementar los niveles de agresividad. Estos resultados son similares a los encontrados por Vara (2017) quien también trabajo estas variables con adolescentes en Lima, encontrando que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre la adicción a los videojuegos y agresividad; del mismo modo, coinciden con Remigio (2017) quien obtuvo correlación de tipo directo (Rho de Spearman=, 571, $\alpha = ,000$ (Significativo) entre las variables de agresividad y adicción a los videojuegos. Por su parte, Puma y Vilca (2014) mostraron que existe relación significativa ($P < 0.05$) entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de

agresividad. De igual modo, se puede corroborar con los resultados que alcanzaron Matalinares et al. (2013), quienes también abordaron la relación entre la adicción al Internet y la agresividad en adolescentes de secundaria de costa, selva y sierra del Perú, comprobando que existe correlaciones altamente significativas ($p < 0.01$) y directas entre las variable Agresividad y todas sus subescalas con la variable Adicción al Internet y todas sus dimensiones. Por otra parte, algunas investigaciones hallaron resultados contrarios a la presente, tal como el realizado por Pinzón, y Briñez (2011). quien reportó que existe una relación significativa entre la actividad física con el componente cognitivo de la impulsividad ($r_s = 1.92$, $p < .001$) y el uso de internet y videojuegos ($r_s = .142$, $p < .05$) y no hallaron correlaciones significativas con la agresividad.

En relación a esto, Lancheros et al. (2014) explican que el uso desmedido de los videojuegos, sobre todo aquellos con contenidos violentos, genera un mecanismo psicológico de aversión hacia determinadas circunstancias, vale decir, cuando un adolescente tiende a jugar reiteradas veces o de manera descontrolada este tipo de videojuegos, presenta desórdenes graves en el diario vivir, psicológicamente este está vulnerable a reaccionar de la misma manera en que lo hacen los personajes de los videojuegos, lo cual implica cierta demostración de agresión.

En relación al primer objetivo específico, se encontró correlaciones significativas entre dependencia de videojuegos y la agresividad verbal ($Rho = .314$), ($p < 0.001$), lo cual implica que mayor dedicación a videojuegos, los niveles de agresividad verbal aumentan. Los resultados son semejantes a los de Remigio (2017) quien obtuvo correlación de tipo directo (Rho de Spearman =, 571, $\alpha = ,000$ (Significativo) entre las variables Agresividad y Adicción a los videojuegos; del mismo modo Otoyá y Ramírez (2016) reportaron una alta incidencia de violencia de los sujetos que

emplean videojuegos; así, el 11.5% de los que usan videojuegos presentan violencia frente a un 0.5% de los que no lo usan. Estos resultados son concomitantes con los resultados de Martínez et al. (2013), quienes encontraron diferencias significativas ($p < .01$) con un alto porcentaje de sintomatología depresiva, agresión y violencia intrafamiliar que aquellos con un menor nivel de exposición; coincidiendo con Matalinares, et al. (2013) quienes hallaron correlaciones altamente significativas ($p < 0.01$) y directas entre las variable Agresividad y todas sus subescalas con la variable Adicción al Internet y todas sus dimensiones.

Por otro lado, la teoría respecto al tema señala que la agresividad en los adolescentes es una respuesta emocional adaptativa, pues activa mecanismos biológicos de defensa ante los peligros del medio ambiente, el factor biológico que condiciona la agresividad es hormonal, los varones tienen gran cantidad de testosterona, de manera que evidencian mayor agresividad que las mujeres, esto no significa que no tengan recursos para controlar la agresividad, solo se complica cuando existen otros problemas psicopatológicos como dependencia de videojuegos, el rendimiento académico, familia disfuncional, maltrato infantil, etc. (Arias, 2013).

En cuanto al segundo objetivo, se encontró correlación significativa entre dependencia de videojuegos y la agresividad física en los adolescentes ($Rho = .326$), ($p < 0.001$), a tenor de lo encontrado, se puede observar que los adolescentes que dedican muchas horas de videojuegos aumentarían la agresividad física. Los resultados coinciden con Alave y Pampa (2018) quienes revelaron que existe correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales en general ($rho = -.132$ $p < 0.05$) y en particular; también se encontró una relación significativa en la dimensión de habilidades alternativas a la

agresión ($\rho = -.209$; $p < 0.05$); del mismo modo, Quispe (2016) tuvo resultados semejantes, pues reporta que existe una relación altamente significativa entre el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales de los adolescentes, lo que se evidencia con un valor de sig. = $0.002 = 0.2\%$ mucho menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$; esto es coincidente con Brenes-Peralta y Pérez-Sánchez (2015) quienes encontraron que los niños y niñas con puntuaciones altas en agresión conductual y empatía emocional ($\beta = .79$, $p < .01$, Cohen's $d = .41$) tienden a canalizar la agresividad ($\beta = .58$, $p < .05$, Cohen's $d = .37$) y la empatía en el juego compartido.

Acerca de los resultados, Romo et al. (2008, p.26) refieren que “la agresividad produce daño, conflicto, lastima o crea dolor en otros, en consecuencia, las relaciones interpersonales, comunicación asertiva estarían siendo afectados”, por lo que dedicar horas prolongadas a videojuegos incrementa pensamientos agresivos.

De acuerdo al tercer objetivo, se verificó que existe correlación significativa entre las variables dependencia de videojuegos y la ira en los adolescentes ($Rho = .223$), ($p < 0.001$), esto quiere decir que, el adolescente que dedican más de 2 horas al día, aumentan el manejo inadecuado de la ira. Estos hallazgos coinciden con Remigio (2017), pues ellos encontraron la existencia de correlación de tipo directo entre agresividad y dependencia de videojuegos; algo similar es el resultado de la investigación de Huallpa (2016), en ella se evidenció la correlación directa y significativa entre el rasgo de neuroticismo y adicción a los videojuegos ($r = .391$, $p = 0.002$); semejantes al estudio de Vallejos y Capa (2010), el cual mostró que el modelo propuesto explica el 14% de la variabilidad de todas las variables independientes que influyen en la variable adicción a los videojuegos de manera significativa, esto significa que la variable más influyente es la funcionalidad familiar

($\beta = -0.256$, $p < 0.01$), y que, las variables están condicionadas al uso excesivo de los videojuegos.

A partir de los resultados debemos comprender que la dependencia de videojuegos es el uso voluntario excesivo e incontrolado de los videojuegos; presenta desordenes graves en el diario vivir de los niños y adolescentes; al principio, la utilización de los videojuegos es ocasional, luego el uso aumenta en gran medida hasta hacerse asiduamente, esta situación afecta el buen desarrollo de habilidades sociales (autoestima, comunicación asertiva, empatía) (Lancheros et al., 2014).

En cuanto al cuarto objetivo, se evidencia la relación significativa entre videojuegos con hostilidad ($Rho = .223$), ($p < 0.001$), lo cual implica que los adolescentes que no tienen límites juegan por horas prolongadas y los niveles de hostilidad aumentan, el adolescente crea sentimientos negativos hacia los demás, se vuelve desconfiado, incluso otros se tornan peligrosos y no sociables. Resultados semejantes se encontraron en el estudio de Liza (2015) en el que se reportó que existe relación directa entre los rasgos de conducta agresiva del tipo físico, ira, hostilidad, dado que un 66 % adolescentes obtuvo un componente de conducta agresiva y un 43%, de hostilidad; de igual modo los resultados son semejantes a los de Chalco y Guzmán (2018) quienes evidenciaron una relación significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes evaluados ($r = -.139$; $p = .001$); estos hallazgos coinciden con la investigación que realizaron Vallejos y Capa (2010) en la que se halló que el modelo propuesto explica el 14% de la variabilidad, y todas las variables independientes que influyen en la variable adicción a los videojuegos de manera significativa, siendo la variable más influyente, la funcionalidad familiar ($\beta = -0.256$, $p < 0.01$).

Ante estos resultados, es importante comunicar a los padres de familia, a la sociedad en general y a los educadores que durante la semana los hijos deben dedicar menos de una hora al día a los videojuegos y los fines de semana sean controlados y supervisados poniendo límites y haciendo que se dediquen a otras actividades, los padres deben supervisar el tiempo que los hijos dedican a los videojuegos, ya que de lo contrario son vulnerables a la dependencia de videojuegos, lo cual se asocia también al tipo de amigos que frecuentan (Vallejos y Capa, 2010).

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

1. Conclusiones

De acuerdo con los resultados obtenidos y el análisis de la estadística obtenida, en relación con los objetivos establecidos, se arriban a las siguientes conclusiones:

- En relación al objetivo general, los resultados evidencian la existencia de una correlación directa de magnitud baja y significativa, entre la variable Dependencia de los videojuegos y la variable Agresividad, lo que significa que, a mayor dependencia de los videojuegos, existe mayor probabilidad de incrementar los niveles de agresividad.
- En cuanto al primer objetivo específico, se encontró correlaciones significativas entre las variables Dependencia de videojuegos y la agresividad verbal, lo cual implicaría que, a mayor dedicación a videojuegos, los niveles de agresividad verbal aumentarían.
- En cuanto al segundo objetivo se encontró correlación significativa entre dependencia de videojuegos y la agresividad física.
- En relación al tercer objetivo, existe correlación significativa entre las variables Dependencia de videojuegos y la ira, de acuerdo con lo hallado el adolescente que dedica más de 2 horas al día, aumentaría su manejo inadecuado de ira.

- En cuanto al cuarto objetivo, se evidencia la relación significativa entre dependencia de los videojuegos y la dimensión Hostilidad.

2. Recomendaciones

- Es muy importante profundizar la investigación con enfoque correlacional asociado a los videojuegos, violencia y ansiedad, ya que los adolescentes están en una edad de vulnerabilidad emocional, afectiva y social. Por lo tanto, es menester ampliar el estudio a los adolescentes de diversas instituciones educativas de Tacna.
- Al Ministerio de Educación se le sugiere intervenir a través de la implementación de programas recreativos, deportes, socioculturales, programas de intervención psicológica en las instituciones educativas, que involucren a los adolescentes y a su familia, con la finalidad de reemplazar los videojuegos por dichas actividades para que ayuden el buen desarrollo de habilidades sociales de los adolescentes y fortalecer la dinámica familiar.
- Por su parte, la Institución Educativa Jorge Chávez de la ciudad de Tacna, debería contar con el profesional de psicología, de modo que se concientice el trinomio educativo (progenitores, hijos y docentes) programas de promoción y prevención de redes sociales (ambientes saludables), es decir, del uso correcto de nuevas tecnologías y videojuegos, estilos de vida saludables, familias saludables, a través de talleres, escuela para padres.
- Los progenitores deben dedicar tiempo de calidad para con sus hijos, supervisarlos, incentivar a practicar deporte, solo así estarán protegidos de la sobredosis de los videojuegos, no deben ser demasiados complacientes para con sus hijos.

Referencias

- Alave, S. y Pampa, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/996>
- Allen, B., y Waterman, H. (2019). Etapas de la adolescencia. Healthy Children. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/teen/Paginas/Stages-of-Adolescence.aspx>
- Anderson, C., & Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Andreu, J., Peña, M. y Graña, J. (2002) Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476–482. Recuperado de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=751>
- Andreu, J., Peña, M. y Ramírez, J. (2009). Cuestionario de Agresión Reactiva y Proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 14(1), 37-49. Recuperado de [http://www.aepcp.net/arc/\(4\)_2009\(1\)_Andreu_Pena_Ramirez.pdf](http://www.aepcp.net/arc/(4)_2009(1)_Andreu_Pena_Ramirez.pdf)
- Apaza, J., y Bredegal, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del milenio Almirante Miguel Grau - Cayma. Arequipa 2014* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2262>
- Arangoitia, P. (2017). *Clima Social Familiar y Agresividad en adolescentes de 3ero, 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Parroquial San*

- Columbano, 2017 (Tesis de Licenciatura). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/3617/Arangoitia_PAI.pdf
- Arias, W. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: la importancia de la familia. *Revista Avances en Psicología*, 21(1), 23-29. Recuperado de <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/303/219>
- Asen, E. (2002). Outcome research in family therapy. *Advances in Psychiatric Treatment*, 8(3), 230-238. Recuperado de <https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-psychiatric-treatment/article/outcome-research-in-family-therapy/4E071935AED24EB18F216EFF31574163>
- Banco Mundial (2019). *Personas que usan internet (% de la población)*. Recuperado de <https://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER.ZS>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A Social Learning Analysis*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Barbosa, Y., Beltran, L., & Fraile, S. (2015). *Impulsividad, dependencia a Internet y Telefonía Móvil en una Muestra de Adolescentes de la Ciudad de Bogotá* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/151/YERALDINBARBOSAMORENO.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Beck, A.T. (1976). *Cognitive Therapy and the Emotional Disorders*. Nueva York: International Universities Press.
- Berkowitz, L. (1989). *Aggression*. New York: McGraw Hill.
- Blinka, L. & Smahel, D. (2012). Predictors of adolescents excessive Internet use: A comparison across European countries. *Proceedings of the 15 th European*

Conference on Developmental Psychology. Recuperado de <https://irtis.muni.cz/media/3077973/predictors-of-adolescents-excessive-internet-use.pdf>

Bowen, M. (1979). *De la familia al individuo. La diferenciación del sí mismo en el sistema familiar*. Barcelona: Paidós.

Brenes-Peralta, C., Pérez-Sánchez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 183-194. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v13n1/v13n1a11.pdf>

Brown, R.I.F. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions. En W.R. Eadington y J.A. Cornelius (Ed.), *Gambling behavior and problem gambling* (pp. 241-272). Reno: University of Nevada Press.

Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. Recuperado de: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.455.5915&rep=rep1&type=pdf>

Calle, M. y Gutiérrez, C. (2006). *Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito La Esperanza – Trujillo, 2006 – Perú* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/8438/1090%20Calle%20Morales%20Carolina%20%2C%20%20Gutierrez%20Julca%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A. y Oberst, U. (2012). Adicción a Internet y Móvil: Una Revisión de Estudios Empíricos Españoles. *Papeles del Psicólogo*, 33(2), 82-89. Recuperado de <http://www.papelesdel psicologo.es/pdf/2096.pdf>

- Carr, A. (2009). Effectiveness of family therapy and systemic interventions for childfocused problems. *Journal of Family Therapy*, 1(2), 3-45. Recuperado de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-6427.12226>
- Carrasco, O., y González, C. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>.
- Catalán, M., (2019). *La agresividad en el recreo en los niños y niñas de 5 años* (Tesis de Segunda Especialidad). Recuperado de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/841/CATALAN%20NAVARRO%20MARIA%20ELENA....pdf>
- CEDRO. (2012). *Primer informe sobre consumo de drogas, abuso de juego en línea y ludopatía en universitarios atendidos en CEDRO*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/lescucha/cedro-presenta-un-primer-estudio-sobre-consumo-de-drogas-y-juegos-en-linea-en-universitarios>
- Chahín-Pinzón, 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. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v5n1/v5n1a02.pdf>
- Chalco, S., y Guzmán, K., (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf>
- Charlton, J. P. (2002). A factor analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. *British Journal of Psychology*, 93(3), 329-344. Recuperado de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12230834/>

- Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cía, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 76(4), 210-217. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=372036946004>
- Cid, P., Díaz, A., Pérez, M., Torruella, M. y Valderrama, M. (2008). Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar. *Ciencia y Enfermería*, 14(2), 21-30. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95532008000200004
- Echeburua, E. (1988). *Avances en el tratamiento psicológico de los trastornos de ansiedad*. Madrid. Pirámide.
- EDeconomía Digital. (7 noviembre 2019). *China limita el uso de videojuegos a los menores de edad*. Recuperado de https://www.economiadigital.es/tecnologia-y-tendencias/china-limita-el-uso-de-videojuegos-a-los-menores-de-edad_20008097_102.html
- Eron, L. D. y Huesmann, L.R. (1984). The control of aggressive behavior by changes in attitudes, values, and the conditions of learning. En R.J. Blanchard (Eds.), *Advances in the study of aggression, vol.1* (pp. 139-173). Orlando, FL: Academic Press.
- Estallo, J., (1997). *Psicopatología y Videojuegos*. Recuperado de <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm> <http://www.ub.edu/personal/ini.htm>

- Fischer, P., Greitemeyer, T., Morton, T., Kastenmüller, A., Postmes, T., Frey, D., Odenwälder, J. (2009). The racing-game effect: Why do video racing games increase risk-taking inclinations? *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(10), 1395–1409. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0146167209339628>
- Fuentes, F., & Pérez, C. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- González, M., Espada, J., y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>
- Griffths, M. (2005) Adicción a los Videojuegos: Una revisión de la Literatura. *Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 13(3), 445-462. Recuperado <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1404330>
- Güemes-Hidalgo, M., González-Fierro, M. J. y Hidalgo, M. I. (2017). Pubertad y adolescencia. *ADOLESCERE*, 5(1), 7-22. Recuperado de <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol5 num1-2017/07-22%20Pubertad%20y%20adolescencia.pdf>
- Heimer, (1997). *Manual Internacional de la Violencia de Investigación*. Boston: Kluwer academic publishers.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta ed). México, D.F.: Editorial McGraw-Hill.
- Huallpa, W. (2016). *Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de Quinto año de secundaria de la Institución Educativa Ignacio*

- José Miranda de la ciudad de Juliaca – 2015* (Tesis de Licenciatura).
Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/566/Walter_Tesis_bac_hiller_2016.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Humphreys, G. (2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. *Boletín de la Organización Mundial de la Salud*, 97(6), 382-383.
Recuperado de <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>
- Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (2018) *Depresión y el trastorno de déficit de atención, podrían relacionarse con adicción a videojuegos.* Recuperado de <http://www.inism.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/020.htm>
- Kuss, D., J. y Griffiths, M., D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10(2), 278–296. Recuperado de http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968/1/211387_PubSub801_Kuss.pdf
- Labrado, F., Bernaldo, M., Estupiña, F., Fernández-Arias, I. y Labrador, M. (2014). Conductas adictivas. En Ezpeleta, L. y Toro, J. (Eds.). *Psicopatología del desarrollo*. Madrid: Pirámide.
- Lancheros, M., Amaya, M., Baquero, B. (2014). Videojuego y Adicción en niños y adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Adicciones*, 11(20), 1-22.
Recuperado de: <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- León, J. (2013). *Programa de intervención y prevención de las conductas agresivas a través de la asignatura de Educación Física en el contexto escolar* (Tesis doctoral). Recuperado de

<http://dspace.umh.es/bitstream/11000/1377/10/Tesis%20Le%C3%B3n%20Campos%20Josefa%20Mar%C3%ADa.pdf>

Lindblad-Goldberg, M., Jones, C. W., & Dore, M. (2004). *Effective family-based mental health services for youth with serious emotional disturbance in Pennsylvania: The Ecosystemic Structural Family Therapy model.*

Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/EFFECTIVE-FAMILY-BASED-MENTAL-HEALTH-SERVICES-FOR-Lindblad-Goldberg-Jones/99c9b81561444fae32a9175247931a2145655bbf>

Liza, L. (2015). *Valoración de la hostilidad en escolares que usan videojuegos* (Tesis de grado). Recuperado de:

<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1115/LIZA%20VASQUEZ%20LUIS%20EDUARDO.pdf?>

Lloret, D., & Morell-Gomis, R., (2016). Impulsividad y adicción a los videojuegos. *Health and Addictions*, 16(1), 33-40. Recuperado de

<https://ojs.haaj.org/index.php/haaj/article/view/255/260>

Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G., & Strahler, T. Patim (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>

Marlatt, G. A. (1985): Relapse Prevention: Theoretical rationale and overview model. En Marlatt y Gordon (eds). *Relapse Prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors* (pp 93-116). New York: Guildorf Press.

Martinez, P., Betancourt, D., Gonzales, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos

- jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856283002.pdf>
- Matalinares, M., Arenas, G., Días, G., Dioses, A., Yarlequé, L., Raymundo, O., Baca, D., Fernández, E., Uceda, J., Huari, Y., Villavicencio, N., Vargas, P., Quispe, M., Sánchez, E., Leyva, V., Díaz, A., Campos, A. e Yaringaño, J. (2013). Adicción al internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista de Investigación en Psicología*, 41(1), 75-93. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/5e52/80d146e7aea72c372097c7e7f9343b8ac41b.pdf>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y. & Campos, A. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario De Agresión De Buss Y Perry. *Revista Electrónica de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. Recuperado de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674>
- McLean, L. y Graffits, M. (2013). The psychological effects of videogames on young people: A review. *Revista de Psicología*, 31(1), 119-133. Recuperado de: <http://www.revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/184/122>
- Minuchin, S. (1977). *Familias y Terapia Familiar*. Barcelona: Granica.
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 4(21), 43-49. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34603>
- Morales, L. (2013). *Factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes de la I.E. Jorge Martorell Flores* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de

<http://repositorio.unjbg.edu.pe/bitstream/handle/UNJBG/467/TG0324.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Moreno, F. (2014). *Manual de terapia sistémica: principios y herramientas de intervención. Aperturas psicoanalíticas revista internacional de psicoanálisis*. Recuperado de <http://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=0000913>

Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y agresividad*. (Tesis doctoral). Recuperado de: <http://webs.ucm.es/BUCM/tesis//19972000/S/4/S4017401.pdf>

Musaca, A. (2018). Frustración y Conductas sociales. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 36(1), 65-81. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v36n1/1794-4724-apl-36-01-00065.pdf>

Nizama, V. (1992). Problemáticas de la dependencia de drogas: un Enfoque Holístico. *Acta Medica Peruana*, 16(2), 146-154. Recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/acta_medica/1992_n2/pdf/a09.pdf

Olweus, D. (1999). *La intimidación en la escuela: Lo que sabemos y lo que podemos hacer*. Oxford: McGraw Hill

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2017). *Desarrollo en la adolescencia*. Recuperado de https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Recuperado de <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (8 de junio 2020). *Violencia juvenil*. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>

- Otoya, L., Ramírez L., M. (2016). *Uso de videojuegos de Internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución Educativa San Juan - Trujillo 2014* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1944>
- Palomero, J., Fernández, M., (2001). La violencia escolar: un punto de vista global. *Revista interuniversitaria de formación de profesorado*, 41, 19-38. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=118100>
- Paroina, M. (2015). *Autoestima y agresividad en estudiantes de quinto grado de educación primaria de la institución educativa estatal "PEDRO ADOLFO LABARTHE", Distrito La Victoria, UGEL 03 San Miguel 2015* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/171>
- Pavlov, I. P. (1927). *Conditioned reflexes: An Investigation of the physiological activity of the cerebral cortex*. Recuperado de <https://psychclassics.yorku.ca/Pavlov/lecture19.htm>
- Pérez, C. (15 noviembre 2019). Usted puede salvar a sus hijos de la adicción silenciosa al 'Fortnite'. *Televisión Univisión* 23. Recuperado de: <https://www.univision.com/local/miami-wltv/la-adiccion-silenciosa-al-fortnite-un-mal-del-que-todo-padre-puede-salvar-a-sus-hijos>
- Pinzón, N., y Briñez B. (2011). *Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos*. España: Edita Universitat Rovira i Virgili.
- Plazas, E. (2006). B. F. Skinner: la búsqueda de orden en la conducta voluntaria. *Universitas Psychologica*, 5(2), 371-383. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/647/64750213.pdf>

- Plutchik, R. (1980). *Emotion: A Psychoevolutionary Synthesis*. New York: Harper & Row.
- Puma, H. y Vilca, S. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2332/ENpuhaik.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quispe, M. (2016). El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016 (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3260>
- Ramírez, J.M., y Andreu, J.M. (2006). Aggression, and some related psychological constructs (Anger, Hostility, and Impulsivity), some comments from a research project. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 30(3), 276-291. Recuperado de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16081158/>
- Ramos, D. (2015). *Nivel de irritabilidad, cólera y agresión en adolescentes de la I.E. Wilma Sotillo Bacigalupo de Tacna, 2014* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de http://repositorio.unjbg.edu.pe/bitstream/handle/UNJBG/2144/619_2015_ramos_flores_dm_facsobstetricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Remigio, V. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11347>

- Reyes-Hernández, K., Toledo-Ramírez, M., Reyes-Hernández, D., Sánchez-Chávez, N., Reyes-Gómez, U., & Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: Ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana De Pediatría*, 81(2), 74-78. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Romaní, F., Gutiérrez, C., Lama, M., (2011). Auto-reporte de agresividad escolar y factores asociados en escolares peruanos de educación secundaria. *Revista Peruana de Epidemiología*, 15(2), 118-125. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2031/203122516009.pdf>
- Romo, N., Anguiano, B., Pullido, O., & Camacho, G. (2008). Rasgos de personalidad en niños con padres violentos. *Revista de Investigación en Psicología*, 11(1), 117-127. Recuperado de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3882>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas psychologyca*, 16(4), 1-13. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/2018-19568-010>
- Soper, W. & Miller, M. (1983). Junk-Times Junkies: An Emerging Addiction Among Students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/23900931?seq=1>
- Strasburger, V., Jordan, A., & Donnerstein, E. (2012). Children, adolescents, and the media: 91 health effects. *Pediatric Clinics of North America*, 59(3), 533–587. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2012.03.025>
- Sun, Y. (30 noviembre 2018). Estudio revela cómo afecta la adicción a juegos online a la capacidad cerebral masculina. *RPP*. Recuperado de:

- <https://rpp.pe/mundo/actualidad/estudio-revela-como-afecta-la-adiccion-a-los-juegos-en-internet-a-la-capacidad-cerebral-masculina-noticia-1166634>
- Tejeiro, R., & Pelegrina del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7(1), 235-250. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- UNICEF (2017). *UNICEF pide proteger a los niños en el mundo digital al tiempo que se mejora el acceso a internet de los más desfavorecidos*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-pide-proteger-los-ni%C3%B1os-en-el-mundo-digital-al-tiempo-que-se-mejora-el>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video Juegos: Adicción y factores predictores. *Avances Psicología*, 18(1), 103-110. Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 93-216. Recuperado de <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122. Recuperado de: <https://www.ijpsy.com/volumen9/num1/225/uso-autoinformado-de-internet-en-adolescentes-ES.pdf>

White, E. (2007). *Mente, Carácter y Personalidad Tomo 2*. Recuperado de [https://egwwritings-a.akamaihd.net/pdf/es_2MCP\(2MCP\).pdf](https://egwwritings-a.akamaihd.net/pdf/es_2MCP(2MCP).pdf)

White, E. (1964). *El hogar cristiano*. Buenos Aires: Asociación Casa Editora Sudamericana.

Anexo 1

TEST DE DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011) - Salas y Merino (2017)

Instrucciones: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

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

Nº	ÍTEMS	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas	0	1	2	3	4

	seguidas.					
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21.	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

Anexo 2

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

**Buss y Perry (1992) - Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari,
Campos y Villavicencio (2012)**

Instrucción: A continuación, se presenta 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. Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

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

ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole 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 las oportunidades.					
13. Suelo involucrarme en la peleas más de la cuenta.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo					

discutir con ellos.					
15. Soy una persona pacífica.					
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.					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

Anexo 3

Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO


Mi nombre es Hilda Flores Carbajal, soy estudiante de la Maestría en Ciencias de la Familia de la Universidad Peruana Unión y actualmente estoy haciendo la tesis final.

El objetivo de la tesis es para saber cómo estamos manejando los videojuegos y la agresión. Los resultados adquiridos en este estudio orientarán el desarrollo de estrategias metodológicas y de intervención a la salud mental, emocional y social de los adolescentes.

La participación es anónima y se tendrá mucho cuidado en proteger la identidad de los participantes, asegurándonos de que ninguno sea reconocido al finalizar la investigación y de ese modo se conserve la confidencialidad. Asimismo tenga en cuenta que puede retirar su consentimiento en cualquier momento sin dar explicación.

Si tiene interés en conocer los resultados finales de esta investigación por favor póngase en contacto conmigo por correo electrónico dahiflores000@gmail.com

Al marcar "Acepto" y firmar en el cuadro, indica que ha leído y entendido el procedimiento descrito anteriormente y voluntariamente acepta participar en la investigación.

ACEPTO	
--------	---

Firma

Lic. Hilda Flores Carbajal
Candidata a Magister en Ciencias de la Familia
Universidad Peruana Unión

Anexo 4

Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Metodología
¿Existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?	Determinar si existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.	Si existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.	No experimental, Cuantitativo, correlacional, de corte transversal
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	
¿Existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Agresividad física en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?	Determinar si existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Agresividad física en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.	Si existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Agresividad física en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.	
¿Existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Hostilidad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?	Determinar si existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Hostilidad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.	Si existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Hostilidad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.	
¿Existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Ira en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019?	Determinar si existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Ira en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.	Si existe relación significativa entre la dependencia de los videojuegos y la dimensión Ira en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.	