UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación



Inactividad física y videojuegos como predictores de la agresividad en adolescentes

Tesis presentada para optar el título profesional de licenciado en educación, especialidad: Educación física

Por:
Denis Burga Paz
Manuel Ruben Atauconcha Mendoza
Favio Contreras Espinoza

Asesor:
Miguel Ángel de la Rosa Chumbes

Lima, octubre de 2024

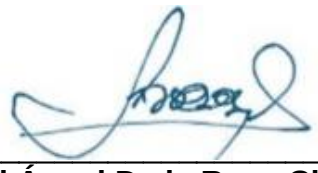
DECLARACIÓN JURADA DE TESIS

Yo Miguel Ángel De la Rosa Chumbes de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la tesis titulada: Inactividad física y videojuegos como predictores de la agresividad en adolescentes, de los tesistas, Denis Burga Paz, Manuel Ruben Atauconcha Mendoza y Favio Contreras Espinoza tiene un índice de similitud de 18% verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima a los 15 días del mes de octubre del año 2024.



Miguel Ángel De la Rosa Chumbes
Asesor

051

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a los **10** días del mes de **octubre** del año **2024** siendo las **10:00** horas, se reunieron en el Salón de Grados y Títulos de la Universidad Peruana Unión, bajo la dirección del presidente del jurado: **Mg. Segundo Salatiel Malca Peralta**; el secretario: **Lic. Luis Humberto Fernández Muñoz** y el asesor: **Mg. Miguel Ángel De La Rosa Chumbes**, con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulada: **Inactividad física y videojuegos como predictores de agresividad en adolescentes**, de los bachilleres: **Manuel Rubén Atauconcha Mendoza, Denis Burga Paz y Favio Gregori Contreras Espinoza**, conducentes a la obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación, Especialidad Educación Física.

El presidente inició el acto académico de sustentación invitando a los candidatos a hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por los candidatos. 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:

Candidato-(a): **Manuel Rubén Atauconcha Mendoza**

CALIFICACIÓN	ESCALAS			MÉRITO
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
APROBADO	**16**	**B**	**Bueno**	**Muy Bueno**

Candidato-(b): **Denis Burga Paz**

CALIFICACIÓN	ESCALAS			MÉRITO
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
APROBADO	**16**	**B**	**Bueno**	**Muy Bueno**

Candidato-(c): **Favio Gregori Contreras Espinoza**

CALIFICACIÓN	ESCALAS			MÉRITO
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
APROBADO	**16**	**B**	**Bueno**	**Muy Bueno**

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el presidente del jurado invitó a los candidatos a ponerse en pie, para recibir la evaluación final y concluir con el acto académico de sustentación, procediéndose a registrar las firmas respectivas.

"SUSTENTACIÓN REALIZADA BAJO LA MODADIDAD VIRTUAL SINCRÓNICA"

Mg. Segundo Malca Peralta
Presidente

Lic. Luis Humberto Fernández Muñoz
Secretario

Mg. Miguel A. De la Rosa Chumbes
Asesor

Manuel Rubén Atauconcha Mendoza
Candidato (a)

Denis Burga Paz
Candidato (b)

Favio Gregorio Contreras Espinoza
Candidato (c)

Resumen

El artículo investiga la influencia de la inactividad física y el uso de videojuegos en la agresividad de adolescentes. El objetivo es determinar cómo estos factores contribuyen a comportamientos agresivos. El enfoque de la investigación es cuantitativo, utilizando un diseño descriptivo correlacional que permite medir y describir la relación entre las variables sin manipularlas. La población está compuesta por estudiantes de secundaria de la Asociación Educativa Adventista Nor Oriental en Nueva Cajamarca, de los cuales se seleccionó una muestra intencional de 74 estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria. Para la recolección de datos, se aplicaron encuestas estructuradas que incluyeron la Escala AFA-R de inactividad física, de videojuegos y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados revelaron que la mayoría de los adolescentes presentaban niveles bajos de actividad física y una correlación significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad. Las conclusiones destacan la necesidad de abordar la inactividad física y el uso de videojuegos en la juventud, sugiriendo que los contenidos violentos en los videojuegos pueden contribuir a conductas agresivas. Se enfatiza la importancia de investigar más a fondo estos factores y desarrollar estrategias de intervención adecuadas para mitigar los problemas de salud asociados con la inactividad física y la agresividad en adolescentes.

Palabras clave: *Inactividad Física, Videojuegos, Agresividad*

Abstrac

The article investigates the influence of physical inactivity and the use of video games on adolescent aggression. The goal is to determine how these factors contribute to aggressive behaviors. The research approach is quantitative, using a descriptive correlational design that allows measuring and describing the relationship between the variables without manipulating them. The population is made up of high school students from the North Eastern Adventist Educational Association in Nueva Cajamarca, from which an intentional sample of 74 third, fourth and fifth high school students was selected. For data collection, structured surveys were applied that included the AFA-R Scale of physical and video game inactivity and the Buss and Perry Aggression Questionnaire. The results revealed that the majority of adolescents had low levels of physical activity and a significant correlation between video game use and aggression. The conclusions highlight the need to address physical inactivity and the use of video games in youth, suggesting that violent content in video games can contribute to aggressive behaviors. The importance of further investigating these factors and developing appropriate intervention strategies to mitigate health problems associated with physical inactivity and aggression in adolescents is emphasized.

Keywords: Physical Inactivity, Video Games, Aggression

1. Introducción

Los trastornos relacionados con el uso excesivo de videojuegos en adolescentes han emergido como un problema significativo en la vida moderna, impulsado por la creciente accesibilidad a la tecnología y la expansión de los dispositivos móviles. Este fenómeno está vinculado a un estilo de vida sedentario que puede tener consecuencias adversas para la salud física y mental de los jóvenes, como problemas de sueño, obesidad y alteraciones en el sistema nervioso. Aunque la interacción social en plataformas de videojuegos podría parecer beneficiosa, a menudo resulta en un aislamiento en la vida real y una disminución en las habilidades sociales.

Además, estos trastornos se asocian frecuentemente con diversas comorbilidades, incluyendo depresión, ansiedad social y trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). Estas condiciones pueden predisponer a los adolescentes a utilizar los videojuegos como una forma de escape, lo que a su vez puede exacerbar sus dificultades interpersonales y familiares. La presión social y la competitividad inherente a los videojuegos también contribuyen a un incremento en el tiempo de juego, interfiriendo con actividades esenciales como el estudio y el ejercicio.

Es crucial desarrollar programas de diagnóstico temprano y estrategias de intervención que se adapten a los perfiles y características de los adolescentes afectados por estos trastornos. La investigación en este ámbito es aún limitada, lo que resalta la necesidad de profundizar en el estudio de los factores que predisponen a la adicción a los videojuegos. Esto permitirá ofrecer el apoyo necesario tanto a los adolescentes afectados como a aquellos que están en riesgo de desarrollar este comportamiento,

promoviendo un uso más saludable y equilibrado de la tecnología en la vida de los jóvenes.

En cuanto a la relación entre la frustración y la agresión, Aguirre (2022) sugiere que la frustración puede provocar agresión de manera indirecta, actuando como un estímulo que desencadena una predisposición inherente en los seres humanos. Por otro lado, Buss y Perry (1992) describen la agresividad como una característica de la personalidad, manifestándose consistentemente en varias formas, como física o verbal, activa o pasiva, y directa o indirecta. La inactividad física, cada vez más común en la juventud debido a estilos de vida sedentarios, y el uso excesivo de tecnologías con fines de entretenimiento afectan negativamente las capacidades cognitivas, particularmente en la toma de decisiones, aumentando la impulsividad (Coca, 2023). La obsesión por ganar y la idea de que "la práctica hace al maestro" han contribuido a la dependencia de los videojuegos, lo que ha generado problemas sociales, especialmente dentro del ámbito familiar, donde los adolescentes pueden mostrar comportamientos agresivos hacia sus padres y amigos (Sans, 2019). Estos comportamientos están relacionados con la dependencia a los videojuegos y los elevados niveles de estrés y ansiedad provocados por tensiones familiares constantes (Aguilar, 2022).

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), quienes no alcanzan niveles adecuados de actividad física presentan un riesgo de mortalidad entre un 20% y un 30% mayor en comparación con quienes mantienen un nivel suficiente de ejercicio físico (Torre, 2019). Además, el sedentarismo y la falta de actividad física se asocian con un mayor riesgo de desarrollar enfermedades crónicas prevalentes, como las cardiovasculares, la diabetes, la obesidad, trastornos lipídicos, la osteoporosis y varios

tipos de cáncer, incluyendo el colorrectal y el de mama, entre otros (OMS, 2020). Anicama (2001) identifica dos tipos de factores que influyen en la agresión: los protectores y los de riesgo. Los factores protectores consisten en elementos tanto personales como ambientales que actúan como barreras preventivas contra las conductas agresivas, proporcionando control sobre las respuestas emocionales y conductuales. En cambio, los factores de riesgo son condiciones que generan un estado de desequilibrio propenso a reacciones impulsivas o descontroladas.

La adolescencia es un periodo crucial en el desarrollo humano, caracterizado por importantes cambios físicos, emocionales y sociales. Durante esta etapa, los jóvenes están expuestos a influencias que pueden afectar sus comportamientos, incluyendo sus hábitos de actividad física y su consumo de videojuegos (Rodriguez, 2021). En la sociedad actual, se ha observado un aumento preocupante en la inactividad física y en el tiempo dedicado a los videojuegos entre los adolescentes, lo que plantea la cuestión de si estos factores están relacionados con el incremento de la agresividad en esta población. La agresividad en adolescentes es un problema de salud pública con potenciales consecuencias graves tanto para el individuo como para la sociedad. Aunque se ha estudiado ampliamente la influencia de factores como los medios de comunicación, el entorno familiar y social, y los factores biológicos en el desarrollo de la agresividad, la relación entre la inactividad física y el uso de videojuegos como posibles desencadenantes de esta conducta ha recibido menos atención y no se comprende del todo (Fernández et al., 2021).

Un estudio de Raquel Paola Vara Salas titulado "Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del

Triunfo, 2017" se enfocó en investigar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes. Se utilizaron instrumentos como el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry para evaluar los niveles de adicción y agresividad.

El estudio también subraya la influencia de los contenidos violentos en los videojuegos online, sugiriendo que estos pueden contribuir a la adopción de conductas agresivas en la vida real de los adolescentes. Estos hallazgos enfatizan la importancia de considerar la relación entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo en la juventud, así como la necesidad de investigar más a fondo los factores que influyen en esta dinámica, como el género y la edad, para desarrollar estrategias de intervención adecuadas.

El comportamiento sedentario y la falta de actividad física son problemas comunes en nuestra sociedad, vinculados con un mayor riesgo de enfermedades crónicas, discapacidades, baja calidad de vida y, finalmente, una mayor mortalidad. La inactividad física es uno de los principales factores de riesgo cardiovascular (Alós, 2022). Comprender cómo la inactividad física y el uso de videojuegos contribuyen a la agresividad en adolescentes es esencial para desarrollar programas de prevención y promoción de la salud efectivos. Este estudio tiene como objetivo determinar la influencia de la inactividad física y el uso de videojuegos en la agresividad adolescente, proporcionando información que ayude a mitigar este problema.

2. Método

Diseño y participantes

El enfoque de este estudio es cuantitativo ya que se medirá las variables inactividad física, el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de la Asociación Educativa Adventista Nor Oriental - Nueva Cajamarca, distrito de Nueva Cajamarca, Provincia de Rioja, Región San Martín. La metodología cuantitativa, según Tamayo y Tamayo (2004), se caracteriza por su enfoque en la medición y el análisis de datos cuantificables. Este tipo de metodología busca obtener resultados objetivos a través de la utilización de instrumentos estadísticos y matemáticos, lo que permite una precisión en la recolección y el análisis de los datos. La investigación cuantitativa se fundamenta en la formulación de hipótesis y su posterior verificación mediante la observación y la recolección de datos, lo que facilita la generalización de los resultados obtenidos a una población más amplia.

El diseño del estudio fue de tipo descriptivo correlacional que según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el diseño descriptivo correlacional en la investigación tiene como propósito medir y describir la relación existente entre dos o más variables sin manipularlas. Este tipo de diseño se enfoca en identificar la dirección y magnitud de la relación entre las variables, proporcionando información sobre cómo se asocian entre sí, pero sin establecer una relación de causa y efecto. En este diseño, el investigador observa y analiza los datos tal como se presentan en la realidad, utilizando herramientas estadísticas para determinar si existe una correlación significativa entre las variables estudiadas.

En cuanto al presente trabajo la población son los adolescentes de la Asociación Educativa Adventista Nor Oriental - Nueva Cajamarca, “La población en una investigación se define como el conjunto total de individuos, objetos o eventos que

comparten características comunes y que son el foco del estudio. Es el grupo sobre el cual el investigador desea hacer inferencias y al que pretende generalizar los resultados. Según Sampieri, Collado y Lucio (2014).

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, que según Tamayo y Tamayo (2004), el muestreo no probabilístico por conveniencia es una técnica de selección de la muestra en la que los sujetos son elegidos por su accesibilidad y disponibilidad en el momento de la investigación. En este tipo de muestreo, el investigador selecciona a los participantes que están más cerca o que son más fáciles de reclutar, sin considerar un proceso aleatorio. Este enfoque es común cuando se busca una rápida recolección de datos o cuando se enfrentan limitaciones de tiempo y recursos.

Definida la investigación, se implementó entonces una población de 900 estudiantes de del nivel secundario de la Asociación Educativa Adventista Nor Oriental - Nueva Cajamarca, distrito de Nueva Cajamarca, Provincia de Rioja, Región San Martín y de acuerdo al tipo de diseño de investigación se reclutó una muestra intencional de 74 estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria.

Instrumentos

Durante el desarrollo de la investigación, se aplicaron encuestas a los estudiantes del tercero de secundaria de la Asociación Educativa Adventista Nor Oriental - Nueva Cajamarca, distrito de Nueva Cajamarca, Provincia de Rioja, Región San Martín. Estos instrumentos se aplicaron para recopilar de manera estructurada la información que permitirá analizar las variables de interés en dicho estudio, investigación, sondeo o encuesta (INEE, 2019). Para la variable inactividad física y videojuegos que incluyen dimensiones frecuencia, salud, y bienestar, abstinencia y abuso del videojuego. Para la

variable agresividad en adolescentes se incluyeron las siguientes dimensiones: agresión física, verbal, ira y hostilidad.

Escala de medición para Inactividad física y el uso de videojuegos

El AFA-R (Autoevaluación de Actividad Física-Revisada) es una herramienta que mide el nivel de inactividad física de una persona, evaluando la frecuencia, intensidad y duración de sus actividades físicas. Este instrumento permite determinar si se cumplen las recomendaciones de actividad física para mantener una buena salud, identificar comportamientos sedentarios y evaluar el impacto de la inactividad en la salud general. Utilizado en estudios de salud y bienestar, el AFA-R incluye preguntas sobre actividades diarias, tiempo dedicado al sedentarismo y participación en ejercicio o deportes. Además, se ha adaptado para evaluar la actividad física relacionada con los videojuegos.

Test de agresión de Buss y Perry

El Test de Buss y Perry, o Aggression Questionnaire (AQ), es un instrumento psicológico desarrollado en 1992 para medir la agresividad en individuos, evaluando cuatro dimensiones clave: agresión física (uso de la fuerza contra otros), agresión verbal (expresión de agresión a través de palabras), ira (experiencia emocional de ira y pérdida de control) y hostilidad (sentimientos de odio y pensamientos negativos hacia los demás). El AQ consta de 29 ítems en los que los participantes indican su nivel de acuerdo en una escala Likert, y es ampliamente utilizado en la investigación psicológica para evaluar la propensión a la agresividad en diversas poblaciones.

Procedimiento

El procedimiento se desarrolló tras obtener la aprobación de la facultad. A continuación, se encuestó a los adolescentes de la ciudad del Cusco, quienes

completaron los cuestionarios después de una coordinación previa con sus padres y la institución educativa. Durante esta coordinación, se les explicó el propósito del estudio, el proceso de aplicación de los instrumentos, el uso ético de los datos, así como el objetivo del estudio y el consentimiento informado. Finalmente, se analizaron y procesaron los datos obtenidos para determinar la relación entre las variables.

Análisis de datos

Se empleó el paquete estadístico SPSS para el análisis de los datos. Además, se utilizó la prueba de ajuste de bondad para examinar la distribución de los datos y el estadístico no paramétrico de correlación Rho de Spearman para evaluar el nivel de significación estadística de las correlaciones entre las variables del estudio y regresión lineal para ver el valor de influencia de las variables.

3. Resultados

Resultados descriptivos

Tabla 1

Nivel de inactividad física

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Actividad física alta	8	10,8	10,8	10,8
Actividad física moderada	23	31,1	31,1	41,9
Actividad física baja	38	51,4	51,4	93,2
Inactividad física	5	6,8	6,8	100,0
Total	74	100,0	100,0	

Tabla 2

Nivel de uso de los videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Actividad alta de uso de videojuegos	18	24,3	24,3	24,3
Actividad moderada de uso de videojuegos	50	67,6	67,6	91,9
Actividad baja de uso de videojuegos	6	8,1	8,1	100,0
Total	74	100,0	100,0	

Tabla 3

Nivel de agresividad de los adolescentes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Alto	21	28,4	28,4	28,4
Medio	50	67,6	67,6	95,9
Bajo	3	4,1	4,1	100,0
Total	74	100,0	100,0	

Tabla 4

Nivel de agresividad física de la variable de agresividad de los adolescentes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy alto	1	1,4	1,4	1,4
Alto	23	31,1	31,1	32,4
Medio	48	64,9	64,9	97,3
Bajo	2	2,7	2,7	100,0
Total	74	100,0	100,0	

Tabla 5

Nivel de agresividad verbal de la variable de agresividad de los adolescentes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy alto	9	12,2	12,2	12,2
Alto	12	16,2	16,2	28,4
Medio	15	20,3	20,3	48,6
Bajo	36	48,6	48,6	97,3
Muy bajo	2	2,7	2,7	100,0
Total	74	100,0	100,0	

Tabla 6

Nivel de ira de la variable de agresividad de los adolescentes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy alto	3	4,1	4,1	4,1
Alto	14	18,9	18,9	23,0
Medio	45	60,8	60,8	83,8
Bajo	9	12,2	12,2	95,9
Muy bajo	3	4,1	4,1	100,0
Total	74	100,0	100,0	

Tabla 7

Nivel de hostilidad de la variable de agresividad de los adolescentes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Alto	26	35,1	35,1	35,1
Medio	32	43,2	43,2	78,4
Bajo	8	10,8	10,8	89,2
Muy bajo	8	10,8	10,8	100,0
Total	74	100,0	100,0	

A nivel Inferencial

Prueba de ajuste de bondad

Ha: Existe una distribución normal p>0,05

Ho: No existe una correlación normal p<0,05

Tabla 8

Ajuste de Bondad por estadístico Kolmogorov

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Inactividad física	,303	74	,000
Uso de videojuegos	,373	74	,000
Agresividad en adolescentes	,397	74	,000

Tal como se observa en la tabla 8, el valor de significancia p es 0,000 para las tres variables, por lo que se interpreta que la distribución no es normal y se deberá utilizar el estadístico no paramétrico Rho de Spearman para la correlación y regresión lineal para verificar el valor de predictibilidad.

Contrastación de hipótesis general

Para poder constrastar las hipótesis específicas, al tener en consideración que la distribución no era normal, se aplicó una correlación de Rho de Spearman para ver cuál de las variables independientes se correlacionan con la variable dependiente y asimismo se aplicó la regresión curvilínea del modelo potencial,

Hipótesis especifica 1

Ho: No existe un nivel Inactividad física como predictor de la agresividad en adolescentes

Ha: Existe un nivel Inactividad física como predictor de la agresividad en adolescentes

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de Evaluación: sig < 0,05, rechazar Ho

sig > 0,05, aceptar Ho

Tabla 9

Hipótesis Especifica 1

			Agresividad en adolescentes	Inactividad Física
Rho De Spearman	Agresividad en adolescentes	Coeficiente de Correlación	1,000	,035
		Sig. (Bilateral)	.	,769
		N	74	74
	Inactividad Física	Coeficiente De Correlación	,035	1,000
		Sig. (Bilateral)	,769	.
		N	74	74

Como se aprecia en la tabla 9, el p valor es 0,769, siendo este valor p>0,050; por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, donde no existe correlación entre la inactividad física y la agresividad de los adolescentes.

En la regresión no lineal:

Ho: La Inactividad física no es un predictor de la agresividad en adolescentes

Ha: La Inactividad física es un predictor de la agresividad en adolescentes.

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de Evaluación: sig < 0,05, rechazar Ho

sig > 0,05, aceptar Ho

Tabla 10

Hipótesis Especifica 1

R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
,939	,881	,880	,352

Como se aprecia en la tabla 10, el p valor es 0,352, siendo este valor p>0,050; por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, donde la Inactividad física no es un predictor de la agresividad en adolescentes.

Hipótesis especifica 2

Ho: No existe un nivel de uso de videojuegos como predictor de la agresividad en adolescentes

Ha: Existe un nivel de uso de videojuegos como predictor de la agresividad en adolescentes

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de Evaluación: sig < 0,05, rechazar Ho

sig > 0,05, aceptar Ho

Tabla 11

Hipótesis Especifica 2

			Agresividad en adolescentes	Inactividad física
Rho de Spearman	Agresividad en adolescentes	Coeficiente de correlación	1,000	,272*
		sig. (bilateral)	.	,019
		n	74	74
	Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	,272*	1,000
		Sig. (bilateral)	,019	.
		n	74	74

Como se aprecia en la tabla 11, el p valor es 0,019, siendo este valor p<0,050; por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, donde existe correlación entre el uso de los videojuegos y la agresividad de los adolescentes.

En la regresión no lineal:

Ho: El uso de videojuegos no es un predictor de la agresividad en adolescentes

Ha: El uso de videojuegos es un predictor de la agresividad en adolescentes.

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de Evaluación: sig < 0,05, rechazar Ho

sig > 0,05, aceptar Ho

Tabla 12

Hipótesis Especifica 1

R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
,981	,962	,961	,552

Como se aprecia en la tabla 12, el p valor es 0,552, siendo este valor p>0,050; por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, donde el uso de los videojuegos no es un predictor de la agresividad en adolescentes

4. Discusión

Respecto a los resultados obtenidos en relación a la hipótesis específica 1, existe un nivel de inactividad física como predictor de la agresividad en adolescentes, se buscó la relación y como se aprecia en la tabla 9, el p valor es 0,769, siendo este valor p>0,050; por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, donde no existe correlación entre la inactividad física y la agresividad de los adolescentes. Así como se aplicó la regresión no lineal para establecer si esta variable es un predictor de la

agresividad en adolescentes y donde el p valor es 0,352, siendo este valor p>0,050; por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, donde la Inactividad física no es un predictor de la agresividad en adolescentes, Nuestros resultados no respaldan la hipótesis de que la inactividad física sea un predictor significativo de la agresividad en adolescentes.

Tanto el análisis de correlación como la regresión no lineal no mostraron una asociación estadísticamente significativa entre estas variables. Esto contrasta con la concepción general de que la falta de actividad física puede tener efectos negativos en la salud mental y conductual, incluyendo un aumento de la agresividad. Nuestros hallazgos contrastan con la evidencia previa que sugiere una relación entre la inactividad física y el aumento de la agresividad en adolescentes. Estudios previos han señalado que el ejercicio físico puede tener efectos beneficiosos en la salud mental, incluyendo la reducción del estrés, la ansiedad y la depresión, que a su vez pueden disminuir la probabilidad de conductas agresivas. Sin embargo, es importante reconocer que la relación entre la inactividad física y la agresividad no es universalmente aceptada. Algunos estudios han reportado resultados mixtos o incluso han sugerido que el ejercicio físico puede aumentar la agresividad en ciertas circunstancias, especialmente en individuos con predisposición a la violencia.

El marco teórico de esta investigación se basa en la idea de que la inactividad física puede contribuir a la agresividad en adolescentes a través de diversos mecanismos, como la reducción de la producción de endorfinas, el aumento del estrés oxidativo y la disminución de la autoestima. Nuestros resultados no respaldan completamente este marco teórico, lo que sugiere que la relación entre la inactividad

física y la agresividad puede ser más compleja de lo que se pensaba inicialmente. Es posible que la inactividad física tenga un efecto indirecto en la agresividad, mediado por otros factores, o que su influencia sea más evidente en poblaciones específicas o en contextos particulares (Alós, 2022; Fernández et al., 2021; Rodríguez, 2021).

Respecto a la segunda hipótesis, existe un nivel de uso de videojuegos como predictor de la agresividad en adolescentes como se aprecia en la tabla 11, el p valor es 0,019, siendo este valor p<0,050; por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, donde existe correlación entre el uso de los videojuegos y la agresividad de los adolescentes. Así como se aplicó la regresión no lineal para establecer si esta variable es un predictor de la agresividad en adolescentes y donde el p valor es 0,552, siendo este valor p>0,050; por lo que rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula, donde el uso de los videojuegos no es un predictor de la agresividad en adolescentes.

Los resultados de esta investigación presentan una dicotomía interesante en relación al uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes. Por un lado, el análisis de correlación indica una relación significativa entre estas variables, sugiriendo que, a mayor uso de videojuegos, mayor es la tendencia a la agresividad. Sin embargo, el análisis de regresión no lineal no respalda esta asociación, indicando que el uso de videojuegos no es un predictor significativo de la agresividad. Los resultados mixtos de este estudio reflejan la complejidad del debate en torno a la relación entre los videojuegos y la agresividad. Algunos estudios previos han encontrado asociaciones significativas, especialmente en relación a juegos violentos, mientras que otros no han encontrado evidencia concluyente. La discrepancia entre los resultados de correlación y regresión

en esta investigación resalta la necesidad de considerar múltiples perspectivas y metodologías al estudiar este fenómeno.

El marco teórico de esta investigación se alinea parcialmente con los resultados obtenidos. Por un lado, la correlación observada entre el uso de videojuegos y la agresividad respalda la idea de que el uso excesivo de videojuegos puede estar asociado con un aumento de conductas agresivas, posiblemente a través de mecanismos como la exposición a contenidos violentos, la desensibilización a la violencia o el desarrollo de patrones de pensamiento agresivos. Sin embargo, la falta de un efecto predictivo significativo en el análisis de regresión desafía la noción de una relación causal directa entre estas variables. Esto sugiere que la relación entre los videojuegos y la agresividad es más compleja de lo que se pensaba inicialmente y que otros factores pueden jugar un papel importante.

Los resultados de esta investigación sugieren que la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes es compleja y multifacética. Aunque se observó una correlación significativa entre estas variables, el análisis de regresión no respaldó una relación causal directa.

Es necesario continuar investigando este fenómeno para comprender mejor los mecanismos subyacentes y desarrollar estrategias efectivas de prevención e intervención. (Sans, 2019; Aguilar, 2022)

Implicaciones practicas

Prevención y Promoción de la Salud: A pesar de los resultados de este estudio, es importante seguir promoviendo la actividad física y el uso moderado y saludable de los videojuegos en adolescentes. La actividad física tiene numerosos beneficios para la

salud física y mental, mientras que los videojuegos pueden ofrecer oportunidades de aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Investigación Futura: Se necesitan más investigaciones para comprender la compleja relación entre la inactividad física, el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes. Estudios longitudinales y experimentales, que controlen otros factores potencialmente influyentes, pueden proporcionar una comprensión más profunda de esta dinámica.

Limitaciones

En primer lugar, una de las limitaciones más significativas de esta investigación es la definición y medición de la inactividad física. La forma en que se conceptualiza y se evalúa este constructo puede variar considerablemente entre estudios, lo que podría influir en la validez de los resultados. Diferentes instrumentos y criterios de medición pueden arrojar resultados dispares, y es posible que la inactividad física tenga un efecto acumulativo a largo plazo en la agresividad que no se capture adecuadamente en un estudio transversal. Esto sugiere que la relación entre inactividad física y agresividad podría ser más compleja de lo que se ha presentado.

Además, las características específicas de la muestra estudiada pueden haber influido en los resultados obtenidos. Si la población analizada presenta particularidades demográficas o contextuales, otros factores podrían haber tenido un papel más preponderante en la determinación de la agresividad, eclipsando cualquier efecto potencial de la inactividad física y el uso de videojuegos. Esto limita la generalización de los hallazgos a otras poblaciones de adolescentes que podrían tener diferentes experiencias y contextos.

Otro aspecto a considerar es la naturaleza de la relación entre las variables estudiadas. La correlación observada entre el uso de videojuegos y la agresividad no necesariamente implica una relación causal. Es posible que existan factores subyacentes, como la personalidad, el entorno familiar o la exposición a contenidos violentos, que influyan tanto en el uso de videojuegos como en la agresividad, creando una asociación espuria. Esta complejidad sugiere que se deben realizar estudios adicionales para desentrañar las dinámicas entre estas variables.

Finalmente, la heterogeneidad de los videojuegos representa otra limitación importante. El uso de videojuegos abarca una amplia variedad de géneros y contenidos, y es probable que el efecto de los videojuegos en la agresividad dependa del tipo de juego, la frecuencia de uso y el contexto en el que se juega. Esta diversidad puede dificultar la identificación de patrones claros y consistentes en la relación entre videojuegos e agresividad, lo que sugiere la necesidad de un enfoque más matizado en futuras investigaciones.

Conclusiones

En la investigación encontramos que existe una relación significativa entre los videojuegos y la agresividad en los adolescentes, más no así con la inactividad física; así como ambos en su causalidad de predictores de la agresividad a través de la regresión no lineal, por ser datos no paramétricos, no presentan una relación predictora. Lo que nos conlleva a entender que la agresividad es un fenómeno complejo con múltiples determinantes. Si bien la inactividad física puede ser un factor contribuyente, es probable que su influencia esté mediada o moderada por otros factores, como el

entorno familiar, las relaciones sociales, la exposición a la violencia y la personalidad individual.

4. Referencias

Aguirre, P. (2022). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022. Universidad Privada del Norte. http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6233027

Alós, F. (2022). Inactividad física y sedentarismo.

Anicama, J. (2001). Impacto de los factores de riesgo y factores protectores en el desarrollo. http://www.scielo.org.co/scieloOrg/php/reflinks.php?refpid=S0123-91552006000200003000002&lng=en&pid=S0123-91552006000200003

Arias-Odón, F. (2012). El proyecto de investigación (6ta edición).

Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology, 63(3), 452-459. https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452

Cadavid, A., & Restrepo, P. (2019). Los videojuegos como herramienta psicoeducativa alternativa, al servicio del desarrollo del aprendizaje en los adolescentes –Estado del arte–. https://bibliotecadigital.usb.edu.co/entities/publication/fb416790-3e3e-4776-90c1-5aaaebfa9e8f

Estevez, A. (2020). Diferencia entre la violencia verbal, física y psicológica. https://significado.com/violencia-verbal/

Fernández, C. S. S., Aceros, L. J. B., & Galván, G. D. (2021). Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana. Psicogente, 24(46), 36-57.

Gutierrez Pena, S. J. (2018). Agresividad y personalidad en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador. AUTONOMA. http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/686

Indoamericano, C. (2021). Videojuegos en la adolescencia: Pros y contras. https://blog.indo.edu.mx/videojuegos-adolescencia-pros-contras

INEE. (2019). Desarrollo de instrumentos de Evaluación. ETS Research Report Series, 2013(1), i-97. https://doi.org/10.1002/j.2333-8504.2013.tb02326.x

Infosalus. (2017). ¿Los videojuegos violentos aumentan la agresividad? https://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-videojuegos-violentos-aumentan-agresividad-20170309075245.html

Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: Un estado de la cuestión. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100038

OMS. (2020). Cada movimiento cuenta para mejorar la salud – dice la OMS. https://www.who.int/es/news/item/25-11-2020-every-move-counts-towards-better-health-says-who

Pont, E. (2020). La adicción a los videojuegos entre los adolescentes. https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html

Rodríguez, L. (2020). Violencia y agresividad en la adolescencia. I Curso de psiquiatría del niño y del adolescente para pediatras. https://www.cursopsiquiatriasema.com/tema-13-violencia-y-agresividad-en-la-adolescencia/

Rodriguez, M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017

Sampieri, R. H. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias.

Sans, D. J. (2019). Adolescencia Y Consumo De Videojuegos: Una Revisión Narrativa Del Estado Del Arte. Anuario de Investigaciones, XXVI, 171-176.

Torre, J. (2019). Uso de videojuegos y actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución educativa pública «San Juan» Ayacucho 2017. https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:8qeCnLG5eOwJ:https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/7882/Tesis_Videojuegos_Actitud.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&hl=es&gl=pe

Anexo

Anexo A - Instrumentos de Recolección de Datos

ESCALA AFA-R - INACTIVIDAD FÍSICA

A continuación, encontrarás una serie de situaciones en las que deberás contestar según lo que percibes en ti. Para responder sigue la escala de 1 a 5.

1	2	3	4	5
Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	Siempre

N°	Ítem	1	2	3	4	5
1	No realizo actividad física con frecuencia	1	2	3	4	5
2	A la semana realizo actividad física al menos dos días	1	2	3	4	5
3	Practico algún deporte al menos una vez a la semana	1	2	3	4	5
4	De manera frecuente opto por actividades sedentarias, como ver televisión, usar la computadora o el teléfono, en lugar de realizar actividades físicas	1	2	3	4	5
5	Prefiero realizar actividades como uso de computadora, videojuegos o televisión que salir a realizar actividad física	1	2	3	4	5
6	La falta de actividad física ha tenido un impacto negativo en mi salud o bienestar	1	2	3	4	5
7	He experimentado algún efecto adverso relacionado con la inactividad física, como ganancia de peso, falta de energía o problemas de salud	1	2	3	4	5

ESCALA AFA-R - USO DE VIDEOJUEGOS

A continuación, encontrarás una serie de situaciones en las que deberás contestar según lo que percibes en ti. Para responder sigue la escala de 1 a 5.

N°	Ítem	1	2	3	4	5
1	Paso más de 5 horas al día jugando videojuegos	1	2	3	4	5
2	No puedo dejar de jugar videojuegos	1	2	3	4	5
3	No siento que el uso de videojuegos sea un problema en mi vida	1	2	3	4	5
4	Considero que el videojuego me desestresa	1	2	3	4	5
5	Los videojuegos no son promotores de violencia	1	2	3	4	5
6	Aumento el tiempo que le dedico a los videojuegos	1	2	3	4	5
7	Me siento mal cuando no puedo jugar	1	2	3	4	5
8	He desatendido actividades como los estudios, familia, o deportes por jugar videojuegos	1	2	3	4	5