



# FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

“USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N°2 DE SAN MARTÍN DE PORRES”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Psicología

Autor:

Alexandra Belissa Quezada Pacherre

Asesor:

Mg. Eduardo Manuel Yopez Oliva

Lima - Perú

2019

## ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS

El asesor Eduardo Manuel Yopez Oliva, docente de la Universidad Privada del Norte, Facultad de Ciencias de la Salud, Carrera profesional de PSICOLOGÍA, ha realizado el seguimiento del proceso de formulación y desarrollo de la tesis de la estudiante:

- Alexandra Belissa Quezada Pacherre

Por cuanto, **CONSIDERA** que la tesis titulada: *USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N°2 DE SAN MARTÍN DE PORRES* para aspirar al título profesional de: Licenciado en Psicología por la Universidad Privada del Norte, reúne las condiciones adecuadas, por lo cual, **AUTORIZA** al o a los interesados para su presentación.

---

Mg. Eduardo Manuel Yopez Oliva  
Asesor

## ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Los miembros del jurado evaluador asignados han procedido a realizar la evaluación de la tesis de la estudiante: Alexandra Belissa Quezada Pacherre para aspirar al título profesional con la tesis denominada: *USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N°2 DE SAN MARTÍN DE PORRES*

Luego de la revisión del trabajo, en forma y contenido, los miembros del jurado concuerdan:

**Aprobación por unanimidad**

**Aprobación por mayoría**

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Desaprobado

Firman en señal de conformidad:

---

Mg. Mauro Cerón  
Jurado

---

Mg. Karim Talledo  
Jurado

---

Mg. Cristian Sarmiento  
Jurado

## **DEDICATORIA**

A mi novio Carlos por brindarme su apoyo y consejos durante mi etapa universitaria.

A mis padres y hermanos que son la fuente de inspiración y motivación para seguir adelante. Por su apoyo, cariño, amor y fortaleza que me brindan a diario.

## **AGRADECIMIENTO**

Me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a todos los que han contribuido de una forma u otra en este trabajo. Algunas de ellas estaban desde siempre, otras se cruzaron en mi vida y decidieron quedarse y, otras, por distintas circunstancias estuvieron un tiempo y se alejaron. Sin embargo, de todas he aprendido y a todas estoy agradecida.

Con especial agradecimiento, a nuestro profesor Eduardo Manuel Yopez Oliva, por compartir sus experiencias y conocimientos que permitieron el desarrollo y culminación satisfactoria del presente trabajo de investigación.

## Tabla de contenidos

<b>ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS .....</b>	<b>2</b>
<b>ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS.....</b>	<b>3</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>4</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>5</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS .....</b>	<b>7</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS .....</b>	<b>8</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>9</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>39</b>
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS.....</b>	<b>49</b>
<b>CAPÍTULO V. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....</b>	<b>77</b>
<b>SUGERENCIAS.....</b>	<b>80</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>81</b>
<b>APÉNDICES.....</b>	<b>84</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proporción de adolescentes según edad .....	40
Figura 2. Proporción de hombres y mujeres en la muestra total .....	40
Figura 3. Proporción de adolescentes por grado académico.....	41
Figura 4. Control de impulso de golpear .....	51
Figura 5. Discusión por desacuerdo con los amigos .....	52
Figura 6. Duración del enfado .....	53
Figura 7. Frecuencia de sentimiento de envidia .....	53
Figura 8. Provocación de golpear a otra persona.....	54
Figura 9. No estar de acuerdo con las opiniones de las personas .....	55
Figura 10. Demostración de enfado por frustración.....	55
Figura 11. Sentimiento de trato injusto de la vida .....	56
Figura 12. Reacción frente a la agresión.....	57
Figura 13. Discusión con la pareja por molestia de las personas .....	58
Figura 14. Sentimiento de enfado a tal punto de estallar .....	58
Figura 15. Percepción de incapacidad frente a los demás .....	59
Figura 16. Frecuencia de participación en peleas ajenas .....	60
Figura 17. Discusión con las personas cuando no están de acuerdo .....	60
Figura 18. Personalidad apacible.....	61
Figura 19. Sentimiento de resentimiento .....	62
Figura 20. Hacer respetar los derechos mediante la violencia .....	62
Figura 21. Persona que discute mucho .....	63
Figura 22. Personalidad impulsiva .....	64
Figura 23. Conocimiento de críticas .....	64
Figura 24. Provocación para la pelea .....	65
Figura 25. Furioso sin ninguna razón.....	66
Figura 26. Desconfianza de las personas ajenas.....	66
Figura 27. Incapacidad de encontrar una buena razón para pegar a otra persona.....	67
Figura 28. Dificultad de encontrar el genio.....	68
Figura 29. Sentimiento de burla de las personas .....	68
Figura 30. Amenaza a las personas conocidas.....	69
Figura 31. Desconfianza de las personas amigables .....	70
Figura 32. Estado de furia para romper cosas.....	70
Figura 33. Conciencia de los actos .....	71
Figura 34. Aumento de tiempo dedicado a los videojuegos .....	72
Figura 35. Necesidad de jugar nuevamente.....	72
Figura 36. Estado de mal humor cuando no puede jugar videojuegos .....	73
Figura 37. Cuando se siente mal juega videojuegos .....	74
Figura 38. Mantiene en secreto que juega videojuegos a sus padres o amigos .....	74
Figura 39. Fuga de clases para jugar videojuegos .....	75
Figura 40. Poca dedicación a las tareas por jugar videojuegos .....	76

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla de afirmaciones del cuestionario de Agresión (AQ).....	43
Tabla 2. Valoración de las características del instrumento por juez evaluador.....	44
Tabla 3. Valoración de la pertinencia de los ítems del instrumento por juez evaluador.....	45
Tabla 4. Valoración de la relevancia de los ítems del instrumento por juez evaluador.....	46
Tabla 5. Valoración de la claridad de los ítems del instrumento por juez evaluador.....	47
Tabla 6. Correlación de Pearson .....	49
Tabla 7. Correlación de Spearman.....	49
Tabla 8. Total PVP y Total AQ agrupado por Sexo .....	50
Tabla 9. Control de impulso de golpear.....	51
Tabla 10. Discusión con los amigos por estar en desacuerdo .....	52
Tabla 11. Duración del enfado.....	52
Tabla 12. Frecuencia de sentimiento de envidia .....	53
Tabla 13. Provocación de golpear a otra persona .....	54
Tabla 14. No estoy de acuerdo con la opinión de las personas .....	54
Tabla 15. Demostración de enfado por frustración.....	55
Tabla 16. Sentimiento de trato injusto.....	56
Tabla 17. Reacción frente a la agresión.....	56
Tabla 18. Discusión con la pareja por molestia de las personas.....	57
Tabla 19. Sentimiento de enfado a tal punto de estallar .....	58
Tabla 20. Percepción de incapacidad frente a los demás .....	59
Tabla 21. Frecuencia de participación en peleas ajenas .....	59
Tabla 22. Discusión con las personas cuando no están de acuerdo .....	60
Tabla 23. Personalidad apacible.....	61
Tabla 24. Sentimiento de resentimiento .....	61
Tabla 25. Hacer respetar los derechos mediante la violencia .....	62
Tabla 26. Persona que discute mucho .....	63
Tabla 27. Personalidad impulsiva.....	63
Tabla 28. Conocimiento de críticas .....	64
Tabla 29. Provocación para la pelea .....	65
Tabla 30. Furioso sin ninguna razón.....	65
Tabla 31. Desconfianza de las personas ajenas.....	66
Tabla 32. Incapacidad de encontrar una buena razón para pegar a otra persona .....	67
Tabla 33. Dificultad de encontrar el genio.....	67
Tabla 34. Sentimiento de burla de las personas .....	68
Tabla 35. Amenaza a las personas conocidas .....	69
Tabla 36. Desconfianza de las personas amigables .....	69
Tabla 37. Estado de furia para romper cosas.....	70
Tabla 38. Conciencia de los actos .....	71
Tabla 39. Aumento de tiempo dedicado a los videojuegos .....	71
Tabla 40. Necesidad de jugar nuevamente.....	72
Tabla 41. Estado de mal humor cuando no puede jugar videojuegos .....	73
Tabla 42. Cuando se siente mal juega videojuegos .....	73
Tabla 43. Mantiene en secreto que juega videojuegos a sus padres o amigos .....	74
Tabla 44. Fuga de clases para jugar videojuegos .....	75
Tabla 45. Poca dedicación a las tareas por jugar videojuegos .....	75



## RESUMEN

Se realizó esta investigación con el objetivo de determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en estudiantes entre 12 a 19 años de sexo femenino y masculino de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito San Martín de Porres - Lima. La investigación se realizó con una muestra de 297 estudiantes del segundo al quinto grado del nivel secundario. El estudio realizado fue descriptivo correlacional. Los instrumentos utilizados fueron: cuestionario PVP “Problem Video Game Playing Questionnaire de Ricardo Tejeiros y Rosa M.” y Cuestionario AQ “Aggressive questionnaire de Buss y Perry” que presenta cuatro dimensiones (agresión física, verbal hostilidad e ira). Ambos instrumentos constan de confiabilidad y validez. Dentro de los resultados de dicha investigación, se encontró relación significativa a un nivel ( $p < 0.05$ ), entre uso de videojuegos y conductas agresivas. Se concluye que el 37% de los estudiantes manifiestan que es completamente falso no poder controlar el impulso de golpear cuando juega videojuegos. Asimismo, el 50% tienen la necesidad de jugar nuevamente cuando no obtienen el resultado deseado. Por último, el 33% de los estudiantes consideran que no encuentran una buena razón para golpear a otra persona.

**Palabras clave:** uso de videojuegos, conductas agresivas, estudiantes, cuestionario AQ, cuestionario PVP.

## ABSTRACT

This research was carried out with the objective of determining the relationship between the use of videogames and aggressive behavior in students between 12 to 19 years of female and male of the Educational Institution Fe y Alegría N ° 2 of San Martin de Porres district - Lime. The research was conducted with a sample of 297 students from the second to fifth grade of the secondary level. The study was descriptive correlational. The instruments used were: PVP questionnaire "Problem Video Game Playing Questionnaire of Ricardo Tejeiros and Rosa M." and Questionnaire AQ "Aggressive questionnaire of Buss and Perry" that presents four dimensions (physical aggression, verbal hostility and anger). Both instruments consist of reliability and validity. Within the results of this research, a significant relationship was found at a level ( $p < 0.05$ ), between the use of video games and aggressive behaviors. It is concluded that 37% of the students state that it is completely false not being able to control the impulse to hit when playing video games. Likewise, 50% have the need to play again when they do not obtain the desired result. Finally, 33% of students consider that they do not find a good reason to hit another person.

**Keywords:** use of video games, aggressive behavior, students, AQ questionnaire, PVP questionnaire.

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

Los videojuegos, desde su aparición comercial en la década de los 70's, su desarrollo en los 80's y 90's y su expansión tecnológica y comercial del 2000 en adelante (Belli y López, 2008), se han apoderado de los pasatiempos de muchos jóvenes y adolescentes; a su vez se han convertido en una puerta de entrada hacia el mundo de las tecnologías de la información y comunicación.

Existen estudios importantes en donde se evalúa el contenido violento, hostil y agresivo que se les atribuye a la mayoría de los videojuegos. Anderson y Bushman (2001, p. 354) presentan hallazgos donde la exposición a videojuegos violentos altera fisiológicamente la excitación y la agresividad que se relaciona con los pensamientos y sentimientos agresivos.

Verheijen Geert y Burk William (2017), en una investigación realizada a 705 adolescentes (73.8% hombres) con promedio de edad de 13.68 años, la exposición de los adolescentes varones (pero no las mujeres) a juegos con contenido violento predijo positivamente la agresión física de su mejor amigo 1 año después. Este efecto apareció independientemente de si los amigos jugaban videojuegos juntos o no. El estudio ilustra la importancia de los compañeros en la asociación entre los juegos violentos y la agresión.

Dickmeis y Roe (2019), en una investigación realizada a 1170 adolescentes entre 12 y 18 años, encontraron que los géneros de videojuegos de disparos y luchas, clasificados como violentos y competitivos se relacionan positivamente con la agresión física. Mientras que los videojuegos como estrategia, deportes, carreras, aventuras, rompecabezas y juegos de plataformas no estaban significativamente relacionados con la agresión física.

Kassinove y Sukhodolsky (1995) definen la agresividad como un estado emocional subjetivo asociado a ciertas distorsiones cognitivas, conductas verbales y motrices y determinadas pautas de activación física.

Como sabemos podemos agredir a alguien sin necesariamente estar agresivos, la agresividad es una forma de referirse a los procesos fundamentalmente emocionales y cognitivos que están implicados en la conducta agresiva, por ejemplo: el enfado, la furia, la hostilidad o la ira. De esta manera, cuando estamos airados, frustrados, agresivos o encolerizados aumenta la probabilidad de expresar estas emociones con una conducta agresiva hacia nuestro entorno.

Anderson y Ford (1986) luego de evaluar diferentes videojuegos en función de su contenido agresivo encontraron que los juegos con alto contenido agresivo aumentan el nivel de hostilidad de las personas, sin que ocurra lo mismo con aquellos juegos de contenido medio.

La agresividad ya sea desde la perspectiva de Anderson, Ford o desde varias otras concepciones, ha sido siempre vinculada con los videojuegos como un factor influyente para potenciarla.

Según la Asociación Americana de Psiquiatría (2001), a los 18 años de edad, los adolescentes han visto aproximadamente 16, 000 asesinatos simulados y unos 200, 000 actos de violencia. La exposición a tales umbrales de violencia a temprana edad, en este caso la adolescencia, puede provocar una aceptación cada vez mayor a ésta como medio de resolución de problemas y por ende a tener conductas agresivas sobre su entorno.

En el Perú, existen pocas investigaciones sobre el uso de videojuegos y su implicancia en la conducta agresiva de los adolescentes. Tal es el caso del estudio elaborado por Quispe, M. (2016) quién determinó que los estudiantes que juegan videojuegos con contenido violento suelen reaccionar frente a sus compañeros con agresiones verbales y golpes, es decir presentan conductas agresivas.

La presente investigación, pretende desde el marco de la Psicología Educativa, proporcionar y ampliar la información en relación del uso de videojuegos y la conducta agresiva en los estudiantes de la institución investigada. Así también, poder medir y cuantificar estas circunstancias, con el objetivo de establecer la posible afectación del uso de los videojuegos en el comportamiento inadecuado de los adolescentes.

## **1.2. Formulación del problema**

La presente investigación tiene como propósito determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres.

Según lo expuesto en las líneas anteriores se plantearon las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 2 de San Martín de Porres?
- ¿Qué relación existe entre el uso de los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 2 de San Martín de Porres?
- ¿Qué relación existe entre el uso de los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 2 de San Martín de Porres?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la agresión física en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.
- Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.
- Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la ira en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.

### **1.4. Hipótesis**

#### **1.4.1. Hipótesis general**

Existe una relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres.

### 1.4.2. Hipótesis específicas

- **H1:** Existe una relación directa entre el uso de videojuegos y la agresión física en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.  
**H0:** No existe una relación directa entre el uso de videojuegos y la agresión física en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.
- **H1:** Existe una relación directa entre el uso de videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.  
**H0:** No existe una relación directa entre el uso de videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.
- **H1:** Existe una relación directa entre el uso de videojuegos y la ira en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.  
**H0:** No existe una relación directa entre el uso de videojuegos y la ira en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

### 1. Antecedentes

#### Antecedentes Nacionales

Dentro de las investigaciones nacionales encontradas se pudo citar el estudio de Quijano y Rios (2015) quienes analizaron el nivel de agresividad en los adolescentes de secundaria de una Institución Educativa Nacional de La Victoria-Chiclayo durante el periodo 2014. Se evaluaron a 225 estudiantes de primero al quinto grado de secundaria, de ambos sexos y con edades entre los 12 y 17 años. La investigación fue de tipo aplicada – no experimental y se utilizó el diseño descriptivo. Se aplicó el instrumento cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry (1992). Con una validez de contenido de Aiken de 0.98 y una confiabilidad de 0.88 según el coeficiente alfa de Cronbach. El nivel de agresividad de las mujeres fue de 15 puntos considerado como medio, en los varones fue de 20 puntos considerado como elevado, en el primer grado se obtuvo el puntaje más bajo mientras que en cuarto se obtuvo el puntaje más alto. Concluyen que existe un nivel medio de agresividad en los participantes, según el sexo se obtuvo un nivel medio tanto para hombres como para mujeres, y según el grado escolar se encontró un nivel alto de agresividad en 2do grado, mientras que en los restantes se evidenció un nivel medio.

Otro estudio fue el realizado por Matalinares, (2013) tuvo como objetivo establecer la relación existente entre la agresividad y la adicción a la Internet. La muestra estuvo constituida por 2225 estudiantes del tercero al quinto año de secundaria de 13 ciudades representativas de la costa, sierra y selva del Perú, con edades entre 13 y 19 años. Para la investigación se utilizó el diseño descriptivo correlacional y comparativo. Se aplicaron dos instrumentos: el cuestionario de agresión, Buss y Perry (1992) y el test de adicción a la Internet, Young (1998), se tomaron ambas versiones adaptadas a la realidad nacional. Con respecto a la agresividad, los varones tienden a ser más agresivos física y verbalmente que las mujeres. Mientras que por la adicción a Internet encontramos que: 72% de varones y 70.3% de mujeres buscan información para



adultos; 73.1% de varones y 42.8% de mujeres para jugar en red. Concluyen que existe una relación positiva entre agresividad y adicción a la Internet. Asimismo, a nivel comparativo se encontró que los varones tienden a ser más agresivos física y verbalmente, y las mujeres presentan más ira y hostilidad, los factores de riesgo para desarrollar una adicción a la Internet serían el género masculino, vivir en la costa del Perú, por el fácil acceso y sin supervisión, tener entre 15 y 16 años y presentar una alta agresividad, estos factores pueden ayudar a adquirir, desarrollar y mantener una adicción al Internet.

Un estudio realizado por Quispe, M. (2016) consistió en determinar si el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes. La muestra estuvo conformada por 120 estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de la ciudad de Juliaca-Puno. La investigación fue de tipo no experimental y su diseño descriptivo – correlacional. Se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento, el cuestionario estructurado acorde a las variables y dimensiones en investigación. Con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95% indican que el 32.5% de estudiantes juegan videojuegos con contenido de guerras y peleas; asimismo, la reacción frente a una agresión es a través de los golpes. Por otro lado, el 28.3% presentan agresiones verbales con sus compañeros durante el uso de videojuegos violentos. Concluye que si existe una relación altamente significativa entre el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales de los estudiantes.

### **Antecedentes Internacionales**

Dentro de las investigaciones internacionales encontradas se pudo citar al estudio de Pinzón y Briñez (2011) quienes analizaron la relación existente entre la frecuencia de actividad física con las variables agresividad, impulsividad, internet y videojuegos. En la investigación participaron 254 adolescentes colombianos entre los 12 y 17 años. Se aplicaron tres instrumentos: la Escala de Impulsividad Barratt para Niños, el Cuestionario de Agresividad de Buss & Perry (AQ) y el Cuestionario CAGE para

Detección de Problemas de Internet y Videojuegos en Adolescentes. Concluyen que sí existe una relación significativa entre la actividad física con el componente cognitivo de la impulsividad ( $p < .001$ ) y el uso de internet y videojuegos ( $p < .001$ ). Asimismo, no se encontraron diferencias significativas en los grupos de edad ( $p = .191$ ) y tampoco se hallaron correlaciones significativas con la agresividad, ni con los demás componentes de la impulsividad.

En otra investigación realizada por Martínez, Bohorodzaner y Kampfner (2010) se analizó la relación entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos en adolescentes mexicanos y chilenos. En este estudio se utilizó una muestra no probabilística de 100 adolescentes, 50 de nacionalidad mexicana y 50 de nacionalidad chilena. Con un rango de edad de 12 a 18 años. El instrumento para evaluar la violencia fue en base a la Escala de Maltrato Infantil (Vladimirsky, Sanchez y Marín, 2003), que consiste en 15 reactivos que miden las dimensiones de: agresión verbal, agresión física, humillación y respeto. Para medir los niveles de agresión se diseñó una escala de 13 reactivos, tipo Likert. Los resultados mostraron una relación estadísticamente significativa ( $p < .05$ ), donde se encontró un mayor porcentaje de jóvenes con violencia alta (18.2%) en aquellos que mencionaron utilizar videojuegos que contienen violencia verbal. Con respecto a los niveles de agresión se detectó un mayor número jóvenes con niveles altos de agresión en aquellos que mencionaron que los videojuegos contienen violencia física (7.4%), un porcentaje similar (7.1%) en aquellos que mencionaron la violencia psicológica. Concluyen que sí existen relaciones significativas entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos; además, encontraron que los adolescentes mexicanos mostraron niveles más altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos.

## **2. Bases teóricas**

### **1. La Adolescencia**

Los seres humanos emprenden un proceso de cambio a lo largo de toda su vida. A este proceso se le conoce como el desarrollo del ciclo vital. Diversos científicos que se han dedicado al estudio del desarrollo humano en todas las etapas de la existencia

mencionan que existen tres ámbitos principales en el desarrollo: físico, cognitivo y psicosocial.

En el desarrollo físico, el proceso de cambio del ser humano se observa en el crecimiento del cuerpo, cerebro, las capacidades sensoriales, las habilidades motrices y la salud; mientras que en el desarrollo cognitivo, el cambio se da en los procesos mentales, tales como: el aprendizaje, la atención, la memoria, el lenguaje, el pensamiento, el razonamiento y la creatividad. Por último, en el desarrollo psicosocial, el cambio se observa en las emociones, la personalidad y las relaciones sociales.

Es importante conocer los cambios que sufre el ser humano en su desarrollo, sobretodo, en la etapa de adolescencia tanto en el desarrollo físico, cognitivo y psicosocial ya que esto nos permite tener un panorama más amplio sobre el comportamiento de los adolescentes.

En las siguientes líneas haremos una breve definición de la adolescencia y hablaremos de los tres ámbitos del desarrollo humano, centrándonos en las etapas de la adolescencia.

### **1.1. Definición Adolescencia**

Según la OMS “la adolescencia es un periodo de la vida en el cual el individuo adquiere la capacidad de reproducirse, transita los patrones psicológicos de la niñez a la adultez y consolida su independencia económica”.

El paso de la niñez a la adultez se distingue por un periodo largo de desarrollo llamado adolescencia. Este periodo abarca aproximadamente el lapso entre 11 y 20 años.

Según Papalia (2010), la adolescencia es una transición de desarrollo entre la niñez y la adultez que implica cambios físicos, cognitivos, emocionales y económicos, esta etapa está llena de oportunidades, pero también de riesgos o para el desarrollo saludable

del adolescente. Dentro de esta etapa el adolescente pasa por aspectos de maduración y desarrollos físicos, cognoscitivos y psicosociales.

Asimismo, Casas y Ceñal (2005) mencionan que la adolescencia es un período de la vida con intensos cambios físicos, psíquicos y sociales, que convierten al niño en adulto y le capacitan para la función reproductora.

Como mencionan estos autores, vemos que la adolescencia es una etapa más de la vida del ser humano que abarca desde los 11 hasta los 20 años aproximadamente y en el que se adquieren cambios en el desarrollo tanto físicos, cognitivos y psicosociales.

A continuación, veremos cuáles son las características y los periodos de la adolescencia.

## **1.2. Características y periodos de la adolescencia**

Según Papalia (2010), el adolescente pasa por tres características durante su desarrollo existen, las cuales son: el desarrollo físico, cognoscitivo y psicosocial.

### **1.2.1. Desarrollo físico**

En esta característica del desarrollo, el adolescente empieza a sufrir los primeros cambios hormonales, es así que hay una mayor producción de hormonas relacionadas con el sexo y tienen lugar en dos etapas: la adrenarquia, que implica la maduración de las glándulas suprarrenales y la gonadarquia, que se da unos años después y en donde maduran los órganos sexuales.

Las características sexuales se dividen en: primarias y secundarias. En las primarias, los órganos sexuales son necesarios para la reproducción, en la mujer estos son los ovarios, las trompas de Falopio, el útero, el clítoris y la vagina; mientras que en los hombres son: los testículos, el pene, el escroto, las vesículas seminales y la próstata. Estos órganos se agrandan y maduran durante la etapa de la pubertad.

Las características sexuales secundarias son signos fisiológicos de la maduración sexual que no implican directamente a los órganos sexuales, por ejemplo los senos en las mujeres o los hombros anchos en los hombres, el cambio de voz y textura de la piel, el desarrollo de los músculos, el crecimiento del vello púbico, facial, axilar y corporal. Asimismo, durante el desarrollo físico, también ocurre el aumento rápido de la estatura, peso y crecimiento muscular.

Por otro lado, la maduración de los órganos reproductivos da inicio a la menstruación en las mujeres y a la producción de esperma en los hombres, los cuales son los principales signos de madurez sexual. De esta manera, las mujeres ya podrían quedar embarazadas y los hombres ya podrían ser padres.

### **1.2.2. Desarrollo cognoscitivo**

Durante el desarrollo cognoscitivo, el adolescente piensa y habla diferente que un niño o niña. Asimismo, muchos son capaces de razonar de manera abstracta y elaborar juicios morales complejos; sin embargo, en ciertos casos su pensamiento aún es inmaduro. Según Piaget, el adolescente entra al nivel más alto del desarrollo cognoscitivo (las operaciones formales) cuando perfeccionan la capacidad de pensamiento abstracto. Esta capacidad por lo regular se da alrededor de los 11 años y le proporciona al adolescente una nueva y más flexible forma de manipular la información.

Los cambios en la forma de procesar la información reflejan la maduración en los lóbulos frontales del cerebro. Existen dos tipos de procesamiento en la cognición adolescente: el cambio estructural y el cambio funcional. El primero incluye cambios en la capacidad de la memoria de trabajo y la cantidad creciente de conocimiento almacenado en la memoria de largo plazo; mientras que el segundo permite obtener, manejar y retener la información a través de los aspectos funcionales de la cognición: el aprendizaje, el recuerdo y el razonamiento.

De esta característica del desarrollo podemos rescatar que lo más importante es el incremento continuo de la velocidad de procesamiento y un mayor desarrollo de la función ejecutiva, el cual incluye habilidades como atención selectiva, toma de decisiones, control inhibitorio de conductas impulsivas y control de la memoria de trabajo.

### **1.2.3. Desarrollo psicosocial**

El desarrollo físico y cognoscitivo contribuyen al concepto que tiene el adolescente de sí mismo. El desarrollo psicosocial busca formar la identidad del adolescente en la sociedad. Según Erikson la tarea principal del adolescente es confrontar las crisis de identidad frente a la confusión de la identidad o identidad frente a confusión de roles. Para Erikson la identidad se construye a medida que los jóvenes resuelven tres problemas importantes: la elección de una ocupación, la adopción de valores con los cuales vivir y el desarrollo de una identidad sexual satisfactoria cuando los jóvenes tienen dificultades para decidirse por una identidad ocupacional o cuando sus oportunidades se ven artificialmente ilimitadas y están en riesgo de presentar conductas con graves consecuencias negativas, tales como la actividad delictiva o el embarazo temprano.

Durante el desarrollo psicosocial, los adolescentes son capaces de resolver satisfactoriamente la crisis de identidad y desarrollan la virtud de la felicidad, lealtad y sentido de pertenencia hacia un ser querido o grupo de amigos.

A continuación, hablaremos de las etapas de la adolescencia. Según Casas y Ceñal (2005) la adolescencia se divide en tres etapas: Temprana (11-13 años), media (14-17 años) y tardía (17-21 años).

### **1.3. Etapas de la Adolescencia**

#### **1.3.1. Adolescencia temprana (11-13 años)**

Esta etapa se caracteriza por el crecimiento rápido y la aparición de los caracteres sexuales secundarios, estos cambios hacen que se pierda la imagen corporal de antes creando en el ser humano una preocupación y curiosidad por los cambios físicos. Asimismo, comienzan los intentos por modular los límites de la independencia y de reclamar la propia intimidad. De igual manera, la capacidad de pensamiento es concreta debido a que el adolescente no percibe las implicancias futuras de sus actos y decisiones presentes. Por último, la orientación del adolescente es existencialista, narcisista y egoísta.

#### **1.3.2. Adolescencia media (14-17 años)**

En esta etapa el crecimiento y la maduración sexual que adquiere el adolescente prácticamente ha finalizado y tiene la capacidad de utilizar el pensamiento abstracto, aunque en periodos variables vuelve a ser concreto. Asimismo, el adolescente es capaz de percibir las implicaciones futuras de sus actos y decisiones, tiene una sensación de omnipotencia, lo que facilita los comportamientos de riesgo como el alcohol, tabaco, drogas, embarazo, etc. Por último, es muy alta la importancia de pertenecer a un grupo siendo la opinión de los amigos mucho más importante, lo cual favorece a los comportamientos de riesgo; además las fantasías románticas están en pleno auge.

#### **1.3.3. Adolescencia tardía (17-21 años)**

En esta etapa el crecimiento en el adolescente ha concluido y ya son físicamente maduros. Asimismo, el pensamiento abstracto ya se encuentra establecido, aunque no todos lo consiguen. Los adolescentes se encuentran más orientados al futuro y son capaces de percibir y actuar según las implicaciones de sus actos futuros. Por último, esta etapa puede verse alterada por la crisis de los 21 al enfrentarse a las exigencias reales del mundo adulto.

#### **1.4. El comportamiento en la adolescencia**

En la adolescencia ocurren periodos de cambio y de crisis. Esto se ve reflejado en las características del desarrollo tanto físico, cognoscitivo y psicosocial. Los primeros cambios que se dan en la pubertad son claramente notorios: un crecimiento considerable en un breve periodo de tiempo, a su vez el desarrollo de los caracteres sexuales secundarios. Mientras que son más lentos los cambios derivados de nuevas estructuras de pensamiento, así como de necesidades personales y emocionales. Todos estos cambios se ven reflejados en una nueva apariencia corporal y en una identidad personal propia y madura del adolescente. Este proceso conlleva una diferenciación del mundo adulto que produce en numerosas ocasiones confrontación y rebeldía.

En comparación con los adultos, los adolescentes se caracterizan por los siguientes comportamientos y capacidades: aprendizaje rápido; sensación más extrema de placer, excitación o recompensa; sensación más extrema de frustración cuando las cosas no salen como esperan; mayor capacidad de motivación por las cosas que les atraen pero, por el contrario, apatía o aburrimiento por aquello que menos les gusta; menor capacidad de juicio y de consideración de las consecuencias de sus actos; y menor destreza para planificar y organizar. Asimismo, las actividades sobre las que muestran mayor interés son las siguientes: las relaciones sociales, la sexualidad, la novedad, las actividades que producen una alta excitación a niveles bajos de esfuerzo, la actividad física y las actividades que producen sensaciones fuertes.

Las características mencionadas pueden explicar tanto la impulsividad como la búsqueda de nuevas sensaciones propias de los adolescentes, las cuales son las responsables de que lleven a cabo conductas de alto riesgo, sobre todo por la falta de consideración de las consecuencias. Esto conlleva a que durante la adolescencia se produzca una clara vulnerabilidad para los trastornos adictivos, como lo son el uso excesivo de videojuegos violentos que pueden llegar a producir trastornos en el comportamiento del adolescente.



### **1.5. Problemas de la Adolescencia**

Los adolescentes muchas veces son incapaces de abordar de una forma adecuada los problemas que se les presentan ya que sus conductas pueden estar relacionadas algún tipo de trastorno que padecen. A continuación, mencionaremos algunos de los problemas que padecen los adolescentes:

El aislamiento es uno de los problemas que enfrentan los adolescentes y que tienen que resolver continuamente. Este problema, se presenta en mayor prevalencia en los varones, probablemente porque es más difícil para ellos expresar sus sentimientos (Rice, 2000).

La soledad es otro problema que padecen los adolescentes y las razones son diversas. Algunos presentan problemas para relacionarse, otros tienen dificultades para mostrar una conducta adecuada y para aprender cómo comportarse o adaptarse a situaciones diversas; algunos padecen baja autoestima y se sienten muy vulnerables a la crítica, anticipan el rechazo evitando las situaciones que podrían provocarles vergüenza (Rice, 2000).

El estrés es otro problema que sufren los adolescentes y son pocas las habilidades para enfrentarlo, por lo que puede ocasionar patologías como depresión, empujamiento, rebeldía, drogadicción o comportamiento suicida.

La depresión es otro problema que lo padecen y está vinculada a la forma negativa y pesimista de interpretar los fracasos, y afecta en gran medida a la conducta del adolescente, manifestando su estado de ánimo al exterior, lo que propicia un rechazo social (Myers, 2000).

Por último, la ansiedad es otro de los problemas que presentan los adolescentes. Algunos adolescentes se avergüenzan con facilidad y sienten ansiedad al pensar que están siendo evaluados. Ante esta situación la tendencia natural es protegerse a sí mismos: hablar menos, evitar los temas que revelen ignorancia y controlar las

emociones. La timidez es una forma de ansiedad social que está constituida por la inhibición y la preocupación por lo que los demás puedan pensar. Lo anterior, somete al adolescente a situaciones de estrés, el cual afecta el sistema inmunológico, dejándolo vulnerable, además de producir desesperanza y con ello reforzar la conducta depresiva (Myers, 2000).

## **2. Agresividad, Agresión y Violencia: Análisis Conceptual**

Existen diversas definiciones de agresividad y agresión que científicos de diversas disciplinas han intentado describir.

### **2.1. Agresividad**

Con respecto al término Agresividad se acostumbra hacer referencia a la posición que da inicio a la posterior agresión. Veamos que nos dice Van Rillaer (1978, p.23), él la define como la “disposición dirigida a defenderse o afirmarse frente a alguien o algo”. Berkowitz (1996, p.43) menciona que “la agresividad hace referencia a la disposición relativamente persistente a ser agresivo en diversas situaciones diferentes”. Por último, Kassinoe y Sukhodolsky (1995) definen la agresividad como un estado emocional subjetivo asociado a ciertas distorsiones cognitivas, conductas verbales y motrices y determinadas pautas de activación física.

De las definiciones anteriores podemos afirmar que la agresividad es lo que nos conduce a agredir a otra persona. Son respuestas que se experimentan internamente y que en función de nuestras diferencias individuales, culturales y sociales se manifestarán de forma externa. Cabe señalar, también, que la agresividad no es una forma de agresión, sino que más bien se trata de una experiencia interna que varía en intensidad, frecuencia y duración pero que no tiene por qué conducir a la agresión.

Como sabemos podemos agredir a alguien sin necesariamente estar agresivos, la agresividad es una forma de referirse a los procesos fundamentalmente emocionales y cognitivos que están implicados en la conducta agresiva, por ejemplo: el enfado, la

furia, la hostilidad o la ira. De esta manera, cuando estamos airados, frustrados, agresivos o encolerizados aumenta la probabilidad de expresar estas emociones con una conducta agresiva hacia nuestro entorno.

Vemos que la agresividad no es fácil de definir ya que hablamos de la producción de un daño, físico o psicológico, que una persona provoca a otras por medio de una conducta motivada hacia la consecución de un beneficio. Existen tantas formas que el ser humano puede idear y planificar el hacer daño a otra persona, por ende, la agresión es de naturaleza multidimensional. Por poner un ejemplo: años atrás que un profesor golpeara a un niño con una regla como castigo por no obedecer las reglas en el colegio, no era visto como agresión; sin embargo, hoy en día ese mismo acto podría traer serios problemas al profesor incluso la posibilidad de despedirlo ya que ese acto es considerado como maltrato hacia su alumno. Por tanto, está claro que la agresión también se construye socialmente en una época determinada.

## **2.2. Agresión**

Algo muy similar sucede cuando mencionamos la palabra Agresión; esta es utilizada para designar el acto en sí, la conducta externamente observable. Es así que con frecuencia se postula implícita o explícitamente que la “la Agresividad es a la Agresión, lo que la disposición es al acto” (Lagache, 1960, p.100).

### **Definiciones motivacionales de la agresión**

Diversos investigadores definen la agresión en función de la motivación de hacer daño a otros. Algunas de estas definiciones son las siguientes:

- “Comportamiento que intenta herir o dañar a alguien” (Sears, Maccoby y Levin, 1957).
- “Acto el cual ofende o irrita a otra persona” (Eron y Huesmann, 1987).
- “Algún tipo de conducta, tanto física como simbólica, que se ejecuta con la intención de herir a alguien” (Berkowitz, 1996).

- Acto cuya respuesta meta es dañar a un organismo o sustituto (Dollard, Miller, Doob, Mowrer y Sears, 1939; p. 11).
- Toda conducta dirigida hacia otro individuo con la inmediata intención de causar daño. Además, el agresor debe creer que esa conducta dañará al objetivo y que el objetivo estará motivado para evitar la conducta (Bushman y Anderson, 2001).

En esta última definición es importante precisar que el agresor es consciente que causará daño a la víctima, quién no desea que le suceda algo.

### **Definiciones no motivacionales de la agresión**

Entre los autores que ofrecen una conceptualización no motivacional de la agresión están:

- Buss (1961), quién definió la agresión como la entrega de estímulos nocivos a otro organismo, excluyendo la utilización de ideas subjetivas como la intención, que consideraba difíciles de evaluar de forma objetiva.
- (Bandura, 1973), quién definió que una conducta es conceptualizada como agresión cuando no se ejecuta como parte de una regla socialmente aprobada.

El planteamiento de Buss no tiene en cuenta el componente de intencionalidad, aunque éste menciona que la producción accidental de un daño no debe ser considerada como agresiva. Sin este componente hacer daño a alguien, por ejemplo: pisar a alguien sin querer o incluso ir al dentista y que sientas dolor cuando te sacan una muela, sería agresión.

La agresión no es un fenómeno sencillo, implica diferentes niveles de complejidad, teniendo en cuenta que la conducta agresiva observable es una conducta de individuos singulares mediada por procesos cognitivos y emocionales y cuyo resultado se puede apreciar cuando analizamos la interacción entre dos o más personas; interacción que no suele constar de una sola conducta, sino de un conjunto de intercambios que se

suceden durante un cierto intervalo temporal y dentro de los cuales la conducta agresiva es precisamente uno de esos intercambios (Hinde y Groebel, 1989).

Entonces según estas definiciones, vemos que para que una conducta sea agresiva y cause daño hacia otra persona deben establecerse ciertas características. Esto significa que para poder comprender la conducta agresiva es imprescindible conceptualizarla como un fenómeno interactivo y multicausal. Ejemplo de ello es la propuesta de Geen (1990) que sugiere cuatro características principales:

- a) Variables internas que predisponen a las personas a agredir. Entre ellas se pueden mencionar: el temperamento, la fisiología, las expectativas socioculturales, la personalidad, la observación de estímulos violentos.
- b) Variables situacionales. Generan condiciones estresantes frente a las cuales la agresión es una reacción. Aquí están incluidas: el incumplimiento de normas, la frustración, el conflicto familiar, las tensiones ambientales y el dolor.
- c) Interpretación y Evaluación de las Variables Situacionales. La agresión sólo se produce si las personas califican dicha condición como “arbitraria, maliciosa o intencional”, porque sólo bajo estas condiciones se produce estrés, ira o activación.
- d) Generación de Respuestas Alternativas. Es posible que la conducta agresiva no se produzca si surgen nuevas y mejores soluciones alternativas para los problemas planteados.

Esta propuesta es muy importante por varias razones:

- Aunque existe un componente biológico o fisiológico, deja en claro que éste únicamente predispone a las personas hacia la agresión.

- Menciona la importancia que tiene el medio ambiente como generador de tensiones, frente a las cuales la respuesta agresiva es sólo una forma de manejarlas o solucionarlas.
- La respuesta agresiva está mediada por elementos cognitivos, afectivos y socioculturales, por ende no se desencadena automáticamente.
- Hace énfasis en la posibilidad de no dar necesariamente una respuesta agresiva, con lo cual desaparece la inevitabilidad de dicha respuesta, otorgando su control al ser humano y abriendo vías muy importantes de prevención e intervención

### **2.2.1. Componentes de la conducta agresiva**

Hemos mencionado sobre conducta agresiva y resulta imprescindible analizar el porqué de este fenómeno. Veamos que componentes la integran, según diversos autores:

#### **2.2.1.1. Componente Cognitivo**

Este componente hace referencia a las creencias, ideas, pensamientos y percepciones. Según Muñoz (2000), diversos autores han encontrado que las personas cuyo comportamiento es agresivo presentan determinados sesgos cognitivos que les dificulta la comprensión de los diversos problemas que existen en la sociedad. Ellos presentan las siguientes características:

- Perciben la realidad en forma absolutista y dicotómica.
- Atribuyen intenciones hostiles a otras personas.
- Realizan generalizaciones excesivas a partir de datos parciales.
- Eligen más soluciones agresivas que prosociales.
- Cometan muchos errores en el procesamiento de la información y en la solución de problemas, tanto hipotéticos como en su vida real.

### **2.2.1.2. Componente Afectivo**

Este componente hace referencia a los afectos, sentimientos, emociones, valores y modelos de identificación. Distintos autores mencionan que cuando la persona asocia agresión con poder, control, dominio y cuando tiene un fuerte sentimiento de haber sido tratada injustamente, la probabilidad de que se comporte agresivamente aumenta. Esto genera hostilidad hacia otras personas y se expresa en la conducta agresiva y violenta. (Muñoz, 2000, p 91).

### **2.2.1.3. Componente Conductual**

Este componente hace referencia a las competencias, habilidades, destrezas, estrategias. Según diversos autores, las personas agresivas no tienen las habilidades necesarias para interactuar socialmente y para solucionar de forma prosocial los conflictos derivados de dicha interacción. Por ejemplo, dificultades para integrarse en un grupo positivamente, carencia de imaginación y creatividad en los juegos, rechazo por parte de sus semejantes, etc. (Muñoz, 2000, p 91).

Según lo mencionado por estos autores, encontramos que hay una relativa independencia en los efectos que el proceso educativo tiene en estos componentes. Según Diaz Aguada, en el componente cognitivo influyen: el desarrollo cognitivo y la enseñanza; asimismo, en el componente afectivo influyen: las actitudes que se observan en los agentes de socialización (compañeros, padres, profesores) y finalmente en el componente conductual influyen: las experiencias específicas que se han vivido en la solución a los conflictos sociales.

## **2.3. Formas de expresión de la agresividad**

Existen múltiples clasificaciones según el modo en el que se manifiesta la agresión o la propia naturaleza del comportamiento. A continuación, mencionaremos las más importantes:

### **2.3.1. Agresión física**

Según Penado (2012), la agresión de tipo físico se produce por contacto directo con los contendientes, implique un ataque a un organismo mediante conductas motoras y acciones físicas, lo cual implica daños corporales, los puñetazos y las patadas son serían ejemplos claros de este tipo de agresividad.

### **2.3.2. Agresión verbal**

La agresión de tipo verbal, según Penado (2012), tiene su forma de expresión en el lenguaje y es una respuesta oral nociva para el otro, siendo los insultos o las amenazas unos buenos ejemplos de esa agresividad.

### **2.3.3. Agresión postural**

Este tipo de agresión se suele presentar mediante expresiones faciales o posturas corporales, por ejemplo: las muecas, los gestos de amenaza, etc.

### **2.3.4. Agresión directa**

Este tipo de agresión implica la interacción cara a cara entre el agresor y la víctima. Asimismo, el agresor es fácilmente identificable por víctima. Por ejemplo: lanzar un objeto a una persona en la cabeza, gritarle al oído fuertemente, empujarlo y hacerlo caer, etc.

### **2.3.5. Agresión indirecta**

En este tipo de agresión, las expresiones agresivas tienden a pasar desapercibidas y el agresor puede permanecer sin identificarse, de esta manera evita la defensa o contraataque de la víctima. Por ejemplo: propagar rumores malintencionados acerca de la persona-objetivo, murmurar a las espaldas de esa persona, decir a los demás que no se relacionen con la víctima escogida, inventar historias para meter en problemas a la víctima, etc.



### **2.3.6. Agresión activa**

Este tipo de agresión implica un compromiso activo del agresor a la hora de dañar a la víctima. Según, Buss (1961), la mayor parte de los actos agresivos, tanto directos como indirectos, son activos. Por ejemplo: actos en los que se incluye la agresión con un arma (directo) o extender falsos rumores (indirecto).

### **2.3.7. Agresión pasiva**

Este tipo de agresión se caracteriza por una falta de acción a la hora de responder activamente a lo que causa el daño. Los actos de agresión pasiva por lo general son de tipo directo. Por ejemplo, una madre que aprovecha la visita de terceros en una reunión familiar para comentar, en presencia de sus hijos, el poco caso que ellos le hacen al pedirles que realicen sus tareas en la casa, otro ejemplo es un mendigo que, cuando por alguna razón no le dan dinero bendice y desea un día bonito al que le rechaza la petición.

## **3. Videojuegos**

### **3.1. Definición**

No existe una definición única para la palabra videojuegos; existen y han existido una infinidad de programas cuya finalidad es la busca del entretenimiento del ser humano a través de los videojuegos. Muchos han intentado definir dicho concepto donde se han visto involucrados aspectos técnicos, sociales y psicológicos.

En 1984 Driskell y Dwyer (citado por Bustos y Guzmán 2009) definen videojuegos “como una combinación de juego y tecnología de apoyo instructivo computarizado” haciendo referencia que los videojuegos son ejercicios recreativos sometidos a reglas y estas a su vez hacen uso de las capacidades del ser humano en interacciones con el computador.

En 1995 Estallo (citado por Bustos y Guzmán 2009) alude que los videojuegos” son una forma de ejercicio cognitivo y gimnasia mental. Este juego es desarrollado por el

usuario para satisfacer necesidades intrínsecas y disfrutar del tiempo de ocio jugando con objetos interactivos”, el objetivo principal del juego a través de los videojuegos es el alcanzar el bienestar, actitudinal y cognitivo por medio de la relación que se establece con el usuario y el juego.

Esposito (2005) realiza la siguiente definición “Un videojuego es un juego que jugamos gracias a un aparato audiovisual y que puede basarse en una historia”.

Pérez Porto y Gardey (2013) definen videojuegos como una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que a través de ciertos mandos o controles permiten simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

### **3.2. Breve historia**

El nacimiento oficial de los videojuegos se da en noviembre de 1972, Nolan Bushnell diseñó en los setenta el primer videojuego “PONG”, el cual consistía en una surrealista partida de tenis o ping Pong y la primera máquina se instaló en Andy Capp’s Tavern Sunnyvale (California). En 1977 Bushnell fundó la empresa Atari, el cual lanzó al mercado el sistema de videojuegos en cartucho, el cual causó la primera preocupación por los efectos de los videojuegos en la conducta de los menores.

El avance y la evolución de las nuevas tecnologías permitieron a la vez la mejora de los videojuegos. En 1986 la casa Nintendo lanzó el sistema de videojuegos con una calidad de movimiento, color y sonido que cautivó al usuario puesto que los videojuegos se volvían más reales.

A comienzos de los años 90 los principales videojuegos fueron creados por la compañía Sega y Nintendo los cuales se convirtieron por los favoritos de todos. La evolución con respecto a los videojuegos trajo a la vez consigo la preocupación por los efectos secundarios de los videojuegos, es por ello, que se realizaron investigaciones, desde la

sociología, psicología y educación. Con respecto a la preocupación en el ámbito educativo se da en los años setenta cuando se populariza las calculadoras electrónicas, las cuales fueron usadas para la resolución de los ejercicios rutinarios y exámenes causando así efectos devastadores en las aptitudes numéricas del ser humano al hacer uso constante de ellas.

### **3.3. Clasificación de los videojuegos**

#### **Plataformas y Soporte**

##### **Arcade**

Son máquinas o muebles con controladores como botones, pistola donde se introducen monedas o fichas para comenzar a jugar y el cual permite que el jugador pasa determinado tiempo jugando según la destreza de este y si es capaz de superar la dificultad del juego.

##### **Computador**

En esta categoría encontramos a los videojuegos que se ejecutan a través de sistemas operativos y donde además existen emuladores de videoconsolas para la reproducción de copas o respaldos.

##### **Videoconsola**

Es un sistema electrónico que ejecuta juegos desarrollados en un computador personal o servidor, entre ellas tenemos al *Nintendo, Playstation, Wii*.

##### **Videoconsola portátil**

Es una videoconsola de menor tamaño y poseen un programa interno para poder interpretar contenidos de cartuchos o discos que tiene el programa de juego como el *game boy, nintendo DS*.

##### **En línea**

Son los videojuegos que se ejecutan a través de la red informática por lo que los archivos necesarios para ejecutar el juego se almacena remotamente, entre estos

encontramos juegos que se ha hecho conocidos a través de las redes sociales como *Candy crush*, zuma, otros.

### **Móviles**

Algunos teléfonos móviles cuentan con la tecnología que les permite ejecutar aplicaciones y juegos desarrollados en java

En 1995 Estallo realiza la clasificación de los videojuegos por las características comunes que estas tienen.

- **Arcade:** son un tipo de juego con un ritmo rápido de juego, donde la atención se ve focalizada debido a que el tiempo de reacción debe ser mínima, entre ellas encontramos a plataformas, laberintos, deportivos, dispara y olvida.
- **Simuladores:** se caracteriza por la baja influencia del tiempo de reacción, estrategias complejas y cambiantes, donde se debe tener conocimientos específicos, como los juegos deportivos, situacionales e instrumentales.
- **Estrategia:** donde se adopta una identidad específica, desarrollando órdenes y objetos pues solo se conoce el objetivo final del juego, entre ellas tenemos las aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra.
- **Juegos de mesa:** caracterizada por juegos como cartas, ajedrez, pin pon se pueden dar de forma virtual.

### **3.4. Adicción a los videojuegos**

Cuando hacemos referencia a la adicción a los videojuegos se alude al interés sobre el reconocimiento de la adicción sin sustancia diferenciándolo con el abuso de sustancias, ya que el reconocimiento oficial del juego patológico se da como un trastorno del control de impulsos. El trastorno por dependencia ya sea por una sustancia o una conducta presenta tres características: la dependencia, la tolerancia y síndrome de abstinencia. La dependencia imposibilita el abandono del consumo o uso de una sustancia o actividad, La tolerancia es la progresiva necesidad de incrementar la

cantidad de toxico o actividad para lograr el mismo efecto, el síndrome de abstinencia se presenta tras la supresión de la sustancia o la imposibilidad de llevar a cabo la conducta.

En el lenguaje coloquial se habla con frecuencia de la adicción como una sensación subjetiva del jugador que lo lleva a seguir jugando con un juego cuando ha terminado una partida.

Malone refiere que la dimensión de control es la que nos facilita el éxito de un videojuego, ello se consigue a través de un escalonamiento adecuado del grado de la dificultad, pero cuando se supera el límite más alto y existe un reto ante la dificultad del juego sobre la capacidad del ser humano, es ahí donde el interés por repetir el juego una y otra vez crece rápidamente.

### **3.5. Diagnóstico de la adicción**

En los últimos años ha existido una gran dificultad para llegar a un consenso acerca del diagnóstico en la adicción a los videojuegos en especial porque con frecuencia confundimos adicción, abuso y compulsión como si estos fueran sinónimos o cuando se habla con tanta ligereza sobre la palabra adicciones, ya que han surgido nuevos términos como la adicción al ejercicio, al móvil, a las compras, entre otros sin que estas tengan una semiología clínica, pues muchos de ellos carecen de base teórica – científica sólida.

Turkle (1984) rechaza el término adicción a videojuegos considerando que los jugadores con mayor dedicación a los videojuegos son aquellos que han sido educados en un medio altamente tecnológico y de algún modo adaptan su ocio a estos tipos de aprendizaje.

La Real Academia Española define la adicción como “el hábito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas o por afición desmedida a ciertos

juegos”, pero para llegar a la etapa de la adicción a los videojuegos antes el individuo debe pasar por otras etapas, es así que D Griffiths (2005) refiere que cualquier comportamiento como el de jugar a los videojuegos debe cumplir con seis criterios para ser definido como una adicción, ellos serían:

- **Focalización:** esto se da cuando el jugar se convierte en la actividad más importante para el individuo y domina sus pensamientos (preocupación y distorsiones cognitivas), sentimientos (craving) y conductas (deterioro del comportamiento social).
- **Modificación del estado de ánimo:** cuando las experiencias subjetivas que los jugadores explican como consecuencia del atractivo de los videojuegos, puede ser visto como una estrategia de afrontamiento.
- **Tolerancia:** proceso a través del cual el individuo deviene necesario aumentar el juego con la finalidad de obtener los mismos efectos del estado de ánimo que sentía al principio, lo que significa que se encuentra más enganchado con los videojuegos por lo que la cantidad de juego también aumentara.
- **Síntomas de abstinencia:** son los sentimientos o efectos físicos desagradables que ocurre cuando el juego es interrumpido. por ejemplo, el mal humor, irritabilidad, etc.
- **Conflictos:** se refiere a los conflictos que surgen por el tiempo dedicado a los videojuegos. Ejemplo. Los conflictos interpersonales, laborales, académicos, sociales, intrapsíquicos, entre otros.
- **Recaídas:** tendencia a restablecer o repetir los patrones de juegos de las primeras fases o patrones más fuertes y extremos.

## CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

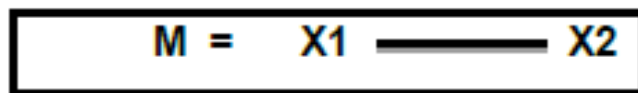
### 2.1. Tipo de investigación

La presente investigación es un estudio cuantitativo de corte transversal, correlacional, no experimental. Hernández & Fernández (2010).

Es transversal ya que analiza los datos de variables recopiladas en un periodo de tiempo sobre una población muestra o subconjunto predefinido.

Es correlacional ya que en el análisis final de la investigación se relacionarán las variables con la finalidad de establecer nexos entre ellas. Es no experimental porque no se manipulará la variable independiente.

Diseño Transversal:



Donde:

M = muestra de estudio.

X1 = Uso de videojuegos.

X2 = Conductas agresivas

### 2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)

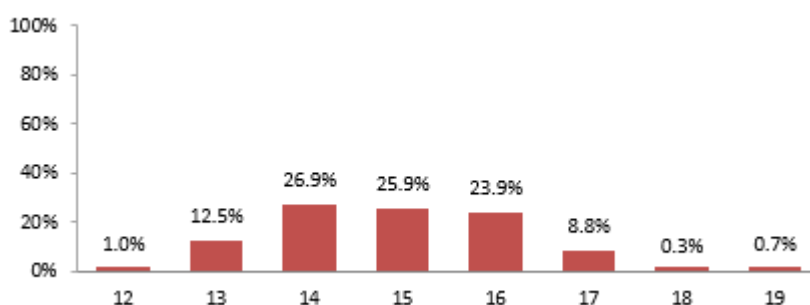
#### **Población**

Estuvo conformada por un total de 534 escolares del colegio Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres, región Lima, país Perú.

## Muestra

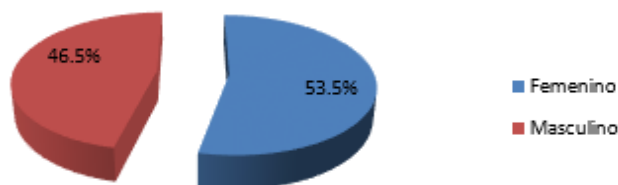
La muestra estuvo constituida por 297 escolares comprendidos entre el 2do y 5to año del nivel secundario del colegio Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres, región de Lima, país Perú. La muestra se obtuvo mediante el muestreo aleatorio simple con un nivel de significancia del 99% y un error de muestreo del 5%.

De los 297 escolares, la edad mínima fue de 12 años y la edad máxima fue de 19 años, siendo la edad media 15.5 años.



*Figura 1. Proporción de adolescentes según edad*

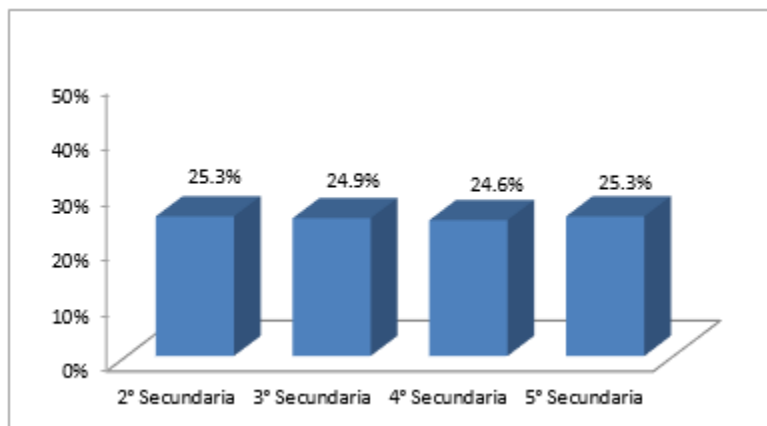
En la Figura 1 se muestra la proporción de participantes en función de la edad: el 1.0% (n=3) tiene 12 años, el 12.5% (n=37) tiene 13 años, el 26.9% (n=80) tiene 14 años, el 25.9% (n=77) tiene 15 años, el 23.9% (n=71) tiene 16 años, el 8,8% (n=26) tiene 17 años, el 0.3% (n=1) tiene 18 años, y el 0.7% (n=2) tiene 19 años. Respecto al sexo, el porcentaje de hombres y mujeres que componen la muestra es bastante parecido (Figura 2): 159 (53.5%) estudiantes son de sexo masculino y 138 (46.5%) son de sexo femenino.



*Figura 2. Proporción de hombres y mujeres en la muestra total*



En la Figura 3 se muestra la proporción de participantes en función al grado académico: el 25.3% (n=75) pertenecen a 2° de secundaria, el 24.9% (n=74) pertenecen a 3° de secundaria, el 24.6% (n=73) pertenecen a 4° de secundaria, el 25.3% (n=75) pertenecen a 5° de secundaria.



*Figura 3. Proporción de adolescentes por grado académico*

## **Materiales**

El material utilizado para la elaboración de los cuestionarios para ambos instrumentos fue una laptop. Asimismo, para la impresión de los mismos para cada grado y sección fue una impresora con tinta a color blanco y negro.

Por otro lado, para la aplicación de los cuestionarios a los estudiantes fueron necesarios lápices, tajadores y borradores que se les entregaron a cada estudiante.

### **2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos**

#### **Técnica y procedimiento de recolección de datos**

Para la presente investigación se realizaron coordinaciones previas tanto con la directora y profesores del colegio Fe y Alegría N°2, del distrito de San Martín de Porres, región Lima para la autorización y la aplicación de los cuestionarios a los estudiantes respectivamente.

Con la autorización por parte de la directora, se solicitó la participación de los escolares (adolescentes entre el 2do y 5to grado del nivel secundario, secciones A, B, C y D) del colegio Fe y Alegría N°2.

Se comenzó con la aplicación del cuestionario de ambos instrumentos en las secciones A, B, C y D del segundo grado de educación secundaria y se finalizó con los estudiantes del quinto grado de educación secundaria.

El procedimiento para la resolución del cuestionario por parte de los estudiantes fue el siguiente:

- Se les explicó en forma breve el propósito del cuestionario.
- Se hizo aclaraciones sobre los mecanismos y formas de llenado del cuestionario.
- Se les recordó al inicio y durante la aplicación del cuestionario que la duración sería de entre 15 y 20 minutos máximo.
- Se les recordó a los estudiantes que sean sinceros a la hora de marcar durante la aplicación del cuestionario.
- Se atendieron las dudas que surgieron durante la aplicación del cuestionario de forma breve de tal manera que no desconcentre a los demás estudiantes.
- Al finalizar, se les indicó a los estudiantes que dejen sus cuestionarios en la carpeta del profesor y que esperaran unos minutos.
- Se verificó que todos los espacios hayan sido llenados de acuerdo a la instrucción. En caso faltase se le indicó al alumno que lo complete. Luego se colocó un código (número) en el encabezado de cada una de las hojas para verificar el orden correlativo de los cuestionarios.

### **Instrumentos**

Se utilizó dos instrumentos, uno para evaluar el uso de videojuegos y el otro para evaluar las conductas agresivas. (Ver apéndice n.º 1).

### 1) Instrumento: Cuestionario de Agresión (AQ)

Tiene como objetivo medir el nivel de agresividad del sujeto. Este instrumento fue adaptado en Perú por María Matalinares y Juan Yaringaño (2012) en diferentes departamentos de nuestro país. El AQ consta de 29 ítems, con una escala Likert de cinco alternativas (donde 1 equivale a “CV” completamente verdadero para mí, 2 es “BV” bastante verdadero para mí, 3 es “VF” ni verdadero ni falso para mí, 4 es “BF” bastante falso para mí, y 5 equivale a “CF” completamente falso). La prueba consta de 4 dimensiones distribuido en los 29 ítems de la siguiente manera: agresión física (9), agresividad verbal (5), hostilidad (7), e ira (8).

**Ámbito de aplicación:** 10 a 19 años

*Tabla 1. Tabla de afirmaciones del cuestionario de Agresión (AQ)*

<b>Descripción</b>	<b>Alternativa</b>
CF: Completamente Falso para mi	1
BF: Bastante Falso para mi	2
VF: Ni verdadero ni falso para mi	3
BV: Bastante verdadero para mi	4
CV: Completamente verdadero para mi	5

### 2) Instrumento: Uso de videojuegos

Instrumento que recolecta información dicotómica (sí o no) en ocho ítems. Está diseñado para medir el trastorno comúnmente denominado adicción a los videojuegos. Es aplicable a personas mayores de trece años. Debe preguntarse por los últimos doce meses.

**Ámbito de aplicación:** personas mayores de 13 años

### Validez de los instrumentos

La evaluación de la validez del instrumento fue realizada a través del análisis de la validez de contenido.

La validez de contenido fue realizada a través de la técnica por “juicio de expertos”. Fueron consultados 10 jueces a que valoren las características del instrumento (Ver apéndice n. °1) así como la pertinencia, relevancia y claridad de los ítems que constituyen el instrumento de recolección de datos. La mayoría de los jueces seleccionados fueron docentes universitarios con grado de maestría y algunos especialistas en los temas de producción científica y lingüística.

Los resultados de validación para las características del instrumento se muestran en la tabla 1 que evidencia el grado de acuerdo entre los jueces respecto al instrumento; se utilizó el coeficiente de validez de Aiken y el Índice de Validez de Contenido (IVC) para cuantificar dicho grado de acuerdo obteniéndose un valor de 0.82.

*Tabla 2. Valoración de las características del instrumento por juez evaluador*

Criterios	Cantidad de jueces										Coeficientes			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Acuerdo	Desacuerdo	Aiken	Lawshe
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1	1
3	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	2	0.8	0.6
4	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	5	5	0.5	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1	0.9	0.8
6	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6	4	0.6	0.2
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1	1

Los resultados de la valoración sobre la pertinencia, relevancia y claridad de los ítems del instrumento se resumen en las tablas 2, 3 y 4.

Tabla 3. Valoración de la pertinencia de los ítems del instrumento por juez evaluador

IVC=0.925

Pertinencia de los Ítems	Cantidad de jueces										Resultados por ítem		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Acuerdo	Desacuerdo	Aiken
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1	0.9
12	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	4	0.6
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
20	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	2	0.8
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	1	0.9
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
25	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1

Tabla 4. Valoración de la relevancia de los ítems del instrumento por juez evaluador

IVC=0.957

Relevancia de los ítems	Cantidad de jueces										Resultados por ítem		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Acuerdo	Desacuerdo	Aiken
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
12	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	4	0.6
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
20	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	3	0.7
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	1	0.9
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
25	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1	0.9
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1

Tabla 5. Valoración de la claridad de los ítems del instrumento por juez evaluador

IVC=0.921

Claridad de los ítems	Cantidad de jueces										Resultados por ítem		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Acuerdo	Desacuerdo	Aiken
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	1	0.9
6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	2	0.8
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
12	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	3	0.7
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
19	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	2	0.8
20	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	2	0.8
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	1	0.9
22	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	2	0.8
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9
25	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	3	0.7
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1	0.9
28	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0.9

En base de los resultados de los índices de validez de contenido podemos concluir que el instrumento de recolección de datos es válido. Las sugerencias de los jueces (Ver apéndice n°2) permitieron modificar la redacción y estilo de los ítems así como la supresión de algunos de ellos. Los parámetros para valorar la validez de contenido fueron acorde al número de jueces; según esto lo mínimo necesario para una validez de contenido a través de 10 jueces es de 0.62.

#### **2.4. Procedimiento**

Para la recolección de datos se entregaron cuestionarios con preguntas para marcar a los estudiantes del segundo al quinto año de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres. (Ver apéndice n.°1).

Para el tratamiento y análisis de datos se utilizó el programa estadístico SPSS Versión 23. Los resultados se presentaron en tablas de una y doble entrada, de forma numérica y porcentual. Para determinar si existe relación entre variables se hizo uso de la prueba de independencia de criterios “Chi - cuadrado” que mide la relación entre dos variables; considerando que existen evidencias suficientes de significación estadística si la probabilidad de equivocarse es menor al 5 por ciento ( $p < 0.05$ ), así mismo se utilizará la correlación de Pearson para medir el grado de asociación entre las variables consideradas.

#### **2.5. Aspectos éticos en las investigaciones con sujetos humanos**

Se aseguró a los adolescentes participantes del presente estudio, el respeto por los principios éticos que se consideran en toda investigación científica en la que participan sujetos humanos, como son el anonimato y la confidencialidad los cuales resguardan la identidad de los participantes.

Asimismo, se emitió una comunicación escrita formal a los adolescentes participantes, en la que se les explica la seriedad de la investigación y que además su participación es completamente libre y voluntaria.



## CAPÍTULO IV. RESULTADOS

Los resultados para determinar la existencia de alguna relación entre las variables: uso de videojuegos y conducta agresiva se presentan a continuación:

*Tabla 6. Correlación de Pearson*

		TOTAL PVP	TOTAL AQ
TOTAL PVP	Correlación de Pearson	1	<b>0,257**</b>
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	297	297
TOTAL AQ	Correlación de Pearson	<b>0,257**</b>	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	297	297

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral)

En la tabla 5, se aprecia que la correlación entre las variables: uso de videojuegos y conducta agresiva es significativa ya que su valor no es mayor al 0,5, por ende se rechaza la hipótesis nula y a la vez se respalda la hipótesis planteada en la investigación.

*Tabla 7. Correlación de Spearman*

		TOTAL PVP	TOTAL AQ
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	<b>0,207**</b>
	TOTAL PVP Sig. (bilateral)	.	,000
	N	297	297
	Coeficiente de correlación	<b>0,207**</b>	1,000
	TOTAL AQ Sig. (bilateral)	0,000	.
	N	297	297

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 6, se observa que existe una relación altamente significativa positiva entre las variables: uso de videojuegos y conducta agresiva, obteniendo un valor 0,207\*\* (p=,000)

Tabla 8. Total PVP y Total AQ agrupado por Sexo

SEXO		TOTAL AQ (agrupado)					Total	
		MUY BAJO	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO		
Femenino		BAJO	7	55	54	26	4	146
	TOTAL PVP (agrupado)	MEDIO	0	2	5	4	0	11
		ALTO	0	0	1	0	1	2
	Total		7	57	60	30	5	159
Masculino		BAJO	5	30	38	8	1	82
	TOTAL PVP (agrupado)	MEDIO	2	9	19	12	2	44
		ALTO	0	2	3	4	3	12
	Total		7	41	60	24	6	138
Total		BAJO	12	85	92	34	5	228
	TOTAL PVP (agrupado)	MEDIO	2	11	24	16	2	55
		ALTO	0	2	4	4	4	14
	Total		14	98	120	54	11	297

De la tabla anterior se obtuvo que 55 alumnos de sexo femenino tienen un nivel bajo de conducta agresiva y a su vez tienen un nivel bajo de uso de videojuegos. Por el lado de los alumnos de sexo masculino, 38 tienen un nivel medio de conducta agresiva y a su vez tienen un nivel bajo de uso de videojuegos.

Asimismo, se halló que la población estudiantil se encuentra en un nivel medio en cuanto a la variable conducta agresiva. Por otro lado, se encontró que hay un nivel bajo respecto a la variable uso de videojuegos, es decir que la población evaluada arroja indicadores de no afición por el uso de videojuegos.

Los resultados de la aplicación del instrumento AQ que consta de 29 ítems, con una escala Likert de cinco alternativas distribuidas en 4 dimensiones: agresión física, agresividad verbal, hostilidad, e ira, se muestran a continuación:

### Agresión física:

Tabla 9. Control de impulso de golpear

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear	CF	1	109	37%
	BF	2	76	26%
	VF	3	84	28%
	BV	4	20	7%
	CV	5	8	3%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

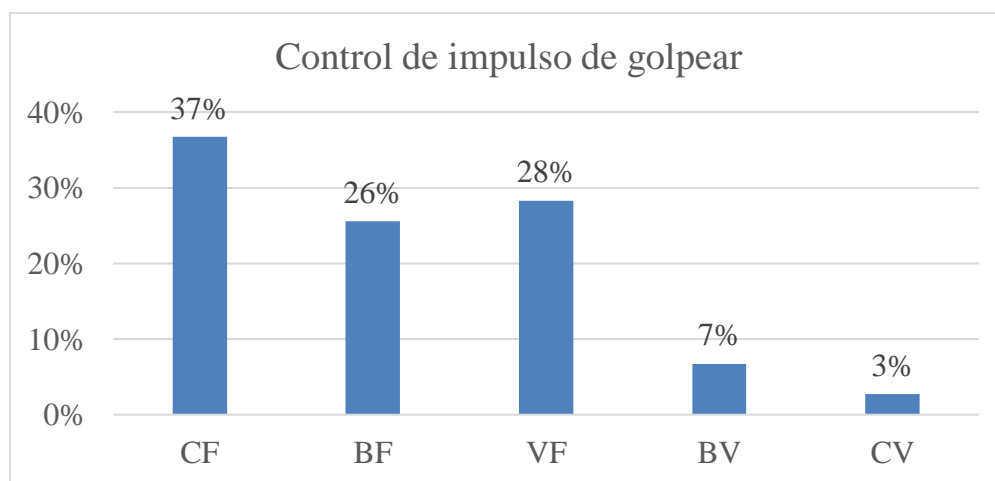


Figura 4. Control de impulso de golpear

De la figura anterior se obtiene que el 37% manifiesta que es completamente falso que no pueden controlar el impulso de golpear, el 28% manifiesta ni verdadero ni falso y el 26% manifiesta que es bastante falso el no poder controlar el impulso de golpear y sólo el 3% manifiesta que si es verdad que no se puede controlar el impulso de golpear.

Tabla 10. Discusión con los amigos por estar en desacuerdo

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos discuto abiertamente con ellos	CF	1	36	12%
	BF	2	58	20%
	VF	3	111	37%
	BV	4	64	22%
	CV	5	28	9%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

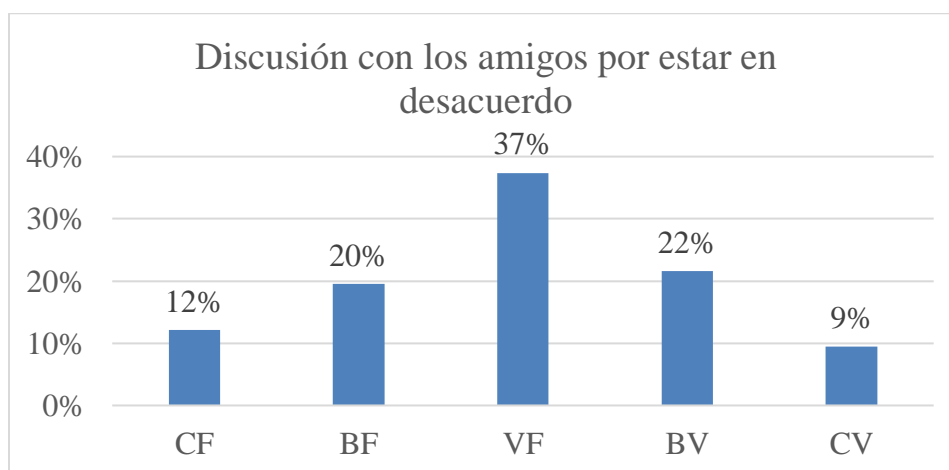


Figura 5. Discusión por desacuerdo con los amigos

De la figura anterior se obtiene que el 37% de los alumnos manifiestan que ni es verdadero ni falso que se lleva una discusión cuando no están de acuerdo con los amigos, el 20% manifiesta que es bastante falso, el 22% que es bastante verdadero, el 12% manifiesta que es completamente falso y el 9% manifiesta que es completamente verdadera la discusión abierta con los amigos.

Tabla 11. Duración del enfado

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida	CF	1	30	10%
	BF	2	47	16%
	VF	3	80	27%
	BV	4	77	26%
	CV	5	63	21%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

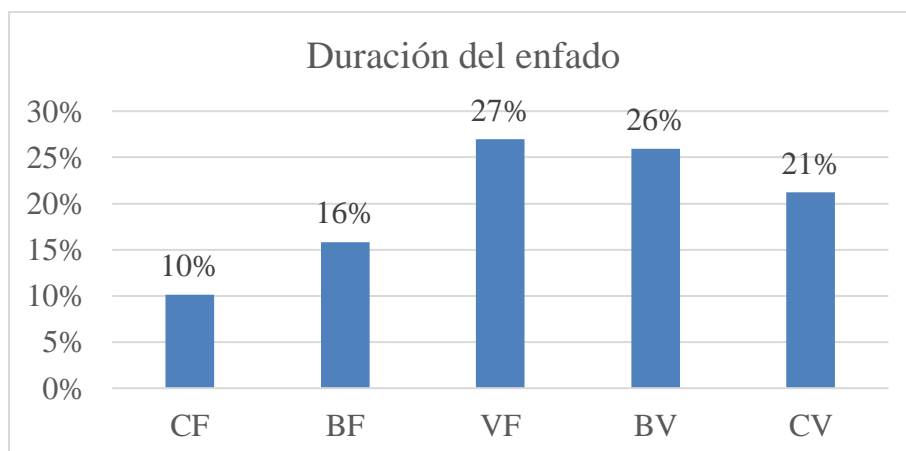


Figura 6. Duración del enfado

De la figura anterior se obtiene que el 27% de los alumnos afirman que no es verdadero ni falso enfadarse rápidamente, el 26% considera que si es bastante verdadero enfadarse, el 21% considera que si es completamente verdadero enfadarse rápidamente y solo el 10% considera que es completamente falso enfadarse rápidamente, pero que enseguida se le pasa.

Tabla 12. Frecuencia de sentimiento de envidia

Descripción	Alternativa	Cantidad	%
De vez en cuando siento mucha envidia por los demás	CF	150	51%
	BF	76	26%
	VF	47	16%
	BV	19	6%
	CV	5	2%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

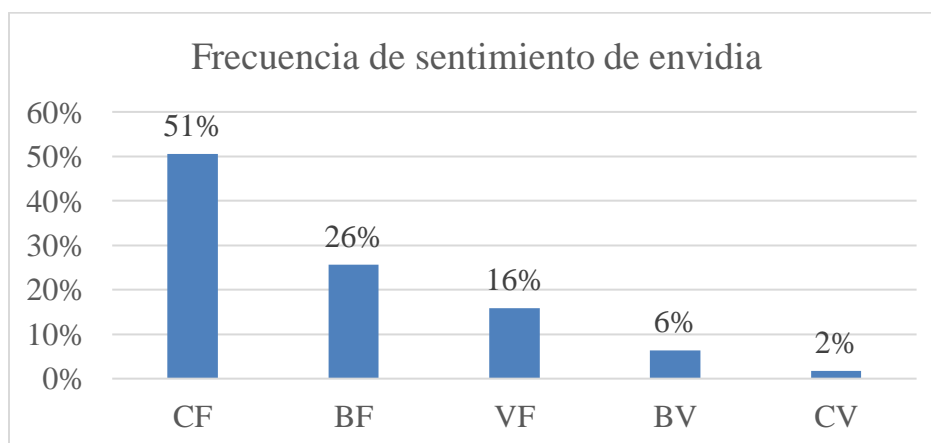
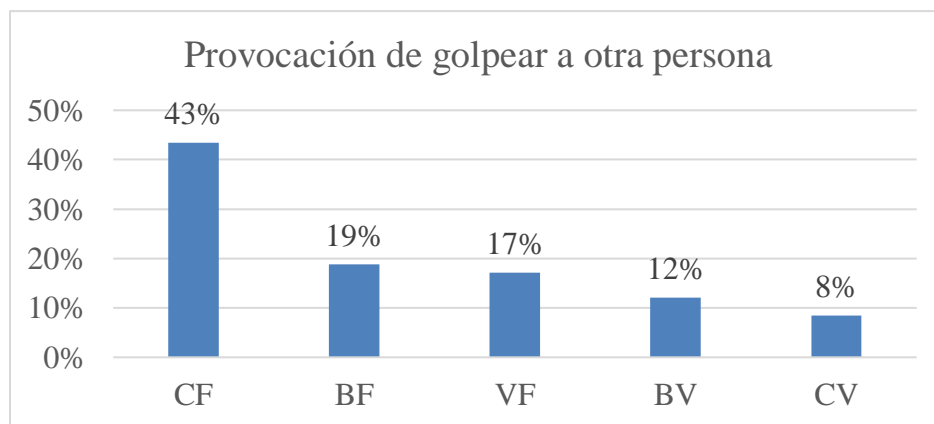


Figura 7. Frecuencia de sentimiento de envidia

De la figura anterior se obtiene que el 51% de los alumnos manifiestan que es completamente falso tener envidia por los demás, el 26% considera bastante falso y sólo el 2% considera completamente verdadero el sentir mucha envidia por los demás.

*Tabla 13. Provocación de golpear a otra persona*

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	CF	1	129	43%
	BF	2	56	19%
	VF	3	51	17%
	BV	4	36	12%
	CV	5	25	8%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	



*Figura 8. Provocación de golpear a otra persona*

De la figura anterior se obtiene que el 43% de los alumnos considera que es completamente falso que si alguna persona provoca, ésta puede golpear a la otra persona, el 19% considera bastante falso, el 17% considera ni falso ni verdadero, el 12% considera bastante verdadero y el 8% considera que si al alumno se le provoca lo suficiente, este puede golpear a la otra persona.

*Tabla 14. No estoy de acuerdo con la opinión de las personas*

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Casi siempre no estoy de acuerdo con las opiniones de la gente.	CF	1	64	22%
	BF	2	76	26%
	VF	3	116	39%
	BV	4	36	12%
	CV	5	5	2%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

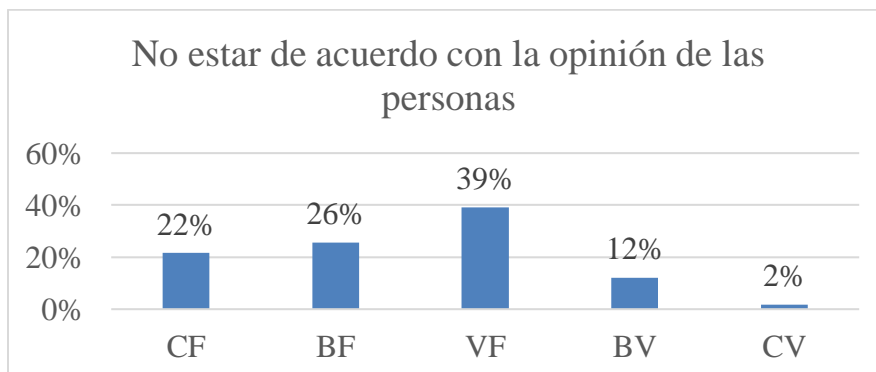


Figura 9. No estar de acuerdo con las opiniones de las personas

De la figura anterior se obtiene que el 39% considera ni verdadero ni falso en no estar de acuerdo con la opinión de los demás, el 26% considera bastante falso, el 22% considera completamente falso y sólo el 25% considera que es completamente verdadero tal actitud.

Tabla 15. Demostración de enfado por frustración

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo	CF	1	37	12%
	BF	2	68	23%
	VF	3	100	34%
	BV	4	68	23%
	CV	5	24	8%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

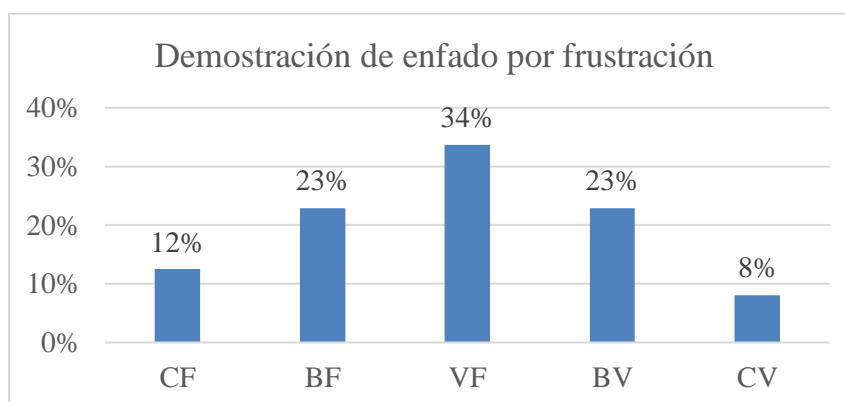


Figura 10. Demostración de enfado por frustración

De la figura anterior se obtiene que el 34% considera que es ni verdadero ni falso la demostración de enfado por frustración, el 23% considera bastante falso, el 12% completamente falso, el 23% considera bastante verdadero y el 8% considera completamente verdadero.

Tabla 16. Sentimiento de trato injusto

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	CF	1	58	20%
	BF	2	51	17%
	VF	3	92	31%
	BV	4	63	21%
	CV	5	33	11%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>	

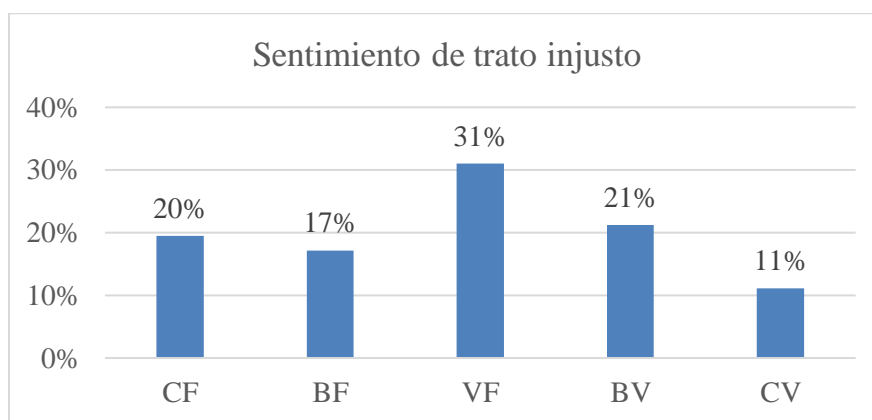


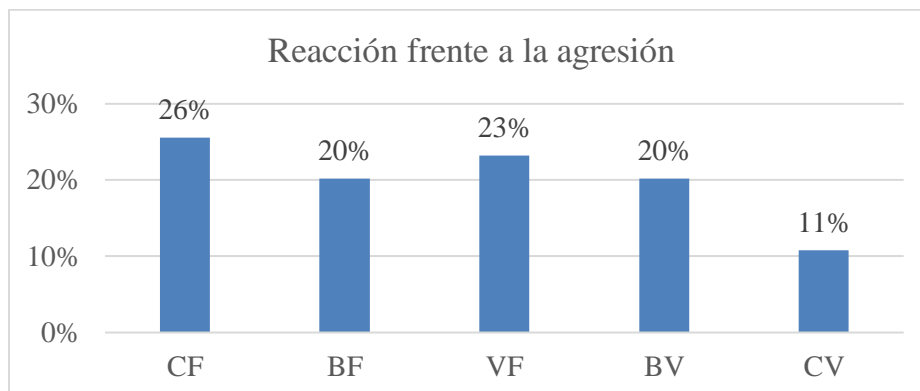
Figura 11. Sentimiento de trato injusto de la vida

De la figura anterior se obtiene que el 31% de los alumnos considera que ni es verdadero ni falso el sentimiento de trato injusto de la vida, el 20% considera que es completamente falso, el 17% considera que es bastante falso, el 21% bastante verdadero y el 11% considera que si es completamente verdadero el sentimiento de trato injusto.

Tabla 17. Reacción frente a la agresión

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	CF	1	76	26%
	BF	2	60	20%
	VF	3	69	23%
	BV	4	60	20%
	CV	5	32	11%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>	





*Figura 12. Reacción frente a la agresión*

De la figura anterior se obtiene que el 26% de los alumnos afirma que es completamente falso la reacción frente a la agresión, el 20% considera bastante falso, el 23% considera ni verdadero ni falso, el 20% considera que es bastante verdadero y solamente el 11% considera completamente verdadero.

### **Agresividad verbal:**

*Tabla 18. Discusión con la pareja por molestia de las personas*

Descripción	Alternativa	Cantidad	%
Cuando la gente me molesta, discuto con ella	CF	40	13%
	BF	70	24%
	VF	108	36%
	BV	63	21%
	CV	16	5%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

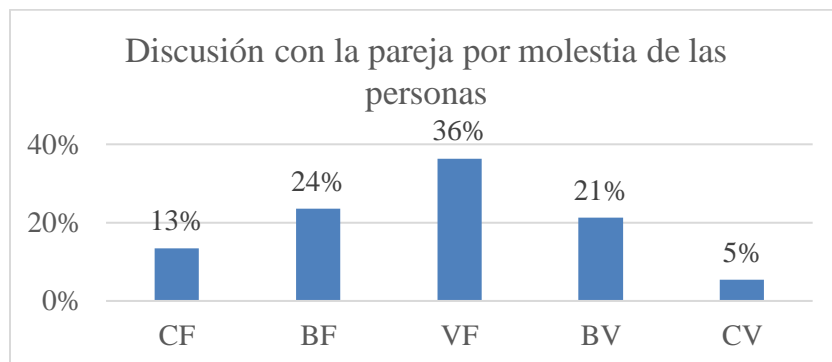


Figura 13. Discusión con la pareja por molestia de las personas

De la figura anterior se obtiene que el 36% considera ni verdadero ni falso la discusión con la pareja por molestia causada por las personas, el 34% considera bastante falso, el 13% considera completamente falso, el 21% considera bastante verdadero y solo el 5% considera completamente verdadero que sucedan discusiones con la pareja.

Tabla 19. Sentimiento de enfado a tal punto de estallar

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
A veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar	CF	1	53	18%
	BF	2	60	20%
	VF	3	77	26%
	BV	4	71	24%
	CV	5	36	12%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

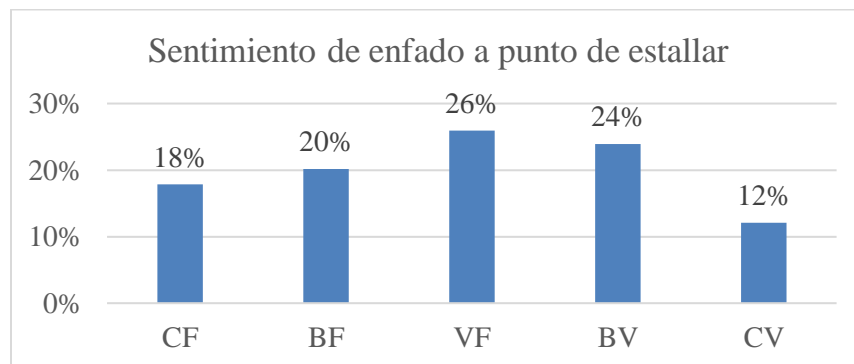


Figura 14. Sentimiento de enfado a tal punto de estallar

De la figura anterior se obtiene que el 26% de los alumnos consideran que es ni verdadero ni falso de tener un sentimiento de enfado a tal punto de estallar, el 20% considera bastante falso, el 185 considera completamente falso, el 24% considera bastante verdadero y el 12% considera que es completamente verdadero.

Tabla 20. Percepción de incapacidad frente a los demás

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Parece que otros son los que consiguen las oportunidades	CF	1	58	20%
	BF	2	59	20%
	VF	3	117	39%
	BV	4	43	14%
	CV	5	20	7%
	<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

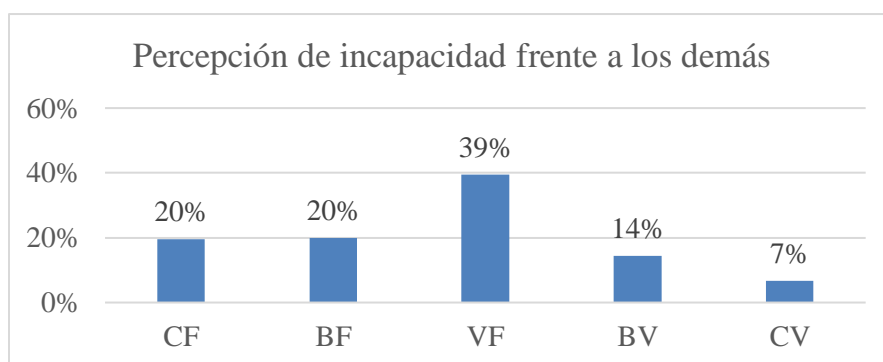


Figura 15. Percepción de incapacidad frente a los demás

De la figura anterior se obtiene que el 39% de los alumnos consideran ni verdadero ni falso la percepción de incapacidades frente a los demás, el 20% considera bastante falso, el 20% considera completamente falso, el 14% considera bastante verdadero y el 7% considera completamente verdadero.

Tabla 21. Frecuencia de participación en peleas ajenas

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Frecuentemente participo en las peleas que no las origino	CF	1	149	50%
	BF	2	74	25%
	VF	3	49	16%
	BV	4	23	8%
	CV	5	2	1%
	<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

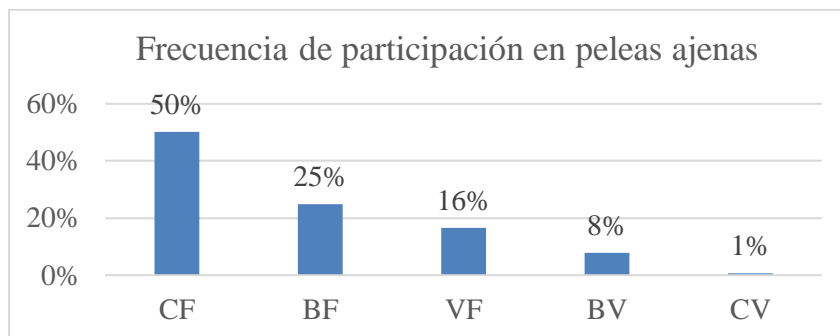


Figura 16. Frecuencia de participación en peleas ajenas

De la figura anterior se obtiene que el 50% de los alumnos considera que es completamente falso la participación en peleas ajenas, el 25% considera que es bastante falso, el 16% considera que ni es falso ni verdadero, el 8% considera bastante verdadero y el 15 solamente considera que es completamente verdadero tal acción.

Tabla 22. Discusión con las personas cuando no están de acuerdo

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella	CF	1	81	27%
	BF	2	94	32%
	VF	3	88	30%
	BV	4	30	10%
	CV	5	4	1%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

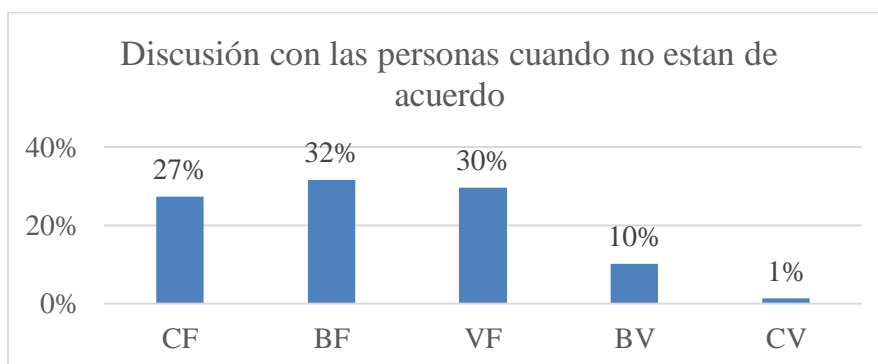


Figura 17. Discusión con las personas cuando no están de acuerdo

De la figura anterior se obtiene que el 32% de los alumnos considera que es bastante falso que incurren en discusión cuando no están de acuerdo con ellos, el 27% considera completamente falso, el 30% considera ni falso ni verdadero, el 10% considera bastante verdadero y el 1% considera completamente verdadero.

## Hostilidad:

Tabla 23. Personalidad apacible

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Soy una persona apacible	CF	1	55	19%
	BF	2	85	29%
	VF	3	119	40%
	BV	4	26	9%
	CV	5	12	4%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

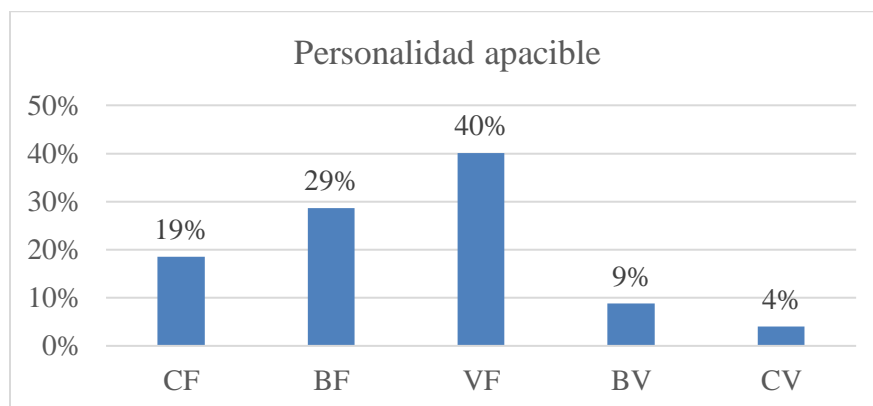


Figura 18. Personalidad apacible

De la figura anterior se obtiene que el 40% de los alumnos considera ni verdadero ni falso que son personas apacibles, el 29% considera bastante falso, el 19% considera completamente falso, el 9% considera bastante verdadero y el 4% considera que es completamente verdadero.

Tabla 24. Sentimiento de resentimiento

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Me pregunto por qué me siento resentido por algunas cosas	CF	1	30	10%
	BF	2	51	17%
	VF	3	88	30%
	BV	4	92	31%
	CV	5	36	12%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

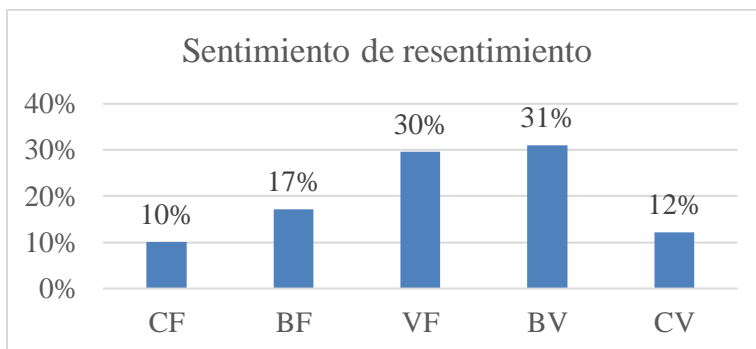


Figura 19. Sentimiento de resentimiento

De la figura anterior se obtiene que el 31% de los alumnos consideran bastante verdadero que se sienten resentidos por algunas cosas, el 30% considera ni verdadero ni falso, el 17% considera bastante falso, el 10% considera completamente falso y el 12% considera completamente verdadero.

Tabla 25. Hacer respetar los derechos mediante la violencia

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	CF	1	60	20%
	BF	2	50	17%
	VF	3	109	37%
	BV	4	44	15%
	CV	5	34	11%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

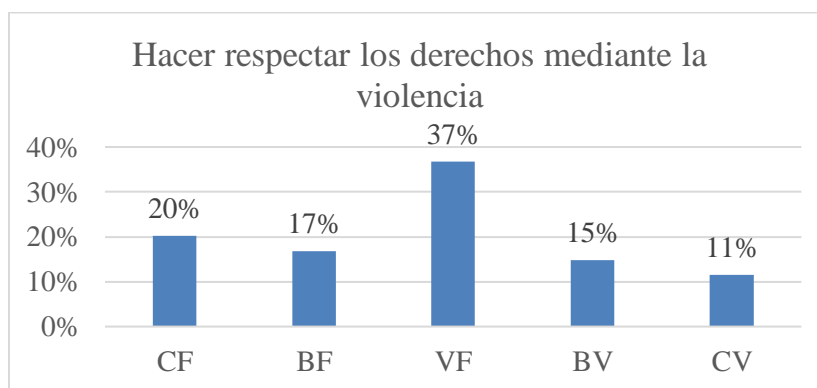


Figura 20. Hacer respetar los derechos mediante la violencia

De la figura anterior se obtiene que el 37% considera que es ni verdadero ni falso que hacen respetar sus derechos mediante la violencia, el 20% considera completamente falso, el 17% considera bastante falso, el 15% considera bastante verdadero y el 11% considera completamente verdadero.

Tabla 26. Persona que discute mucho

Descripción	Alternativa	Cantidad	%
Mis amigos dicen que discuto mucho.	CF	107	36%
	BF	25	8%
	VF	128	43%
	BV	27	9%
	CV	10	3%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>

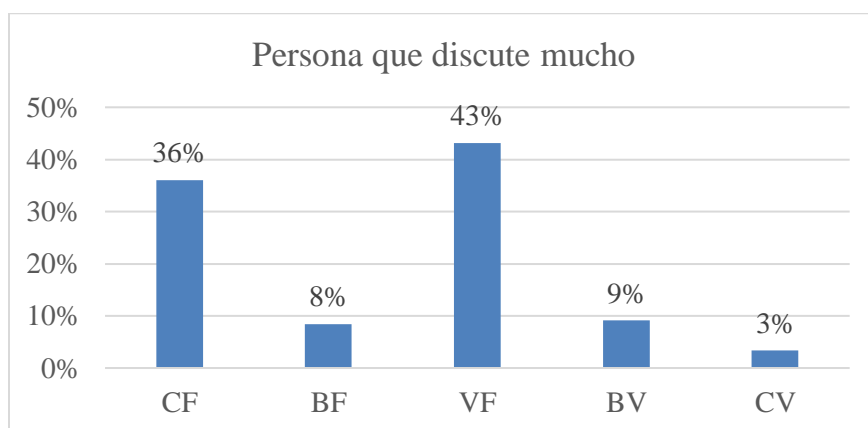


Figura 21. Persona que discute mucho

De la figura anterior se obtiene que el 36% de los alumnos considera que es completamente falso que son personas que discuten mucho, el 8% considera bastante falso, el 43% considera ni verdadero ni falso, el 9% considera bastante verdadero y el 3% considera que es completamente verdadero.

Tabla 27. Personalidad impulsiva

Descripción	Alternativa	Cantidad	%
Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	CF	129	43%
	BF	70	24%
	VF	53	18%
	BV	29	10%
	CV	16	5%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>

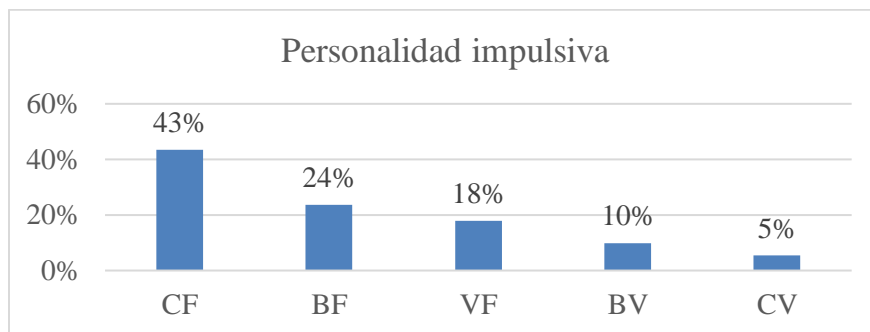


Figura 22. Personalidad impulsiva

De la figura anterior se obtiene que el 43% de los alumnos considera que es completamente falso que es una persona impulsiva, el 24% considera bastante falso, el 18% considera ni verdadero ni falso, el 10% considera bastante verdadero y el 5% considera que es completamente verdadero.

Tabla 28. Conocimiento de críticas

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Sé que mis amigos me critican a mis espaldas	CF	1	78	26%
	BF	2	69	23%
	VF	3	106	36%
	BV	4	31	10%
	CV	5	13	4%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

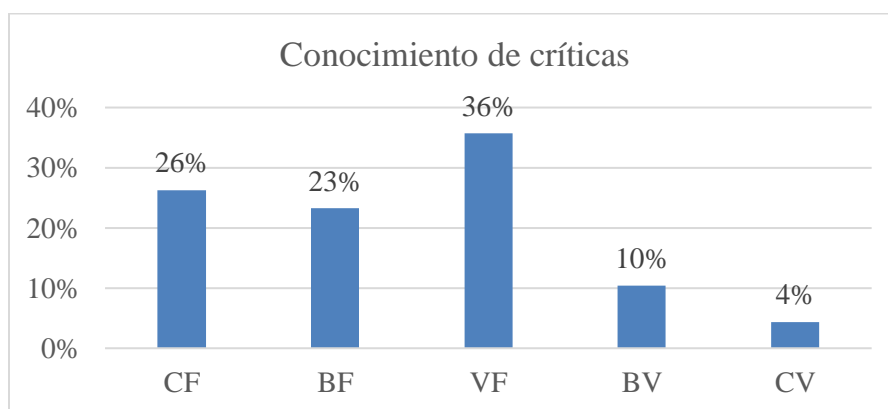


Figura 23. Conocimiento de críticas

De la figura anterior se obtiene que el 32% de los alumnos considera que es completamente falso que los amigos critican a sus espaldas, el 23% considera bastante falso, el 36% considera ni verdadero ni falso, el 10% considera bastante verdadero y el 4% considera que es completamente verdadero.



Tabla 29. Provocación para la pelea

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos	CF	1	134	45%
	BF	2	70	24%
	VF	3	52	18%
	BV	4	30	10%
	CV	5	11	4%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

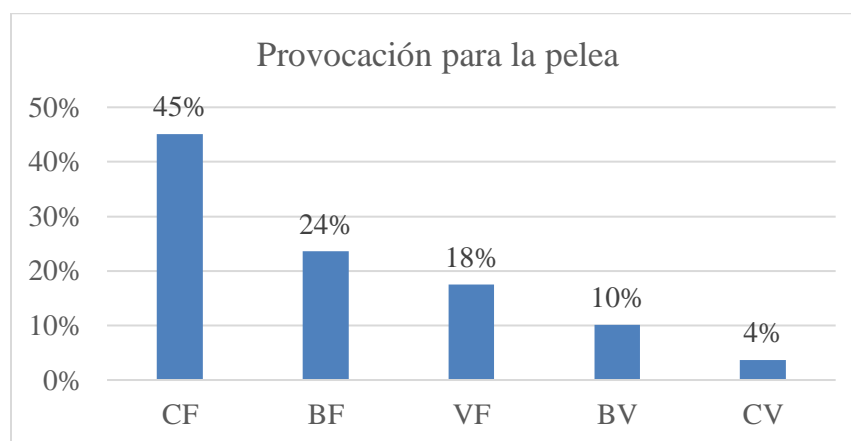


Figura 24. Provocación para la pelea

De la figura anterior se obtiene que el 45% de los alumnos considera que es completamente falso que la gente incita a tal punto de llegar a la pelea, el 24% considera bastante falso, el 18% considera ni verdadero ni falso, el 10% considera bastante verdadero y el 4% considera que es completamente verdadero.

### Ira:

Tabla 30. Furioso sin ninguna razón

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
De vez en cuando me pongo muy furioso sin ninguna razón.	CF	1	130	44%
	BF	2	76	26%
	VF	3	46	15%
	BV	4	30	10%
	CV	5	15	5%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

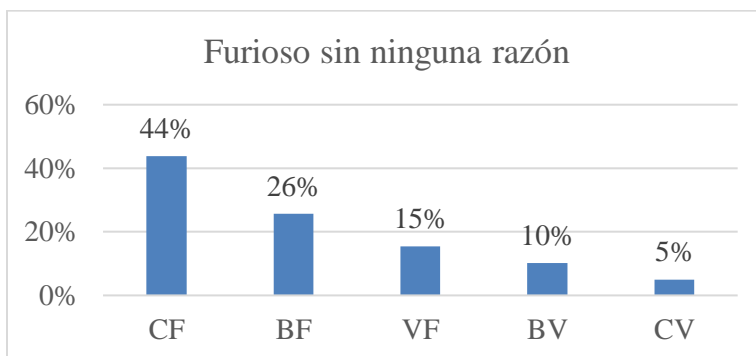


Figura 25. Furioso sin ninguna razón

De la figura anterior se obtiene que el 44% de los alumnos considera que es completamente falso que se pone muy furioso sin ninguna razón, el 26% considera bastante falso, el 15% considera ni verdadero ni falso, el 10% considera bastante verdadero y el 5% considera que es completamente verdadero.

Tabla 31. Desconfianza de las personas ajenas

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Desconfió de desconocidos demasiado amigables.	CF	1	37	12%
	BF	2	48	16%
	VF	3	96	32%
	BV	4	64	22%
	CV	5	52	18%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

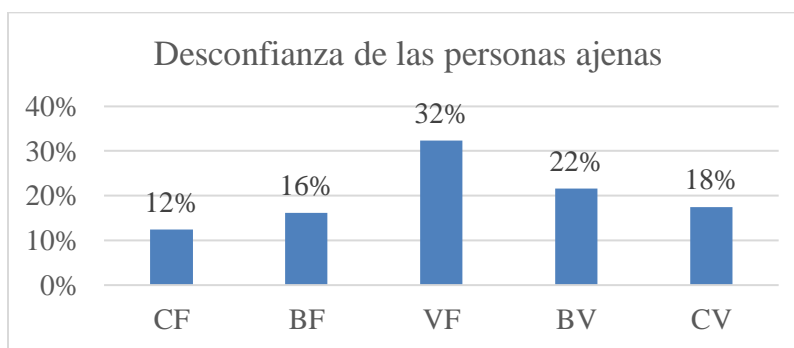


Figura 26. Desconfianza de las personas ajenas

De la figura anterior se obtiene que el 12% de los alumnos considera que es completamente falso que desconfía de las personas ajenas, el 16% considera bastante falso, el 32% considera ni verdadero ni falso, el 22% considera bastante verdadero y el 18% considera que es completamente verdadero.

Tabla 32. Incapacidad de encontrar una buena razón para pegar a otra persona

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona	CF	1	45	15%
	BF	2	41	14%
	VF	3	62	21%
	BV	4	51	17%
	CV	5	98	33%
	<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

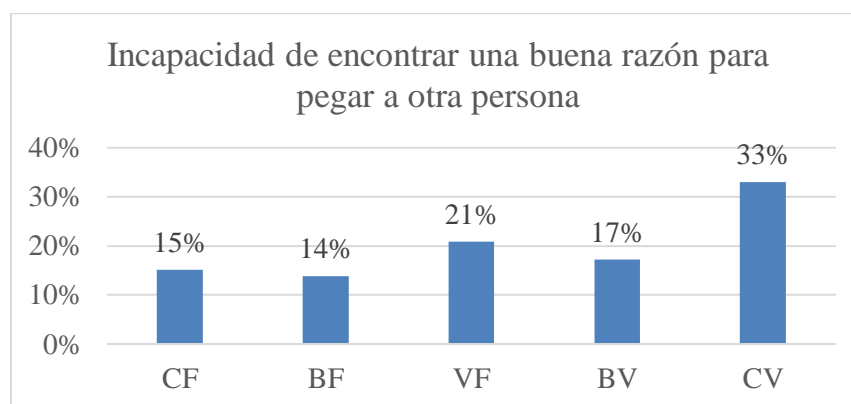


Figura 27. Incapacidad de encontrar una buena razón para pegar a otra persona

De la figura anterior se obtiene que el 15% de los alumnos considera que es completamente falso que tiene la incapacidad de encontrar una buena razón para pegar a otra persona, el 14% considera bastante falso, el 21% considera ni verdadero ni falso, el 17% considera bastante verdadero y el 33% considera que es completamente verdadero.

Tabla 33. Dificultad de encontrar el genio

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Tengo dificultades para controlar mi genio.	CF	1	61	21%
	BF	2	70	24%
	VF	3	96	32%
	BV	4	52	18%
	CV	5	18	6%
	<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

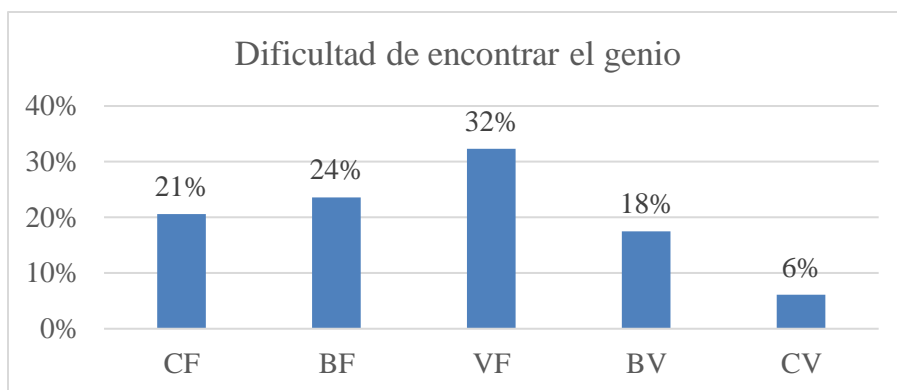


Figura 28. Dificultad de encontrar el genio

De la figura anterior se obtiene que el 21% de los alumnos considera que es completamente falso que tiene dificultad para controlar el genio, el 24% considera bastante falso, el 32% considera ni verdadero ni falso, el 18% considera bastante verdadero y el 6% considera que es completamente verdadero.

Tabla 34. Sentimiento de burla de las personas

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	CF	1	58	20%
	BF	2	70	24%
	VF	3	92	31%
	BV	4	53	18%
	CV	5	24	8%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	

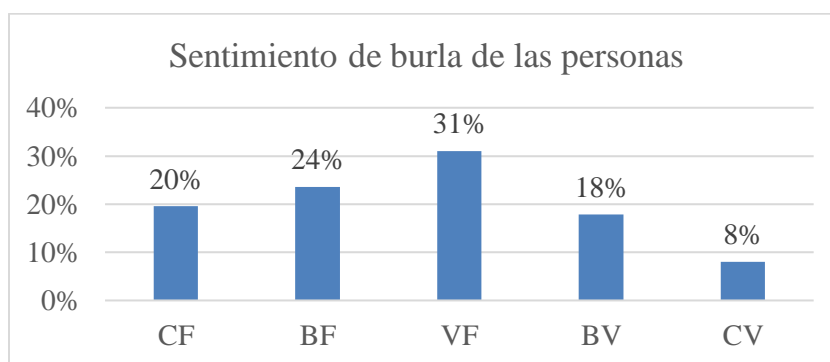
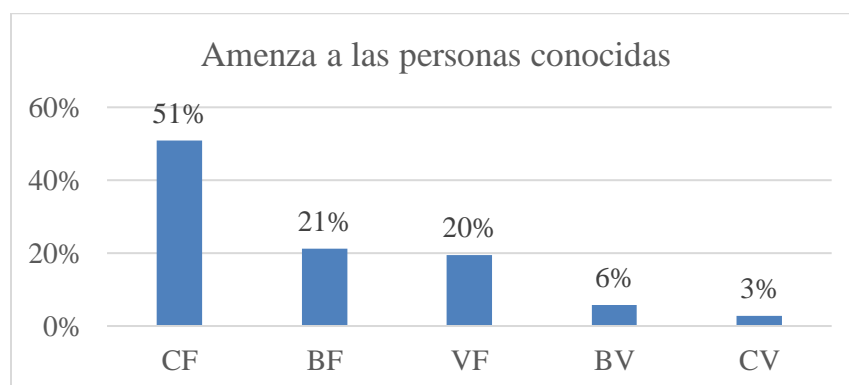


Figura 29. Sentimiento de burla de las personas

De la figura anterior se obtiene que el 20% de los alumnos considera que es completamente falso el sentimiento de burla a sus espaldas, el 24% considera bastante falso, el 31% considera ni verdadero ni falso, el 18% considera bastante verdadero y el 8% considera que es completamente verdadero.

*Tabla 35. Amenaza a las personas conocidas*

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
He amenazado a la gente que conozco.	CF	1	151	51%
	BF	2	63	21%
	VF	3	58	20%
	BV	4	17	6%
	CV	5	8	3%
	<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

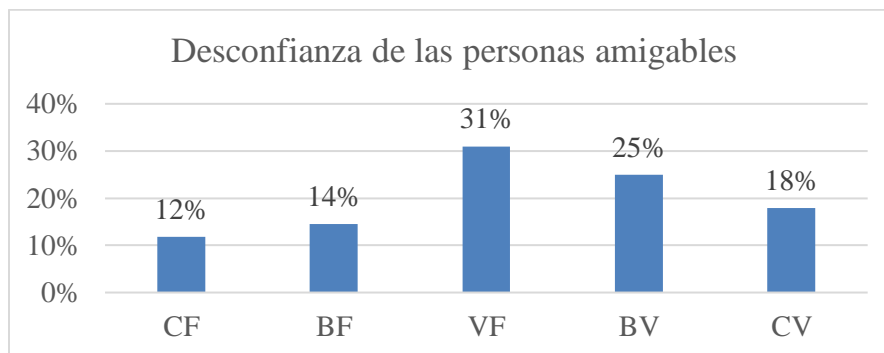


*Figura 30. Amenaza a las personas conocidas*

De la figura anterior se obtiene que el 51% de los alumnos considera que es completamente falso amenaza a personas conocidas, el 21% considera bastante falso, el 20% considera ni verdadero ni falso, el 6% considera bastante verdadero y el 3% considera que es completamente verdadero.

*Tabla 36. Desconfianza de las personas amigables*

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.	CF	1	35	12%
	BF	2	43	14%
	VF	3	92	31%
	BV	4	74	25%
	CV	5	53	18%
	<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

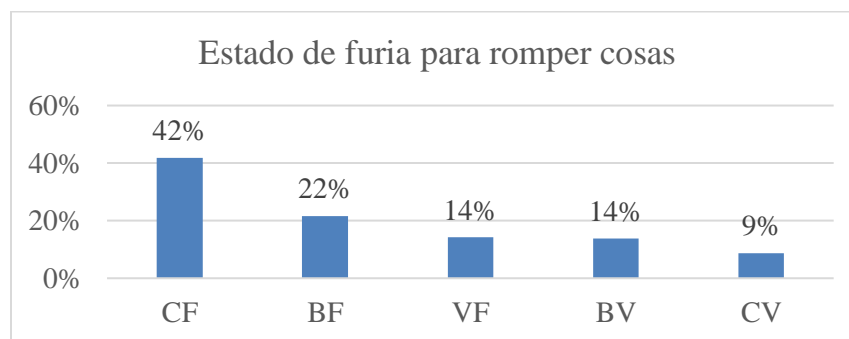


*Figura 31. Desconfianza de las personas amigables*

De la figura anterior se obtiene que el 12% de los alumnos considera que es completamente falso que desconfía de las personas amigables, el 14% considera bastante falso, el 31% considera ni verdadero ni falso, el 25% considera bastante verdadero y el 18% considera que es completamente verdadero.

*Tabla 37. Estado de furia para romper cosas*

Descripción	Alternativa	Cantidad	%	
He llegado a estar tan furiosa que rompía cosas.	CF	1	124	42%
	BF	2	64	22%
	VF	3	42	14%
	BV	4	41	14%
	CV	5	26	9%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>	



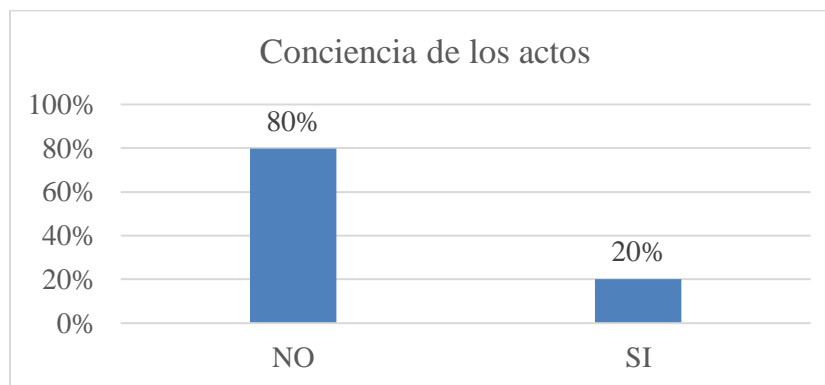
*Figura 32. Estado de furia para romper cosas*

De la figura anterior se obtiene que el 42% de los alumnos considera que es completamente falso que ha llegado a un estado de furia para romper las cosas, el 22% considera bastante falso, el 14% considera ni verdadero ni falso, el 14% considera bastante verdadero y el 9% considera que es completamente verdadero.

Los resultados de la aplicación del instrumento PVP que recolecta información dicotómica (sí o no) en ocho ítems, se muestran a continuación:

*Tabla 38. Conciencia de los actos*

<b>Descripción</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Cuando no estás jugando videojuegos ¿Piensas acerca de ello?	NO	237	80%
	SI	60	20%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>

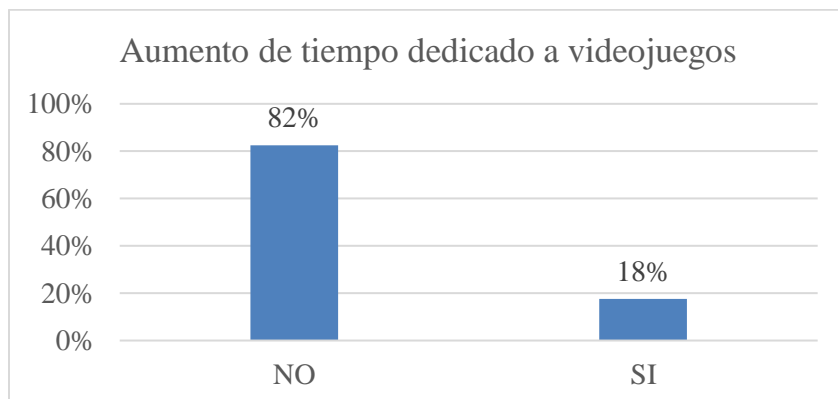


*Figura 33. Conciencia de los actos*

De la figura anterior se obtiene que a la 80% de los alumnos no piensan acerca de los videojuegos cuando no se encuentran jugando. Mientras que el 20% sí piensan en ello cuando no están jugando.

*Tabla 39. Aumento de tiempo dedicado a los videojuegos*

<b>Descripción</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
¿La cantidad de tiempo que ocupas en los videojuegos ha ido aumentando?	NO	245	82%
	SI	52	18%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>

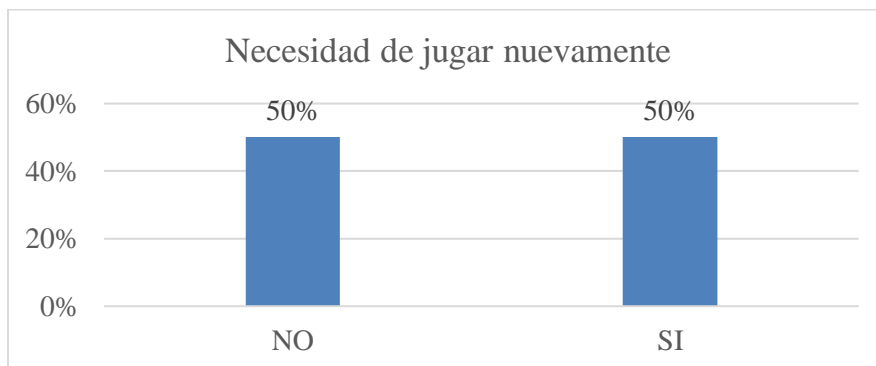


*Figura 34. Aumento de tiempo dedicado a los videojuegos*

De la figura anterior se obtiene que el 82% de los alumnos indican que el tiempo dedicado a los videojuegos no ha ido aumentando. Mientras que el 18% consideran que sí ha ido en aumento.

*Tabla 40. Necesidad de jugar nuevamente*

Descripción	Alternativa	Cantidad	%
¿Cuándo pierdes un video juego o no obtienes el resultado deseado necesitas jugar nuevamente para alcanzar tu meta?	NO	149	50%
	SI	148	50%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>



*Figura 35. Necesidad de jugar nuevamente*

De la figura anterior se obtiene que el 50% de los alumnos no tienen la necesidad de jugar nuevamente videojuegos para alcanzar su meta. Asimismo, el otro 50% consideran que sí.



Tabla 41. Estado de mal humor cuando no puede jugar videojuegos

Descripción	Alternativa	Cantidad	%
¿Cuándo no puedes jugar videojuegos te pones de mal humor o andas de mal genio?	NO	270	91%
	SI	24	8%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>99%</b>

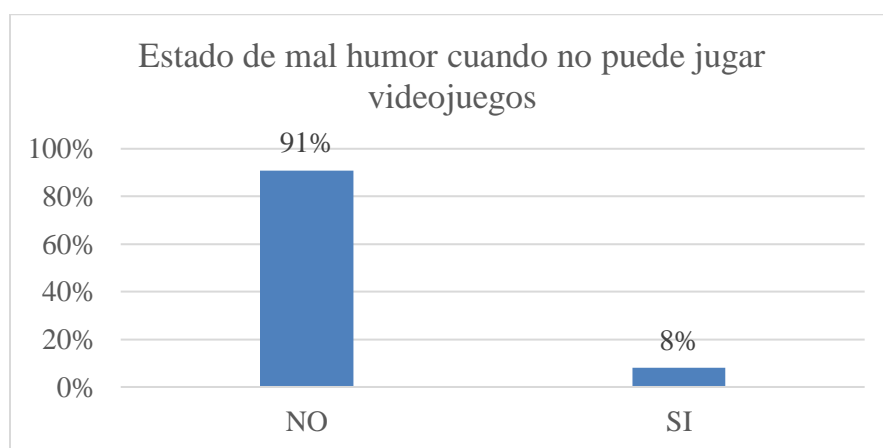
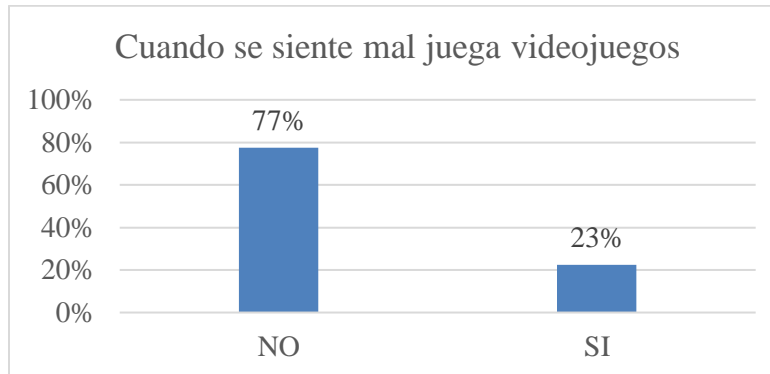


Figura 36. Estado de mal humor cuando no puede jugar videojuegos

De la figura anterior se obtiene que el 91% de los alumnos indican que no tienen estado de mal humor cuando no pueden jugar videojuegos. Mientras que el 8% consideran que sí.

Tabla 42. Cuando se siente mal juega videojuegos

Descripción	Alternativa	Cantidad	%
¿Cuándo te sientes mal juegas videojuegos?	NO	230	77%
	SI	67	23%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>

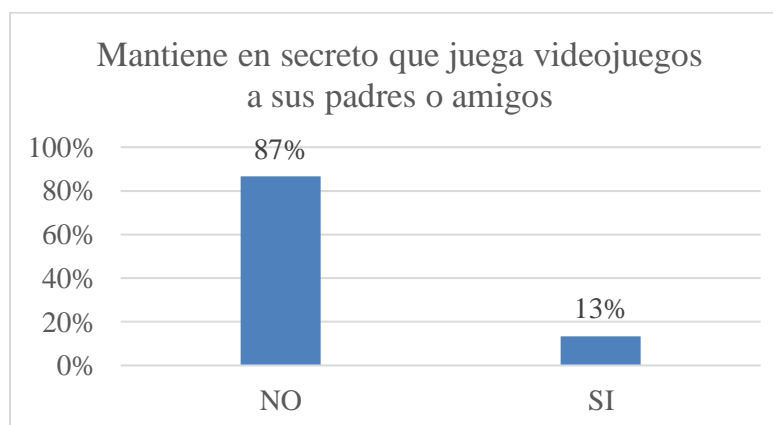


*Figura 37. Cuando se siente mal juega videojuegos*

De la figura anterior se obtiene que el 77% de los alumnos indican que no juegan videojuegos cuando se sienten mal. Mientras que el 23% indican que sí.

*Tabla 43. Mantiene en secreto que juega videojuegos a sus padres o amigos*

Descripción	Alternativa	Cantidad	%
¿A veces escondes o mantienes en secreto que has jugado videojuegos a tus padres o amigos o le cuentas que lo has hecho en menor cantidad?	NO	257	87%
	SI	40	13%
<b>Total:</b>		<b>297</b>	<b>100%</b>

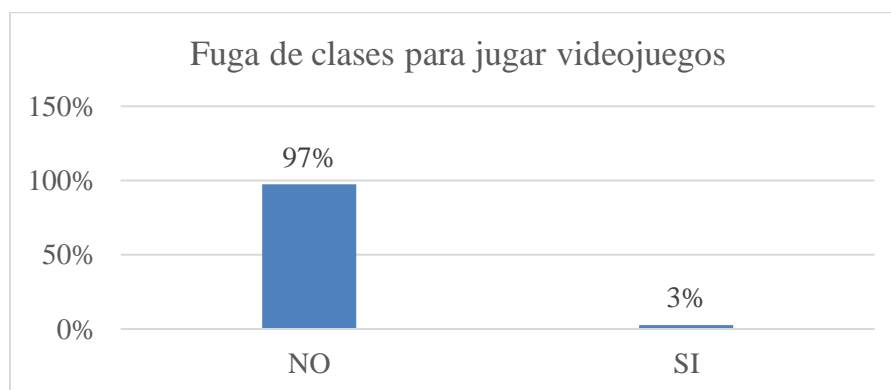


*Figura 38. Mantiene en secreto que juega videojuegos a sus padres o amigos*

De la figura anterior se obtiene que el 87% de los alumnos no mantienen en secreto que juegan videojuegos a sus padres o amigos. Mientras que el 13% indican que sí.

*Tabla 44. Fuga de clases para jugar videojuegos*

<b>Descripción</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
¿Para jugar videojuegos te has escapado de clases, de algún trabajo o has tenido discusiones o peleas con alguien?	NO	289	97%
	SI	8	3%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>

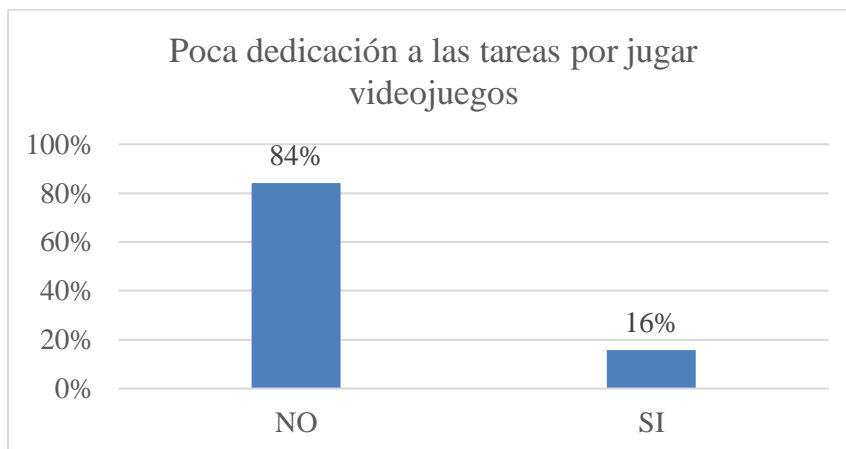


*Figura 39. Fuga de clases para jugar videojuegos*

De la figura anterior se obtiene que el 97% de los alumnos indican que no fugan de clases para jugar videojuegos. Mientras que el 3% indican que sí.

*Tabla 45. Poca dedicación a las tareas por jugar videojuegos*

<b>Descripción</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Debido a los videojuegos ¿Has disminuido el tiempo que dedicas a tus tareas, has dejado de comer o has pasado menos tiempo con tu familia o amigos?	NO	250	84%
	SI	47	16%
	<b>Total:</b>	<b>297</b>	<b>100%</b>



*Figura 40. Poca dedicación a las tareas por jugar videojuegos*

De la figura anterior se obtiene que el 84% de los alumnos indican que no es verdad que debido a los videojuegos le dedican menos tiempo a las tareas. Mientras que el 16% indican que sí.

## CAPÍTULO V. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 5.1 Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en estudiantes del sexo femenino y masculino, del segundo al quinto grado de nivel secundario de una Institución Educativa Fe y Alegría del distrito San Martín de Porres – Lima, se encontró que existe relación directa entre ambas variables.

Con respecto a la agresión física el 7% considera bastante verdadero que no puede controlar el impulso de golpear y el 3% completamente verdadero, figura 4. Asimismo, el 12% considera bastante verdadero que siente provocación de golpear a otra persona y el 8% considera completamente verdadero, figura 8. El 3% considera que se ha escapado de clases, de algún trabajo o ha tenido peleas con alguien para jugar videojuegos, figura 39. Estos resultados demuestran que existe una relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas y se pueden corroborar con la investigación realizada por Verheijen Geert y Burk William (2017) quienes determinaron que el efecto de la exposición de los adolescentes varones a juegos con contenido violento luego de 1 año, incurre positivamente a la agresión física de su mejor amigo.

Con respecto a la agresión verbal el 21% considera bastante verdadero incurrir en discusión por molestia de las personas y el 5% completamente verdadero, figura 13. Mientras que el 23% de los adolescentes juega videojuegos cuando se siente mal, figura 37. Estos resultados afirman la investigación realizada por Quispe (2016) quien determinó que el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes, encontrándose que el 28.3% presentan agresiones verbales con sus compañeros durante el uso de videojuegos violentos. Asimismo, afirma la investigación realizada por Martínez, Bohorodzaner y Kampfner (2010)

donde se encontró un mayor porcentaje de jóvenes con violencia alta (18.2%) en aquellos que mencionaron utilizar videojuegos que contienen violencia verbal.

Con respecto a la ira, el 18% considera bastante verdadero la dificultad de controlar el genio y 6% completamente verdadero, figura 28. Mientras que el 8% de los adolescentes se pone de mal genio o de mal humor cuando no puede jugar videojuegos, figura 36.

Con estos resultados hemos podido determinar que las conductas agresivas: física, verbal y ira se relacionan de alguna forma con el uso videojuegos. El uso excesivo de videojuegos altera el normal comportamiento del adolescente en su proceso de desarrollo cognitivo, emocional y afectivo.

## 5.2 Conclusiones

- Existe relación directa con un nivel de significancia baja entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres.
- Se evidenció que existe relación directa con significancia baja con respecto a la agresión física y el uso de videojuegos. Sólo el 7% de adolescentes considera bastante verdadero que no puede controlar el impulso de golpear y que el 12% considera bastante verdadero que siente provocación de golpear a otra persona. Mientras que el 97% no considera que ha tenido peleas con alguien para jugar videojuegos. Estos resultados afirman la hipótesis planteada.
- Se evidenció que existe relación directa con significancia baja con respecto a la agresión verbal y el uso de videojuegos. El 21% de adolescentes considera bastante verdadero incurrir en discusión por molestia de las personas. Mientras que el 23% de los adolescentes juega videojuegos cuando se siente mal. Estos resultados también afirman la hipótesis planteada.
- Por último, se corroboró que existe relación directa con significancia baja con respecto a la ira y el uso de videojuegos. El 18% de adolescentes considera bastante verdadero la dificultad de controlar el genio. Mientras que el 8% de los adolescentes se pone de mal genio o de mal humor cuando no puede jugar videojuegos.

## SUGERENCIAS

- Se debe instruir a los padres de familia ya sea con talleres o charlas en relación al uso de videojuegos y las consecuencias adversas que conllevan su uso excesivo en el normal comportamiento de los adolescentes en su proceso de desarrollo cognitivo, emocional y afectivo.
- Se sugiere realizar charlas informativas a los adolescentes sobre las consecuencias del uso de los videojuegos que pueden dar como resultado conductas agresivas, tales como la agresión verbal o física.
- Se debe fomentar la formación de grupos de apoyo en las escuelas para identificar problemas de agresión relacionado con el uso de videojuegos.



## REFERENCIAS

American Academic of Pediatrics. (2001). *Media Violence. Pediatrics*, 108(5). (pp. 1222-1226).

Anderson, C. y Bushman, B. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, psychological arousal, and prosocial behavior: a metaanalytic review of the scientific literature. Psychological Science*. 12. (pp. 353-359).

Anderson, C. y Ford, C. (1986). *Affect of the game player: Short-term effects on highly and mildly aggressive video games. Personality and Social Psychology Bulletin*, 2(4) (pp. 390-402).

Bandura, A. (1973). *Aggression: a social learning analysis*. New York: Editorial Prentice Hall.

Belli, S. y López, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Recuperado de [http://www.academia.edu/214747/Breve\\_historia\\_de\\_los\\_videojuegos](http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos)

Berkowitz, L. (1996). *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Bilbao: DDB.

Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.

Casas, J. y Ceñal, J. (2005). *Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. Pediatría Integral*. 9(1), (pp. 20-24).

Dickmeis A. y Roe K. (2019). *Los videojuegos como predictores de agresión física entre adolescentes*. Recuperado de <https://doi.org/10.1515/commun-2018-2011>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. 5. México: Editorial McGraw Hill.

Kassinove, H. y Suckhodolsky, D. (1995). *Anger disorders: basic science and practice issues. Issues in Comprehensive Pediatric Nursing*. 18. (pp. 173 – 205).

Martínez P., Bohorodzaner S. y Kampfner E. (2010). *Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos*. 5(3). (pp. 199-206).

Matalinares, M. (2013). *Adicción a Internet y Agresión en estudiantes de colegios de Perú*. 16(1). (pp. 75 – 93).

Myers, D. (2000). *Psicología Social*. 6. México: Editorial MC Graw Hill.

Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y Agresividad*. Madrid.

Lagache, D. (1960). *El psicoanálisis y la estructura de la personalidad*.

Papalia E, Wendkos S. y Duskin R. (2010). *Desarrollo humano*. 11. (pp. 2-17). México: Editorial MC Graw Hill.

Penado, M. (2012). *Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: Efecto de los factores individuales y socio-contextuales*. Madrid.

Pinzón, N. (2011). *Actividad Física en Adolescentes y s relación con agresividad, impulsividad, internet y videojuegos*. 5(1). (pp. 9-23).

Quijano, S. y Rios, F. (2015). *Agresividad en Adolescentes de educación secundaria de la institución educativa nacional La Victoria – Chiclayo*. (pp. 3).

Quispe, M (2016). *El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la I.E. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca - San Roman.* (pp. 10).

Rice, P (2000). *Adolescencia Desarrollo, relaciones y cultura.* 9. Editorial Prentice Hall.

Van Rillaer, J (1978) *Agresividad Humana.* Madrid: Editorial La Rillaer Herder.

VERHEIJEN G, Burk, W. (2017). *Efectos longitudinales de la exposición a videojuegos violentos sobre el comportamiento agresivo en los compañeros de amistad adolescente.* Recuperado de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/ab.21748>

## APÉNDICES

### APÉNDICE n.º 1

## DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): .....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de licenciatura en Psicología de la UPN, en la sede Los Olivos, promoción 2012 - 2, aula 505, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Licenciada.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: Adaptación del Cuestionario de Conductas Agresivas (A-Q) y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
D.N.I

## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### **Variable: Agresión**

Buss considera la conducta agresiva como una “respuesta que proporciona estímulos dañinos a otro organismo” (Buss, 1961).

### **Dimensiones de la variable:**

#### **Dimensión 1: Agresividad.**

Es una disposición relativamente persistente a ser agresivo en diversas situaciones. Por tanto, hace referencia a una variable interviniente que indica la actitud o inclinación que siente una persona o un colectivo humano a realizar un acto agresivo. En este sentido, puede también hablarse de potencial agresivo. La agresividad suele ser concebida como una respuesta adaptativa que forma parte de las estrategias de afrontamiento de los seres humanos a las amenazas externas. Esta se presenta como agresividad física y agresividad verbal.

#### **Dimensión 2: Hostilidad.**

Se refiere a la evaluación negativa acerca de las personas y las cosas (Buss, 1961), a menudo acompañada de un claro deseo de hacerles daño o agredirlos (Kaufmann, 1970). Esta actitud negativa hacia una o más personas se refleja en un juicio desfavorable de ella o ellas (Berkowitz, 1996). Tal y como este autor afirma, se expresa hostilidad cuando decimos que alguien nos disgusta, especialmente si deseamos el mal para esta persona. Un individuo hostil es alguien que normalmente hace evaluaciones negativas de y hacia los demás, mostrando desprecio o disgusto global por muchas personas (Spielberger, Jacobs, Rusell y Crane, 1983).

La hostilidad implica una actitud de resentimiento que incluye respuestas tanto verbales como motoras. Plutchik (1980) la consideró como una actitud que mezcla la ira y disgusto, y se ve acompañada de sentimientos tales como indignación, desprecio y resentimiento hacia los demás. Precisamente, estos sentimientos (resentimiento, indignación y animosidad) configuran la hostilidad como una actitud de la naturaleza humana, en general, que en ocasiones puede llegar incluso al rencor y a la violencia. La hostilidad conlleva creencias negativas acerca de otras personas, así como la atribución general de que el comportamiento de los demás es agresivo o amenazador. La “atribución hostil” hace referencia precisamente a la percepción de otras personas como amenazantes y agresivas (Fernández-Abascal, 1998).

### **Dimensión 3: Ira**

Se refiere al conjunto de sentimientos que siguen a la percepción de haber sido dañado. No persigue una meta concreta, como en el caso de la agresión, sino que hace referencia principalmente a un conjunto de sentimientos que surgen de reacciones psicológicas internas y de las expresiones emocionales involuntarias producidas por la aparición de un acontecimiento desagradable (Berkowitz, 1996). La ira implica sentimientos de enojo o enfado de intensidad variable (Spielberger, Jacobs, Rusell, y Crane, 1983). La ira es una reacción de irritación, furia o cólera que puede verse eliciteda por la indignación y el enojo al sentir vulnerados nuestros derechos (Fernández-Abascal, 1998). Izard (1977) la conceptualizó como una emoción básica que se expresa cuando un organismo se ve obstaculizado o impedido en la consecución de una meta o en la satisfacción de una necesidad. Diamond (1982), por otra parte, la describió como un estado de arousal o activación general del organismo con componentes expresivos, subjetivos, viscerales y somáticos.

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Agresión

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	NIVELES
Agresión	Agresividad física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
	Agresividad verbal	2,6,10,14,18	
	Hostilidad	4,8,12,16,20,23,26,28	
	Ira	3,11,7,15,19,22,25	



Fuente: Elaboración propia.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONDUCTAS ANTOSOCIALES Y DELICTIVAS**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1</b>							
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.							
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.							
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.							
13	Frecuentemente participo en peleas que no las origino.							
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.							
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.							
24	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.							
27	He amenazado a gente que conozco.							
29	He llegado a estar tan furioso/a que rompía cosas.							
	<b>DIMENSIÓN 2</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.							
6	Casi siempre no estoy de acuerdo con las opiniones de la gente.							
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.							
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.							
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.							
	<b>DIMENSIÓN 3</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	A veces soy bastante envidioso.							
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.							
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.							
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.							
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.							
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.							
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.							

28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.						
	<b>DIMENSIÓN 4</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.						
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.						
15	Soy una persona apacible.						
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.						
22	De vez en cuando me pongo muy furioso sin ninguna razón.						
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.						

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ..... DNI:.....

Especialidad del validador:.....

.....de.....del 20....

- <sup>1</sup>**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): .....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de licenciatura en Psicología de la UPN, en la sede Los Olivos, promoción 2012 - 2, aula 505, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Licenciada.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: Adaptación del Cuestionario Problem Video Game Playing (PVP) y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
D.N.I:

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE PROBLEM VIDEO GAME PLAYING (PVP)**

### **Variable:** Problem Video Game Playing (PVP)

Se habla de adicción basándose en aspectos como la frecuencia de juego, la duración de las jugadas, el dinero gastado en el juego o la comisión de actos reprobables para jugar. Tales consideraciones son incluidas como síntomas de “dependencia” en el manual diagnóstico de la APA, no constituyen en sí mismas pruebas de adicción a menos que se asocien a una clara falta de control sobre la conducta de juego. El presente cuestionario es un instrumento que recolecta información dicotómica en nueve ítems. Es aplicable a personas mayores de trece años. Debe preguntarse por los últimos doce meses. La investigación original no establece un puntaje de corte, pero varios estudios han aplicado como criterio de adicción 4 o más ítems positivos.

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Uso de videojuegos.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	Niveles
Uso de videojuegos	Preocupación	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	Dicotómica Si-No
	Tolerancia		
	Pérdida de control		
	Abstinencia		
	Escape		
	Mentiras y engaños		
	Desinterés por las consecuencias físicas o psicológicas		
	Disrupción familiar/escolar		

Fuente: Elaboración propia.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONDUCTAS ANTOSOCIALES Y DELICTIVAS**

ÍTEMS	DIMENSIONES	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1</b>							
1	Cuando no estás jugando videojuegos ¿piensas acerca de ellos?							
2	¿La cantidad de tiempo que ocupas en los videojuegos ha ido aumentando?							
3	¿Has tratado de controlar, cortar o parar de jugar o usualmente juegas más de lo que tenías planeado?							
4	¿Cuándo no obtienes la victoria al jugar un videojuego, sientes la necesidad de jugar nuevamente para lograr la victoria?							
5	¿Cuándo no puedes jugar video juegos te pones de mal humor o andas de mal genio?							
6	¿Cuándo te sientes mal juegas video juegos?							
7	¿A veces escondes o mantienes en secreto que has jugado video juegos a tus padres o amigos o les cuentas que lo has hecho en menor cantidad?							
8	¿Para jugar video juegos te has escapado de clases, de algún trabajo o has tenido discusiones o peleas con alguien?							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ..... DNI:.....

Especialidad del validador:.....

.....de.....del 20....

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

-----  
**Firma del Experto Informante.**

APÉNDICE n.º 2

## **Validación de los instrumentos por los expertos**



Juez 1

Comentarios Instrumento Buss & Perry

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONDUCTAS AGRESIVAS

Item	DIMENSIONES	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Agresividad física</b>								
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	x		x		x		
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	x		x		x		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	x		x		x		
13	Me suelo implicar en peleas algo más que lo normal.	x		x		x		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	x		x		x		
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	x		x		x		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	x		x		x		
27	He amenazado a gente que conozco.	x		x		x		
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 2: Agresividad verbal</b>								
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	x		x		x		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	x		x		x		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.	x		x		x		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.	x		x		x		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 3: Hostilidad</b>								
4	A veces soy bastante envidioso.	x		x		x		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	x		x		x		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	x		x		x		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	x		x		x		
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.	x		x		x		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	x		x		x		
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	x		x		x		
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 4: Ira</b>								
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	x		x		x		
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	x		x		x		
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	x		x		x		
15	Soy una persona apacible.	x		x		x		
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	x		x		x		
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	x		x		x		
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	x		x		x		

Comentarios Instrumento PVP

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO DE VIDEOJUEGOS

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1</b>								
1	Cuando no estás jugando videojuegos ¿piensas acerca de ellos?	x		x		x		¿PIENSAS EN JUGARLOS?
2	¿La cantidad de tiempo que ocupas en los videojuegos ha ido aumentando?	x		x		x		
3	¿Has tratado de controlar, cortar o parar de jugar o usualmente juegas más de lo que tenías planeado?	x		x		x		
4	¿Cuándo pierdes en un juego o no obtienes el resultado deseado necesitas jugar nuevamente para alcanzar tu meta?	x		x		x		
5	¿Cuándo no puedes jugar video juegos te pones de mal humor o andas de mal genio?	x		x		x		
6	¿Cuándo te sientes mal juegas video juegos?	x		x		x		
7	¿A veces escondes o mantienes en secreto que has jugado video juegos a tus padres o amigos o les cuentas que lo has hecho en menor cantidad?	x		x		x		
8	¿Para jugar video juegos te has escapado de clases, de algún trabajo o has tenido discusiones o peleas con alguien?	x		x		x		
9	Debido a los videojuegos, ¿has disminuido el tiempo que dedicas a tus tareas, has dejado de comer o has pasado menos tiempo con tu familia o amigos?	x		x		x		

Firma experto


Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: ME JUAN VARGAS ASCENCIO DNI: 45144346

Especialidad del validador: Psicólogo Organizacional / Educativo

05 de Oct del 2017

  
Mg. Juan F. Vargas Ascencio  
PSICÓLOGO  
C.P.S. 2007

Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.  
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Juez 2

Comentarios Instrumento Buss & Perry

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO DE VIDEOJUEGOS							Sugerencias
item	DIMENSIONES	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>	
		SI	No	SI	No	SI	No
1	DIMENSIÓN 1: Agresividad física						
5	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	x		x		x	
9	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	x		x		x	
13	Si alguien me golpea, la respondo golpeándole también.	x		x		x	
17	Me suelo implicar en peleas algo más que lo normal.	x		x		x	
21	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	x		x		x	
24	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	x		x		x	
27	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	x		x		x	
29	He amenazado a gente que conozco.	x		x		x	
29	He llegado a estar tan furiosa/lo que rompía cosas.	x		x		x	
2	DIMENSIÓN 2: Agresividad verbal	SI	No	SI	No	SI	No
6	Quando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	x		x		x	
10	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	x		x		x	
14	Quando la gente me molesta, discuto con ella.	x		x		x	
18	Quando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.	x		x		x	
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	x		x		x	
4	DIMENSIÓN 3: Hostilidad	SI	No	SI	No	SI	No
8	A veces soy bastante envidioso.	x		x		x	
12	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	x		x		x	
16	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	x		x		x	
20	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	x		x		x	
23	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.	x		x		x	
26	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	x		x		x	
28	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	x		x		x	
3	DIMENSIÓN 4: Ira	SI	No	SI	No	SI	No
7	Quando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.	x		x		x	
11	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	x		x		x	
15	Quando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	x		x		x	
19	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	x		x		x	
22	Soy una persona apacible.	x		x		x	
25	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	x		x		x	
25	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	x		x		x	
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	x		x		x	

Comentarios Instrumento PVP

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO DE VIDEOJUEGOS							Sugerencias
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>	
		SI	No	SI	No	SI	No
1	DIMENSIÓN 1						
1	Quando no estás jugando videojuegos ¿piensas acerca de ellos?	x		x		x	
2	¿La cantidad de tiempo que ocupas en los videojuegos ha ido aumentando?	x		x		x	
3	¿Has tratado de controlar, cortar o parar de jugar o usualmente juegas más de lo que tenías planeado?	x		x		x	
4	¿Cuándo pierdes en un juego o no obtienes el resultado deseado necesitas jugar nuevamente para alcanzar tu meta?	x		x		x	
5	¿Cuándo no puedes jugar video juegos te pones de mal humor o andas de mal genio?	x		x		x	
6	¿Cuándo te sientes mal juegas video juegos?	x		x		x	
7	¿A veces escondes o mantienes en secreto que has jugado video juegos a tus padres o amigos o les cuentas que lo has hecho en menor cantidad?	x		x		x	
8	¿Para jugar video juegos te has escapado de clases, de algún trabajo o has tenido discusiones o peleas con alguien?	x		x		x	
9	Debido a los videojuegos, ¿has disminuido el tiempo que dedicas a tus tareas, has dejado de comer o has pasado menos tiempo con tu familia o amigos?	x		x		x	

Firma experto

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [X]   Aplicable después de corregir [ ]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Dr. Juan Pablo Valdez Navarro   DNI: 4544500

Especialidad del validador: Psicólogo clínico

\_\_\_\_\_, de \_\_\_\_ de 2017

 **DR. JUAN PABLO VALDEZ NAVARRO**  
PSICÓLOGO  
C.P. 23327

Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planeados son suficientes para medir la dimensión



Juez 3

Comentarios Instrumento Buss & Perry

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO DE VIDEOJUEGOS

Item	DIMENSIONES	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	DIMENSIÓN 1: Agresividad física							
5	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		X		
9	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	X		X		X		
13	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		X		
17	Me suele implicar en peleas algo más que lo normal.	X		X		X		
21	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		
24	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		X		
27	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	X		X		X		
29	He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		
29	He llegado a estar tan furiosa que rompía cosas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Agresividad verbal							
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	X		X		X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.	X		X		X		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.	X		X		X		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Hostilidad							
4	A veces soy bastante envidioso.	X		X		X		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	X		X		X		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	X		X		X		
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.	X		X		X		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	X		X		X		
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X		
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué quiere.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Ira							
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	X		X		X		
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	X		X		X		
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X		
15	Soy una persona apacible.	X		X		X		
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X		
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	X		X		X		
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X		X		

Comentarios Instrumento PVP

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO DE VIDEOJUEGOS

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	DIMENSIÓN 1							
1	Cuando no estás jugando videojuegos ¿piensas acerca de ellos?	X		X		X		Mejorar redacción
2	¿La cantidad de tiempo que ocupas en los videojuegos ha ido aumentando?	X		X		X		
3	¿Has tratado de controlar, cortar o parar de jugar o usualmente juegas más de lo que tenías planeado?	X		X		X		Mejorar redacción Evitar la "o"
4	¿Cuándo pierdes en un juego o no obtienes el resultado deseado necesitas jugar nuevamente para alcanzar tu meta?	X		X		X		
5	¿Cuándo no puedes jugar video juegos te pones de mal humor o andas de mal genio?	X		X		X		
6	¿Cuándo te sientes mal juegas video juegos?	X		X		X		
7	¿A veces escondes o mantienes en secreto que has jugado video juegos a tus padres o amigos o les cuentas que lo has hecho en menor cantidad?	X		X		X		Mejorar redacción Evitar la "o"
8	¿Para jugar video juegos te has escapado de clases, de algún trabajo o has tenido discusiones o peleas con alguien?	X		X		X		Mejorar redacción
9	Debido a los videojuegos, ¿has disminuido el tiempo que dedicas a tus tareas, has dejado de comer o has pasado menos tiempo con tu familia o amigos?	X		X		X		Mejorar redacción de ítem Evitar "o"

Firma experto


Observaciones (precisar si hay suficiencia): ADAPTAR ÍTEM

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [ ]  Aplicable después de corregir  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador, Dr Mg: Andrés Alberto Arias Luján DNI: 45129097

Especialidad del validador: TERAPIA FAMILIAR SISTEMICA

04 de 10 del 2017

  
 ANDRÉS ALBERTO ARIAS LUJÁN  
 PSICÓLOGO  
 C.P.S. 7783 DNI 45129097  
 DIVISIÓN PSICOLÓGICA DEL I.E.S. PVP  
 Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.  
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Juez 4

Comentarios Instrumento Buss & Perry

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONDUCTAS AGRESIVAS**

Item	DIMENSIONES	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Agresividad física</b>								
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		X		
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	X		X		X		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		X		
13	Me sueto implicar en peleas algo más que lo normal.	X		X		X		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		X		Mejorar redacción (pegarnos + golpearlos)
24	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	X		X		X		Mejorar redacción
27	He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		
29	He llegado a estar tan furioso/a que rompo cosas.	X		X		X		Mejorar redacción
<b>DIMENSIÓN 2: Agresividad verbal</b>								
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	X		X		X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.	X		X		X		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.	X		X		X		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: Hostilidad</b>								
4	A veces soy bastante envidioso.	SI	No	SI	No	SI	No	Mejorar redacción (eliminar palabra envidioso)
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	X		X		X		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	X		X		X		
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.	X		X		X		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	X		X		X		
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X		
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: Ira</b>								
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	X		X		X		
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	X		X		X		Mejorar redacción
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X		
15	Soy una persona apacible.	X		X		X		
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X		
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	X		X		X		
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X		X		

Firma experto


Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: MORALES JIMENEZ ROGER E. DNI: 46934343

Especialidad del validador: Psicólogo clínico

...04...de...10...del 2013

  
 Roger E. Morales Jimenez  
 UJ Lic. en Psicología  
 Firma del Experto Validante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.  
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Juez 5

Comentarios Instrumento Buss & Perry

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONDUCTAS AGRESIVAS**

Item	DIMENSIONES	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	DIMENSION 1: Agresividad física							
5	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	✓		✓		✓		Si me provocan puedo golpear a otro
9	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	✓		✓		✓		Planear de lo normal
13	Me suele implicar en peleas algo más que lo normal.	✓		✓		✓		me suele implicar en peleas mas que lo normal
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	✓		✓		✓		
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pelearnos.	✓		✓		✓		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	✓		✓		✓		
27	He amenazado a gente que conozco.	✓		✓		✓		
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	✓		✓		✓		
2	DIMENSION 2: Agresividad verbal							
6	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	✓		✓		✓		
8	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	✓		✓		✓		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.	✓		✓		✓		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.	✓		✓		✓		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	✓		✓		✓		
4	DIMENSION 3: Hostilidad							
8	A veces soy bastante envidioso.	✓		✓		✓		
12	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	✓		✓		✓		
16	Para que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	✓		✓		✓		
20	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	✓		✓		✓		
23	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.	✓		✓		✓		
26	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	✓		✓		✓		
28	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	✓		✓		✓		
3	DIMENSION 4: Ira							
7	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	✓		✓		✓		
11	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	✓		✓		✓		
15	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	✓		✓		✓		
19	Soy una persona apacible.	✓		✓		✓		
22	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	✓		✓		✓		Algunas veces puede la ira hacer sus cosas
25	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	✓		✓		✓		
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	✓		✓		✓		

Comentarios Instrumento PVP

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO DE VIDEOJUEGOS**

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	DIMENSION 1							
1	Cuando no estás jugando videojuegos ¿piensas acerca de ellos?	✓		✓		✓		Casi siempre juego mas de lo que tenia planeado.
2	¿La cantidad de tiempo que ocupas en los videojuegos ha ido aumentando?	✓		✓		✓		
3	¿Has tratado de controlar, cortar o parar de jugar o usualmente juegas más de lo que tenias planeado?	✓		✓		✓		
4	¿Cuándo pierdes en un juego o no obtienes el resultado deseado necesitas jugar nuevamente para alcanzar tu meta?	✓		✓		✓		
5	¿Cuándo no puedes jugar video juegos te pones de mal humor o andas de mal genio?	✓		✓		✓		
6	¿Cuándo te sientes mal juegas video juegos?	✓		✓		✓		
7	¿A veces escondes o mantienes en secreto que has jugado video juegos a tus padres o amigos o les cuentas que lo has hecho en menor cantidad?	✓		✓		✓		
8	¿Para jugar video juegos te has escapado de clases, de algún trabajo o has tenido discusiones o peleas con alguien?	✓		✓		✓		
9	Debido a los videojuegos, ¿has disminuido el tiempo que dedicas a tus tareas, has dejado de comer o has pasado menos tiempo con tu familia o amigos?	✓		✓		✓		

Firma experto

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable después de corregir  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Hg. H. Cortés Salazar Marica DNI: 09749588

Especialidad del validador: Hg. Administración de la Educación 28 de 09 del 2017

Firma del Experto Informante: \_\_\_\_\_

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
 \*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
 \*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.  
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Juez 6

Comentarios Instrumento Buss & Perry

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CONDUCTAS AGRESIVAS**

Item	DIMENSIONES	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	DIMENSION 1: Agresividad física							
3	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		X		Si dos personas me provocan lo suficiente, le puedo golpear
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	X		X		X		
8	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		X		me suelo implicar en peleas que terminan en golpes
13	Me suelo implicar en peleas algo más que lo normal.	X		X		X		completar "peleas" por "golpeos"
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		me avergüenzo por golpear a alguien que conozco.
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	X		X		X		
27	He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		
29	He llegado a estar tan furioso que rompo cosas.	X		X		X		
2	DIMENSION 2: Agresividad verbal	Si	No	Si	No	Si	No	
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente y discuto hasta avergonzarme.	X		X		X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.	X		X		X		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.	X		X		X		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		
4	DIMENSION 3: Hostilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
4	A veces soy bastante envidioso.	X		X		X		la dimensión de la dimensión no incluye a lo envidioso
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	X		X		X		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	X		X		X		siento que las personas me culpan...
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.	X		X		X		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	X		X		X		
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X		
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.	X		X		X		
3	DIMENSION 4: Ira	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	X		X		X		
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	X		X		X		
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X		
15	Soy una persona apacible.	X		X		X		
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X		... sin razón aparente
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	X		X		X		... mi mal genio
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X		X		

Firma experto

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ ]   Aplicable después de corregir [X]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Johnny Enciso Rios   DNI: 40419265

Especialidad del validador: Psicólogo organizacional

02 de 10 del 2017

*[Firma]*  
Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

APÉNDICE n.º 3

## **Recolección de datos**



















284	1	16	5TO D	2	4	3	2	1	3	3	2	3	3	1	3	1	3	2	3	3	1	1	3	1	2	4	5	3	4	1	3	2	0	0	1	0	1	0	0	0
285	1	17	5TO D	2	1	3	1	1	1	4	3	1	3	3	2	2	1	3	3	3	1	4	3	1	4	3	5	4	3	1	4	4	0	0	1	0	1	0	0	0
286	1	16	5TO D	1	2	4	1	3	1	1	2	1	2	2	1	2	1	3	4	4	1	1	2	2	1	3	2	3	1	3	4	1	0	0	0	0	0	0	0	
287	2	16	5TO D	3	4	3	1	3	3	4	2	4	4	4	2	1	3	1	4	4	4	3	1	2	1	2	5	1	1	1	3	4	1	1	1	0	1	1	0	0
288	2	19	5TO D	3	2	5	1	4	4	3	3	4	3	3	4	1	3	3	4	5	2	3	3	3	1	5	1	1	3	3	3	3	0	0	0	0	0	0	0	
289	2	17	5TO D	3	3	3	1	1	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	1	1	1	1	4	5	3	1	1	2	1	1	0	0	0	0	1	0	0
290	2	16	5TO D	3	3	4	2	4	3	2	3	2	3	1	4	1	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	2	3	1	1	1	1	0	0	0	0	1
291	1	18	5TO D	2	3	5	1	3	3	3	3	4	2	5	3	1	2	3	4	3	1	2	3	1	3	3	5	3	4	1	4	4	0	1	1	1	1	1	0	1
292	1	17	5TO D	1	4	5	2	3	4	5	3	4	4	5	3	1	3	3	4	2	2	1	2	1	3	3	1	3	2	1	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0
293	2	17	5TO D	2	1	5	2	3	3	2	3	3	3	1	3	1	1	2	4	5	1	1	3	2	5	4	2	1	3	2	4	1	0	0	1	0	0	1	0	0
294	1	16	5TO D	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	1	1	3	4	3	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0
295	1	16	5TO D	1	4	4	2	1	2	5	2	2	1	5	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	5	1	2	4	1	5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
296	2	16	5TO D	3	3	3	2	4	2	2	4	3	4	3	2	4	2	3	1	4	2	3	3	3	1	3	4	3	3	4	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0
297	1	16	5TO D	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0



APÉNDICE n.º 4

## **Consentimiento Informado**

**Estudio:** “Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de  
secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres”

**Investigador:** QUEZADA PACHERRE, ALEXANDRA BELISSA  
**Institución:** Facultad de Ciencias de la Salud, Carrera profesional de  
Psicología, Universidad Privada del Norte.  
**Teléfono:** 958962348  
**Correo electrónico:** ale.quezada.2706@gmail.com

Se pide que pueda participar en un estudio de investigación, antes de que acepte, la investigadora expondrá: a) Los propósitos y procedimientos de la investigación, b) Cualquier razón de incomodidad por su información, c) Beneficios de la investigación.

Si está de acuerdo en participar, se le entregará una copia firmada de este documento. Puede contactarse con Alexandra Belissa Quezada Pacherre al número telefónico antes mencionado para cualquier interrogante que usted tenga acerca de la investigación.

Su participación en el estudio es voluntaria. Al completar y firmar este documento significa que el estudio de investigación, incluyendo la información de arriba, han sido explicada a usted verbalmente, y que usted está de acuerdo en participar voluntariamente.

Yo Alexandra Belissa Quezada Pacherre en mis plenas facultades mentales acepto participar en el estudio sabiendo que los datos sólo se utilizarán para fines de investigación. Acepto ser parte del estudio de investigación que tiene por finalidad: Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito de San Martín de Porres. Comprendo que el resultado de esta investigación será presentado a la Universidad Privada del Norte para que sea evaluado, y con el cual la estudiante Alexandra Belissa Quezada Pacherre de la mencionada casa de estudio obtendrá su grado académico de Licenciada en Psicología. Una vez leído este documento, paso a autorizar mediante mi firma y nombre completo mi participación en esta investigación.

.....  
(Investigadora)  
DNI 47808548

.....  
(Participante del estudio)  
DNI

Fecha: 30/08/2018

Hora: 14:30