



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel
secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva –
Chiclayo**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Psicología Educativa**

AUTOR:

Gonzáles Rojas, Miguel (ORCID: 0000-0003-2856-3721)

ASESORA:

Dra. Ortega Cabrejos, Mónica Ysabel (ORCID: 0000-0003-3961-9516)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral al niño y adolescente

CHICLAYO – PERÚ

2021

Dedicatoria

A mis padres, Víctor Manuel González Ramos y Martha Rojas Guevara, quienes me brindaron una educación enfocada en la responsabilidad y el desarrollo profesional.

Agradecimiento

A mi profesora y asesora Mónica Ysabel Ortega Cabrejos, quien me enseñó adecuadamente los pasos para el desarrollo de esta tesis.

A la Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, por haberme permitido continuar con mis estudios profesionales.

A Juan Francisco Sosa Loconi, un gran amigo que me brindó apoyo emocional y herramientas para el desarrollo más eficaz de esta tesis.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de abreviaturas.....	v
Índice de tablas y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	20
3.6. Método de análisis de datos.....	21
3.7. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS.....	22
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES.....	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	
ANEXOS	
Anexo 1. Declaratoria de autenticidad del autor	
Anexo 2. Declaratoria de autenticidad de la asesora	
Anexo 3. Acta de sustentación de la tesis	
Anexo 4. Reporte de similitud escaneada	
Anexo 5. Autorización de publicación en el repositorio institucional	
Anexo 6. Matriz de consistencia	
Anexo 7. Matriz de operacionalización de las variables	
Anexo 8. Instrumentos de recolección de datos	
Anexo 9. Formato de validación del instrumento de recolección de datos	
Anexo 10. Cálculo del tamaño de la muestra	
Anexo 11. Validez de los instrumentos	
Anexo 12. Confiabilidad de los instrumentos	
Anexo 13. Autorización para la aplicación del instrumento	
Anexo 14. Resultados de las dimensiones de la variable dicción a los videojuegos	
Anexo 15. Resultados de las dimensiones de la variable Violencia escolar	

Índice de abreviaturas

APA	: American Psychological Association
AQ	: Aggression questionnaire
CIE	: Clasificación Internacional de Enfermedades
CIE-A	: Cuestionario de intimidación escolar abreviado
CUVE	: Cuestionario de Violencia Escolar
DSM	: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
FACE	: Family Adaptability and Cohesion Evaluation Scale
FES	: Family Environment Scale
GAMS	: Gaming Motivation Scale
IGD	: Internet Gaming Disorder
INEI	: Instituto Nacional de Estadística e Informática
MINEDU	: Ministerio de Educación
MMORPG	: Massive Multiplayer Online Role Playing Games
MPVS	: Multidimensional Peer-Victimisation Scale
OCDE	: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos
OMS	: Organización mundial de la salud
ONG	: Organización no gubernamental
OPS	: Organización Panamericana de la Salud
PMCSQ	: Perceived Motivational Climate in Sports Questionnaire
SAC	: School Aggressiveness Scale
TDV	: Test de dependencia a videojuegos
TIC	: Tecnologías de la información y la comunicación
TOI	: Transfer of information
UNESCO	: United Nations Educational Scientific and Cultural Organization
VEQ	: Videogame Experience Questionnaire

Índice de tablas y figuras

Tabla 1	Instrumento para la variable Adicción a los Videojuegos	18
Tabla 2	Instrumento para la variable Violencia Escolar.....	19
Tabla 3	Confiabilidad del instrumento Test de Dependencia de Videojuegos .	20
Tabla 4	Validación de instrumento Violencia Escolar por juicio de expertos ...	20
Tabla 5	Confiabilidad del instrumento Cuestionario de Violencia Escolar	20
Tabla 6	Prueba de normalidad.....	25
Tabla 7	Grado de correlación y nivel de significación entre adicción a los videojuegos y violencia escolar	26
Figura 1	Distribución de frecuencia de Adicción a los videojuegos.....	22
Figura 2	Distribución de frecuencia de Violencia escolar.....	23

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general encontrar la relación entre adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo, 2020.

En cuanto a la metodología, este estudio se realizó bajo el enfoque cuantitativo, de tipo no experimental y el diseño fue descriptivo correlacional. Se trabajó con una población de 277 estudiantes varones y mujeres de 1° a 5° de educación secundaria. Para la recolección de datos se utilizaron dos instrumentos: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE) adaptado para este estudio. En ambos se ha utilizado la escala tipo Likert.

Luego de concretar la validez de los instrumentos, se aplicó una prueba de confiabilidad a la muestra piloto, en la cual se obtuvieron los valores de 0,834 y 0.934 alfa de Cronbach que evidencian una alta confiabilidad. Posteriormente se realizó el análisis estadístico en el software SPSS Versión 26. Los resultados manifestaron que existe una correlación escasa o nula entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar ($p > 0,05$; Rho de Spearman = 0,078) en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo, 2020.

Palabras clave: Adicción, videojuego, violencia, escolar.

Abstract

The present research had as a general objective to find the relationship between addiction to video games and school violence in students of the Educational Institution "Rosa Flores de Oliva" - Chiclayo, 2020.

Regarding the methodology, this study was carried out under a quantitative approach, of a non-experimental type and the design was descriptive and correlational. Its population consisted of 277 male and female students from 1st to 5th grade of secondary education. Two instruments were used for data collection: Video Game Dependence Test (TDV) and the School Violence Questionnaire (CUVE) adapted for this study. In both, the Likert-type scale has been used.

After specifying the validity of the instruments, a reliability test was applied to the pilot sample, in which the values of 0.834 and 0.934 Cronbach's alpha were obtained, which show high reliability. Subsequently, the statistical analysis was performed in the SPSS Version 26 software. The results show that there is little or no correlation between addiction to video games and school violence ($p > 0.05$; Spearman's Rho = 0.078) in students from the Educational Institution "Rosa Flores de Oliva" - Chiclayo, 2020.

Keywords: Addiction, video game, violence, school.

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos se pueden definir como aplicaciones de interacción orientadas a la diversión que, mediante algunos controles, brindan la posibilidad de simular experiencias en una pantalla electrónica (Roncancio et al., 2017). Muchos autores sugieren que son beneficiosos para los niños y adolescentes, ya que estos son juegos al fin y al cabo, y como tales son inherentes en el desarrollo del ser humano (García y Cruz, 2018), favoreciendo el perfeccionamiento de las habilidades cognoscitivas, la construcción del conocimiento, los procesos relacionados con el afecto y el ejercicio de roles masculinos y femeninos (Vara, 2018). Otros autores previenen a la población sobre los efectos negativos de los videojuegos violentos, tales como déficits de atención, desempeño escolar y adicción (Buiza y Ortiz, 2017).

Los videojuegos han alcanzado una gran expansión en la industria del entretenimiento, que ahora ofrece nuevas formas de pasar el tiempo, reemplazando los deportes y las actividades físicas con actividades predominantemente sedentarias (Anderson, 2017). Tanto padres como profesores suelen creer que los videojuegos necesariamente causan adicción y tienen efectos negativos (Ricoy y Ameneiros, 2016) o que todos ellos son dañinos para niños y adolescentes porque generan violencia, limitan la inteligencia y promueven el aislamiento (Zhao, 2017). Lo ideal sería que el tiempo de uso y el contenido de los videojuegos se encuentre regulado por la supervisión de los padres de familia (Otoya y Ramírez, 2016).

A pesar de la creciente accesibilidad que tienen los videojuegos en nuestro país, no contamos con instrumentos válidos ni confiables para medir este fenómeno social (Salas et al., 2017).

La violencia escolar es uno de los impedimentos de la calidad educativa, ya que interfiere en el proceso de enseñanza (Domínguez et al., 2017) y también afecta el desarrollo de óptimas relaciones sociales, afectivas y emocionales del estudiante (Medina y Reverte, 2019). La violencia escolar incluye tanto al alumnado, como a la plana docente y personal administrativo (Olvera y Gutiérrez, 2020).

Según el último reporte de la United Nations Educational Scientific and Cultural Organization en el año 2019, a nivel internacional, uno de cada tres estudiantes adolescentes son víctimas de violencia o acoso escolar (UNESCO, 2019). De acuerdo al primer estudio hecho entre los años 2017 y 2018 por la ONG Internacional Bullying Sin Fronteras junto con la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), los casos de bullying han ido incrementando en los años y es México el país más preocupante, donde 7 de cada 10 niños sufre algún tipo de acoso todos los días; en Estados Unidos, 6 de cada 10; y en China, 6 de cada 10 sufren el flagelo (Miglino, 2020).

En el Perú, entre los años 2013 y 2018, del total de los casos reportados, el 54% de casos fue de violencia entre escolares (MINEDU, 2018). Pareciera que esta violencia se encuentra vinculada a la cultura popular, ya que con respecto a la Encuesta Nacional de Hogares elaborada en el 2015 por el Instituto Nacional de Estadística e Informática, señala que el 39% de los niños y adolescentes entre 1 y 17 años han sufrido agresión psicológica por parte de sus padres, más de la cuarta parte de padres golpean a sus hijos para educarlos, un 20% afirma que es necesario realizar esta práctica y un 44% de menores de edad señalan que sus padres tienen todo el derecho de golpearlos (INEI, 2018).

Según el Sistema Especializado en Reporte de Casos Sobre Violencia Escolar, en la región Lambayeque la cifra de estos, desde el año 2013 al 2018, llega a 905 (MINEDU, 2018), de esta manera se ubica en la séptima región con más casos de violencia escolar.

La institución educativa “Rosa Flores de Oliva” de la provincia de Chiclayo no cuenta con estudios previos relacionados a la violencia escolar en sus aulas y mucho menos referente a los videojuegos. Los docentes manifiestan que evidencian violencia verbal y cyberbullying principalmente en alumnos cuyas familias son disfuncionales, alumnos que casi todo el día interactúan en las redes sociales o juegan videojuegos demasiado tiempo y alumnos con escasa supervisión familiar debido a que ambos padres trabajan.

Esta investigación estuvo direccionada a encontrar si existe una relación entre la violencia escolar y los videojuegos, ya que tampoco hay datos con respecto a este pasatiempo que se ha convertido en uno de los más frecuentes en la gran mayoría de menores de edad en todo el mundo (Núñez et al., 2020).

Por lo expuesto anteriormente, se planteó la siguiente pregunta para realizar este trabajo de investigación: ¿Cuál es la relación que hay entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los alumnos de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”? De esta manera se pretende hallar si hay o no una relación y si la hay, en qué medida se relacionan estas variables.

La violencia en sí es un tema muy complejo, ya que abarca diversos tipos (autoinfligida, interpersonal y colectiva) y naturaleza de los actos violentos (física, sexual o psíquica) (Sjödín et al., 2017). Por eso este trabajo solo tomó en cuenta la violencia que ocurre dentro de la institución educativa (Domínguez et al., 2017). Desde la perspectiva de una justificación teórica, se podrá tener una visión más clara de las acciones específicas que conforman la violencia escolar por parte de los alumnos para que pueda ser eficazmente evaluada por futuros investigadores o los mismos docentes. También se pretende dar a conocer en qué medida los videojuegos se relacionan con este tipo de violencia; información que además le será de utilidad a la familia del estudiante. Por otro lado, desde una justificación social, el presente trabajo proporcionará conocimiento sobre la situación actual del nivel de adicción a los videojuegos y violencia escolar en la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. Además, se brindarán instrumentos válidos y confiables para una futura investigación similar. Se utiliza una adaptación del instrumento CUVE-R (Álvarez et al., 2011) y el TDV de Chóliz (Salas et al., 2017).

Ahora bien, el objetivo de este trabajo de investigación es conocer la relación entre videojuegos y violencia escolar en los alumnos de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. Por último, se busca confirmar la hipótesis general: Existe relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Chacón et al. (2018) realizaron una investigación en España cuyo objetivo fue plantear cuáles son las conexiones entre el uso problemático de videojuegos, las conductas violentas y tipos de victimización. El estudio fue descriptivo y la muestra fue de 519 alumnos de primaria de 11 colegios de la provincia de Granada y los instrumentos empleados fueron el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos, la Escala de conductas violentas en la escuela, Escala de victimización en la escuela, y un Cuestionario Ad Hoc. Así fue como llegaron a la conclusión de que sí existe una correlación entre el exceso de uso de los videojuegos y las conductas violentas.

En México, Dorantes y Molina (2016) publicaron un estudio cuya finalidad fue establecer la correlación entre el uso de videojuegos y percepción de violencia. El diseño fue correlacional y la muestra fueron 202 estudiantes de secundaria. El instrumento usado fue la escala de Likert. Como conclusión, ellos afirman que la percepción de la violencia no se ve afectada por el uso de videojuegos.

En España, Garmen et al. (2019) realizaron un estudio propositivo que tuvo como finalidad plantear un diseño, desarrollar y monitorear el software TOI para evaluar las inteligencias múltiples. La muestra fueron 372 alumnos de 1ro a 3er grado de primaria de dos centros educativos. Como instrumentos se usó el software TOI que contiene videojuegos enfocados en evaluar las inteligencias múltiples. Los investigadores llegaron a la conclusión que el software TOI sí puede ser un medio apropiado para valorar e intervenir las inteligencias múltiples.

También en España, Castro et al. (2020) efectuaron una investigación cuyo objetivo fue elaborar un modelo explicativo de clima motivacional, uso problemático de videojuegos, comportamiento violento y victimización en escolares, haciendo uso de un estudio transversal y tomando como muestra 734 de niños entre 10 y 12 años de 11 colegios de la provincia de Granada. Los instrumentos utilizados fueron los siguientes: Videogame Experience Questionnaire (VEQ), Multidimensional Peer-Victimisation Scale (MPVS), School Aggressiveness Scale (SAC), Perceived

Motivational Climate in Sports Questionnaire (PMCSQ-2). Así fue como se llegó a la conclusión de que sí existe una relación real entre uso problemático de videojuegos, victimización y conductas violentas.

En China, Yang et al. (2020) llevaron a cabo un trabajo de investigación que tuvo como finalidad la prevalencia y correlación entre los Trastornos de los Juegos de Internet (IGD) en adolescentes chinos. El diseño fue descriptivo correlacional y la muestra fueron 2666 estudiantes de primer año de 8 escuelas intermedias de dos ciudades. Los instrumentos usados fueron: lista de verificación de síntomas de IGD del DSM-5, Psychological Control Scale Youth Self Report y 6 cuestionarios propios. Los resultados mostraron que el género, la ciudad, la familia monoparental, el entorno social, económico y familiar con el nivel de educación de la madre fueron significativamente asociados con el riesgo de IGD.

En España, Garaigordobil y Martínez (2018) realizaron una propuesta de intervención cuyo objetivo fue utilizar el programa Cyberprogra2.0 y el videojuego CooperativeCybereduca2.0 para prevenir y reducir el cyberbullying en la adolescencia. 176 estudiantes entre 13 y 15 años de la ciudad de Gipuzkoa fueron la muestra. Los instrumentos utilizados fueron 25 actividades para cumplir ciertos objetivos y el uso de un videojuego. Los investigadores concluyeron que el uso de esos programas interviene favorablemente en la reducción del cyberbullying, el manejo de la agresividad y el incremento de habilidades sociales positivas.

A nivel nacional, Faya y González (2020) realizaron una investigación correlacional simple en Trujillo que tuvo como finalidad hallar la conexión entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes varones. 347 estudiantes de instituciones educativas públicas de La Libertad fueron la muestra utilizada y las herramientas de investigación fueron: Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry y el Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Chóliz. Mediante este estudio se llegó al siguiente resultado: sí hay una relación moderada entre la agresividad y la adicción a los videojuegos.

En Lima, Córdor (2019) hizo un trabajo que tuvo como finalidad hallar la conexión entre agresividad escolar y videojuegos. El diseño fue descriptivo simple y la muestra fueron 300 alumnos de 3°, 4° y 5° de secundaria del distrito de Comas. Se emplearon dos instrumentos: Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry adaptado por Matalinares. Con este estudio se concluyó en que la relación entre las variables fue débil.

En Puno, Ccorimanya y Quispe (2019) llevaron a cabo un trabajo de investigación de diseño correlacional cuya finalidad fue hallar la conexión entre la disfunción familiar y la adicción a los videojuegos. La muestra utilizada fue de 230 estudiantes de 3ro y 4to de secundaria. Se emplearon dos instrumentos: el test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y el inventario de evaluación FACE III. Se concluyó que mientras más disfuncional sea una familia, existe más propensión a la dependencia a los videojuegos.

En Lima, Alave y Pampa (2019) realizaron una investigación descriptivo - correlacional cuya finalidad fue establecer la conexión entre habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes. La muestra fueron 375 alumnos entre 12 y 18 años de un colegio público de Lima Este. Los instrumentos empleados fueron el Test de dependencia a videojuegos de Marcos y Chóliz (TDV) y la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein (1978), adaptada por Ambrosio Tomás en el Perú en 1995. Sus resultados muestran que las variables tienen una relación débil.

En La Libertad, Lisa (2015) realizó una investigación que propuso hallar el nivel de hostilidad y su relación con los videojuegos. El diseño fue descriptivo correlacional y la muestra fueron 154 estudiantes de 11 a 17 años de una institución educativa. El instrumento usado fue el Test de agresión (AQ) de Buss y Perry adaptado. Como resultado se concluyó que existe una relación débil entre conducta agresiva física, ira y hostilidad con la práctica de videojuegos.

En Lima, Carbajal et al. (2016) hicieron una investigación en la que se propusieron establecer el nivel de violencia en los estudiantes. El diseño fue descriptivo simple y la muestra fueron 189 alumnos de primer, segundo y tercer grado del colegio

Manuel Robles. Ellos utilizaron su propio cuestionario de violencia escolar. Así fue como llegaron a la conclusión de que la violencia hallada en esa institución es del nivel medio.

En el ámbito local, Rafael y Vélez (2016) efectuaron un estudio en Chiclayo para determinar las manifestaciones de acoso escolar. El diseño del trabajo de investigación fue descriptivo simple y la muestra fueron 203 estudiantes de 1er a 5to grado de secundaria. Se empleó un solo instrumento, la Escala abreviada del Cuestionario de intimidación Escolar CIE-A. El resultado obtenido fue que existe acoso escolar significativo, 2 de cada 10 lo padecen.

En Chiclayo, Coronado (2019) realizó un trabajo de investigación para hallar la correlación entre el bullying y el clima social familiar. Su diseño fue descriptivo correlacional y la muestra empleada fueron 66 estudiantes entre 13 y 14 años de una institución educativa privada. Se utilizaron los siguientes instrumentos: Escala de Bullying en su forma B y Escala de clima social familiar (FES). El investigador concluyó que el bullying se encuentra en un nivel predominantemente alto mientras menor sea el clima social familiar.

Farfán y Muñoz (2018) realizaron una investigación descriptivo – comparativa en Chiclayo para determinar si la dependencia a los videojuegos es mayor en un colegio privado o en uno público. La muestra fueron 401 alumnos de 4° a 5° grado de secundaria y la herramienta de investigación empleada fue el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Como resultado se determinó que no hay diferencias entre los niveles de dependencia a los videojuegos en dichas instituciones educativas, pero sí se hallaron diferencias en relación a las características de uso y el sexo.

Por último, Silgado (2017) desarrolló un estudio descriptivo en Chiclayo para promover la actitud filosófica en alumnos universitarios mediante el uso de un programa que contiene videojuegos. Como muestra usó a 43 alumnos del curso de Filosofía 2016-I, con edades alrededor de 17 años y sus instrumentos fueron el fichaje, análisis documentario, videojuego como recurso didáctico, cuestionario y

lista de cotejo. Así fue como obtuvo el siguiente resultado: los niveles de actitud filosófica de dichos estudiantes son muy bajos. El programa basado en videojuegos sí puede ser aplicado para obtener los resultados esperados.

En la década de 1970 los videojuegos empezaron a aparecer. Al principio solo se podían jugar en los salones de arcade. Ahora, pueden ser encontrados en casi cualquier dispositivo electrónico; estáticos y portátiles. Se pueden jugar individualmente, con amigos, en modo multijugador por internet con un número ilimitado de participantes. Actualmente son un fenómeno global. Estos pueden ofrecer beneficios cognitivos motivacionales, emocionales y sociales e incluso mejorar la creatividad de niños y jóvenes. Sin embargo, existe una creciente preocupación con respecto a los problemas que trae su uso excesivo en una minoría de jóvenes que sufren de aislamiento social y angustia (Lau et al., 2018).

Gran cantidad de personas que se dedican a jugar videojuegos constantemente y que se identifican con la comunidad de jugadores se autoidentifican como “gamers” (Pew Research Centre, 2016). Entre las motivaciones que suelen tener los gamers se encuentran las siguientes: consideración de que jugar videojuegos es una actividad significativa en sus vidas, se suelen crear vínculos de amistad con otros gamers, deseo de trabajar en la industria de los videojuegos, pasar tiempo pensando en videojuegos, método de relajación, realizar actividades retadoras, sentimiento de logro y validación (Shi et al., 2019).

Sin embargo, los jugadores que llevan esta práctica hasta un nivel adictivo suelen tener mayor riesgo de sentirse deprimidos, irritables, nerviosos, mostrar mal humor, cansancio o sentir miedo que aquellos que no son adictos (Brunborg et al., 2014). También muestran problemas oculares, y cambios hormonales, trastornos cognitivos asociados con el estrés y la depresión (Van Rooij et al., 2017). Además, los gamers asiduos suelen dedicar menos tiempo a actividades saludables activas (Krossbakken et al., 2018) y tienden a ser más propensos al bullying por la pérdida de habilidades sociales provocada por una asimilación inadecuada con el grupo de pares (Cui, 2018).

La Organización Mundial de la Salud, en el año 2002 incluyó el “trastorno del juego”, tanto online (juegos computarizados de Internet) como offline (juegos computarizados que no utilizan Internet), por primera vez en el borrador de la 11ª revisión de la CIE. Esta definición revela una superposición con del DSM-5 e incluye tres aspectos importantes: pérdida de control sobre el juego, pérdida de interés en otras actividades y continuación a pesar de las consecuencias negativas. Este problema también se ha confirmado en la quinta edición del DSM (Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales), que incluye criterios de diagnóstico para los trastornos de los juegos en Internet. Sin embargo, estas categorizaciones hacen referencia a un público adulto y el problema con los videojuegos es que suele presentarse mucho más a menudo en los niños, adolescentes y jóvenes.

Chóliz et al. (2017), usando como base el DSM-IV, proponen utilizar cuatro factores para determinar la adicción a los videojuegos: (a) abstinencia, la incomodidad sintomatológica y emocional que se produce al verse imposibilitado de jugar y hacer uso de los mismos para aliviar dichos síntomas; (b) abuso y tolerancia, la necesidad de jugar videojuegos cada vez más para poder sentir la satisfacción que originó la dependencia; (c) problemas ocasionados por los videojuegos, haciendo referencia a los problemas intrapersonales, interpersonales y con otras actividades; y (d) impedimento en el control, es decir, la falta de capacidad que se tiene para dosificar la conducta compulsiva.

La Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2013) introdujo el término de “trastornos de los juegos de internet” (Internet Gaming Disorder, IGD) y señaló que es un área que necesita más investigación. La APA define a este trastorno como la participación persistente y recurrente en el videojuego, a menudo con otros jugadores, lo que conduce a discapacidades o angustia clínicamente significativos dentro de 12 meses.

Gracias a la Teoría de la Autodeterminación se ha desarrollado recientemente la Escala de Motivación del Juego – GAMS, Gaming Motivation Scale, diseñada para evaluar 6 diferentes aspectos de la motivación que conllevan a jugar videojuegos.

La motivación es uno de los componentes principales relacionados con la adicción. Esta teoría ofrece una conceptualización multidimensional de la motivación que permite evaluar el nivel y tipo de motivación que se puede aplicar a varios dominios, incluido el videojuego.

Griffiths (2005) elabora un modelo biopsicosocial que explica los orígenes de la adicción a los videojuegos, mediante una comparación de los síntomas que tienen las personas adictas a drogas como el alcohol o el tabaco con las personas que realizan un uso excesivo de la tecnología, llegando a la conclusión de que en ambos casos, los síntomas son muy similares.

De todos los tipos de videojuegos, los que suelen generar mayor adicción probablemente sean los juegos online, especialmente los juegos de rol en línea multijugador, también conocidos como MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games). Mediante este tipo de juegos, el jugador crea un personaje denominado avatar, ingresa a un mundo abierto que brinda una gran variedad de experiencias e interacciones complejas junto a otros jugadores a través de internet (Van Rooij et al., 2014).

En la actualidad no existe una cantidad tiempo específica que nos haga ver cuando se están usando los videojuegos de una manera moderada o excesiva. Esto puede comprometer la interpretación de los resultados obtenidos por diversos autores (Buiza y Ortiz, 2017).

Gaetan et al., (2014) manifiestan que existen ciertas características que evidencian los adolescentes adictos a los videojuegos: tiempo exagerado dedicado a jugar o pensar en videojuegos, esperar con ansias la hora de jugar, irritabilidad por no poder jugar, aumento de tiempo de juego durante situaciones estresantes, intentos fallidos de controlar el tiempo de juego, ocultarle a los amigos y padres el tiempo dedicado a jugar, no hacer los deberes, mentir para jugar videojuegos, perder horas de sueño, saltarse las comidas y pasar menos tiempo con la familia o amigos para jugar más.

En cuanto al tema de la adicción conductual, Kardefelt et al. (2017) plantearon una definición de dos componentes: (a) deterioro funcional significativo o angustia como consecuencia directa del comportamiento y (b) persistencia en el tiempo.

Carbonel (2017) señala que para diagnosticar la adicción se necesitan evidenciar que el paciente sea dependiente psicológicamente y que además existan efectos perjudiciales. La dependencia psicológica se manifiesta mediante: un deseo irresistible, pensamiento polarizado, alteración del estado de ánimo (sentir una tensión creciente inmediatamente después de iniciar la conducta; placer, calma o exaltación durante la ejecución de la conducta; alteración o irritabilidad de no ser posible la realización de la conducta), ausencia de control e impotencia. Además, estos efectos deben ser dañinos tanto de manera intrapersonal como interpersonal.

Conforme a la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2003), la violencia se puede entender como un tipo de interacción humana que se realiza de manera deliberada, aprendida o imitada, que causa o amenaza con ejercer daño o sometimiento físico, psicológico, verbal o sexual. Se manifiesta a través del lenguaje, acciones, silencios e inacciones.

La Organización Mundial de la Salud (2003) nos brinda una definición más amplia de violencia, en la que menciona al poder como factor fundamental de esta interacción, y también incluye la violencia que se realiza sobre uno mismo. De esta manera la OMS clasifica a la violencia en cuatro grupos tomando en cuenta el contexto donde se desarrolla: autoinfligida (autocastigo y suicidio), interpersonal (violencia familiar, de pareja, maltrato infantil, abuso de ancianos), de grupo (violencia juvenil, asaltos, agresiones sexuales, vandalismo y violencia en el trabajo e instituciones) y colectiva (enfrentamiento de grupos).

Por otro lado, Esplugues (2007) realiza otro tipo de clasificación con respecto a la violencia. Él habla de violencia activa y pasiva. Por violencia pasiva, se refiere a la negligencia o el hecho de dejar de hacer algo. Él también realiza una tipología de la violencia relacionada con el daño producido: física, emocional, sexual y económica.

Tomando en cuenta el lugar donde ocurre la violencia, Esplugues (2007) la clasifica en: violencia doméstica (en la casa), violencia en la escuela (entre maestros y alumnos, entre padres y profesores, y entre alumnos), violencia en el lugar de trabajo, violencia en la cultura, violencia en las calles y violencia en las pantallas.

Además, existe la violencia directa, que está dirigida al niño o adolescente, y la violencia indirecta, es decir los actos que evidencian la violencia (Hahn, 2008). En la adolescencia también se evidencia la violencia de pareja, que abarca amenazas, abuso emocional, conductas controladoras, violencia física y actividades sexuales coaccionadas o abusivas (Offenhauer, 2015).

Muñoz (2015) hace una recopilación de las diversas teorías que intentan hallar el origen del comportamiento violento. Estas pueden agruparse en cuatro bloques: (a) teorías activas e innatistas: Mackal con su teoría bioquímica o genética, Freud con el psicoanálisis y Moyer con su teoría etológica; (b) teoría de la frustración/agresión sustentada por Dollard et al. Y Berkowitz; (c) teorías ambientalistas: Pavlov, Skinner y Bandura con sus respectivas teorías, la interacción social de Tilly y Durkheim con su teoría sociológica; y (d) modelos socio-cognitivos: modelo de procesamiento de la información de Crick, la psicopatología de Cicchetti y la teoría ecológica de Bronfenbrenner.

Estas teorías y modelos han ido evolucionando de manera tal que en un principio se consideraba que la violencia era inherente al ser humano. En la actualidad los modelos más aceptados son los que incluyen factores individuales, sociales e interaccionales (Meliton, 2019).

De acuerdo al reporte global de la UNESCO (2018), la violencia escolar es entendida como todo tipo de acto violento que se realiza dentro de las instituciones educativas e incluya violencia física, violencia psicológica, violencia sexual y bullying. Esta es cometida y percibida por estudiantes, docentes y personal institucional.

Pacheco (2015) sustenta que, para entender la violencia escolar es necesario revisar la clasificación que han realizado algunos investigadores: (a) violencia en la escuela: se consideran formas de violencia de origen externo que se realizan dentro de la institución, tales como la injusticia, exclusión y violencia social ; (b) violencia hacia la escuela: incluye las condiciones en que trabajan los docentes y la infraestructura escolar producto del poder político y económico; y (c) violencia de la escuela: las acciones violentas de la misma escuela hacia sus integrantes.

Medina et al. (2017) categorizan a la violencia escolar en cuatro bloques: (a) violencia física, que incluye amenazas físicas, burla física, empujar, arañar, morder, halar el pelo, tocar partes privadas, tirar objetos hacia otra persona y las peleas; (b) violencia verbal, incluyendo las amenazas verbales, burla verbal, poner sobrenombres, insultar y discutir; (c) violencia que puede ser física o verbal, que hace referencia a la marginación o exclusión; y (d) violencia relacionada a la propiedad, que incluye robar o esconder propiedad y dañar propiedad ajena.

Álvarez et al. (2017) proponen un modelo de ocho dimensiones para la variable violencia escolar: (a) La violencia mediante el internet y los artefactos móviles (TIC); (b) la violencia de los profesores hacia los estudiantes; (c) la violencia verbal entre alumnos; (d) la violencia física entre estudiantes; (e) interrupción en el aula; (f) la violencia física que realizan los estudiantes de manera indirecta; (g) exclusión social; (h) y la violencia verbal del alumnado al profesorado.

III.METODOLOGÍA

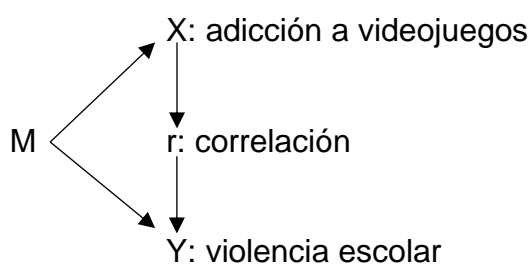
3.1. Tipo y diseño de investigación

Este estudio se realizó bajo el enfoque cuantitativo. Hernández et al., (2014) definen a este enfoque como secuencial, probatorio y riguroso, haciendo uso de los siguientes pasos: nacimiento de una idea, elaboración del problema, búsqueda y revisión material científico y construcción de la base teórica, construcción de hipótesis, establecimiento de variables, selección del diseño de investigación, elección de la muestra, recopilación y estudio de los datos y producción del reporte de resultados.

El tipo de esta investigación es no experimental, ya que no se manipularon las variables, que son independientes. Simplemente se contemplaron los fenómenos en su estado real para ser analizados posteriormente. La investigación también es básica, porque aportará conocimiento para futuras investigaciones (Hernández et al., 2014).

En cuanto al diseño, este es descriptivo correlacional, ya que este tipo de estudio buscó hallar el nivel de correlación que hay entre dos variables en una muestra específica siguiendo los siguientes pasos: medición de las variables, cuantificación, análisis y establecimiento de vinculaciones (Hernández et al., 2014).

El esquema utilizado fue el que se muestra a continuación:



Dónde:

M : muestra

X : adicción a videojuegos

r : correlación

Y : violencia escolar

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1

Chóliz et al. (2017) dicen que la adicción a videojuegos es causada por el uso desadaptativo de las nuevas tecnologías. La American Psychiatric Association, (2013) la denomina como el uso constante y repetido de internet para jugar videojuegos, normalmente con otros jugadores, lo que ocasiona un efecto clínicamente significativo o incomodidad mostrando cinco o más de los criterios establecidos por el DSM-IV en un periodo de 12 meses.

Operacionalización

La operacionalización se rige bajo las dimensiones de Chóliz et al. (2017), quienes usan como base el DSM-IV y así logran establecer cuatro dimensiones: (a) abstinencia; (b) abuso y tolerancia; (c) problemas personales e interpersonales ocasionados por los videojuegos; y (d) dificultad en el control. Este instrumento cuenta con 25 ítems y la información se obtiene mediante un test que usa alternativas de escala tipo Likert.

Variable 2

De acuerdo a Álvarez et al., la violencia escolar es un constructo, posee relevancia, es multifactorial, se evidencia a través de las interacciones más que como fenómeno individual y en las últimas décadas se ha vuelto un tema de profundo interés en las instituciones educativas. Ellos la definen como “conducta u omisión intencionada que causa daño o perjuicio y agrupa diversas formas de manifestarse en los centros educativos” (2017, p. 60).

Operacionalización

Álvarez et al. (2017), proponen dividir la violencia escolar en ocho dimensiones: (a) La violencia mediante el internet y los artefactos móviles (TIC), que incluye las burlas mediante las redes, publicar material ofensivo e insultar o amenazar

por las redes; (b) la violencia de los profesores hacia los estudiantes, que incluye el favoritismo, castigos no justificados, ridiculización e insultos; (c) la violencia verbal del alumnado al alumnado, que considera el hablar mal de otros, ignorar, insultar y poner apodos; (d) la violencia física y amenazas entre estudiantes, aquí se consideran los golpes, amenazas y la intimidación; (e) disrupción en el aula, es decir, dificultar el desarrollo de las clases; (f) la violencia física que realizan los estudiantes de manera indirecta, que incluye el deterioro de las pertenencias de la víctima, como esconder y robar dichas cosas; (g) exclusión social, como la discriminación y el rechazo; (h) y la violencia oral de los alumnos hacia el profesor, que incluyen los insultos y falta de respeto. Para alcanzar los objetivos de este estudio no fue necesario considerar la dimensión Violencia de los profesores hacia los alumnos ya que solo se consideraron las demás dimensiones que solo toman en cuenta la violencia ejercida por parte del alumno. Cada dimensión contiene de 1 a 2 indicadores, haciendo un total de 18 ítems. Se han considerado cinco escalas tipo Likert.

3.3. Población, muestra y muestreo

Para Hernández et al., (2014) la población es la totalidad de los casos a ser estudiados que comparten características similares. La población del presente estudio fueron los alumnos de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo. Para delimitar la población se emplearon los criterios de inclusión y exclusión mostrados a continuación:

- Sexo masculino y femenino
- Que oscilen entre 12 y 16 años de edad
- Que se encuentren entre 1° y 5° año de secundaria
- Que estudien en el turno mañana o tarde

De esta manera, el tamaño de la población quedó conformado por 1500 estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”.

Hernández et al., (2014) definen a la muestra como un grupo que se encuentra dentro de la población cuya finalidad es generalizar y establecer parámetros. Para hallar la muestra en este estudio se utilizaron los siguientes datos:

Tamaño de la población: 1500

Error máximo aceptable: 6%

Nivel deseado de confianza: 95%

Mediante la siguiente fórmula se pudo hallar la muestra:

$$\text{Tamaño de Muestra} = Z^2 * (p) * (1-p) / c^2$$

Dónde:

Z = Nivel de confianza (95%)

p = .5

c = Margen de error (.06 = ±6)

Tamaño de muestra: 227 (el cálculo de la misma figura en el Anexo 9)

La técnica de muestreo fue probabilística por racimos (clúster o conglomerados), ya que según Hernández et al. (2014), mediante este tipo de muestreo, cada miembro de la población posee igual probabilidad de ser seleccionado, nos asegura la representatividad de la muestra y permite inferir mejor los resultados.

La muestra quedó representada por 114 varones y 113 mujeres de todos los grados, distribuidos de la siguiente manera:

1° grado: 21 mujeres y 21 varones

2° grado: 22 mujeres y 25 varones

3° grado: 27 mujeres y 22 varones

4° grado: 19 mujeres y 26 varones

5° grado: 24 mujeres y 20 varones

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos la técnica usada fue la encuesta , es decir, un bloque de preguntas que están relacionadas a una o más variables que serán

medidas, ya que según Hernández et al., (2014) esta técnica es la más apropiada para un estudio correlacional.

Se empleó el cuestionario como instrumento. Hernández et al., (2014) lo definen como un conjunto de preguntas que giran en torno a una o más variables que serán medidas posteriormente. Además, el modelo de preguntas fue cerrada, ya que estas abarcan alternativas de respuesta delimitadas con anterioridad que permiten su fácil codificación y análisis (Anexo 7).

Tabla 1

Instrumento para la variable Adicción a los Videojuegos

Instrumento	Test de dependencia de videojuegos (TDV)
Autor	Chóliz & Marco, (2011)
Adaptación	Salas et al. (2017)
País	Perú
Objetivo	Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes
Dimensiones	Abstinencia Abuso y Tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad de control
Duración	20 minutos
Juicio de expertos	La validez fue realizada por el juicio de expertos
Índice de fiabilidad	Se obtuvo una confiabilidad alta en los niveles de Cronbach (0.934).
Escala de medición	Contiene 25 ítems en la Escala de Likert con 5 alternativas: (0) Nunca, (1) Rara vez, (2) A veces, (3) Con frecuencia, (4) Muchas veces

Tabla 2*Instrumento para la variable Violencia Escolar*

Instrumento	Adaptación del Cuestionario de Violencia Escolar para Educación Secundaria (CUVE3-ESO)
Autor	Álvarez-García et al. (2012, 2013)
Adaptación	González Rojas, Miguel (2020)
País	Perú
Objetivo	Identificar el nivel de violencia escolar en los estudiantes de educación secundaria
Dimensiones	Violencia física indirecta por parte del alumnado Violencia física y amenazas entre estudiantes Violencia verbal del alumnado hacia compañeros Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado Exclusión social Disrupción en el aula Violencia a través de las TIC
Duración	20 minutos
Juicio de expertos	La validez fue realizada por el juicio de expertos
Índice de fiabilidad	La confiabilidad arrojada fue alta ($\alpha = 0.834$) del índice Alfa de Cronbach
Escala de medición	Contiene 18 ítems en la Escala de Likert con 5 alternativas: (1) Nunca, (2) Casi nunca, (3) A veces, (4) Casi siempre, (5) Siempre

3.5. Procedimientos

En primer lugar, se realizó la búsqueda, selección y recolección de información científica para la elaboración de la introducción y el marco teórico. Posteriormente se ejecutó la construcción del instrumento que realizaría la medición de la violencia escolar, el cual cumplió con el proceso de validez a través de tres expertos y la revisión del instrumento que mediría el nivel de adicción a los videojuegos. Ambos instrumentos fueron aplicados a una muestra piloto, lo cual sirvió para obtener el grado de confiabilidad, siendo alto en ambos instrumentos (Anexos 10 y 11).

Tabla 3

Confiabilidad del instrumento Test de Dependencia de Videojuegos

Alfa de Cronbach	N° de elementos
.934	18

Nota: El Alfa de Cronbach es alto, ya que sus niveles oscilan entre 0 y 1.

Tabla 4

Validación de instrumento Violencia Escolar por juicio de expertos

Juicio de experto	Resultado	Valoración
Dra. Rosa Bertha Llontop Yaipen	Aplicable	Muy alto
Dra. Victor Augusto Gonzales Soto	Aplicable	Muy alto
Mg. Moisés David Reyes Pérez	Aplicable	Muy alto

Tabla 5

Confiabilidad del instrumento Cuestionario de Violencia Escolar

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,834	18

Nota: El Alfa de Cronbach es alto, ya que sus niveles oscilan entre 0 y 1.

Para llevar a cabo el presente trabajo y comenzar con la recolección de la información, se gestionó la autorización al director de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” (Anexo 12), a través de una carta de presentación y se

esperó dicha autorización para iniciar la aplicación de los dos instrumentos, los cuales ya habían atravesado los procesos de validez y confiabilidad. Seguidamente, se conversó directamente con un grupo de profesores para que ellos envíen el link de las encuestas a los estudiantes. Una vez obtenida la información por parte de los estudiantes se procedió al análisis estadístico descriptivo de ambas variables para luego pasar al análisis estadístico inferencial de la hipótesis. Se ejecutaron los análisis adicionales y se procedió a la presentación de resultados.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizó el método estadístico inferencial, ya que mediante este método estadístico se probó la hipótesis y se estimaron los parámetros (Hernández et al., 2014). Se recurrió al programa Excel para realizar la baremación de los instrumentos. Luego se procedió a ejecutar la prueba de normalidad en el programa SPSS versión 26. Como en ambas variables el valor de "p" fue inferior a 0.05 se rechazó la hipótesis nula (los datos están distribuidos normalmente) y se aceptó la hipótesis alterna (los datos no están distribuidos normalmente). En ambos casos, las variables no tuvieron una distribución normal. Debido a esto, se tuvo que aplicar una estadística no paramétrica. Dando paso así, a la utilización del método estadístico de Rho de Spearman, usando nuevamente el programa SPSS versión 26.

3.7. Aspectos éticos

Con este estudio se logró obtener información veraz siguiendo los pasos del tenaz y riguroso método científico. El trabajo de investigación respetó todos los protocolos de investigación. Los datos que se recopilaron se obtuvieron bajo la autorización del director de la Institución Educativa "Rosa Flores de Oliva", manteniendo el anonimato de los participantes, respetando así su confidencialidad. Los resultados que se obtuvieron fueron entregados a la institución educativa que permitió la realización del mismo. En todo el proceso se trabajó con el estilo APA 7° edición, ya que este permite que la redacción científica sea precisa, breve, clara y original.

IV. RESULTADOS

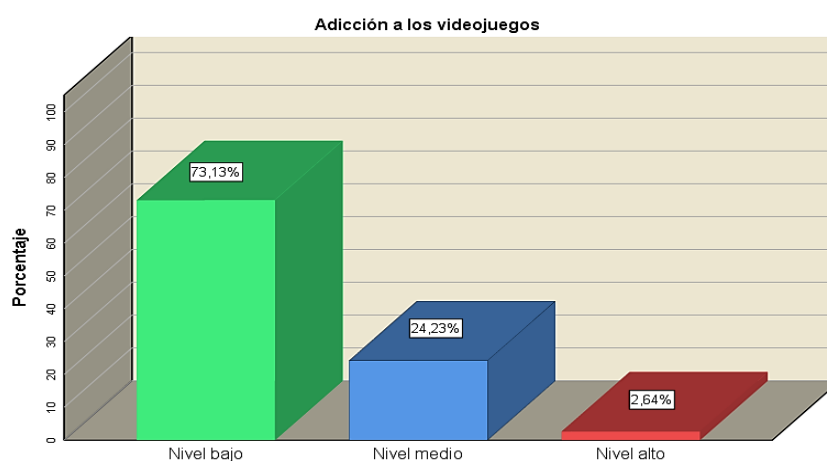
Seguidamente, se procederá a mostrar los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a la muestra, que estuvo conformada por 227 estudiantes varones y mujeres de 1° a 5° de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” de los turnos mañana y tarde, en función del objetivo general de este estudio: Conocer la relación entre videojuegos y violencia escolar en los alumnos de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”.

Para ello, la información será presentada de acuerdo a los objetivos específicos: a) Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. b) Diagnosticar los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. c) Determinar la relación que existe entre videojuegos y violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”.

En el análisis descriptivo se mostrarán los niveles de cada variable: adicción a los videojuegos y violencia escolar. Luego, en el análisis inferencial, se determinará el nivel de relación que existe entre ambas variables.

Figura 1

Distribución de frecuencia de Adicción a los videojuegos



Análisis e interpretación:

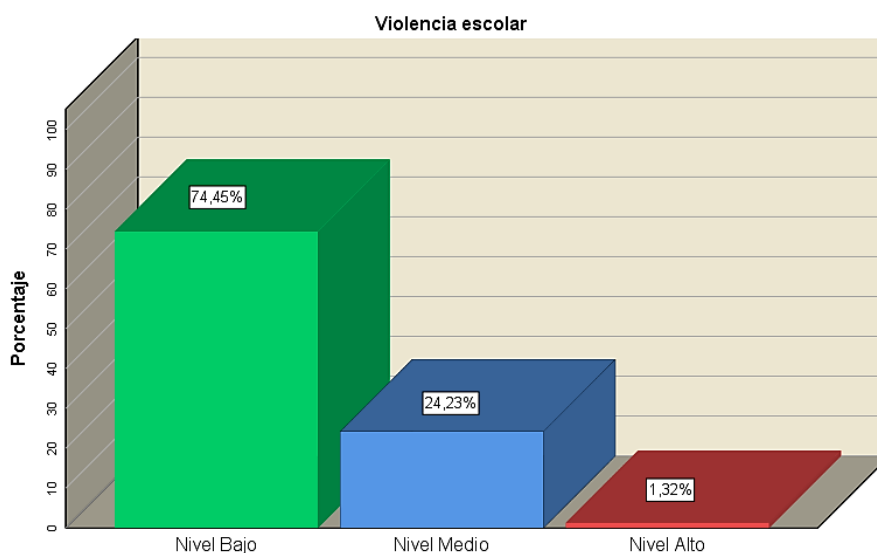
Del 100% (227) de los estudiantes encuestados, el 73.13% (166) evidenciaron encontrarse en un nivel bajo de Adicción a los videojuegos, es decir que estos

estudiantes manifestaron solo algunas de las dimensiones que engloba la adicción, mientras que un 24.23% (55) tuvo un nivel medio y un 2.64% (6) tuvo un nivel alto, manifestando todas las dimensiones que implica la adicción a los videojuegos. Este hallazgo obtenido es acorde a los resultados de las 4 dimensiones de esta variable que nos dejan ver un nivel predominante bajo en cada una de ellas (Anexo 13).

Entonces, en cuanto al primer objetivo específico: Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencia un nivel bajo de adicción a los videojuegos. Es decir, en los últimos 12 meses, estos estudiantes no han manifestado problemas tales como ansiedad por usar videojuegos, irritabilidad por no poder jugar aumento de tiempo de juego durante situaciones estresantes, saltarse las comidas y pasar menos tiempo con la familia o amigos para jugar más. Sin embargo, casi una cuarta parte sí manifiesta un nivel medio de adicción y un número mínimo evidencia un nivel alto.

Figura 2

Distribución de frecuencia de Violencia escolar



Análisis e interpretación:

Del 100% (227) de los estudiantes a quienes se les aplicó la encuesta, el 74.45% (169) percibieron un nivel bajo de Violencia escolar, esto significa que los estudiantes manifiestan pocas dimensiones de la variable violencia escolar,

mientras que un 24.23% (55) captó un nivel medio y solo un 1.32% (3) un nivel alto, demostrando que esos alumnos manifiestan todas o la mayoría de las dimensiones de violencia escolar. Este hallazgo estuvo acorde con los resultados de las 7 dimensiones de esta variable, la gran mayoría percibió un nivel de violencia escolar bajo y solo unos pocos, el nivel medio (Anexo 14). El nivel alto es casi imperceptible.

Entonces, con respecto al segundo objetivo específico: Diagnosticar los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, se puede afirmar que esta variable se encontró en un nivel predominantemente bajo, con una leve tendencia a medio. Esto nos deja ver que el panorama de la violencia en esta institución educativa es bajo en cuanto a amenazas físicas, burla física, empujar, arañar, morder, halar el pelo, tocar partes privadas, tirar objetos hacia otra persona, las peleas; violencia verbal, incluyendo las amenazas verbales, burla verbal, poner sobrenombres, insultar y discutir; violencia que puede ser física o verbal, que hace referencia a la marginación o exclusión; y violencia relacionada a la propiedad, que incluye robar o esconder propiedad y dañar propiedad ajena; y violencia a través de las TIC.

Análisis inferencial

En primer lugar, se mostrará el resultado obtenido de la prueba de normalidad para verificar si las variables tenían una distribución normal o no, para determinar si se necesitó utilizar un análisis paramétrico o no paramétrico. Finalmente, se procederá a verificar la hipótesis de estudio, la cual se encuentra relacionada al tercer objetivo específico: Determinar la relación que existe entre videojuegos y violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”.

Prueba de normalidad

Hipótesis estadísticas

H₀: Las cifras de las variables parten de una distribución normal

H₁: Las cifras de las variables no parten de una distribución normal

Decisión: sig < 0.05, rechazar H₀

sig > 0.05, aprobar H₀

Tabla 6

Prueba de normalidad

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov			
	Estadístico	gl	p
Violencia escolar	,122	227	0
Adicción a los videojuegos	,126	227	0

Nota: gl = muestra; p = coeficiente de normalidad

Debido a que en ambas variables el valor de "p" es inferior a 0.05 se niega la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alterna. En ambos casos, los datos no parten de una distribución normal. Por tal motivo, se tuvo que aplicar una estadística no paramétrica, Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis

Nivel de significancia: 0.01

Decisión: sig < 0.05, rechazar H_0
sig > 0.05, aceptar H_0

Contrastación de la hipótesis

Hipótesis general

Después de haber obtenido los resultados de cada variable y haber realizado la prueba de normalidad, se procedió a obtener el grado de correlación para verificar la hipótesis de estudio: Existe relación entre los videojuegos y los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa "Rosa Flores de Oliva".

Tabla 7

Grado de correlación y nivel de significación entre adicción a los videojuegos y violencia escolar

			Violencia escolar	Adicción a los videojuegos
Rho de Spearman	Violencia escolar	Coeficiente de correlación	1,000	,078
		Sig. (bilateral)	.	,239
		N	227	227
Adicción a los videojuegos		Coeficiente de correlación	,078	1,000
		Sig. (bilateral)	,239	.
		N	227	227

Nota: La correlación es significativa al nivel 0.01 (bilateral); Sig. (bilateral) = p = probabilidad de error

Hipótesis general

H₀: Las variables son independientes

H₁: Los variables son dependientes

Decisión: sig < 0.05, rechazar H₀

sig > 0.05, aceptar H₀

Debido a que el valor de sig = 0.239 > 0.05, se acepta la H₀. Es decir, se acepta que no hay relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa secundaria “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo. Además, el valor de Rho de Spearman = 0.078, esto nos indica que la relación es positiva y débil, es decir, a mayor nivel de violencia escolar mayor será el nivel de adicción a los videojuegos.

V. DISCUSIÓN

El objetivo de este trabajo de investigación fue contrastar la existencia de relación entre los videojuegos y los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. Para ello se propuso como objetivo general: Conocer la relación entre videojuegos y violencia escolar en los alumnos de dicha institución.

Para alcanzar el objetivo general se plantearon tres objetivos específicos: a) Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. b) Diagnosticar los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. c) Determinar la relación que existe entre videojuegos y violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”.

En cuanto al primer objetivo específico, se logró identificar el nivel de adicción a los videojuegos, donde la muestra evidencia un nivel predominantemente bajo con una leve tendencia a medio. Las cuatro dimensiones de esta variable exhibieron resultados muy similares a los de dicha variable en general. De esta manera podemos afirmar que la mayoría de estudiantes no muestra una dependencia psicológica ni abstinencia, como menciona Carbonel (2017), dificultad de control y problemas ocasionados por los videojuegos, como menciona Gaetan et al., (2014). Solo 6 estudiantes de la muestra (2.64%), es decir, casi 3 de cada 100, afirman tener estos síntomas en un nivel alto, lo cual es un indicador positivo por no ser muy elevado, sin embargo, lo ideal sería que no existan alumnos que muestren este tipo de síntomas.

Según Castro et al. (2020), el patrón de adicción a los videojuegos suele producirse con más facilidad si los menores de edad llevan estilos de vida sedentarios. El confinamiento debido a la pandemia de este año debió hacer que los representantes de la muestra manifiesten un nivel medio o alto principalmente en la variable de adicción a los videojuegos. Sin embargo, este no fue el caso.

Con respecto al 2.64% de estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” que manifestaron evidenciar un nivel alto de adicción a los videojuegos hay una diferencia un tanto significativa con el estudio de Yang et al. (2020), quienes afirman que el 13% de su muestra (2666) tiene un alto riesgo de padecer Trastornos de los Juegos de Internet (IGD). Ellos también afirman que los varones suelen ser más propensos a padecer IGD que las mujeres. Sin embargo, en la muestra de este estudio se tomó en cuenta las respuestas de varones y mujeres por igual.

El nivel bajo de adicción a los videojuegos también difiere del resultado de Faya y González (2020), quienes encontraron que más de la mitad de su muestra estuvo en un nivel medio de esta misma variable. Puede que el motivo de esta diferencia se deba al factor género. Mientras que en esta investigación se tomaron en cuenta ambos géneros por igual, Faya y González solo se concentraron en los varones, ya que en su marco teórico manifestaron que ellos son los más predispuestos a evidenciar la adicción a los videojuegos, afirmación también sustentada por Córdor (2019).

Los resultados de esta variable también difieren con los presentados por Ccorimanya y Quispe (2019), quienes encontraron en su muestra de 230 alumnos un nivel alto de adicción en más de la mitad y un poco más de la cuarta parte mostró un nivel medio. Sin embargo, en su estudio, solo se consideraron alumnos de 3° y 4° de secundaria, mientras que en este estudio se consideraron todos los grados, de 1° a 5°.

También hay diferencias en el nivel de adicción a videojuegos con Alave y Pampa (2019), quienes encontraron que casi la mitad de su muestra de 375 alumnos se encontró en nivel medio. Lo mismo ocurrió con Farfán y Muñoz (2018), quienes en su muestra de 401 alumnos de 4° a 5° grado de secundaria encontraron que casi la mitad de varones presentan niveles grave y moderado de adicción a videojuegos, mientras una cuarta parte de las mujeres manifiesta los mismos niveles.

Cabe resaltar que los videojuegos no son medios de entretenimiento que solo pueden causar efectos negativos, tales como adicción conductual (Kardefelt et al.

,2017) o dependencia psicológica (Carbonel, 2017), sino que también pueden ser empleados como herramientas didácticas, como hicieron Garmen et al. (2019), demostrando que mediante el software que desarrollaron, el cual contenía videojuegos con el fin de valorar e influenciar las inteligencias múltiples. De igual manera, Garaigordobil y Martínez (2018) desarrollaron un programa y un videojuegos que, juntos, sirvieron como herramientas para prevenir y reducir el cyberbullying, además de promover las habilidades sociales positivas. Asimismo, Silgado (2017) desarrolló una propuesta para promover la actitud filosófica en alumnos universitarios mediante el uso de un programa que contiene videojuegos.

Con respecto al segundo objetivo específico: Diagnosticar los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, se encontró que la muestra percibe un nivel predominantemente bajo con tendencia a medio en seis de las siete dimensiones. Solo la dimensión “violencia verbal del alumnado hacia sus compañeros” mostró un nivel bajo y medio predominante. Así se puede afirmar que el nivel de la variable violencia escolar es en su mayoría bajo, con una leve tendencia a medio.

Los resultados de este estudio difieren en cuanto al nivel de violencia escolar con respecto a los resultados hallados por Faya y González (2020), quienes en su muestra de 347 alumnos encontraron que esta variable se encontró en nivel medio en su mayoría mientras que en la muestra de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, el nivel es predominantemente bajo.

Los resultados del nivel de violencia escolar también difieren al relacionarlos con los resultados de Córdor (2019), quien encontró que su muestra de 300 estudiantes se hallaba en nivel medio y alto principalmente. Dicha investigación también hace una diferencia de género, donde un poco más de la mitad de hombres suelen mostrarse más agresivos, mientras que las mujeres solo un poco menos de la mitad manifiestan este tipo de violencia.

Asimismo, los resultados de esta investigación en cuanto a la violencia escolar difieren con los obtenidos por Carbajal et al. (2016), quien diagnosticó esta variable

en un nivel predominantemente alto con tendencia a medio. Sin embargo, su estudio fue aplicado a una muestra de 189 estudiantes de 1°, 2° y 3° grado solamente. También hizo una diferenciación de género, encontrando que los hombres tienden a manifestar más a menudo la violencia física y psicológica.

Los resultados de la variable violencia escolar obtenidos también difieren con los obtenidos por Coronado (2019), quienes hallaron que la mayoría de su muestra de 66 estudiantes presenta un nivel alto de bullying. Sin embargo, dicho estudio solo se centró en alumnos de 3° grado de secundaria.

Es aceptable el predominantemente bajo nivel de violencia escolar con una leve tendencia a medio que se obtuvo en la muestra de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. Es necesario remarcar que esta violencia es un tipo de interacción social normal en adolescentes, que puede ser aprendida por el contexto social o imitada a través de los medios de comunicación (OPS, 2003). La violencia en general es un constructo que ha sido estudiado a través de la historia de la psicología. Las teorías psicológicas actuales más aprobadas sobre las causas de la violencia son las que incluyen una amalgama de factores cognitivos internos, el entorno familiar, amical, escolar, social, comunidad y cultura. Es decir, no se puede hablar de un solo factor que determine el origen de la violencia (Muñoz, 2015; Meliton, 2019).

Es necesario resaltar que la mayoría de investigaciones encontradas suelen centrarse solo en el bullying o acoso, o en la agresividad principalmente. Es decir, no toman en cuenta la violencia escolar de manera global, la cual abarca manifestaciones de violencia en estudiantes, profesores y personal administrativo (Olvera & Gutiérrez, 2020).

Una fortaleza en cuanto a la metodología utilizada para la recolección de datos de ambas variables: adicción a los videojuegos y violencia escolar, es que las encuestas se realizaron de manera virtual. De este modo, se ahorró papel, impresiones y tiempo para el investigador, ya que las respuestas emitidas por los alumnos fueron directamente exportadas de Google Forms hacia Excel y

posteriormente al programa SPSS versión 26. Una posible debilidad de esta metodología sería la falta de un dispositivo electrónico por parte del estudiante, donde resolver la encuesta e incluso la falta de conexión a internet. Afortunadamente, este no fue el caso en el presente estudio.

Por último, con respecto al tercer objetivo específico, se logró determinar la relación que existe entre videojuegos y violencia escolar en los estudiantes de la Institución “Educativa Rosa Flores de Oliva”, donde se obtuvo un “p” valor superior a 0.05, aceptándose así la hipótesis nula, la cual sugiere que no hay correlación entre las variables. Asimismo, hay suficiente prueba estadística que asegura la correlación entre adicción a videojuegos y violencia escolar, a través del estadístico correlativo Rho de Spearman = 0.078, lo cual indica una correlación escasa o nula.

El resultado de “p” valor difiere con respecto a los trabajos de Chacón et al. (2018), Castro et al. (2020), Faya (2020), Córdor (2019), Lisa (2015), quienes obtuvieron un “p” valor menor a 0.05, concluyendo que sí hay conexión entre las variables adicción a videojuegos y conductas violentas, tipos de victimización, agresividad, bullying, ira y hostilidad. Cabe resaltar que, en todos los trabajos mencionados, el coeficiente de Spearman fue positivo y débil, lo cual sí demuestra similitud con el presente estudio.

Por otro lado, el resultado obtenido de “p” valor es igual al hallado por Dorantes y Molina (2016), quienes en su muestra de 202 alumnos de secundaria obtuvieron un “p” valor superior a 0.05, confirmando la nula relación entre el uso de videojuegos y la percepción de violencia.

Es necesario aclarar que, al encontrar una correlación débil o alta, no es sinónimo de causalidad. Es decir, el coeficiente Rho de Spearman mide la relación entre variables, más no la causalidad de estas. La violencia escolar es ocasionada por diversos factores que no solo involucran a los videojuegos, sino también a otros medios de entretenimiento audiovisuales tales como la televisión, el cine, el internet o el uso de smartphones (Chacón et al., 2018). Estos medios de entretenimiento podrían dar inicio a nuevas investigaciones en el futuro.

La presente investigación demuestra que aún se necesitan más estudios con respecto a las variables de adicción y también del uso de videojuegos en relación a la violencia escolar en general, ya que no hay suficientes estudios que los aborden. No obstante, los antecedentes y el resultado propio obtenido nos dejan ver que la relación entre adicción a videojuegos y violencia escolar es muy débil en su mayoría. Existen otros factores responsables de la aparición de estas conductas violentas en los estudiantes: cognitivos, sociales y culturales, los cuales deben ser abordados en futuras investigaciones.

VI. CONCLUSIONES

1.- En esta tesis se identificó el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo, obteniendo un nivel bajo principalmente y en menor medida nivel medio. Lo que más ayudó a generar esta identificación fue el uso del Test de Dependencia de Videojuegos porque es válido, confiable y aplicado en diversos países incluido el Perú.

2.- Se logró diagnosticar el nivel de violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo, hallando un nivel bajo principalmente y en menor medida nivel medio. Lo más importante en el diagnóstico fue la adaptación del Cuestionario de Violencia Escolar, ya que es el más completo en cuanto a este tema se refiere porque abarca dimensiones que permiten una rigurosa medición.

3.- La relación entre adicción a los videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo, determinada en esta tesis fue escasa o nula. Lo principal en esta determinación de la relación fue que contradijo a la hipótesis planteada, a los comentarios emitidos por los docentes del colegio y a algunas investigaciones previas. Lo que más ayudó a determinar esta relación fue el uso del programa SPSS porque su uso es sencillo. Además, para la determinación de esta relación fue necesario obtener conocimiento especializado en estadística.

VII. RECOMENDACIONES

1.- Al equipo encargado del diseño curricular de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” se le recomienda incorporar charlas mensuales en el currículo anual con respecto al uso de videojuegos, tanto beneficios como su uso problemático, para que los padres de familia realicen un seguimiento en casa.

2.- A los docentes se les sugiere usar el Cuestionario de Violencia Escolar utilizado en este estudio para medir de manera trimestral el nivel de violencia escolar de cada aula. Con esta información, ellos podrían realizar talleres enfocados en reducir cada una de las dimensiones de la violencia escolar.

3.- A los futuros investigadores, se les recomienda realizar un estudio que tenga como objetivo hallar el tiempo que le dedican a los videojuegos y los tipos de videojuegos preferidos por los estudiantes, haciendo una diferenciación de género y tomando en cuenta la opinión de los docentes, para complementar sus con resultados con los de este estudio.

4.- A futuros investigadores se les recomienda hacer un estudio correlacional sobre el uso de videojuegos y la violencia escolar conjugando un enfoque cuantitativo y cualitativo, combinando escalas de tipo Likert y la observación por parte del investigador para tener una perspectiva más amplia de estos temas.

REFERENCIAS

- Álvarez-García, D., Núñez, J. C., Rodríguez, C., Álvarez, L., & Dobarro, A. (2011). Propiedades psicométricas del cuestionario de violencia escolar - revisado (CUVE-R). *Revista de Psicodidáctica*, 16(1), 59–83. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-79851501946&partnerID=40&md5=9bc9f6017798cb2e17d5930804541761>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders 5th ed.* American Psychiatric Publishing.
- Antonius J. van Rooij, Tim M. Schoenmakers, D. van de M. (2017). Clinical validation of the C-VAT 2.0 assessment tool for gaming disorder: A sensitivity analysis of the proposed DSM-5 criteria and the clinical characteristics of young patients with 'video game addiction.' *Addictive Behaviors*, 64, 269–274. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.10.018>
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27–32. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.002>
- Buiza Aguado, C., & Ortiz Soto, P. (2017). *Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas*. 23, 129–136. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Carbajal Ramírez, Jessica; Contreras Figueroa, Lizzet y Herrera Esquivés, J. (2016). Violencia escolar en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa estatal del distrito de San Juan de Lurigancho - 2015. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(2), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Carbonell, X. (2017). From Pong to Pokemon go, catching the essence of the Internet Gaming Disorder diagnosis. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 124–127. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.010>
- Castro-Sánchez, M., Lara-Sánchez, A. J., García-Mármol, E., & Chacón-Cuberos, R. (2020). Motivational climate is associated with use of video games and violence in schoolchildren: A structural equation model according to healthy behaviors. *International Journal of Environmental Research and Public Health*,

17(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph17041272>

- Ccorimanya Mamani, Gluder Mario y Quispe Condori, M. (2019). *Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019.* 1–303. papers2://publication/uuid/45D7E632-B571-4218-9E47-8B4457FEA9D3
- Centre, P. R. (2016). *Who plays video games in America?* www.pewinternet.org/2016/01/05/who-plays-video-games-in-america/.
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz-Rico Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011–1024. <https://doi.org/10.5209/rced.54455>
- Condor Valdivia, F. E. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Coronado Chapoñan, H. A. (2019). *Clima social familiar y bullying en estudiantes de tercero de secundaria de la Institución Educativa Particular Manuel Antonio Rivas – Chiclayo.* 144. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-769620190002000222
- Domínguez Alonso, J., Álvarez Roales, E., & Vázquez Varela, E. (2017). Dimensiones predictivas del constructo violencia escolar en la educación secundaria obligatoria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(2), 337–351. <https://doi.org/10.6018/rie.35.2.259471>
- Dorantes-Argandar, G., & Molina-Vega, L.-F. (2016). *Independencia entre uso de videojuegos y percepción de violencia en adolescentes de Cuernavaca.* 8(1), 69–82. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2016/mip161e.pdf>
- Emma Louise Anderson, E. S. & V. S. (2017). Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22(4),

- 430–454. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/02673843.2016.1227716>
- Esplugues, J. S. (2007). ¿Qué es la violencia? Una aproximación al concepto y a la clasificación de la violencia. *Daimon: Revista de Filosofía*, 0(42), 9–22. <https://revistas.um.es/daimon/article/view/95881/92151>
- Farfán, L., & Muñoz, E. (2018). Dependencia a video juegos en estudiantes de una institución educactiva privada y una institución nacional, Chiclayo [Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. In *Chiclayo* (Issue Tesis de Licenciatura). http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergoLuciana_MuñozGamarraEliana.pdf.pdf
- Faya De la Cruz, J. A. Z. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. 0–2. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-González_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gaetan, S., Bonnet, A., Brejar, V., & Cury, F. (2014). French validation of the 7-item Game Addiction Scale for adolescents. *Revue Europeenne de Psychologie Appliquee*, 64(4), 161–168. <https://doi.org/10.1016/j.erap.2014.04.004>
- Garaigordobil, M., & Martínez-Valderrey, V. (2018). Technological resources to prevent cyberbullying during adolescence: The Cyberprogram 2.0 program and the cooperative Cybereduca 2.0 Videogame. *Frontiers in Psychology*, 9(MAY), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00745>
- García-Quismondo, M. Á. M., & Cruz-Palacios, E. (2018). Gaming as an educational material for digital competences in education from Academic Skills Centres. *Revista General de Informacion y Documentacion*, 28(2), 489–506. <https://doi.org/10.5209/RGID.62836>
- Garmen, P., Rodríguez, C., García-Redondo, P., & San-Pedro-Veledo, J.-C. (2019). Multiple intelligences and video games: Assessment and intervention with TOI software. *Comunicar*, 27(58), 95–104. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-09>
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hahn, K. K. & H. (2008). The Nature and Extent of Childhood Exposure to Violence: What We Know, Why We Don’t Know More, and Why It Matters. *Journal of*

- Emotional Abuse*, 8(1–2), 29–49.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10926790801982394>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Instituto Nacional de Estadística e Informatica - INEI. (2018). Perú: Línea de base de los principales Indicadores Disponibles de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 2018. *Lima: Instituto Nacional de Estadística e Informatica (INEI)*, 117–120.
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitaless/Est/Lib1578/libro.pdf
- Jinhai Cui, Changho Lee, T. B. (2018). A comparison of 'psychosocially problematic gaming' among middle and high school students in China and South Korea. *Computers in Human Behavior*, 85, 86–94.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.040>
- Kardefelt-Winther, D., Heeren, A., Schimmenti, A., van Rooij, A., Maurage, P., Carras, M., Edman, J., Blaszczynski, A., Khazaal, Y., & Billieux, J. (2017). How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours? *Addiction*, 112, 1709–1715.
<https://doi.org/10.1111/add.13763>
- Krossbakken, E., Torsheim, T., Mentzoni, R. A., King, D. L., Bjorvatn, B., Lorvik, I. M., & Pallesen, S. (2018). The effectiveness of a parental guide for prevention of problematic video gaming in children: A public health randomized controlled intervention study. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 52–61.
<https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.087>
- Lau, C., Stewart, S. L., Sarmiento, C., Saklofske, D. H., & Tremblay, P. F. (2018). Who is at risk for problematic video gaming? Risk factors in problematic video gaming in clinically referred canadian children and adolescents. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2). <https://doi.org/10.3390/mti2020019>
- Lisa Vasquez, L. E. (2015). *Valoración de hostilidad en estudiantes que usan videojuegos*. http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1115/LIZA_VASQUES_LUIS_EDUARDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Medina Cascales, J. Á., & Reverte Prieto, M. J. (2019). Violencia escolar, rasgos de

- prevalencia en la victimización individual y grupal en la Educación Obligatoria en España. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(37), 97–110. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191837medina9>
- Medina Santiago, Nilda; Rivera, Tania; Trenche, Maryanes; Báez, L. (2017). Estudio participativo para el desarrollo de un instrumento de observación de violencia escolar. *Physiology & Behavior*, 176(1), 48–66. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2017.03.040>
- Meliton, Y. (2019). *Habilidades sociales y violencia escolar en estudiantes de 3er año de secundaria de la I.E. Carlos Wiesse, Comas, Lima*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-769620190002000222
- Miglino, J. (2020). *Estadísticas Mundiales de Bullying 2017/2018. Primer Trabajo Oficial en el Mundo contra el Bullying*. https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/2018/10/estadisticas-mundiales-de-bullying_29.html
- MINEDU. (2018). *Sistema Especializado en reporte de casos sobre Violencia Escolar - SíseVe*. [http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/6670/Sistema Especializado en reporte de casos sobre Violencia Escolar - SíseVe informe 2013- 2018.pdf?sequence=1](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/6670/SistemaEspecializadoenreportedeCasosSobreViolenciaEscolar-SiseVeInforme2013-2018.pdf?sequence=1)
- Muñoz Olmos, J. V. (2015). *Expresión de Ira y Violencia Escolar: Estudio en una Muestra de Alumnos de E.S.O. de la Región de Murcia*. <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/311435/TJVMO.pdf?sequence=1>
- Muñoz Sánchez, H., Azabache Alvarado, K., & Quiroz, M. (2018). Validez y fiabilidad del Cuestionario de Violencia Escolar para Educación Secundaria CUVE3-ESO en adolescentes peruanos. *Revista de Psicología y Educación - Journal of Psychology and Education*, 13(2), 142. <https://doi.org/10.23923/rpye2018.01.165>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Offenhauer, P. (2015). Teen Dating Violence: A Literature Review and Annotated

- Bibliography. *Library of Congress – Federal Research Division*, 1–112.
<https://www.ncjrs.gov/pdffiles1/nij/grants/235368.pdf>
- Olvera, A. C., & Gutiérrez, J. A. L. (2020). Política educativa, violencia y convivencia escolar. La experiencia en dos escuelas. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas Em Educação*, 28(107), 314–334. <https://doi.org/10.1590/s0104-40362019002701955>
- OMS. (2002). El informe mundial sobre la violencia y la salud. In *Biomédica* (Vol. 22, Issue 0). <https://doi.org/10.7705/biomedica.v22isupp2.1182>
- OPS. (2003). *Informe mundial sobre la violencia y la salud*. <https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/725/9275315884.pdf>
- Otoya Lavado, L. N., & Ramírez León, Y. (2016). *Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución educativa San Juan - Trujillo 2014 [UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO]*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pacheco Salazar, B. (2015). Reflexiones sobre la no atención a la diversidad como violencia de la escuela. *Ciencia y Sociedad*, 40(4), 663–684. <https://doi.org/10.22206/cys.2015.v40i4.pp663-684>
- Rafael Llanos, Liliana y Vélez Córdova, L. E. (2016). *Acoso escolar en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa nacional de Chiclayo. 2016*. [http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/130/Rafael Llanos - Velez Cordova.pdf?sequence=7&isAllowed=y](http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/130/Rafael%20Llanos%20-%20Velez%20Cordova.pdf?sequence=7&isAllowed=y)
- Ricoy, M. C., & Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291–1308. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445
- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica- López, M. J., & Bocanegra-García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza - aprendizaje: Una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/1900771x.v17.n2.2017.7184>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población

- peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1–13.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Shi, J., Renwick, R., Turner, N. E., & Kirsh, B. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming. *Computers in Human Behavior*, 97(March), 291–303.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.023>
- Silgado Cabrejos, K. (2017). *Programa basado en videojuegos para desarrollar la actitud filosófica en estudiantes de una universidad privada de Chiclayo - 2016* (Vol. 4) [Universodad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1859/TL_SilgadoCabrejosKevin.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Silsay Marcia Alave Mamani, S. N. P. Y. (2019). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. 3(2), 9–33.
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Sjödin, A. K., Wallinius, M., Billstedt, E., Hofvander, B., & Nilsson, T. (2017). La violencia en las relaciones sentimentales en comparación con otros tipos de violencia: los mismos delincuentes con diferentes víctimas. *European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, 9(2), 83–91.
<https://doi.org/10.1016/j.ejpal.2017.03.001>
- UNESCO. (2018). School violence and Bullying : Global stats and trends, drivers and consequences. In *Education 2030*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246970>
- United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. (2019). Behind the numbers: Ending school violence and bullying. In *Sustainable Development Goals: Education 2030*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366483>
- Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M., & Van De Mheen, D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157–165. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.013>
- Vara Salas, R. P. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*

[Universidad Autónoma del Perú].

<http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/558>

Yang, X., Jiang, X., Mo, P. K. H., Cai, Y., Ma, L., & Lau, J. T. F. (2020). Prevalence and interpersonal correlates of internet gaming disorders among chinese adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2). <https://doi.org/10.3390/ijerph17020579>

Zhao, Z. (2017). *Videojuegos, Educación Y Desarrollo* [Universidad Autónoma de Madrid].

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao_zhuxuan.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables de estudio	Definición conceptual	Dimensiones	Metodología
<p>¿Cuál es la relación que hay entre videojuegos y violencia escolar en los alumnos de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”?</p>	<p>General: Conocer la relación entre videojuegos y violencia escolar en los alumnos de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. - Diagnosticar los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. - Determinar la relación que existe entre videojuegos y violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”. 	<p>Existe relación entre los videojuegos y los niveles de violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”.</p>	<p>Adicción a los videojuegos</p>	<p>“Participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo por un periodo de 12 meses” (American Psychiatric Association, 2013)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas ocasionados por los videojuegos - Dificultad de control 	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque: cuantitativo - Tipo: no experimental básica - Diseño: descriptivo correlacional
			<p>Violencia escolar</p>	<p>Álvarez (2017): “Conducta u omisión intencionada que causa daño o perjuicio y agrupa diversas formas de manifestarse en los centros educativos”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Violencia física indirecta por parte del alumnado - Violencia física directa entre alumnado - Violencia verbal del alumnado hacia compañeros - Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado - Exclusión social - Disrupción en el aula - Violencia a través de las TIC 	

Anexo 7. Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
V1: Adicción a los videojuegos	“Participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo por un periodo de 12 meses” (American Psychiatric Association, 2013).	Se aplicará el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz (2011), validado por Salas-Blas et al., (2017)	Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Cuestionario con enunciados tipo Likert
			Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,19,23	
			Dificultad de control	2,15,18,20,22,24	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
V2: Violencia escolar	Álvarez (2017): “Conducta u omisión intencionada que causa daño o perjuicio y agrupa diversas formas de manifestarse en los centros educativos”.	Se aplicará el instrumento CUVE – Cuestionario para evaluar la violencia escolar elaborado por Álvarez (2011), validado por Muñoz Sánchez et al., (2018) y adaptado para este estudio.	Violencia física indirecta por parte del alumnado	Esconder pertenencias	11	Cuestionario con enunciados tipo Likert
				Deterioro de pertenencias	02	
			Violencia física directa entre alumnado	Golpear	13	
				Amenazar	06	
				Intimidar	15	
			Violencia verbal del alumnado hacia compañeros	Hablar mal de otros	07	
				Poner apodos	01	
			Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado	Insultar	12	
				Faltar el respeto	05	
			Exclusión social	Discriminación	14	
				Rechazo	10	
			Disrupción en el aula	Dificultar el desarrollo de la clase	08, 16	
			Violencia a través de las TIC	Burlarse mediante las redes	03, 09, 17	
				Insultar o amenazar a través de las redes	18, 04	

Anexo 8. Instrumentos de recolección de datos

INSTRUMENTO 1

1. Nombre del instrumento:

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

2. Autor original:

Dr. Mariano Chóliz. Departamento de Psicología Básica. Facultad de Psicología
Universidad de Valencia. España.

3. Objetivo:

Recoger información y analizar el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, Chiclayo.

4. Estructura y aplicación:

La presente prueba escrita está estructurada en base a 25 items, los cuales tienen relación con los indicadores de las dimensiones.

El instrumento será aplicado a una muestra de 173 estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, Chiclayo.

ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR EL NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Autor: Dr. Mariano Chóliz

Se agradece anticipadamente la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” de Chiclayo.

MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ITEM:

0 = Totalmente en desacuerdo; **1** = Un poco en desacuerdo; **2** = Neutral;
3 = Un poco de acuerdo; **4** = Totalmente de acuerdo

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<i>Adicción a los videojuegos</i>	<i>Abstinencia</i>	03. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.
		04. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.
		06. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.
		07. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la consola o el PC.
		10. Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.
		11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.
		13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.
		14. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.
		21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.
	25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	
	<i>Abuso y tolerancia</i>	01. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando empecé.
		05. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)
		08. Ya no es suficiente para mí jugar con la misma cantidad de tiempo que antes, cuando empecé.
		09. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los juegos me ocupan bastante rato.
		12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.
	<i>Problemas ocasionados</i>	16. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.

<i>por los videojuegos</i>	17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.
	19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.
	23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).
<i>Dificultad de control</i>	02. Si no me funciona la videoconsola o el PC pido prestada una a familiares o amigos.
	15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.
	18. Cuando estoy aburrido, me pongo a jugar con algún videojuego.
	20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar con un videojuego, aunque solo sea un momento.
	22. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o del trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.
	24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).

INSTRUMENTO 2

1. Nombre del instrumento:

Adaptación del Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE)

2. Autor original:

Dr. David Álvarez García. Doctor en Psicología. Profesor Titular Interino en el área de Psicología Evolutiva y de la Educación en la Universidad de Oviedo. Su principal línea de investigación se centra en la convivencia escolar. Autor de numerosas publicaciones sobre esa temática, entre las que destaca «Aprende a Resolver Conflictos. Programa para mejorar la convivencia escolar» (2007, Editorial CEPE).

Adaptado por Bachiller Miguel Gonzáles Rojas (2020)

3. Objetivo:

Recoger información y analizar el nivel de violencia escolar de los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, Chiclayo.

4. Estructura y aplicación:

La presente prueba escrita está estructurada en base a 18 ítems, los cuales tienen relación con los indicadores de las dimensiones.

El instrumento será aplicado a una muestra de 173 estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, Chiclayo.

ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LA VIOLENCIA ESCOLAR

Autor: Dr. David Álvarez-García

Se agradece anticipadamente la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” de Chiclayo.

MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ITEM:

1 = Nunca; **2** = Pocas veces; **3** = Algunas veces; **4** = Muchas veces; **5** = Siempre

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<i>Violencia física indirecta por parte del alumnado</i>	<i>Esconder pertenencias</i>	11. Algunos estudiantes esconden pertenencias de otros compañeros para fastidiar.
	<i>Deterioro de pertenencias</i>	02. Ciertos estudiantes dañan los materiales de sus compañeros.
<i>Violencia física directa entre alumnado</i>	<i>Golpear</i>	13. Determinados estudiantes bromean dando golpes.
	<i>Amenazar</i>	06. Ciertos estudiantes muestran intenciones de hacer daño a sus compañeros: empujar
	<i>Intimidar</i>	15. Algunos estudiantes generan temor o miedo en sus compañeros.
<i>Violencia verbal del alumnado hacia compañeros</i>	<i>Hablar mal de otros</i>	07. Los estudiantes realizan comentarios negativos de algunos compañeros.
	<i>Poner apodos</i>	01. Algunos estudiantes ponen apodos molestos a sus compañeros o compañeras.
<i>Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado</i>	<i>Insultar</i>	12. Los estudiantes ofenden verbalmente a sus profesores o profesoras.
	<i>Faltar el respeto</i>	05. Los estudiantes no muestran respeto a sus profesores en el aula.
<i>Exclusión social</i>	<i>Discriminación</i>	14. Algunos estudiantes no tratan bien a otros, debido a su lugar de origen y/o su forma de hablar.
	<i>Rechazo</i>	10. Algunos estudiantes no se reúnen con otros por sus bajas o altas notas.
<i>Disrupción en el aula</i>		08. El alumnado dificulta las explicaciones del profesor o de la profesora con su comportamiento durante la clase.

	<i>Dificultar el desarrollo de la clase</i>	16. El alumnado dificulta las explicaciones del profesorado hablando durante la clase.
<i>Violencia a través de las TIC</i>	Burlarse mediante las redes	03. Algunos estudiantes graban o hacen fotos a compañeros o compañeras con el celular, para burlarse.
		09. Ciertos estudiantes usan las redes sociales para reírse de otros compañeros o compañeras.
		17. Ciertos estudiantes usan las redes sociales para reírse de sus profesores o profesoras.
	Insultar o amenazar a través de las redes	18. Los estudiantes publican en Internet fotos o vídeos para ofender a compañeros o compañeras.
		04. Los estudiantes publican en Internet fotos o vídeos para ofender a profesores o profesoras.

Anexo 9. Formato de validación del instrumento de recolección de datos

ESCUELA DE POSGRADO  UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Validación de Escala valorativa para evaluar el instrumento

Chiclayo, 01 de noviembre de 2020

Señora
Dr. / Mg.
Ciudad.-

De mi consideración:

Reciba el saludo institucional y personal y al mismo tiempo para manifestarle lo siguiente:

El suscrito está en la etapa del diseño del Proyecto de Investigación para el posterior desarrollo del mismo con el fin de obtener el grado de Maestro en Psicología Educativa.

Como parte del proceso de elaboración del proyecto, se ha diseñado un instrumento de recolección de datos, el mismo que por el rigor que se nos exige es necesario validar su contenido; por lo que reconociendo su formación y experiencia en el campo profesional y de la investigación recurro a Usted para en su condición de EXPERTO emita su juicio de valor sobre el instrumento.

Para efectos de su análisis adjunto a usted los siguientes documentos:

- *Instrumento detallado con ficha técnica.*
- *Ficha de evaluación de validación.*
- *Matriz de consistencia de la investigación.*
- *Cuadro de operacionalización de variables*
- *Descripción de las dimensiones.*

Sin otro particular quedo de usted.

Atentamente,

Firma _____
Bach. Miguel Gonzáles Rojas



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:

Adaptación del Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE)

Autor original:

Dr. David Álvarez-García. Doctor en Psicología. Profesor Titular Interino en el área de Psicología Evolutiva y de la Educación en la Universidad de Oviedo. Su principal línea de investigación se centra en la convivencia escolar. Autor de numerosas publicaciones sobre esa temática, entre las que destaca «Aprende a Resolver Conflictos. Programa para mejorar la convivencia escolar» (2007, Editorial CEPE).

Adaptado por Bachiller Miguel Gonzáles Rojas (2020)

Objetivo:

Recoger información y analizar el nivel de violencia escolar de los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, Chiclayo.

Estructura y aplicación:

La presente prueba escrita está estructurada en base a 18 ítems, los cuales tienen relación con los indicadores de las dimensiones.

El instrumento será aplicado a una muestra de 227 estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”, Chiclayo.



Nombre del instrumento:

Escala valorativa para evaluar la Violencia Escolar en los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva”.

Estructura detallada:

Es esta sección se presenta un cuadro donde puede apreciar la variable las dimensiones e indicadores que la integran.

Estructura

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Violencia Escolar	<i>Violencia física indirecta por parte del alumnado</i>	Esconder pertenencias	11
		Robar pertenencias	02
	<i>Violencia física directa entre alumnado</i>	Golpear	13
		Amenazar	06
		Intimidar	15
	<i>Violencia verbal del alumnado hacia compañeros</i>	Hablar mal de otros	07
		Poner apodos	01
	<i>Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado</i>	Insultar	12
		Faltar el respeto	05
	<i>Exclusión social</i>	Discriminación	14
		Rechazo	10
	<i>Disrupción en el aula</i>	Dificultar el desarrollo de la clase	08, 16
	<i>Violencia a través de las TIC</i>	Burlarse mediante las redes	03, 09, 17
Insultar o amenazar a través de las redes		18, 04	

Instrumento de recolección de datos
ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LA VIOLENCIA ESCOLAR
Autor: Dr. David Álvarez-García

Se agradece anticipadamente la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” de Chiclayo.

MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ITEM:

1 = Nunca; 2 = Pocas veces; 3 = Algunas veces; 4 = Muchas veces; 5 = Siempre

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE VALORACIÓN				
			1	2	3	4	5
<i>Violencia física indirecta por parte del alumnado</i>	<i>Esconder pertenencias</i>	11. Algunos estudiantes esconden pertenencias de otros compañeros para fastidiar.					
	<i>Deterioro de pertenencias</i>	02. Ciertos estudiantes dañan los materiales de sus compañeros.					
<i>Violencia física directa entre alumnado</i>	<i>Golpear</i>	13. Determinados estudiantes bromean dando golpes.					
	<i>Amenazar</i>	06. Ciertos estudiantes muestran intenciones de hacer daño a sus compañeros: empujar					
	<i>Intimidar</i>	15. Algunos estudiantes generan temor o miedo en sus compañeros.					
<i>Violencia verbal del alumnado hacia compañeros</i>	<i>Hablar mal de otros</i>	07. Los estudiantes realizan comentarios negativos de algunos compañeros.					
	<i>Poner apodos</i>	01. Algunos estudiantes ponen apodos molestos a sus compañeros o compañeras.					
<i>Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado</i>	<i>Insultar</i>	12. Los estudiantes ofenden verbalmente a sus profesores o profesoras.					
	<i>Faltar el respeto</i>	05. Los estudiantes no muestran respeto a sus profesores en el aula.					
<i>Exclusión social</i>	<i>Discriminación</i>	14. Algunos estudiantes no tratan bien a otros, debido a su lugar de origen y/o su forma de hablar.					
	<i>Rechazo</i>	10. Algunos estudiantes no se reúnen con otros por sus bajas o altas notas.					
<i>Disrupción en el aula</i>		08. El alumnado dificulta las explicaciones del profesor o de la profesora con su comportamiento durante la clase.					

	<i>Dificultar el desarrollo de la clase</i>	16. El alumnado dificulta las explicaciones del profesorado hablando durante la clase.					
<i>Violencia a través de las TIC</i>	Burlarse mediante las redes	03. Algunos estudiantes graban o hacen fotos a compañeros o compañeras con el celular, para burlarse.					
		09. Ciertos estudiantes usan las redes sociales para reírse de otros compañeros o compañeras.					
		17. Ciertos estudiantes usan las redes sociales para reírse de sus profesores o profesoras.					
	Insultar o amenazar a través de las redes	18. Los estudiantes publican en Internet fotos o vídeos para ofender a compañeros o compañeras.					
04. Los estudiantes publican en Internet fotos o vídeos para ofender a profesores o profesoras.							

Matriz de Consistencia
Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa
“Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Violencia Escolar	Álvarez (2017): “Conducta u omisión intencionada que causa daño o perjuicio y agrupa diversas formas de manifestarse en los centros educativos”.	Se aplicará el instrumento CUVE Cuestionario para evaluar la violencia escolar elaborado por Álvarez (2011), validado por Muñoz Sánchez et al., (2018)	Violencia física indirecta por parte del alumnado	Esconder pertenencias	Cuestionario con enunciados tipo Likert
				Deterioro de pertenencias	
			Violencia física directa entre alumnado	Golpear	
				Amenazar	
				Intimidar	
			Violencia verbal del alumnado hacia compañeros	Hablar mal de otros	
				Poner apodos	
			Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado	Insultar	
				Faltar el respeto	
			Exclusión social	Discriminación	
	Rechazo				
Disrupción en el aula	Dificultar el desarrollo de la clase				
	Burlarse mediante las redes				
Violencia a través de las TIC	Insultar o amenazar a través de las redes				
Adicción a los videojuegos	“Participación recurrente y persistente durante	Se aplicará el Test de Dependencia de Videojuegos de	Abstinencia		Cuestionario con enunciados tipo Likert

	<p>muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo por un periodo de 12 meses” (American Psychiatric Association, 2013)</p>	<p>Chóliz (2011), validado por Salas-Blas et al., (2017)</p>	<p>Abuso y tolerancia</p>	
			<p>Problemas ocasionados por los videojuegos</p>	
			<p>Dificultad de control</p>	



Violencia a través de las TIC	Burlarse mediante las redes	03. Algunos estudiantes graban o hacen fotos a compañeros o compañeras con el celular, para burlarse.																		
		09. Ciertos estudiantes usan las redes sociales para reírse de otros compañeros o compañeras.																		
		17. Ciertos estudiantes usan las redes sociales para reírse de sus profesores o profesoras.																		
	Insultar o amenazar a través de las redes	18. Los estudiantes publican en Internet fotos o vídeos para ofender a compañeros o compañeras.																		
		04. Los estudiantes publican en Internet fotos o vídeos para ofender a profesores o profesoras.																		

Grado y Nombre del Experto:

Firma del experto

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Adaptación del Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE)

TESISTA:

Bachiller: Miguel Gonzáles Rojas

DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, de 2020

Firma
EXPERTO

Anexo 10. Cálculo del tamaño de la muestra

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{(N - 1) \cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}$$

Donde:

N: población = 1500

Z: nivel de confianza de 95% = 1.96 (coeficiente de confianza)

p: proporción de cumplimiento del 50% = 0.5

e: margen de error del 6% = 0.06

n: muestra

$$n = \frac{1500 \cdot 1.96^2 \cdot 0.5 \cdot (1 - 0.5)}{(1500 - 1) \cdot 0.06^2 + 1.96^2 \cdot 0.5 \cdot (1 - 0.5)}$$

$$n = \frac{1500 \cdot 3.8416 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{1499 \cdot 0.0036 + 3.8416 \cdot 0.5 \cdot 0.5}$$

$$n = \frac{1440.6}{5.3964 + 0.9604}$$

$$n = \frac{1440.6}{6.3568}$$

$$n = 226.62 = 227$$

Anexo 11. Validez de los instrumentos
Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE)

Pertinencia al área																		
	Violencia física indirecta por parte del alumnado		Violencia física directa entre el alumnado			Violencia verbal del alumnado hacia compañeros		Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado		Exclusión social		Disrupción en el aula		Violencia a través de las NTIC				
JUEZ	11	2	13	6	15	7	1	12	5	14	10	8	16	3	9	17	18	4
Juez 01	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Juez 02	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Juez 03	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Total	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	1,00		1,00			1,00		1,00		1,00		1,00		1,00				
	1,00																	
Claridad de redacción																		
	Violencia física indirecta por parte del alumnado		Violencia física directa entre el alumnado			Violencia verbal del alumnado hacia compañeros		Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado		Exclusión social		Disrupción en el aula		Violencia a través de las NTIC				
JUEZ	11	2	13	6	15	7	1	12	5	14	10	8	16	3	9	17	18	4
Juez 01	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Juez 02	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Juez 03	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Total	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
	1,00		1,00			1,00		1,00		1,00		1,00		1,00				
	1,00																	

Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE)

Item	V Aiken Pertinencia	V Aiken Redacción	TOTAL
i1	1,00	1,00	1,00
i2	1,00	1,00	1,00
i3	1,00	1,00	1,00
i4	1,00	1,00	1,00
i5	1,00	1,00	1,00
i6	1,00	1,00	1,00
i7	1,00	1,00	1,00
i8	1,00	1,00	1,00
i9	1,00	1,00	1,00
i10	1,00	1,00	1,00
i11	1,00	1,00	1,00
i12	1,00	1,00	1,00
i13	1,00	1,00	1,00
i14	1,00	1,00	1,00
i15	1,00	1,00	1,00
i16	1,00	1,00	1,00
i17	1,00	1,00	1,00
i18	1,00	1,00	1,00
Violencia física indirecta por parte del alumnado	1,00	1,00	1,00
Violencia física directa entre el alumnado	1,00	1,00	1,00
Violencia verbal del alumnado hacia compañeros	1,00	1,00	1,00
Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado	1,00	1,00	1,00
Exclusión social	1,00	1,00	1,00
Disrupción en el aula	1,00	1,00	1,00
Violencia a través de las NTIC	1,00	1,00	1,00
TOTAL	1,00	1,00	1,00

Anexo 12. Confiabilidad de los instrumentos

Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	i21	i22	i23	i24	i25	Suma	
Sujeto 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Sujeto 2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3
Sujeto 3	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Sujeto 4	2	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	17
Sujeto 5	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	3	1	0	0	0	1	2	16
Sujeto 6	0	0	1	1	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	0	1	1	1	2	16
Sujeto 7	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	1	1	10
Sujeto 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sujeto 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
Sujeto 10	4	0	2	0	3	4	2	0	0	3	2	4	3	4	4	4	1	4	4	4	0	0	1	0	4	57	
Sujeto 11	1	1	0	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	0	2	13
Sujeto 12	1	2	3	4	0	0	0	1	0	0	2	1	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	21	
Sujeto 13	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	2	0	1	2	0	0	0	0	0	11
Sujeto 14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sujeto 15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Varianza	1,17	0,29	0,78	1,04	1,12	1,17	0,35	0,32	1,04	0,59	0,46	1,18	0,59	1,18	1,04	1,04	0,24	1,33	1,02	1,52	0,51	0,11	0,19	0,19	1,26		

Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

α (Alfa)=	0,93406922
K (número de ítems)=	25
Vi (varianza de cada ítem)=	19,8488889
Vt (varianza total)=	192,16

Análisis de la consistencia o confiabilidad del instrumento	
Muy baja	0 - 0.2
Baja	0.2 - 0.4
Moderada	0.4 - 0.6
Buena	0.6 - 0.8
Alta	0.8 - 1.0

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[\frac{\sum Si^2}{St^2} \right]$$

Donde:

K = Número de ítem

Si = Varianza del instrumento

St² = Varianza de la suma de los ítem

Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE)

	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	Suma
Sujeto 1	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	32
Sujeto 2	3	2	3	4	4	2	3	4	3	2	4	4	4	1	3	4	2	2	54
Sujeto 3	2	1	5	2	1	2	5	3	2	2	2	1	2	2	2	3	4	5	46
Sujeto 4	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	3	1	2	41
Sujeto 5	4	3	2	2	2	2	4	4	2	1	2	2	3	1	2	4	2	2	44
Sujeto 6	4	4	4	3	2	3	2	5	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	53
Sujeto 7	4	3	2	1	2	2	4	4	1	1	2	2	3	1	2	4	1	1	40
Sujeto 8	3	2	4	1	1	2	3	2	1	4	4	1	4	1	2	2	3	1	41
Sujeto 9	2	4	2	1	5	3	4	5	1	2	5	1	3	3	3	4	1	1	50
Sujeto 10	5	5	5	2	1	4	5	5	2	5	5	2	2	2	3	2	1	2	58
Sujeto 11	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	22
Sujeto 12	4	3	3	3	2	2	5	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	39
Sujeto 13	5	4	1	1	3	2	5	4	1	4	4	4	5	2	3	4	1	1	54
Sujeto 14	3	3	4	1	1	2	2	2	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	32
Sujeto 15	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	43
Varianza	1,26	1,18	1,44	0,86	1,31	0,46	1,79	1,28	0,35	1,44	1,39	0,86	1,12	0,38	0,48	1,39	0,82	1,02	

Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE)

α (Alfa)=	0,83467763
K (número de ítems)=	18
Vi (varianza de cada ítem)=	18,9244444
Vt (varianza total)=	89,3955556

Análisis de la consistencia o confiabilidad del instrumento	
Muy baja	0 - 0.2
Baja	0.2 - 0.4
Moderada	0.4 - 0.6
Buena	0.6 - 0.8
Alta	0.8 - 1.0

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[\frac{\sum Si^2}{St^2} \right]$$

Donde:

K = Número de ítem

Si = Varianza del instrumento

St² = Varianza de la suma de los ítem

Anexo 13. Autorización para la aplicación del instrumento



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – LAMBAYEQUE
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
“ROSA FLORES DE OLIVA”
AV. EL DEPORTE N° 333 – URB. QUIÑONES CHICLAYO



“Año de la Universalización de la Salud”

AUTORIZACIÓN PARA DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN

El Suscrito Director de la IE. “Rosa Flores de Oliva” otorga autorización para el desarrollo de Investigación - Tesis titulada “Videojuegos y Violencia Escolar en los Estudiantes del Nivel Secundario”, al estudiante Miguel Gonzales Rojas; del III ciclo de la escuela profesional de Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

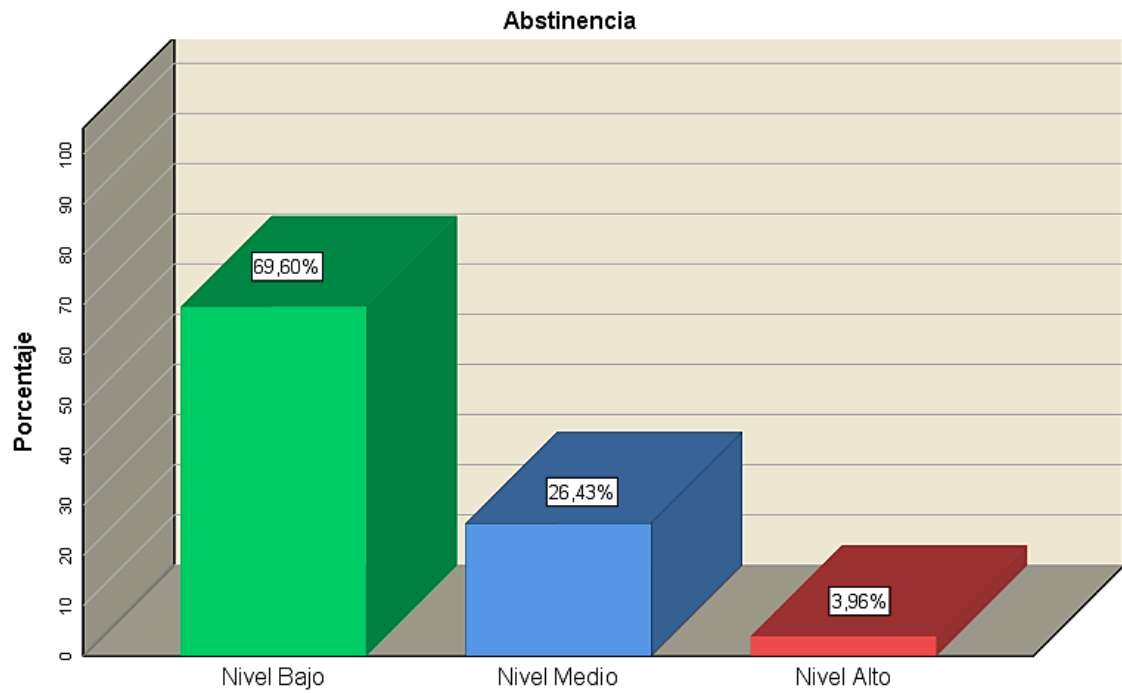
Chiclayo, 07 de diciembre de 2020.



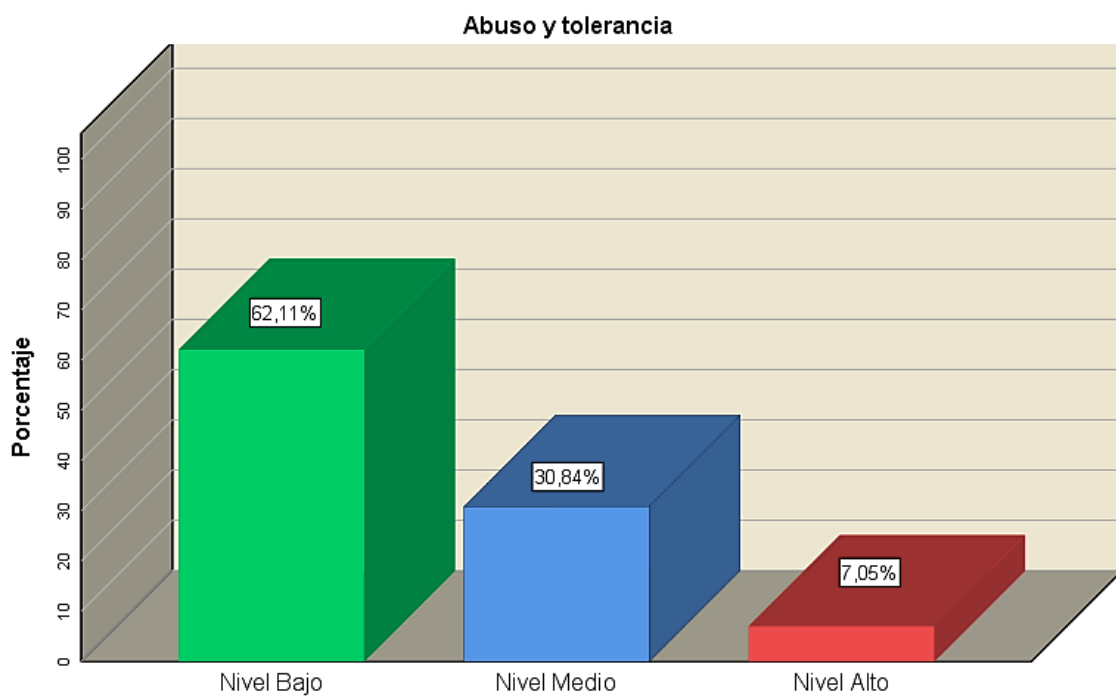
Dr. Floro Heredia Chiroque
DIRECTOR
I.E. ROSA FLORES DE OLIVA

Anexo 14. Resultados de las dimensiones de la variable Adicción a los videojuegos

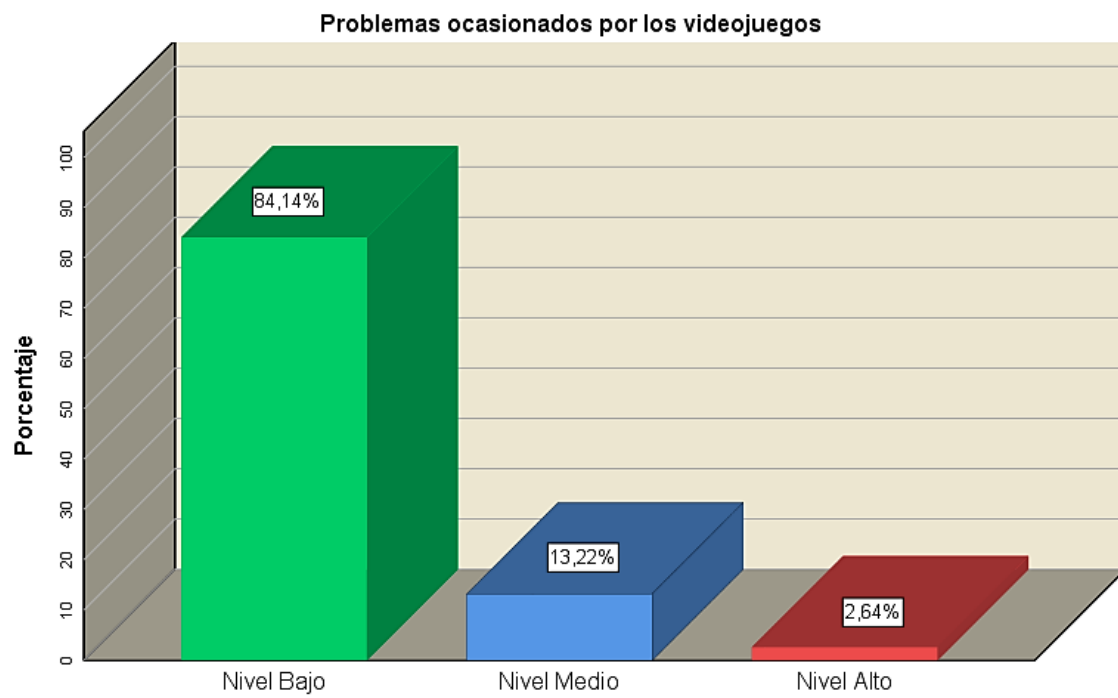
Distribución de frecuencia de Abstinencia



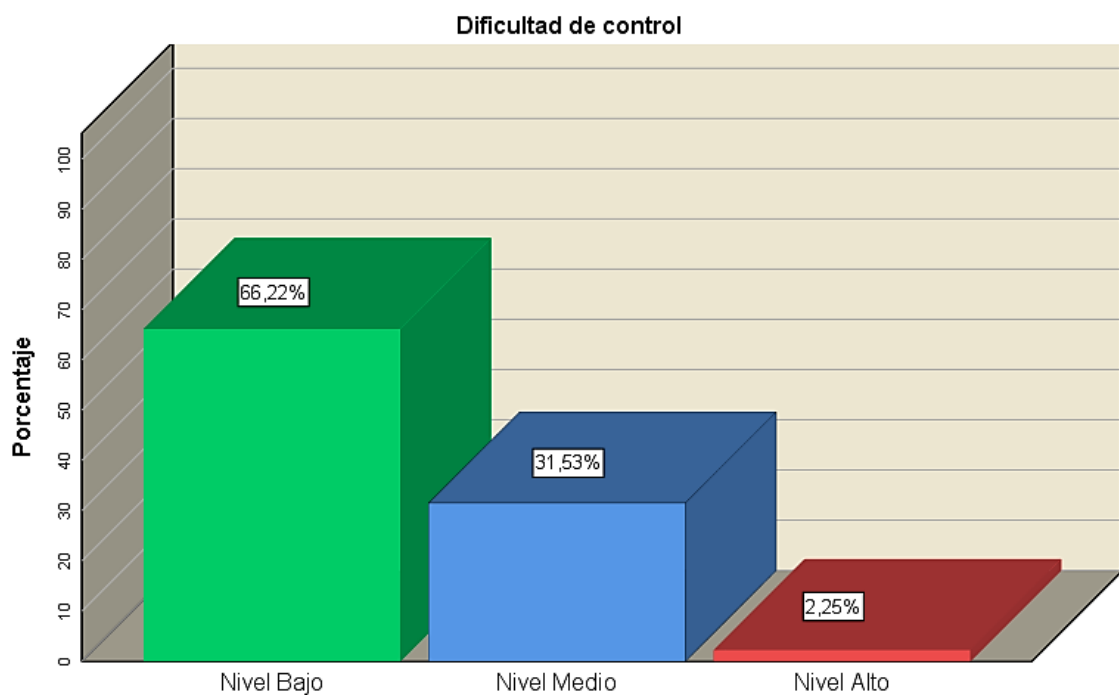
Distribución de frecuencia de Abuso y tolerancia



Distribución de frecuencia de Problemas ocasionados por los videojuegos

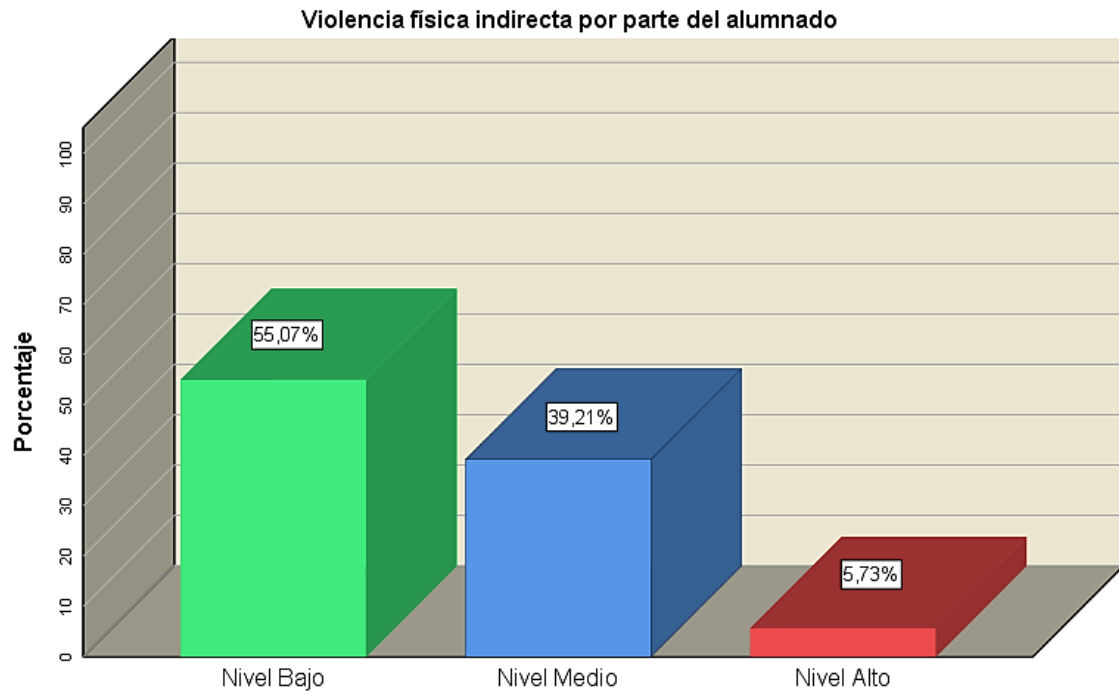


Distribución de frecuencia de Dificultad en el control

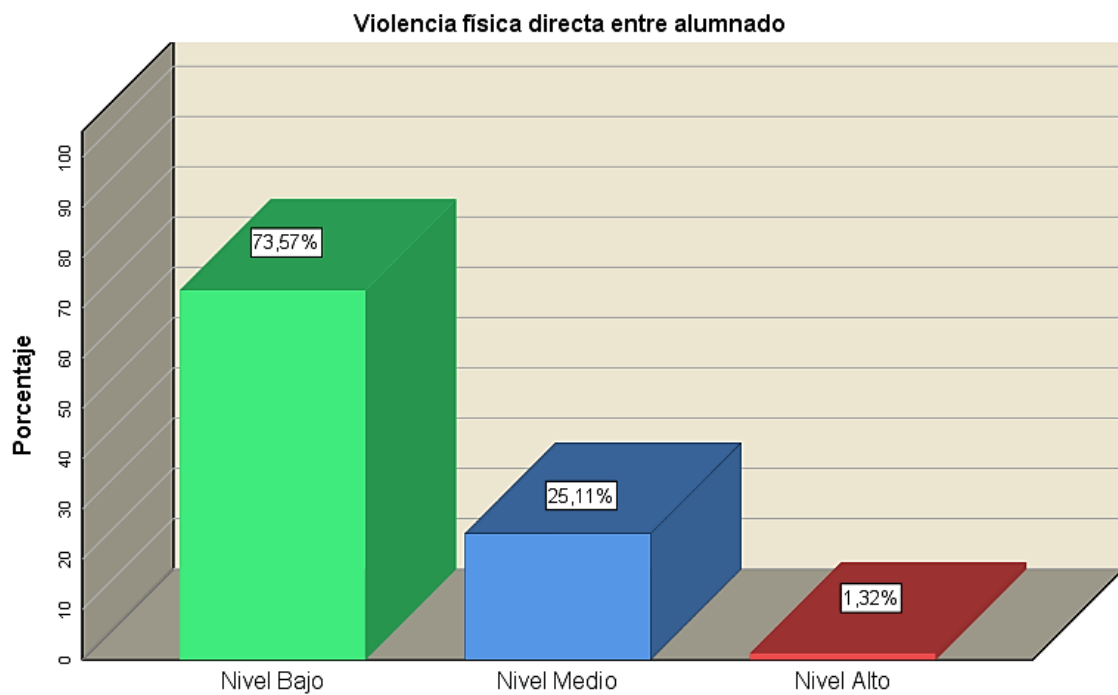


Anexo 15. Resultados de las dimensiones de la variable Violencia escolar

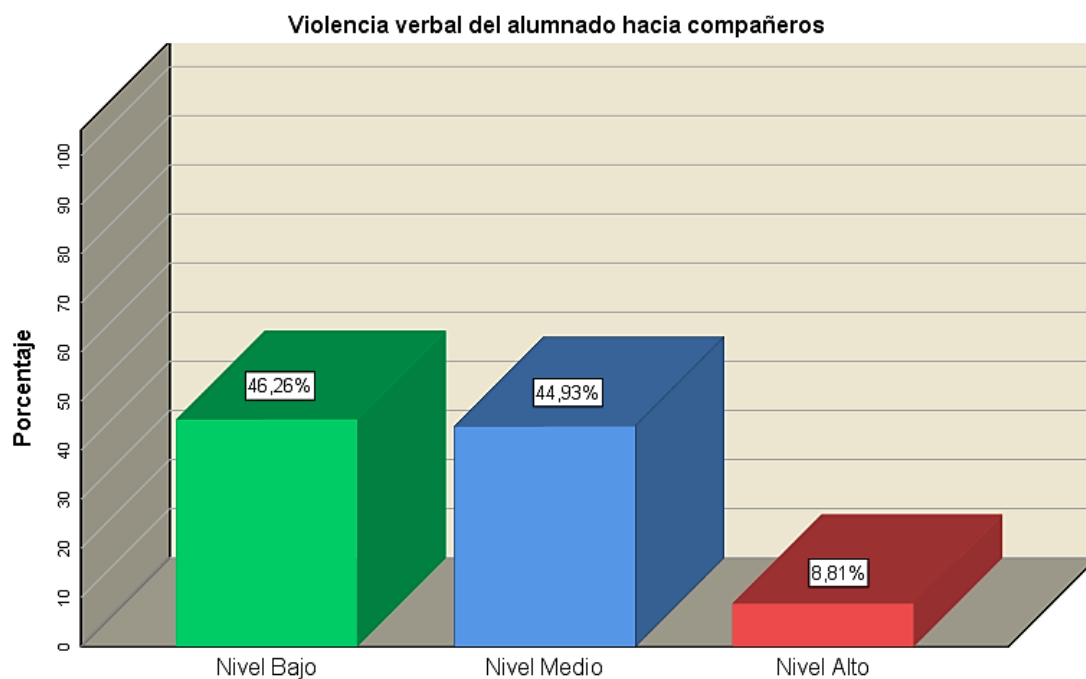
Distribución de frecuencia de Violencia física indirecta por parte del alumnado



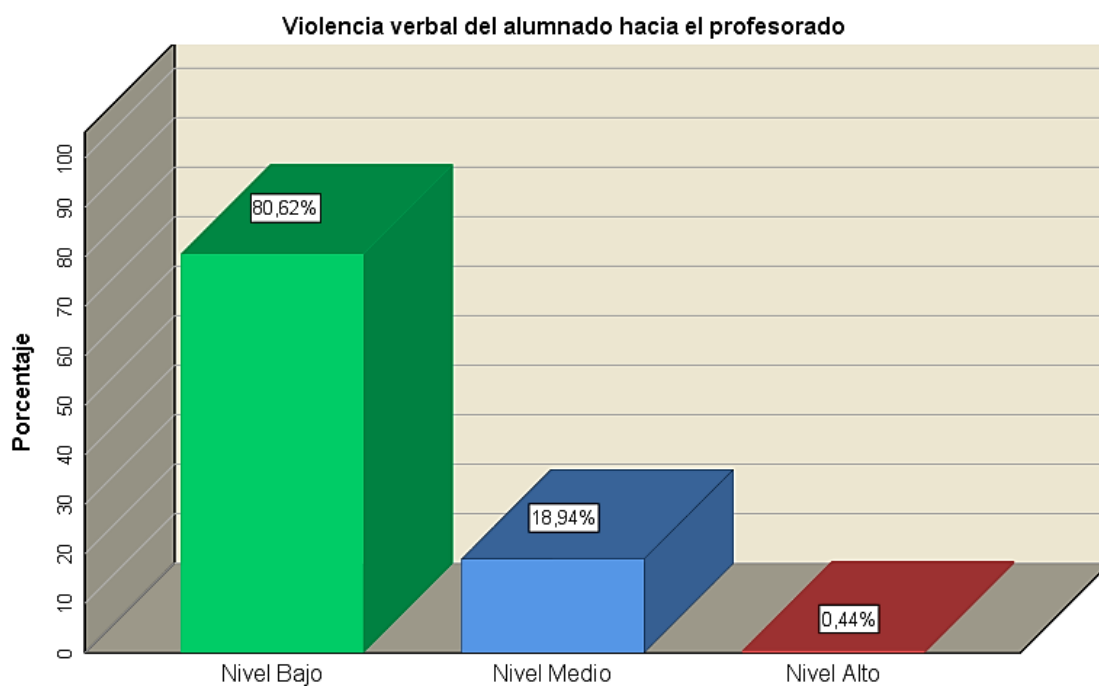
Distribución de frecuencia de Violencia física directa entre alumnado



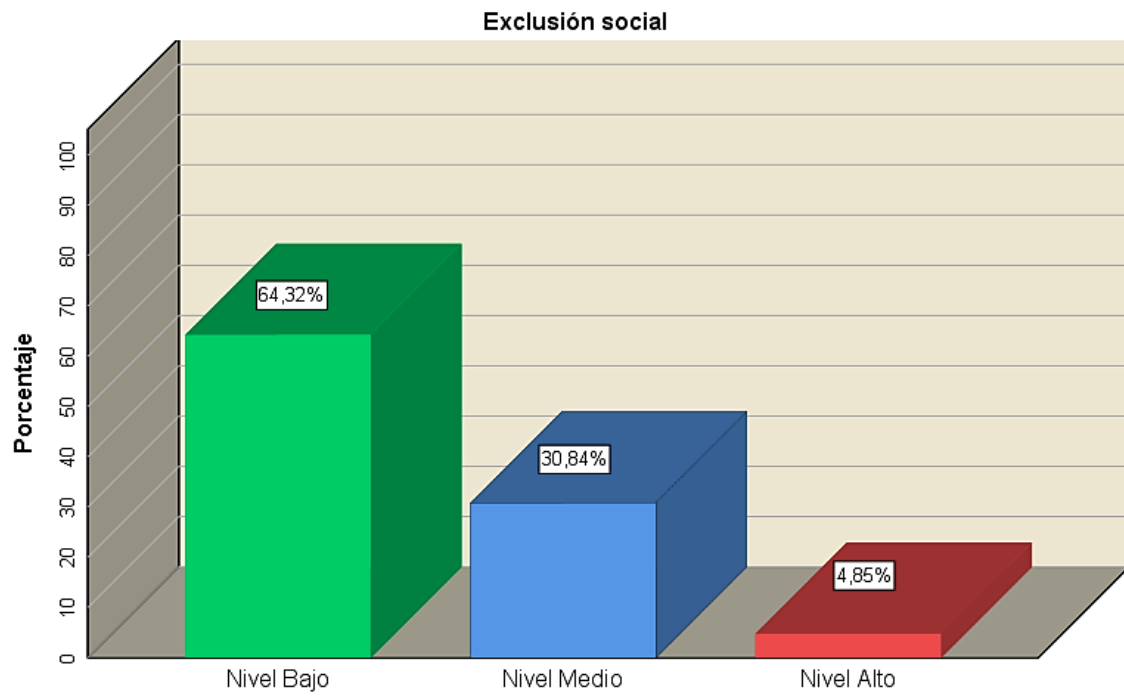
Distribución de frecuencia de Violencia verbal del alumnado hacia compañeros



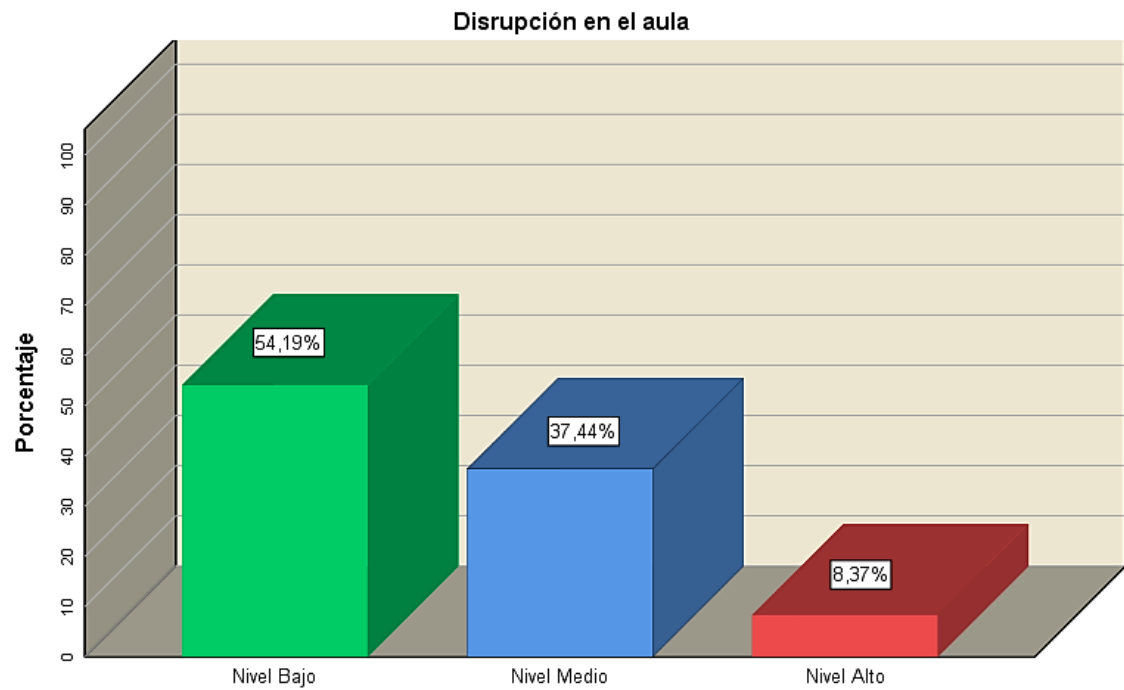
Distribución de frecuencia de Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado



Distribución de frecuencia de Exclusión social



Distribución de frecuencia de Disrupción en el aula



Distribución de frecuencia de Violencia a través de las TIC

