



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**Uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de
Huaral, 2020.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología**

AUTORA:

Gonzales Flores, Rossy (orcid.org/0000-0002-1554-7602)

ASESOR:

Mg. Escudero Nolasco, Juan Carlos (orcid.org/0000-0002-5158-7644)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA-PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios por darme vida y salud, a mis padres y hermano por su apoyo incondicionalmente durante toda mi carrera profesional, y a mi pareja por ser quien me impulsa a seguir adelante y finalmente a mi pequeña hija Damary por ser mi fortaleza para seguir creciendo día a día.

Agradecimiento

Agradecer a Dios por guiarme en realizar este trabajo. El sincero cordial agradecimiento a todas las personas que día a día me motivaron en seguir adelante pese a las dificultades que se presentaron, agradecer también al Mg. Juan Carlos Escudero Nolasco por su apoyo y consejos y los demás docentes de la Universidad César Vallejo por sus brillantes enseñanzas que han servido para convertirnos en profesionales de la educación.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	17
3.6. Métodos de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	22
VI. CONCLUSIONES	25
VII. RECOMENDACIONES	26
REFERENCIAS	27
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Prueba de normalidad de las variables uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de secundaria de Huaral	19
Tabla 2. Relación entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de secundaria	19
Tabla 3. Relación entre la conducta violenta y los indicadores del uso de videojuegos en estudiantes de Huaral	20
Tabla 4. Relación entre la victimización y los indicadores del uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de Huaral	20
Tabla 5. Diferencias en el uso de videojuegos según sexo en estudiantes de secundaria de Huaral	21
Tabla 6. Diferencias en la violencia escolar según sexo en estudiantes adolescentes de secundaria de Huaral	21

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad analizar la correlación entre el uso de videojuegos y la violencia escolar (conducta violenta y victimización) en estudiantes adolescentes de Huaral, durante el periodo de aislamiento social en la zona en mención. La muestra estuvo conformada por 99 estudiantes de secundaria con edades entre 14 a 17 años, quienes fueron seleccionados a través de un muestreo no probabilístico intencional. Se empleó un diseño no experimental, corte transversal, de tipo básico. Como instrumentos se aplicó la la Game Addiction Scale for Adolescents (GASA; Lemmens et al., 2009) traducido al español por (Lloret et al., 2017) y la Escala de Violencia Escolar (EVE; Emler y Reicher, 1995) traducida al español por (Estévez et al., 2005). Revelando que los resultados obtenidos muestran una correlación directa y significativa $p < .05$ entre uso de videojuegos y violencia escolar expresada por: conducta violenta ($Rho = .612$) y victimización ($Rho = .672$), con un tamaño de efecto medio para dichas relaciones. Se concluye que cuanto mayor es el uso de videojuegos, mayor será la conducta violenta y victimización frente a la violencia escolar en los estudiantes evaluados.

Palabras clave: Uso de videojuegos, violencia escolar, adolescentes.

ABSTRACT

The present research work aimed to analyze the correlation between the use of video games and school violence (violent behavior and victimization) in adolescent students from Huaral, during the period of social isolation in the area in question. The sample consisted of 99 high school students between the ages of 14 and 17, who were selected through an intentional non-probabilistic sampling. A non-experimental, cross-sectional, basic type design was used. As instruments, the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA; Lemmens et al., 2009) translated into Spanish by (Lloret et al., 2017) and the School Violence Scale (EVE; Emler and Reicher, 1995) translated into Spanish were applied. by (Estévez et al., 2005). Revealing that the results obtained show a direct and significant correlation $p < .05$ between the use of video games and school violence expressed by: violent behavior ($Rho = .612$) and victimization ($Rho = .672$), with a medium effect size for such relationships. It is concluded that the greater the use of video games, the greater the violent behavior and victimization in the face of school violence in the students evaluated.

Keywords: Use of video games, school violence, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

La violencia es un tema de notable preocupación a nivel mundial, las cifras proyectadas han revelado que, año tras año, más de un millón y medio de sujetos en el planeta, suelen perder la vida de forma violenta, siendo la de tipo juvenil uno de los problemas psicosociales que mayor preocupación generan, pues los datos estadísticos aseguran una tasa de homicidios en aumento en diversos sectores del mundo, calculando que por cada fallecido, un aproximado de 20 o 40 sujetos han sufrido lesiones (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2016).

Entorno a lo expuesto, la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC, 2011) reveló que América es el continente que abarca más del 30% de homicidios en el mundo, situación preocupante ya que dicho sector apenas reúne al 8% de la población de todo el planeta.

Del mismo modo, en el panorama peruano se ha dado a notar un incremento de situaciones relacionadas con la violencia desde el año 2010, reportando un aumento de más del 100% en crímenes, asaltos, robos, acoso y otros eventos, que se concentran con mayor énfasis en la capital del país (Alonso, 2011).

Es importante mencionar que la situación de violencia viene alcanzando en mayor proporción a poblaciones vulnerables, tal es el caso del grupo adolescente, viéndose reflejado el fenómeno de violencia a través del panorama educativo, tal como sostiene el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019), dando a conocer que durante el periodo 2013 a 2018 ocurrieron más de 25 mil casos de violencia escolar.

Así también, el MINEDU (2018) reveló que las cifras estadísticas apuntan a que la violencia escolar obtiene mayor concentración en contextos estudiantiles públicos (84%), y en niveles de educación secundaria (57%), siendo mayores que en centros educativos privados y de educación primaria.

Sobre lo expuesto, es importante considerar y revisar elementos alternos que pudiesen ir en concordancia con el incremento de la violencia escolar, ya que es un problema que trae consigo efectos altamente negativos como: trastornos emocionales, dificultades psicosomáticas, baja autoestima, pensamientos suicidas, deserción escolar, bajo rendimiento académico, problemas conductuales, entre

otros que solo generarían mayor afección en la psique del adolescente; en tal sentido, Meneses (2007) afirma que un componente que afecta el proceso que produce las conductas violentas en adolescentes puede estar ligado con un inadecuado empleo de las herramientas de información, siendo el uso de videojuegos uno de los pasatiempos favoritos de este grupo etario en la actualidad.

Por su parte, investigadores como Sánchez et al. (2000) consideran también que existen grupos de adolescentes que se encuentran desensibilizados de la violencia, debido a su constante inmersión en comportamientos relacionados con la misma, de esta manera, ponen en manifiesto que la violencia representa a una respuesta psicosocial manifestada frente a eventos sociales que causan frustración (como el perder en una situación de juego) y es en el contexto escolar donde se ve un frecuente desarrollo de los comportamientos violentos, debido a que representa un fuerte espacio de socialización para el adolescente. Esta información se refuerza en el estudio de Vallejos y Capa (2010) quienes reportaron la conducta violenta como un factor predictivo en las adicciones a videojuegos, representando otro problema altamente alarmante en el contexto actual.

En consecuencia, una gestión inapropiada del uso de videojuegos alcanza situaciones preocupantes, tal es el caso de lo reportado por Matalí (2015) quien, en España, encontró que la adicción a videojuegos trae consigo efectos altamente significativos como la pérdida del control de esfínteres, desatención hacia la alimentación, irritabilidad, entre otros, llegando a reunir hasta el 25% de atenciones en psiquiatría para tratamientos.

La situación expuesta es de ardua preocupación, llegando a ser considerada en la nueva Clasificación del CIE 11 dentro del capítulo de Trastornos debido a comportamientos adictivos, situándolo con el nombre de 6C51- Gaming disorder (OMS, 2019). En el Perú, los datos revelados por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018) han expuesto que los adolescentes (70%) entre edades de 12 a 17 años suelen hacer uso del internet con finalidades lúdicas, y por este medio usan los videojuegos.

Vinculando la información sobre uso de videojuegos y violencia escolar, es importante hacer mención a lo reportado por Rodríguez (2002), quien en una

investigación dio a conocer que los videojuegos que involucran el aumento de situaciones violentas, de lucha o agresión, suelen ser los de mayor demanda en adolescentes, ocupando el 36% de uso.

Sobre lo expuesto, resulta trascendental conocer si las situaciones de violencia escolar suelen guardar algún vínculo con el uso de videojuegos, para ello es importante aclarar que la violencia escolar, muchas veces tan solo es explorada a nivel de victimización, mas no se ahonda en las propias manifestaciones de la conducta violenta, de esta manera se puede precisar con mayor exactitud, bajo qué forma la violencia escolar suele vincularse con el uso de los videojuegos, pues bien un uso dependiente de estos no solo puede ser indicador de conductas violentas, sino también una vía de escape ante situaciones de maltrato, percibidas como la victimización frente a la violencia escolar (Ortiz y Livia, 2016; Vallejos y Capa, 2010).

De acuerdo con los datos presentados, se tiene como interrogante: ¿Existe relación entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de Huaral, Lima, 2020?

Con lo que respecta a la justificación del estudio, se ciñe a la relevancia social pues beneficia directamente a estudiantes de Huaral, pues serán los participantes de esta investigación, ante ello, es importante precisar que los procesos establecidos en el adolescente son de amplia vulnerabilidad, variación y por ende riesgos, de esta manera el aportar en temas relacionados con dicho grupo admite una necesidad social tomada en consideración en este trabajo. En implicancias prácticas, esta investigación aborda un tema actual, aportando datos actualizados que servirán de guía a la sociedad. Asimismo, se podrán crear estrategias de prevención como talleres y charlas para el uso excesivo de los videojuegos y la violencia escolar. Finalmente, se justifica a nivel teórico, debido a que este trabajo sigue una línea teórica enfocada en las variables de estudio y se generan nuevos aportes.

Dicho esto, se planteó como objetivo general, determinar la relación entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de Huaral, Lima, 2020. Teniendo como objetivos específicos: a) establecer la relación entre los indicadores del uso de videojuegos y la conducta violenta, b) establecer la relación entre los indicadores

del uso de videojuegos y la victimización, c) Determinar las diferencias del uso de videojuegos según sexo, d) Determinar las diferencias de la violencia escolar según sexo.

Para finalizar, se tuvo como hipótesis, existe correlación significativa directa entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de Huaral, Lima, 2020. Mientras que, se proponen como hipótesis específicas que: a) Existe relación significativa directa entre los indicadores del uso de videojuegos y la conducta violenta, b) Existe relación significativa directa entre los indicadores del uso de videojuegos y la victimización, c) Existen diferencias significativas para el uso de videojuegos según sexo, y d) Existen diferencias significativas en la violencia escolar según sexo.

II. MARCO TEÓRICO

En síntesis, esta investigación se ha centrado en evaluar la relación entre uso de videojuegos y violencia escolar, para tal propósito se han revisado estudios previos en el contexto nacional como el de Gamarra y Malca (2019) en Trujillo, quienes plantearon un estudio correlacional de diseño no experimental, el cual tuvo como propósito hallar la relación entre violencia escolar y adicción a redes sociales. Para el desarrollo de la indagación se reunió una muestra de 566 estudiantes, a quienes se les administraron el Cuestionario de adicción a redes sociales (ARS) y el Cuestionario de violencia escolar (CUVE 3-ESO). En sus resultados demostraron que existe correlación significativa ($p < .01$) entre variables.

De igual forma, Pérez y Prado (2015) en Trujillo, realizaron un estudio que buscaba identificar la correlación entre el uso de los videojuegos y las conductas de tipo agresivas. El estudio fue de tipo correlacional, contando con una muestra de 313 adolescentes del distrito de La Esperanza, quienes fueron evaluados a través de la Escala de agresividad EGA de Pinedo y el Cuestionario sobre tipos de videojuegos de Calle. Como resultado, se obtuvo una relación significativa ($p < .01$) entre las variables.

Por su parte, Vara (2018) en Lima, ejecutó un estudio acerca de la relación entre adicción a los videojuegos y la agresividad. Se trató de un trabajo descriptivo y correlacional. Se reunió una muestra conformada por 306 estudiantes entre edades de 13 a 17 años, quienes fueron evaluados con dos instrumentos: el Test de Dependencia a los videojuegos, junto al cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados dieron a conocer que existe relación positiva, de magnitud moderada baja y altamente significativa ($p < .01$) entre las variables analizadas.

A esto se agrega lo reportado por Ramos (2019) en Lima, quien tuvo como finalidad evaluar la correlación existente entre el uso problemático de videojuegos y la agresión, para tal propósito el investigador reunió una muestra de 271 estudiantes, en el distrito de Comas. De tal manera que fueron evaluados con los instrumentos Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y la Escala de agresión para adolescentes (ADAS). Como resultado se detectó que existe relación directa moderada, obteniendo un puntaje entre .40 a .90

entre el uso problemático de videojuegos y la agresión.

En concordancia, Mayca (2019) en Arequipa, estudió la relación entre la influencia del nivel de conducta adictiva al uso de videojuegos sobre la agresividad y actividad física. Fue una indagación observacional, prospectiva y de corte transversal, en la cual participaron 1121 estudiantes. De tal manera que fueron evaluados por los instrumentos: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV), junto al Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y el Cuestionario de Actividad Física (PAQ- A). Teniendo como resultados que el uso de videojuegos acusa problemas al menos en el 52.56% de participantes, y que existen potenciales casos de hasta el 12.85%. Asimismo, el nivel de agresividad fue alta y medio con 32.92% y 33.90%, respectivamente. Concluyeron que el uso de videojuegos influye sobre el nivel de agresividad y actividad física.

En el plano internacional, Dorantes (2017) en México, quien estudió el vínculo entre el uso de videojuegos violentos y la percepción de violencia, en su investigación de carácter no experimental participaron 549 jóvenes, los cuales fueron evaluados por un instrumento diseñado y validado por el propio investigador, el cual se encargaba de analizar la frecuencia del uso de videojuegos y el nivel de violencia en tales juegos, con una subescala de percepción de violencia de acuerdo al contexto. Teniendo como resultados una relación significativa ($p < .01$) entre las variables, llegando a concluir que, a mayor uso de videojuegos en los jóvenes, mayor será la ejecución de juegos violentos.

Por otro lado, Martínez y Moreno (2017) en España, estudiaron el vínculo entre adicción a internet con variables como la violencia escolar, teniendo como muestra a 1952 adolescentes, donde su edad se encontraba entre 11 a 16 años. Se trató de un estudio correlacional y transversal, e hicieron uso de la Escala de Conducta Agresiva de Henrich y colaboradores, y la subescala de dependencia de las redes sociales virtuales. Se obtuvo una relación significativa ($p < .01$) entre las variables y la violencia tipo manifestada y relacional.

Igualmente, en España, Chacón et al. (2016) plantearon como objetivo identificar la correlación entre los comportamientos agresivos, victimización y el uso problemático de videojuegos. Esta investigación fue de tipo correlacional y diseño

no experimental, donde participaron un total de 519 adolescentes, a quienes aplicaron la Escala de Victimización en la Escuela, junto al Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos y la Escala de Conductas Violentas en la Escuela. El resultado permitió conocer que existe relación significativa ($p < .01$) con la agresividad manifiesta, agresividad de tipo relacional y la victimización de tipo física, de tal forma los investigadores concluyen que el uso problemático de los videojuegos manifiesta la presencia tanto de agresividad como victimización en adolescentes.

Por otra parte, Dorantes y Molina (2016) estudiaron sobre el uso de videojuegos y la percepción de la violencia en México, el diseño de la indagación fue no experimental y tipo correlacional. Se contó con una muestra de 202 escolares, y se utilizó un instrumento diseñado por los autores. Teniendo como resultado que el uso de videojuegos y la percepción de violencia no guardan relación significativa ($p > .05$), de igual forma concluyen que el uso de videojuegos en los escolares evaluados no repercute en la percepción que adquieren sobre la violencia en los diferentes escenarios de su desarrollo.

En el contexto de Alemania, Brenes y Pérez (2015) indagaron sobre el rol de la agresión y empatía respecto al uso de videojuegos, el diseño que se trabajó fue no experimental de enfoque cuantitativo. Con la participación de 395 escolares, a quienes evaluaron con una escala para medir el uso de videojuegos diseñada por los mismos investigadores, además, emplearon el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, junto con el Índice de Empatía para niños, niñas y adolescentes de Bryant. Los hallazgos señalaron que existe relación significativa ($p < .01$) directa entre el uso de videojuegos y la agresión de tipo conductual en los participantes ($Rho = .458$). Como conclusión señalaron que aquellos escolares que cuentan con altos niveles de agresión conductual y empatía de tipo emocional, les es fácil canalizar su empatía y agresividad por medio del juego compartido.

Seguidamente, se relatan las bases teóricas sobre las variables investigadas, iniciando con la variable uso de videojuegos, para ello es sumamente necesario comprender que los videojuegos en ocasiones actúan como distractores o estrategias de afrontamiento frente a estados de ánimo negativos, manteniendo de

esta manera la conducta a través de un refuerzo negativo (Marco y Chóliz, 2014). En esta conceptualización, Echeburúa (2016) señala que la conducta adictiva no siempre se mide por la frecuencia que esta tiene, más bien, por la relación que el “gamer” tenga con la misma. Este tipo de herramientas suelen ser ágiles y divertidas, pues potencian el uso reiterado al juego.

El término videojuegos de acuerdo con Frasca (2001, como se citó en Eguía et al., 2013) hace referencia a un programa de entretenimiento que se utiliza a través de un ordenador o cualquier otro aparato electrónico, que cuenta con la participación de uno o más jugadores mediante un mundo virtual. Por su parte, Pereira y Alonzo (2016) señalan que es una forma de interacción virtual a través de recursos visuales y auditivos que requiere en ocasiones el uso de teclado, mouse, guantes, entre otros.

De otro lado, el uso de videojuegos constituye toda acción frecuente que mantiene todo usuario al percibir impresiones positivas dentro del ambiente en donde navega, así como con los contenidos, de esta forma busca mostrar sus habilidades para alcanzar la meta y pasar al siguiente nivel (Chalco y Guzmán, 2018). Por su parte, Griffiths (2005) señala al uso dependiente a los videojuegos como una conducta de carácter compulsivo que conlleva la falta de interés por realizar otras actividades, causando así síntomas físicos y mentales característicos de una adicción.

Basándose en la propuesta de Griffiths (2005) investigadores como Lemmens et al. (2009) logran explicar y fundamentar su propia teoría relacionada con la adicción a los videojuegos, haciendo mención a la presencia de siete criterios: en donde la dimensión saliencia hace mención a que los juegos tecnológicos llegan a manifestarse como algo prescindible en un sujeto dominando su percepción, ideas y conductas, mientras que la tolerancia indica una elevación en la reiteración del tiempo en el juego, en cuanto a la emoción representa una satisfacción o calma como parte del comportamiento de ejercer en exceso los videojuegos, por su parte la abstinencia refleja sentimientos desajustados al minimizar el juego, adicionalmente las recaídas se caracterizan por volver a jugar tras un periodo de abandono, en tanto la conflictividad señala el deterioro de interacciones sociales a

consecuencia del exceso del juego, por último, en la dimensión de problemas, surgen los prejuicios en el ámbito laboral, académico o social (Griffiths, 2005; Lemmens et al., 2009).

Asimismo, Sánchez et al. (2002) realizan una explicación acerca de las consecuencias que originan la imitación de una conducta, de manera que cuando el usuario experimenta sensaciones agradables al hacer uso de los videojuegos, dicho comportamiento tiende a repetirse debido al reforzamiento positivo que recibe, incrementando su frecuencia.

Es así que, bajo la teoría propuesta por Bandura (1987), es decir, el aprendizaje social, se explica el uso de los videojuegos, pues esta teoría que tiene como núcleo principal la reproducción de comportamientos sociales producto de la observación, permite entender la relación que existe al observar un modelo e imitar dicha conducta observada. A través de tres componentes, Bandura (1987) permite explicar la regulación de la conducta aprendida, estos se describen a continuación: el primer factor guarda relación con principios del condicionamiento clásico, mediante estímulos externos, mientras que respecto al segundo factor implica las consecuencias que generarían dicha conducta por medio de refuerzos externos, se basa en principios del condicionamiento operante, finalmente, el tercer componente está mediado por las cogniciones que permiten determinar a qué estímulos prestar atención y aquellos a los que no (Quintero, 2015).

A esto se agrega que, es preciso tomar en cuenta que no todos los modelos despiertan el interés del sujeto, ello dependerá del grado en el parecido y motivación por aprender la conducta (Barroso, 2014).

Desde otra perspectiva, también se comprende la variable desde el Modelo Cognitivo Conductual, el cual señala que todo individuo persigue una motivación que conlleva a desarrollar la conducta adictiva, es así que, cuando el usuario experimenta sensaciones de placer, dominio de poder frente a cada una de las etapas que suelen tener este tipo de juegos, superando desafíos, percibe un poder frente a ello y la conducta tiende a incrementar, crea así una dependencia y conducta adictiva (Marco y Chóliz, 2014).

En cuanto a la variable violencia escolar, desde un punto de vista conceptual, Chirinos (2017) manifestó que la violencia escolar se define como toda conducta violenta de tipo físico o mental que ocasiona lesiones, abuso o explotación en contra de los educandos. Por su parte, Cava et al. (2010) explican que la violencia escolar se caracteriza por una conducta transgresora que abarca acciones de tipo delictivas que incluso pueden llegar a agresiones graves de tipo física y verbal llevadas a cabo dentro de las Instituciones Educativas.

Al mismo tiempo, Picho (2018) considera que la violencia escolar está integrada por tres elementos: el primero comprende que el victimario tiene mayor poder sobre la víctima, el segundo se relaciona con la intimidación, en un primer momento esta puede ser de tipo oportunista, sin embargo, llega a convertirse en una conducta normal, y el tercero implica que la persona víctima de violencia puede tener daños físicos y/o psicológicos.

Para Muñoz (2017) es la manifestación de conductas que tiene el ser humano y que aprovecha su poder de dominio para agredir a un compañero con intención de dañarlo e incorpora en ello agresiones físicas, verbales y psicológicas. Estévez et al. (2011) refiere que la violencia escolar es definida como la emisión de conductas violentas en el entorno estudiantil, donde el agresor logra posicionarse como agente dominante frente a las personas sobre las que ejerce la violencia ubicándolas como víctimas, y efectuando el daño bajo diversas formas, física, verbal o psicológica.

Partiendo desde un enfoque cognitivo conductual, Emler y Reicher (1995, como se citó en Estévez et al., 2011) explican que la manifestación de la violencia logra entenderse a través de dos elementos, el primero de ellos la conducta violenta y un segundo elemento que sería la victimización.

En la primera dimensión de esta variable se encuentra a la conducta violenta, representada en acciones percibidas como amenazas o también indicaría toda expresión de la fuerza mediante la cual algunas personas se imponen sobre otras para dominarlas o lastimarlas, generando diversas formas de daño, a nivel cognitivo conductual se logra explicar cómo acciones que pueden verse reforzadas por el silencio de la víctima o los créditos producidos por los grupos que en determinados

casos suelen aprobar comportamientos violentos, situación que enaltece y refuerza la conducta del agresor en un entorno escolar (Estévez et al., 2011).

Del mismo modo, se encuentra el elemento victimización, en esta dimensión se hace referencia a la persona que ha sufrido el abuso, y este se ha mantenido en el tiempo, lo que ha ocasionado un impacto negativo en su autoestima y otras consecuencias que lo vulneran, desde el enfoque cognitivo conductual, una víctima ve deteriorada su psique, manifestando pensamientos intrusivos que agravan su sentimiento de culpa, y que muchas veces le impiden frenar la agresión o denunciarla, funcionando como una especie de refuerzo, razón por la cual suelen tolerar los maltratos y abusos (Ortega y Mora, 1997).

Por otro lado, la Teoría de la frustración – agresión desarrollada por Dollard y colaboradores explica que una conducta violenta se da en respuesta a una situación frustrante al no poder conseguir una meta planteada. Esto conlleva a generar una conducta que supone un daño o peligro hacia una tercera persona (Álvarez, 2015). Del mismo modo, señala la existencia de dos tipos de frustraciones, la primera implica una barrera externa que impide al sujeto poder alcanzar sus objetivos, mientras que la segunda es una reacción emocional por la presencia de conflictos y que puede desencadenar en conductas agresivas a causa de un estímulo externo (Álvarez, 2015).

Bajo esta premisa Berkowitz (1969, como se citó en Albaladejo, 2011) en su teoría señal – activación, explica que el ser humano responde de manera agresiva cuando se ve vulnerado aquello que para él es querido. Asimismo, la teoría descrita en líneas anteriores, introduce un nuevo concepto al señalar que la frustración activa los niveles de ira y prepara al organismo para el ataque, en donde su nivel de agresión va de acuerdo a la activación emocional que tenga la persona.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Este trabajo fue básico, ya que se propuso explorar y contrastar formulaciones teóricas preexistentes, que generen aportes en el conocimiento psicológico y en sus derivados ejes temáticos (Gallardo, 2017).

Por otro parte, considerando las conceptualizaciones de Díaz (2009), es un trabajo de tipo correlacional, pues se orienta en dar a conocer la concordancia estadística entre dos o más constructos, en ese sentido, se pretende establecer la relación entre el uso de videojuegos frente a la violencia escolar.

Tuvo un diseño no experimental, acompañado de un corte transversal, dado que en el estudio no se han controlado ni manipulado las variables y los datos fueron seleccionados en un único momento, respectivamente (Kerlinger et al., 2002).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Uso de videojuegos

Definición conceptual:

Comportamiento frecuente que tiene el usuario al experimentar sensaciones positivas frente a un ambiente lúdico virtual, pero que al adquirir un desbalance en su uso, se instaura como una conducta de carácter compulsivo que agrega la falta de interés por realizar otras actividades causando así síntomas físicos y mentales característicos de una adicción (Griffiths, 2005).

Definición operacional:

La evaluación fue medida mediante la Game Addiction Scale for Adolescents (GASA), desarrollada por Lemmens et al. (2009) y traducida al español por (Lloret et al., 2017). Instrumento compuesto por 7 ítems, los cuales manifiestan las siguientes opciones de respuesta: Nunca = 1, Rara vez = 2, A veces = 3, A menudo = 4 y Siempre = 5. Responde a una estructura unidimensional, la cual cuenta con siete indicadores: saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas (ver anexo 2).

Escala de medición: la escala es ordinal de tipo Likert.

Variable 2: Violencia escolar

Definición conceptual:

Estévez et al. (2011) la define como la emisión de conductas violentas en el entorno estudiantil, donde el agresor logra posicionarse como agente dominante frente a las personas sobre las que ejerce la violencia, ubicándolas como víctimas, y efectuando el daño bajo diversas formas: física, verbal o psicológica.

Definición operacional:

La variable fue medida obtenidas por medio de la Escala de Violencia Escolar (EVE) desarrollada por Emler y Reicher (1995) y traducida al español por Estévez et al. (2005). Instrumento compuesto por 19 ítems, los cuales manifiestan las siguientes alternativas de respuesta: 1 = nunca, 2 = casi nunca, 3 = algunas veces, 4 = bastantes veces y 5 = muchas veces. Cabe precisar que responde a dos subescalas de forma independiente: conducta violenta y victimización, obteniendo un puntaje total. Además, los indicadores son: comportamiento violento en el entorno escolar, dañar físicamente la institución escolar, robar, insultar, agredir y/o fastidiar a maestros, agredir y/o fastidiar a compañeros, provocar conflictos en clase, romper las pertenencias de compañeros, recibir insultos o agresiones, sufrir un robo dentro del colegio, recibir burlas, recibir incultos de mis compañeros de clase hacia mi familia y ser inculgado (ver anexo 2).

Escala de medición: es ordinal de tipo Likert.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Para iniciar, la población se considera como un subconjunto de sujetos (Otzen et al., 2017). En esta oportunidad, se contó con 11 364 estudiantes de Huaral.

Criterios de Inclusión

- Adolescentes de 14 a 17 años.

- Adolescentes que accedan al estudio de forma voluntaria.
- Adolescentes que se encuentren matriculados en el periodo 2020.
- Adolescentes que hayan hecho uso de videojuegos.

Criterios de Exclusión

- Adolescentes que no se encuentren matriculados en las instituciones participantes del estudio.
- Adolescentes, cuyos padres o apoderados no autoricen su participación en el trabajo de investigación.
- Adolescentes que nunca hayan accedido a videojuegos.

3.3.2. Muestra

Mientras que, la muestra se considera como un conjunto de personas que dentro de la población cumplen ciertos criterios de selección (Ventura, 2017). Se logró determinar una muestra de 80 estudiantes de nivel secundaria a través del estadístico G Power, logrando convocar a 99 estudiantes como muestra final, teniendo como referencia el estudio de Brenes et al. (2015).

3.3.3. Muestreo

Se trabajó con un muestreo no probabilístico intencional, considerando los rasgos más relevantes en la investigación y juicios de forma voluntaria (Hernández, et al., 2018; Valderrama, 2015).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó la encuesta como técnica, debido a que se realiza de forma estandarizada, con preguntas en forma de cuestionario enfocadas en el tema de investigación (Lafuente et al., 2008). Se tomaron en cuenta los siguientes instrumentos:

Escala de uso de videojuegos

Ficha Técnica:

Nombre original : Escala uso de videojuegos (GASA)

Autores	: Lemmens et al.
Año	: 2009
País	: Estados Unidos
Adaptación	: Lloret et al. (2017)
Duración	: 10 minutos
Administración	: Forma individual y grupal
Ítems	: 7
Dimensiones	: Unidimensional
Dirigido a	: Adolescentes entre 13 a 20 años
Objetivo	: Evaluar el nivel de uso hacia los videojuegos

Descripción del instrumento

La escala fue desarrollada originalmente por Lemmens et al. (2009) y luego adaptada en 2017 por Lloret et al., esta evalúa de forma general la frecuencia del uso de las diferentes formas de juegos en línea que son usados por los adolescentes, en dicha escala se hace una evaluación por 7 indicadores y problemas proyectados en 7 ítems. Se evalúa según escala Likert del 1 al 5.

Propiedades psicométricas originales

El instrumento evidenció una consistencia de alfa de .910 en su escala general, además dentro de la varianza explicada alcanzó un 55%. En cuanto al AFC, los índices de ajuste revelaron que el índice de ajuste comparativo alcanzó CFI = .90 y un margen de error de RMSEA = .08, aprobando el modelo unidimensionalidad (Lemmens et al., 2009).

Propiedades psicométricas en su último estudio

Se utilizó el estadístico alfa como indicador de fiabilidad, obteniendo puntuaciones mayores de .83 (Lloret et al., 2017). Asimismo, se alcanzaron índices de bondad de ajuste aceptables para el modelo unidimensional: CFI = .95, RMSEA = .08.

Propiedades psicométricas del piloto

Se trabajó con 78 sujetos, se procedió a evaluar el nivel de fiabilidad haciendo

uso del coeficiente alfa, de manera global se alcanzó un valor de .84, demostrando que el instrumento contiene un adecuado valor de consistencia interna. Además, dentro del análisis descriptivo de los ítems, se pudo determinar que en todos los factores y reactivos los índices de homogeneidad y comunalidades fueron superiores a .30, a su vez la asimetría y curtosis detallaron encontrarse en los rangos de -1.5 y +1.5.

Escala de violencia escolar

Ficha Técnica:

Nombre original	: Escala de violencia escolar (EVE)
Autores	: Elmer y Reicher
Año	: 1995
País	: Estados Unidos
Adaptación	: Estévez et al. (2005)
Adaptación peruana	: Ortiz y Livia (2016)
Duración	: 10 minutos
Administración	: Forma individual y grupal
Ítems	: 19
Dimensiones	: Conducta violenta y victimización
Dirigido a	: Adolescentes entre 11 a 20 años
Objetivo	: Evaluar la violencia escolar

Descripción del instrumento

La escala fue elaborada por Elmer y Reicher (1995) y adaptada posteriormente por Ortiz y Livia en 2016, esta herramienta tiene por finalidad evaluar el desarrollo de actitudes de violencia producidas dentro del ámbito escolar, para así determinar los niveles de presencia en los individuos, para ello, se enfocó la organización de dos dimensiones expresadas en conducta violenta y victimización, los cuales están descritos en los 19 ítems que componen la prueba, basándose en escala Likert del 1 a 5, para obtener las puntuaciones por dimensiones se suman los ítems, para luego ubicarlos en la tabla de interpretación.

Propiedades psicométricas

El instrumento original fue elaborado por Emler y Reicher (1995) quienes realizaron la Escala de Violencia Escolar, en donde los resultados especifican una medida de adecuación muestral de .82 bajo la prueba de KMO, además se obtuvo una varianza explicada de 39.06% para las 2 dimensiones. Los coeficientes de consistencia interna (Alfa) de los dos factores obtenidos fueron .75 y .74, respectivamente.

Propiedades psicométricas en su último estudio

La adaptación se aplica a estudiantes desde los 11 hasta los 20 años de edad, esta escala fue adaptada por Ortiz y Livia (2016). Asimismo, en la investigación se llegó a obtener una confiabilidad mediante el coeficiente alfa en las subescalas de .88 en conducta violenta y .80 en victimización, a su vez recalcaron la existencia de un modelo factorial de dos dimensiones independientes CFI >.90.

Propiedades psicométricas del piloto

Se trabajó con 78 sujetos, encontrando un alfa de .88 en los 19 reactivos, demostrando que el instrumento contiene un adecuado valor de consistencia interna. Además, dentro del análisis descriptivo de los ítems, se pudo determinar que en todos los factores y reactivos los índices de homogeneidad y comunalidades fueron superiores a .30, a su vez la asimetría y curtosis detallaron encontrarse en los rangos de - 1.5 y +1.5.

3.5. Procedimientos

Se solicitó la autorización a la institución para la evaluación de los participantes, posterior a este permiso, se envió de modo virtual a los estudiantes el consentimiento informado y los formularios. Seguidamente, se recogió la información en una hoja de cálculo de Excel y se exportaron los datos al programa SPSS 26, donde se realizaron los respectivos análisis estadísticos para dar respuesta a los objetivos del estudio.

3.6. Método de análisis de datos

Para los análisis de datos se trabajó con el programa SPSS versión 26, y se

tomaron en cuenta procesamientos estadísticos para comprobar los datos, para determinar la prueba de normalidad se usó el estadístico de Shapiro Wilk (Romero, 2016), obteniendo una distribución no paramétrica, por ello, se trabajó con el coeficiente de correlación Rho de Spearman y se empleó el estadístico U de Mann Whitney para analizar las diferencias por sexo (Cupani, 2012).

3.7. Aspectos éticos

Se consideraron los criterios expuestos en la Declaración de Helsinki, en donde se hace uso del consentimiento informado para proteger la privacidad, además de garantizar la confidencialidad de datos entregados por los participantes (Asociación Médica Mundial [AMM], 2013).

Asimismo, se tomaron en cuenta el principio de autonomía, el cual hace mención al respeto que se tuvo hacia los participantes en su capacidad de aceptar participar o no de la investigación, el principio de beneficencia, por lo que se mantuvo en todo momento como parte del estudio el proveer un beneficio hacia la población estudiada, el principio de no maleficencia, el cual expone que se debe velar porque el trabajo no cause daño alguno a sus participantes (Amaro et al., 1996).

Del mismo modo, durante el desarrollo de la investigación se respetó la propiedad intelectual, es decir, los derechos de los autores de las escalas e investigaciones que se utilizaron en el trabajo, por lo que se emplearon correctamente las citas y referencias, es así que se excluyeron situaciones de plagio.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad del uso de videojuegos y violencia escolar

	SW	gl	p
Uso de videojuegos	.960	99	<.05
Violencia escolar: Conducta violenta	.990	99	<.05
Violencia escolar: Victimización	.943	99	<.05

Nota: SW=Shapiro Wilk; gl=grados de libertad; p=valor de probabilidad

El resultado del análisis de normalidad asegura que los valores no se ajustan a la distribución normal pues el valor de p es menor que .05, lo que implica el uso de estadísticos no paramétricos: Rho de Spearman y U de Mann Whitney (Gómez et al., 2013).

Tabla 2

Relación entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de Huaral

		Violencia escolar	
		Conducta violenta	Victimización
Uso de videojuegos	Rho	.612	.672
	r ²	.374	.451
	p	<.001	<.001
	n	99	99

Nota: Rho=Rho de Spearman; r²=tamaño del efecto; p=valor de probabilidad; n=muestra

En la tabla 2 se observa que existe una correlación estadísticamente significativa y directa (positiva) entre el uso de videojuegos y violencia escolar (conducta violenta: Rho=.612 y victimización: Rho=.672). Así, los evaluados que presentan un mayor uso de videojuegos manifestarán también una mayor conducta violenta y victimización frente a la violencia escolar. De acuerdo con los coeficientes Rho hallados, se observó un nivel de correlación medio según el criterio de Hernández y Fernández (1998), pues se ubicaron entre el rango .50 a .75. Por otro lado, se identificó un tamaño de efecto medio en las correlaciones obtenidas, pues según Cohen (1988) el valor de un efecto medio oscila entre .31 a .50, en ese sentido, los valores r² fueron .374 y .451, encontrándose dentro de dicho parámetro.

Tabla 3

Relación entre la conducta violenta y los indicadores del uso de videojuegos en estudiantes de Huaral

		S	T	E	R	A	C	P
Conducta violenta	Rho	.251	.258	.312	.239	.224	.255	.305
	r ²	.063	.066	.097	.057	.050	.065	.093
	p	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.05	<.001
	n	99	99	99	99	99	99	99

Nota: Rho=Rho de Spearman; r²=tamaño del efecto; p=valor de probabilidad; n=muestra; S=saliencia; T=tolerancia; E=emoción; R=recaídas; A=abstinencia; C=conflictividad; P=problemas

En la tabla 3 se observa que existe una correlación estadísticamente significativa y directa entre conducta violenta y los indicadores del uso de videojuegos: saliencia Rho=.251, tolerancia R=.258, emoción Rho=.312, recaídas Rho=.239, abstinencia Rho=.224, conflictividad Rho=.255 y problemas Rho=.305. Así, los evaluados que desarrollen conducta violenta, presentarán también mayor saliencia, tolerancia, emoción, entre otros, al uso de videojuegos. De acuerdo con los coeficientes Rho hallados se observó un nivel de correlación bajo según el criterio de Hernández y Fernández (1998). Por otro lado, se identificó ausencia de efecto en las correlaciones obtenidas, pues según Cohen (1988) el valor mínimo de efecto debe ser .10.

Tabla 4

Relación entre la victimización y los indicadores del uso de videojuegos en estudiantes de Huaral

		S	T	E	R	A	C	P
Victimización	Rho	.309	.305	.376	.260	.334	.286	.336
	r ²	.095	.093	.141	.067	.111	.081	.112
	p	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	n	99	99	99	99	99	99	99

Nota: Rho=Rho de Spearman; r²=tamaño del efecto; p=valor de probabilidad; N=muestra; S=saliencia; T=tolerancia; E=emoción; R=recaídas; A=abstinencia; C=conflictividad; P=problemas

La tabla 4 se observa que existe una correlación estadísticamente significativa y directa entre victimización y los indicadores de uso de videojuegos: saliencia Rho=.309, tolerancia Rho=.305, emoción Rho=.376, recaídas Rho=.260, abstinencia Rho=.334, conflictividad Rho=.286 y problemas Rho=.336. Así, los

evaluados que sean víctimas de violencia serán quienes presenten también mayor saliencia, tolerancia, emoción, entre otros, frente al uso de videojuegos. De acuerdo con los coeficientes Rho hallados se observó un nivel de correlación en el nivel bajo según el criterio de Hernández y Fernández (1998). Por otro lado, se identificó un tamaño de efecto pequeño para la relación entre victimización con: emoción, abstinencia y problemas pues los valores r^2 se encontraban entre el rango .10 a .30, en los demás casos el tamaño de efecto fue nulo (Cohen, 1988).

Tabla 5

Diferencias en el uso de videojuegos según sexo en estudiantes de Huaral

Variable	Media		U de Mann Whitney	p	d de Cohen
	Mujeres	Hombres			
Uso de videojuegos	18.5	19.3	1125	.487	.133

Nota: p=diferencias significativas

En la tabla 5 se puede visualizar que no existen diferencias significativas, pues el valor p obtenido fue superior a .05. Igualmente, al analizar el resultado de la d de Cohen se identifica un tamaño de efecto nulo, pues el valor fue menor a .20 (Cohen, 1988).

Tabla 6

Diferencias en la violencia escolar según sexo en estudiantes de Huaral

Violencia escolar	Media		U de Mann Whitney	p	d de Cohen
	Mujeres	Hombres			
Conducta violenta	29.6	27.4	1091	.353	.081
Victimización	13.3	12.9	1174	.725	.022

Nota: p=diferencias significativas

En la tabla 6 se identifica que no existen diferencias significativas, pues el valor p obtenido tanto para conducta violenta como victimización fue superior a .05. Igualmente, los valores de la d de cohen al ser menores a .20 indican ausencia de efecto (Cohen, 1988).

V. DISCUSIÓN

La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de Huaral, hallando de tal manera una correlación significativa directa media y de efecto mediano, esto guarda relación con lo obtenido por Vara (2018) quien realizó un análisis similar en su estudio que tuvo como población objetivo adolescentes entre 13 a 17 años y encontró una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa entre ambas variables, asimismo, también concuerda con lo expuesto por Chacón et al. (2016), quienes realizaron en su investigación un análisis con ambas variables de estudio y trabajaron con adolescentes de una institución educativa de educación básica regular, hallando una correlación significativa directa y fuerte, de igual manera, Martínez y Moreno (2017) en su investigación con adolescentes hallaron una correlación directa y significativa entre ambas variables, por su parte, Pérez y Prado (2015) en su estudio con adolescentes identificaron una correlación directa y significativa, sin embargo, Dorantes y Molina (2016) en su estudio con adolescentes de 13 años, aseguraron que entre ambas variables estudiadas no existe relación.

Por lo descrito, se tiene variedad de investigaciones realizadas donde se da a conocer que el uso de videojuegos se correlaciona con la violencia escolar, concluyendo que, a mayor uso de videojuegos, mayor será la conducta violenta y victimización frente a la violencia escolar.

Teóricamente, una propuesta que responde al porqué se manifiesta este tipo de sucesos, es la Teoría de la Frustración-Agresión, pues sostiene que la frustración en la consecución de un objetivo puede conducir a la agresión, y esto puede ser extrapolado al uso de videojuegos y la conducta violenta, es decir, cuando un jugador experimenta frustración en el juego, ya sea por la dificultad de este o por la falta de habilidad para avanzar, puede sentirse agresivo y responder de manera violenta, además, la violencia en los videojuegos puede aumentar la probabilidad de una respuesta agresiva por parte del jugador, lo que podría ser atribuido a la excitación emocional y la activación de respuestas fisiológicas asociadas con la agresión, por lo que conlleva a desarrollar una conducta que supone un daño o peligro hacia terceras personas (Álvarez, 2015).

Respecto a los resultados del primer objetivo específico, se encontró una correlación estadísticamente significativa y directa con ausencia de efecto, mostrando un valor $p < .05$ entre conducta violenta y los indicadores de uso de videojuegos: saliencia $Rho = .251$, tolerancia $Rho = .258$, emoción $Rho = .312$, recaídas $Rho = .239$, abstinencia $Rho = .224$, conflictividad $Rho = .255$ y problemas $Rho = .305$. Teniendo similitud con Vara (2018) y Pérez y Prado (2015), quienes encontraron correlaciones positivas y significativas entre indicadores de videojuegos y las conductas agresivas. Por otro lado, Sánchez et al. (2002) explican que las consecuencias que originan la imitación de una conducta, de manera que cuando el usuario experimenta sensaciones agradables al hacer uso de los videojuegos, dicho comportamiento tiende a repetirse debido al reforzamiento positivo que recibe, incrementando su frecuencia.

Así pues, por lo anteriormente dicho y las diversas investigaciones realizadas, señalan que en los adolescentes que alcancen a desarrollar una conducta violenta, presentarán también mayor saliencia, tolerancia, emoción, entre otros, frente al uso de videojuegos.

En los resultados del segundo objetivo se encontró una correlación estadísticamente significativa y directa (positiva) con un valor $p < .05$. Asimismo, entre victimización y los indicadores de uso de videojuegos: saliencia $Rho = .309$, tolerancia $Rho = .305$, emoción $Rho = .376$, recaídas $Rho = .260$, abstinencia $Rho = .334$, conflictividad $Rho = .286$ y problemas $Rho = .336$, siendo de efecto pequeño. Encontrando una similitud con Brenes y Pérez (2015), quienes hallaron que existe una relación significativa ($p < .01$) directa entre el uso de videojuegos con la agresión de tipo conductual en los participantes ($Rho = .458$). Las conclusiones presentadas coinciden con lo encontrado en este estudio, es decir, que aquellos escolares que cuentan con altos niveles de agresión conductual y empatía de tipo emocional, les es fácil canalizar su empatía y agresividad por medio del juego compartido.

Dicho esto, se entiende que el componente de victimización, el cual se refiere a la persona que ha sufrido abuso de manera persistente y que ha experimentado un impacto negativo en su autoestima y en otras áreas que la hacen vulnerable,

puede experimentar pensamientos intrusivos que aumentan su sentimiento de culpa y que muchas veces le impiden detener o denunciar la agresión, actuando como un tipo de refuerzo que puede llevar a la tolerancia de los abusos y maltratos. Por lo tanto, es común que las víctimas de abuso toleren situaciones negativas por períodos prolongados, lo que puede tener graves consecuencias en su bienestar psicológico (Ortega y Mora, 1997), y en algunos casos puede orientar a las víctimas a encontrar una salida a esta problemática a través del consumo de videojuegos o algún otro medio de distracción.

En relación con el tercer objetivo específico, se halló que no existen diferencias significativas entre hombres y mujeres, ya que el valor p obtenido fue superior a .05, con un tamaño de efecto nulo, no coincidiendo con la investigación de Martínez y Moreno (2017), puesto que hallaron que en el género masculino se potencia en mayor medida el desarrollo en comparación con el de las féminas. De modo que, el contraste no asegura que el uso de videojuegos tiende a desarrollarse de una forma más directa en los hombres.

A razón de lo señalado por Bandura (1987) en su teoría sobre el aprendizaje social, se puede explicar que la reproducción de comportamientos sociales observados es indistinta entre hombres y mujeres, por lo que permite entender cómo se establece la relación entre observar un modelo e imitar dicha conducta observada, llevando así al desarrollo de conductas predisponentes para el consumo de videojuegos en ambos sexos. Existen componentes que influyen el proceso de las cogniciones del sujeto, pero, en cualquier caso, al parecer estos no obedecen diferencias entre sexos, ya que solo se limitan a determinar a qué estímulos prestar atención y cuáles ignorar (Quintero, 2015), razón por la que el consumo de los videojuegos estaría sujeto a otras variables.

En relación con el cuarto objetivo específico, se identificó que no existen diferencias significativas en la violencia escolar, tanto en hombres como mujeres, ya que el valor p obtenido fue superior a .05. con un tamaño de efecto nulo, los cuales coinciden con la investigación de Dorantes (2017) indicando que no se presentó diferencias significativas según sexo. Así, Martínez y Moreno (2017) describieron que la adicción a redes sociales y la violencia de tipo manifiesta y relacional es muy

significativa teniendo una clara inclinación de desarrollo en los hombres.

Dentro de las limitaciones de esta investigación, se tiene que durante la ejecución del estudio, dado que se desarrolló en situación de aislamiento a consecuencia del COVID – 19 y por esta situación se evaluó a los participantes de manera virtual, imposibilitando el uso de las técnicas de observación o soporte profesional. Asimismo, se encontró a manera metodológica pocos estudios con diseños de investigación similares a este trabajo y en donde hayan medido las variables con los mismos instrumentos aplicados en este estudio.

Ante lo expuesto, se puede asegurar que este estudio ofrece un aporte en el campo de la psicológica educativa, en especial en la línea de violencia, dado que se evidencian niveles de relación entre el constructo de uso de videojuegos y la formación de violencia escolar, brindando más conocimientos sobre la frecuencia del uso en juegos de video en adolescentes, al igual que los tipos de agresión generada dentro del aula.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA

Se identificó una relación directa entre el uso de videojuegos y la violencia escolar en estudiantes de Huaral, 2020. Indicando de esta forma que cuanto mayor sea la frecuencia de uso de videojuegos, mayor será la conducta violenta y victimización frente a la violencia escolar en los estudiantes evaluados.

SEGUNDA

Se asegura que existe correlación directa entre la conducta violenta y los indicadores del uso de videojuegos en estudiantes de Huaral, 2020, señalando que cuanto mayores sean las acciones intencionadas a hacer daño a otros individuos en el entorno escolar, mayor será la saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas en el uso de videojuegos en los participantes.

TERCERA

Se demostró la relación directa entre victimización y los indicadores del uso de videojuegos en estudiantes de Huaral, 2020, asegurando que cuanto mayor sea la recepción de comportamientos hostiles o humillantes en el entorno escolar, mayor será el desarrollo de saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas en el uso de videojuegos en los participantes.

CUARTA

El uso de videojuegos no presenta diferencias según el sexo en los estudiantes evaluados de Huaral, 2020.

QUINTA

La violencia escolar expresada a través de conducta violenta y victimización no presenta diferencias según el sexo en los estudiantes evaluados de Huaral, 2020.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA

Es necesario que se realicen nuevos estudios y se trabaje con muestras más amplias, con el fin de identificar si el vínculo se mantiene cuando la cantidad de participantes es mayor, asimismo, esto permitirá generalizar de manera más precisa los resultados y evitar sesgo en la medición.

SEGUNDA

Se requiere de la evaluación de estudios comparativos según otras variables sociodemográficas, por ejemplo edades, de esta manera se podrá categorizar si estas características influyen en la violencia o en el uso de los videojuegos.

TERCERA

Es importante realizar estudios descriptivos que permitan conocer los niveles de cada variable y así conocer el predominio de cada una, para ello hacen falta la creación de baremos estandarizados para la población beneficiaria.

CUARTA

Se precisan estudios comparativos entre instituciones educativas, que faciliten el conocer si la enseñanza, ambiente y más características propias de cada tipo de gestión de educación influye en el uso de videojuegos o en la agresividad.

QUINTA

Se requieren más estudios que evalúen la medicación o moderación entre variables, para lo cual se necesitan conocimientos en modelos de ecuaciones estructurales, de esta forma se podrán tomar medidas y establecer talleres para reducir la problemática.

REFERENCIAS

- Albaladejo, N. (2011). *Evaluación de la violencia escolar en educación infantil y primaria*. [Tesis doctoral, Universidad de Alicante]. Repositorio institucional de la Universidad de Alicante: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/24847/1/Tesis_Albaladejo.pdf
- Alonso, C. (13 de Marzo de 2011). *Se incrementa la violencia en el Perú*. La República. <https://larepublica.pe/sociedad/525818-se-incrementa-la-violencia-en-el-peru>
- Álvarez, E. (2015). *Violencia escolar: Variables predictivas en adolescentes gallegos*. [Tesis doctoral, Universidad de Vigo]. Repositorio institucional de la Universidad de Vigo: <http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/bitstream/handle/11093/301/Violencia%20escolar.pdf?sequence=1>
- Amaro, M., Marrero, A., Valencia, M., Casas, S. y Moynelo, H. (1996). Principios básicos de la bioética. *Revista cubana de enfermería*, 12(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03191996000100006
- Asociación Médica Mundial. (2013). *Declaración de Helsinki de la AMM - Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. <http://www.isciii.es/ISCIII/es/contenidos/fd-investigacion/fd-evaluacion/fd-evaluacion-etica-investigacion/Declaracion-Helsinki-2013-Esp.pdf>
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: fundamentos sociales*. Martínez Roca
- Barroso, A. (2014). Videojuegos y comportamientos agresivos: Una aproximación. *Alternativas cubanas en Psicología*, 4(11).
- Brenes, C. y Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 183-194. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v13n1/v13n1a11.pdf>
- Cava, M., Buelga, S., Musitu, G. y Murgui, S. (2010). Violencia escolar entre

adolescentes y sus implicancias en el ajuste psicosocial: Un estudio longitudinal. *Revista de Psicodidáctica*, 15(1), 21-34.
<https://www.uv.es/~lisis/sofia/rev-psicodidac.pdf>

Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (2016). 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.
<http://dx.doi.org/10.5209/RCED.54455>

Challco, S. y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de Ingenierías de la UNAS*. (Tesis de licenciatura, Universidad San Agustín de Arequipa). Repositorio institucional de la Universidad San Agustín de Arequipa.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chirinos, P. (2017). *Violencia escolar y desarrollo de habilidades socioemocionales de estudiantes de secundaria de instituciones educativas de distritos con mayor índice de violencia de Lima Metropolitana*. [Tesis de maestría; Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio institucional de la Universidad Privada Cayetano Heredia:
http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3563/Violencia_ChirinosCazorla_Paula.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. (6° Ed.). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers

Díaz, V. (2009). *Metodología de la investigación Científica y bioestadística para profesionales y estudiantes de Ciencias Médicas*. Ril Editores.

Díez, E., Terrón, E., y Rojo, J. (2002). Violencia y videojuegos. *Eticanet*, 1(0).
<https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>

Dorantes, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la

percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2), 1-16. 10.5872/psiencia/9.2.22

Dorantes, G. y Molina, L. (2016). Independencia entre uso de videojuegos y percepción de violencia en adolescentes de Cuernavaca. *Revista Mexicana de investigación en psicología*, 8(1), 69-81. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=70432>

Echeburúa, E. (2016). *Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?* Pirámide

Eguia, J., Contreras, R., y Sedano, L. (2013). Videojuegos: Concepto, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Ciencias*, 1-14. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

Ellis, P. (2010). *The essential guide to effect sizes: Statistical power, meta-analysis, and the interpretation of research results*. Cambridge University Press.

Erdfelder, E., Faul, F. y Buchner, A. (1996). GPOWER: a general power analysis program. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 28. 1-11. 10.3758/BF03203630.

Estadística de la Calidad Educativa. (2019). *Servicios Educativos*. Escale MINEDU. <http://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padrone;jsessionid=3fcc800250289878733e56af9a36>

Estévez, E., Jiménez, T., y Moreno, D. (2011, abril). *Cuando la víctima de violencia escolar se defiende*. Infocop. http://www.infocop.es/view_article.asp?id=3322

Estévez, E., Musitu, G. y Herrero, J. (2005). The influence of violent behavior and victimization at school on psychological distress: the role of parents and teachers. *Adolescence*, 40(157), 183-196.

Gamarra, S. y Malca, G. (2019). *Adicción a las redes sociales y violencia escolar en adolescentes del distrito de Víctor Larco Herrera*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César

Vallejo.

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/30314/gamarra_vs.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.
<https://www.researchgate.net/publication/273951321>

Gómez, N., Danglot, C. y Vega, L. (2013). Cómo seleccionar una prueba estadística (primera de dos partes). *Revista Mexicana de Pediatría*, 80(1), 30-34.
<http://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2013/sp131g.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ta ed.)*. Mc Graw Hill/ Interamericana.

Hernández, R. y Fernández, C. (1998). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). *Aumentó significativamente acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017*. INEI.
<https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/aumento-significativamente-acceso-a-internet-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-mediante-telefonia-movil-durante-el-cuarto-trimestre-de-2017-10619/>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). *Resultados definitivos de los Censos Nacionales 2017 Lima regiones*.
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1583/

Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento. Métodos de Investigación en las ciencias sociales*. McGraw-Hill.

Lafuente, C. y Marín, A. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 64, 5-18.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20612981002>

Lemmens, J., Valkenburg, P. & Peter, J. (2009) Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S. (2017). Validación española de la escala de adicción a videojuegos para adolescente (GASA). *Atención primaria*, 50(6), 350-358.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656716303948?via%3Dihub>

Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo – conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamento de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de psicología*, 30(1), 46-55.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16729452005>

Martínez, B. y Moreno, D. (2017). Dependencia de las redes sociales virtuales y violencia escolar en adolescentes. *Revista Infad de psicología*, 2(1), 105- 111.
<http://www.infad.eu/RevistaINFAD/OJS/index.php/IJODAEP/article/view/923/802>

Matalí, J. (8 de Enero de 2015). *Las consultas médicas de adolescentes adictos a los videojuegos online se han triplicado en Catalunya en cinco años*. La Vanguardia.
<https://www.lavanguardia.com/vida/20140413/54405725221/triplican-adolescentes-adictos-videojuegos.html>

Muñoz, H. (2017). *Propiedades psicométricas del cuestionario de Violencia Escolar CUVE 3-ESO en el distrito de La Esperanza*. [Tesis de licenciatura; Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/690/mu%c3%b1oz_sh.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Meneses, G. (2007). *Las nuevas tecnologías de la información*.

<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8929/2Lasnuevastecnologiasdelainformacion.pdf?sequence=8>

Ministerio de Educación. (2019). *Más de 26 mil casos de violencia escolar se reportaron en cinco años*. MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>

Ministerio de Educación. (2018). *Estadística sobre violencia escolar en el Perú*. Siseve. <http://www.siseve.pe/Seccion/Estadisticas>

Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en Fisioterapia. *Revista Movimiento Científico*, 8(1). 98- 104.

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de tesis*. Ediciones de la Universidad de Bogotá

Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito. (2011). *2011 estudio mundial sobre el homicidio*. https://www.unodc.org/documents/data-and-analysis/statistics/Homicide/BOOK_Global_study_on_homicide_2011_Spanish_ebook.pdf

Organización Mundial de la Salud. (2016). *Violencia juvenil*. OMS. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>

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

Ortega, R. y Mora, J. (1997). Agresividad y violencia. El problema de la victimización entre escolares. *Revista de educación*, 313(0), 7-27. <https://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre313/re3130100461.pdf?documentId=0901e72b81272c09>

- Ortiz, M. y Livia, J. (2016). Validez y fiabilidad de la escala de violencia escolar en una muestra de estudiantes de instituciones educativas públicas de Lima. *Cátedra*, 1(1).
<http://revistas.unfv.edu.pe/index.php/CVFP/article/view/122/121>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pereira, F. y Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15(30), 51-64.
<http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>
- Pérez, K. y Prado, A. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego].
<http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1673>
- Picho, D. (2018). *Violencia escolar y convivencia escolar en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa PNP Túpac Amaru del Cercado de Lima, 2018*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22417/Picho_DDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quintero, M. (2015). *La prevención de las adicciones en contextos familiares y escolares: Análisis del programa de prevención de la Asociación proyecto hombre "Entre Todos"*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio institucional de la Universidad de Granada.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=57515>
- Ramos, V. (2019). *Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38071/Ramos_QVY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos*.
http://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes_y_videojuegos_completo.pdf
- Romero, M. (2016). Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal. *Revista Enfermería del Trabajo*, 6(3), 105-114.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5633043.pdf>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (5^o ed.). Business Support Aneth.
- Sánchez, E., Molina, N., Reyes, G., Gradoli, V. y Morales, E. (2002). Modelos teóricos y aplicados en la adicción a drogas. *Información Psicológica*, 51(80), 51-59.
- Sánchez, N., Reyes, U. y Hernández, M. (2000). Videojuegos, reporte preliminar. *Revista mexicana de puericultura y pediatría*, 7(41), 150-156.
<http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/?IsisScript=iah/iah.xis&src=google&base=LILACS&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=302879&indexSearch=ID>
- Shapiro, S. y Wilk, M. (1965). An Analysis of Variance Test for Normality (Complete Samples). *Biometrika*, 52(3-4), 591-611.
<http://www.bios.unc.edu/~mhudgens/bios/662/2008fall/Backup/wilkshapiro1965.pdf>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*, 18(1), 103-110.
<http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú].
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20P%20AOLA%20VARA%20SALAS.pdf>
- Ventura, J. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista*

Cubana de Salud Pública, 43(4), 648-649.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21453378014>

Zafra, O. (2006). Tipos de Investigación. *Revista Científica General José María Córdova*, 4(4), 13-14. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476259067004>

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes adolescentes de Huaral, 2020 AUTOR: Rosy Gonzales Flores						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
¿Existe relación entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes adolescentes de Huaral, Lima, 2020?	Objetivo general: Determinar la relación entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes adolescentes de Huaral, Lima, 2020. Objetivos específicos: a) Establecer la relación entre los indicadores del uso de videojuegos y la conducta violenta. b) Establecer la relación entre los indicadores del uso de videojuegos y la victimización. c) Determinar las diferencias del uso de videojuegos según sexo. d) Determinar las diferencias de la violencia escolar según sexo.	Hipótesis general: Existe correlación significativa directa entre uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes adolescentes de Huaral, Lima, 2020. Hipótesis específicas: a) Existe relación directa y significativa entre los indicadores del uso de videojuegos y la conducta violenta, b) Existe relación directa y significativa entre los indicadores del uso de videojuegos y la victimización, c) Existen diferencias significativas del uso de videojuegos según sexo, d) Existen diferencias significativas de la violencia escolar según sexo.	DIMENSIONES	Variable 1: Uso de videojuegos		
				Indicadores	Ítems	Escala
			Unidimensional	Saliencia	1	Ordinal
				Tolerancia	2	
				Emoción	3	
	Recaídas	4				

<p>Tipo y Diseño de investigación</p> <p>Básica Correlacional No experimental Transversal (Kerlinger & Lee, 2002).</p>	<p>Población y muestra Población: Con apoyo referencial del Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2017) la población en este trabajo de investigación estuvo conformada por 11 364 en estudiantes de secundaria de Huaral. Muestra: 99 estudiantes de secundaria de Huaral, Según la cantidad mínima establecida por el programa G Power.</p>	<p>Técnicas e instrumentos Técnicas: Encuesta La encuesta es conceptualizada por Lafuente y Marín (2008) como la provisión de preguntas sistematizadas en forma de cuestionario que busca indagar sobre un tema en específico, logrando facilitar el conocimiento entorno a una variable o constructo. En este trabajo, la encuesta será la herramienta elegida en la recopilación de datos estudio la encuesta será la herramienta empleada para la recaudación de datos, por medio de la Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes (GASA) y la Escala de Violencia Escolar. Instrumentos: Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes (GASA) y Escala de Violencia Escolar (EVE)</p>	Abstinencia	5			
			Conflictividad	6			
			Problemas	7			
			DIMENSIONES	Variable 2: Violencia escolar			
				Indicadores	Ítems	Escala	
Conducta violenta	Comportamiento violento en el entorno escolar Dañar físicamente la institución escolar Robar Insultar Agredir y/o fastidiar a maestros Provocar conflictos	1, 8 2, 3,16 9 4,6,7,11 5,10,12, 13	Ordinal				
Victimización	Recibir burlas Recibir insultos de mis compañeros de clase hacia mi familia y ser inculcado.	17, 14,15,18,19					

Anexo 2. Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Uso de videojuegos	Comportamiento frecuente que tiene el usuario al experimentar sensaciones positivas frente a un ambiente lúdico virtual, pero que, al adquirir un desbalance en su uso, se instaura como una conducta de carácter compulsivo que agrega la falta de interés por realizar otras actividades causando así síntomas físicos y mentales característicos de una adicción (Griffiths, 2005).	Medidas obtenidas por medio de la suministración de la "ESCALA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES (GASA), consta de 7 ítems con la escala de Likert. (Lloret, 2017).	Unidimensional	Saliencia	1,	Ordinal
				Tolerancia	2,	
				Emoción	3,	
				Recaídas	4,	
				Abstinencia	5,	
				Conflictividad	6,	
				Problemas	7,	

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Violencia Escolar	Emisión de conductas violentas en el entorno estudiantil, donde el agresor logra posicionarse como agente dominante frente a las personas sobre las que ejerce la violencia ubicándolas como víctimas, y efectuando el daño bajo diversas formas, física, verbal o psicológica (Estévez et al., 2011).	Medidas obtenidas por medio de la suministración de la Escala de Violencia Escolar (EVE; Emler y Reicher, 1995) traducida al español por (Estévez et al., 2005). Instrumento compuesto por 19 ítems, los cuales manifiestan las siguientes opciones de respuesta: 1 = nunca, 2=casi nunca, 3=algunas veces, 4 = bastantes veces y 5=muchas veces. Cabe precisar que responde a sub-escalas; conducta violenta y victimización, omitiendo un puntaje total.	Conducta violenta	Comportamiento violento en el entorno escolar Dañar físicamente la institución escolar Robar Insultar Agredir y/o fastidiar a maestros Provocar conflictos	1, 8 2, 3,16 9	Ordinal
			Victimización	Recibir burlas Recibir insultos de mis compañeros de clase hacia mi familia y ser inculcado.	4,6,7,11, 5,10,12,13 17, 14,15,18,19	

Anexo 3: Instrumentos

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdBqQrSr2yyC1gppY6M0Obh6MXleix_MKfLu21vYwB_K4M5qQ/viewform?usp=sf_link



USO DE VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES DE HUARAL, 2020

Descripción del formulario

Consentimiento informado

Estimada/o participante

En la actualidad me encuentro realizando una investigación científica sobre el USO DE VIDEOJUEGO y la VIOLENCIA ESCOLAR, por ello quisiera contar con tu valioso apoyo. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios con una duración de aproximadamente de 15 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos de este estudio científico.

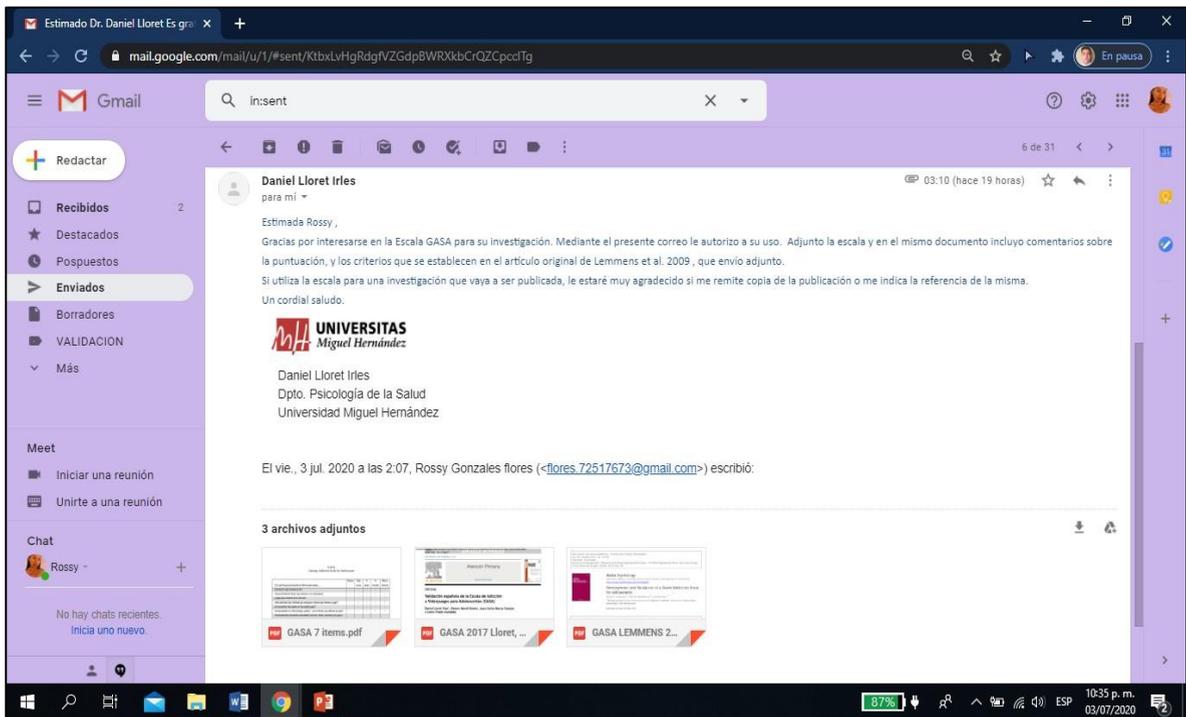
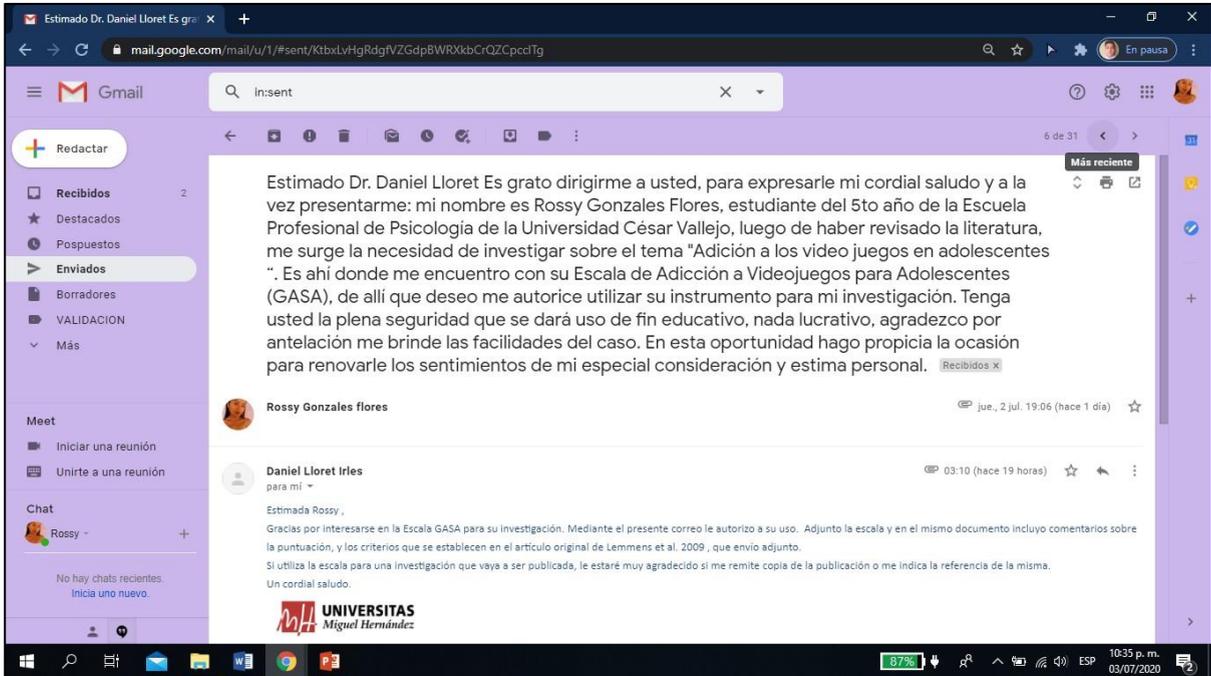
De aceptar participar en la investigación, debe marcar "SI" en la casilla de abajo, es indispensable que coloques el N° de DNI de tu padre, madre o apoderado, como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos del estudio.

En caso tengas alguna duda en relación a la investigación, solo debes comunicarte con el supervisor responsable, el Mg. Juan Carlos Escudero Nolasco (asesor del estudio), a través del siguiente correo electrónico institucional: jcescudero@ucvvirtual.edu.pe

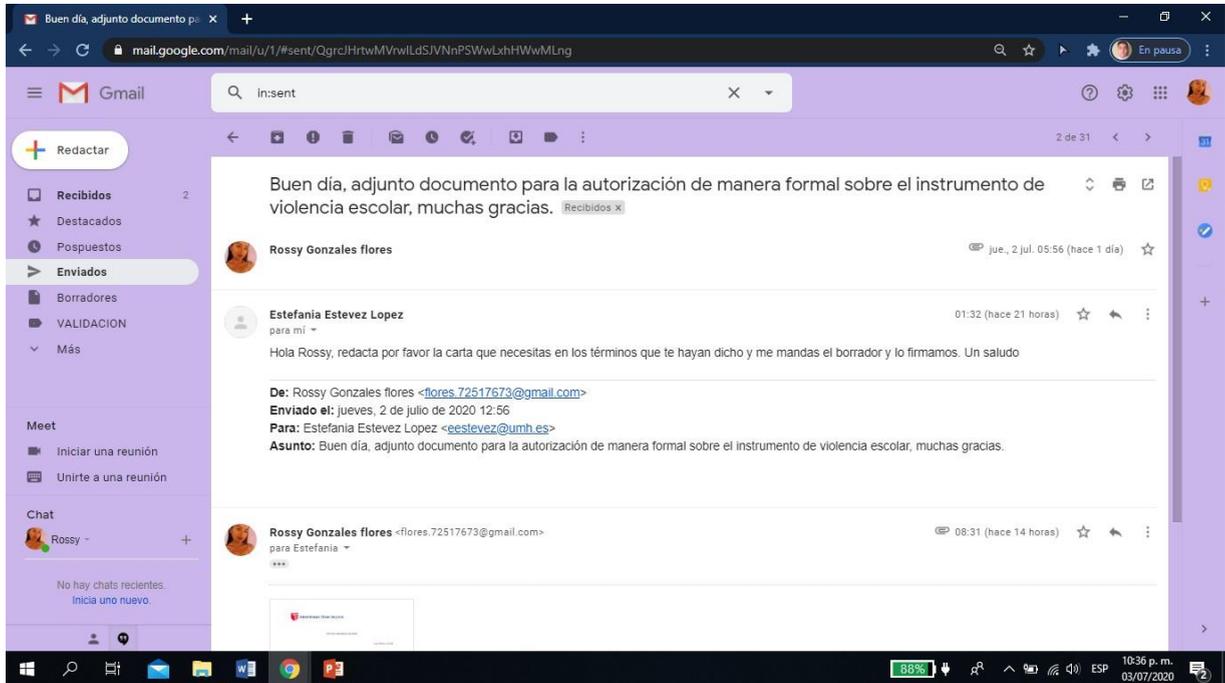
GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN.

ANEXO 4: Autorización de uso de instrumentos

Escala de uso de videojuegos



Escala de Violencia Escolar



Anexo 5: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimada participante:

Quisiera contar con su valiosa participación en esta investigación. El proceso consiste en responder una serie de preguntas, con el fin de lograr el objetivo de investigación ya mencionado líneas arriba. Para su participación se requiere su conformidad. Es importante mencionarle que los datos recogidos serán tratados confidencialmente, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos de este estudio científico.

De aceptar participar, debe marcar “SÍ ACEPTO” en la casilla inferior y colocar el número de su DNI.

En caso tenga alguna duda en relación a la investigación, debe comunicarse con el supervisor responsable, el Mg. Juan Carlos Escudero Nolasco, a través del siguiente correo electrónico institucional: jcescuderoe@ucvvirtual.edu.pe

Gracias por su gentil colaboración.

Atte.

Rossy Gonzales Flores
ESTUDIANTE DE LA EAP DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Rossy Gonzales Flores**, interna de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **“Uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de secundaria de Huaral, 2020”** y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de la Escala de Uso de Videojuegos y la Escala de Violencia Escolar. De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. **Rossy Gonzales Flores**

ESTUDIANTE DE LA EAP DE PSICOLOGÍA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo con número de DNI
..... Autorizo la participación de en
la encuesta.

Día: / /

Firma

Anexo 6: Resultados del piloto

Tabla 7

Evidencias de validez basadas en el contenido de escala de detección de Uso de videojuegos

ítem	Pertinencia					Relevancia					Claridad				V de Aiken total	
	J1	J2	J3	J4	V de Aiken	J1	J2	J3	J4	V de Aiken	J1	J2	J3	J4		V de Aiken
i1	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	0.8
i2	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	0.8
i3	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	0.8
i4	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	0.8
i5	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	0.8
i6	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	0.8
i7	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	0.8

Tabla 8

Evidencias de validez basadas en el contenido de escala de Violencia Escolar

ítem	Pertinencia					Relevancia					Claridad				V de Aiken total		
	J1	J2	J3	J4	V de Aiken	J1	J2	J3	J4	V de Aiken	J1	J2	J3	J4		V de Aiken	
i1	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i2	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i3	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i4	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i5	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i6	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i7	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i9	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i10	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i11	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i12	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i13	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i14	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i15	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i16	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i17	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i18	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1
i19	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.8	1	1

Anexo 7. Certificados de validez de contenido de los jueces del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE USO DE VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Escudero Nolasco Juan Carlos

DNI: 41432984

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Maestría en Psicología Clínica y de la Salud	2015 – 2016
02	UNFV	2da Especialidad en Investigación y Estadística	2013 – 2014

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Policlínico Peruano Japonés	Psicólogo Clínico	Jesús María	2009 - 2019	Consulta externa
02	UPN	Docente	SJL	2019 - 2020	Docente
03	UCV	Docente	Lima Norte	2019 - 2020	Docente

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

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


 Juan Carlos Escudero Nolasco
 C.Ps.P. 12965

08 de octubre de 2020

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE VIOLENCIA ESCOLAR

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Escudero Nolasco Juan Carlos

DNI: 41432984

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

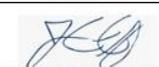
	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Maestría en Psicología Clínica y de la Salud	2015 – 2016
02	UNFV	2da Especialidad en Investigación y Estadística	2013 – 2014

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Policlínico Peruano Japonés	Psicólogo Clínico	Jesús María	2009 - 2019	Consulta externa
02	UPN	Docente	SJL	2019 - 2020	Docente
03	UCV	Docente	Lima Norte	2019 - 2020	Docente

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

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


 Juan Carlos Escudero Nolasco
 C.Ps.P. 12965

25 de octubre de 2020

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE USO DE VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr.: Luis Alberto Barboza Zelada

DNI: 07068974

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES	LICENCIADO/MAGISTER EN PSICOLOGIA	1981-1987 / 2000 - 2003
02	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	DOCTOR EN PSICOLOGIA	2013 - 2017

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	PNP – DIRBIE PNP	PSICOLOGO ESCOLAR – EDUCATIVO	LIMA	1987 – 2018	PSICOLOGO – ASESOR PSICOEDUCTIVO
02	USMP	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	1998 - 2003	ASESOR INTERNO – DOCENTE UNIVERSITARIO
03	UCV	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	2010 - 2020	DOCENTE UNIVERSITARIO – ASESOR METODOLOGICO
04	UPSJB	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	2019 - 2020	DOCENTE UNIVERSITARIO – ASESOR METODOLOGICO

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

26 de setiembre 2020


 Luis Alberto Barboza Zelada
 Doctor en Psicología
 C. Ps. P. 3516

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE USO DE VIOLENCIA ESCOLAR

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr.: Luis Alberto Barboza Zelada

DNI: 07068974

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES	LICENCIADO/MAGISTER EN PSICOLOGIA	1981-1987 / 2000 - 2003
02	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	DOCTOR EN PSICOLOGIA	2013 - 2017

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	PNP – DIRBIE PNP	PSICOLOGO ESCOLAR – EDUCATIVO	LIMA	1987 – 2018	PSICOLOGO – ASESOR PSICOEDUCTIVO
02	USMP	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	1998 - 2003	ASESOR INTERNO – DOCENTE UNIVERSITARIO
03	UCV	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	2010 - 2020	DOCENTE UNIVERSITARIO – ASESOR METODOLOGICO
04	UPSJB	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	2019 - 2020	DOCENTE UNIVERSITARIO – ASESOR METODOLOGICO

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

26 de setiembre 2020

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


 Luis Alberto Barboza Zelada
 Doctor en Psicología
 C. Ps. P. 3516

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE USO DE VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Maria Isabel Denegri Velarde DNI: 08367190

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA	LICENCIATURA	1989-1995
02	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	MAESTRIA	2015-2017

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	HOSPITAL CENTRAL PNP	PSICOLOGA	JESUS MARIA	1996-2010	PSICOLOGA CLINICA
02	IE. INFO ELITE 21	PSICOLOGA	CARABAYLLO	20067-2018	PSICOLOGA CLINICA
03	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DOCENTE	LOS OLIVOS	2015-2020	DOCENTE

Lima, 09 de octubre de 2020

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

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


Mg. Maria Isabel Denegri Velarde
 CPP 6737
 PSICOLOGA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE VIOLENCIA ESCOLAR

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Maria Isabel Denegri Velarde DNI: 08367190

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA	LICENCIATURA	1989-1995
02	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	MAESTRIA	2015-2017

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	HOSPITAL CENTRAL PNP	PSICOLOGA	JESUS MARIA	1996-2010	PSICOLOGA CLINICA
02	IE. INFO ELITE 21	PSICOLOGA	CARABAYLLO	20067-2018	PSICOLOGA CLINICA
03	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DOCENTE	LOS OLIVOS	2015-2020	DOCENTE

Lima, 09 de octubre de 2020

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

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


Mg. Maria Isabel Denegri Velarde
 CPP 6737
 PSICOLOGA

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO... Uso de Videojuego

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | Aplicable después de corregir | | No aplicable | |

Apellidos y nombres del juez validador Dr. Mg. TOMAS QUISPE GREGORIO

DNI: 09366493

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

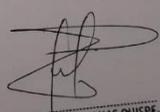
	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMP	PSICOLOGIA	1990-1996
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DOCENTE	LIMA NORTE	2017-2019	DTC
02					
03					

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

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


 GREGORIO ERNESTO TOMAS QUISPE 2019
 PSICOTERAPEUTA
 C.Ps.P. 7249

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO... Violencia Escolar

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | Aplicable después de corregir | | No aplicable | |

Apellidos y nombres del juez validador Dr. Mg. TOMAS QUISPE GREGORIO

DNI: 09366493

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMP	PSICOLOGIA	1990-1996
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DOCENTE	LIMA NORTE	2017-2019	DTC
02					
03					

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

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

... de noviembre del 2019

 GREGORIO ERNESTO TOMAS QUISPE
 PSICOTERAPEUTA
 C.Ps.P. 7249

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE USO DE VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mgtr. Betzabeth Rosella Valle Gonzales

DNI: 41440344

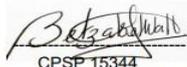
Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	MAESTRIA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA	2014- 2016
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DOCENTE	LIMA	2017- ACTUALIDAD	DOCENTE DE ESCUELA
02					
03					

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


 CPSP 15344
 Los Olivos, 22 ENERO 2021

Los Olivos, 22 ENERO 2021
CPSP 15344

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

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

03					
02					
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DOCENTE	LIMA	2017- ACTUALIDAD	DOCENTE DE ESCUELA

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DOCENTE	LIMA	2017- ACTUALIDAD	DOCENTE DE ESCUELA

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	MAESTRIA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA	2014- 2016

DNI: 41440344

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Betzabeth Rosella Valle Gonzales

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

Observaciones: _____

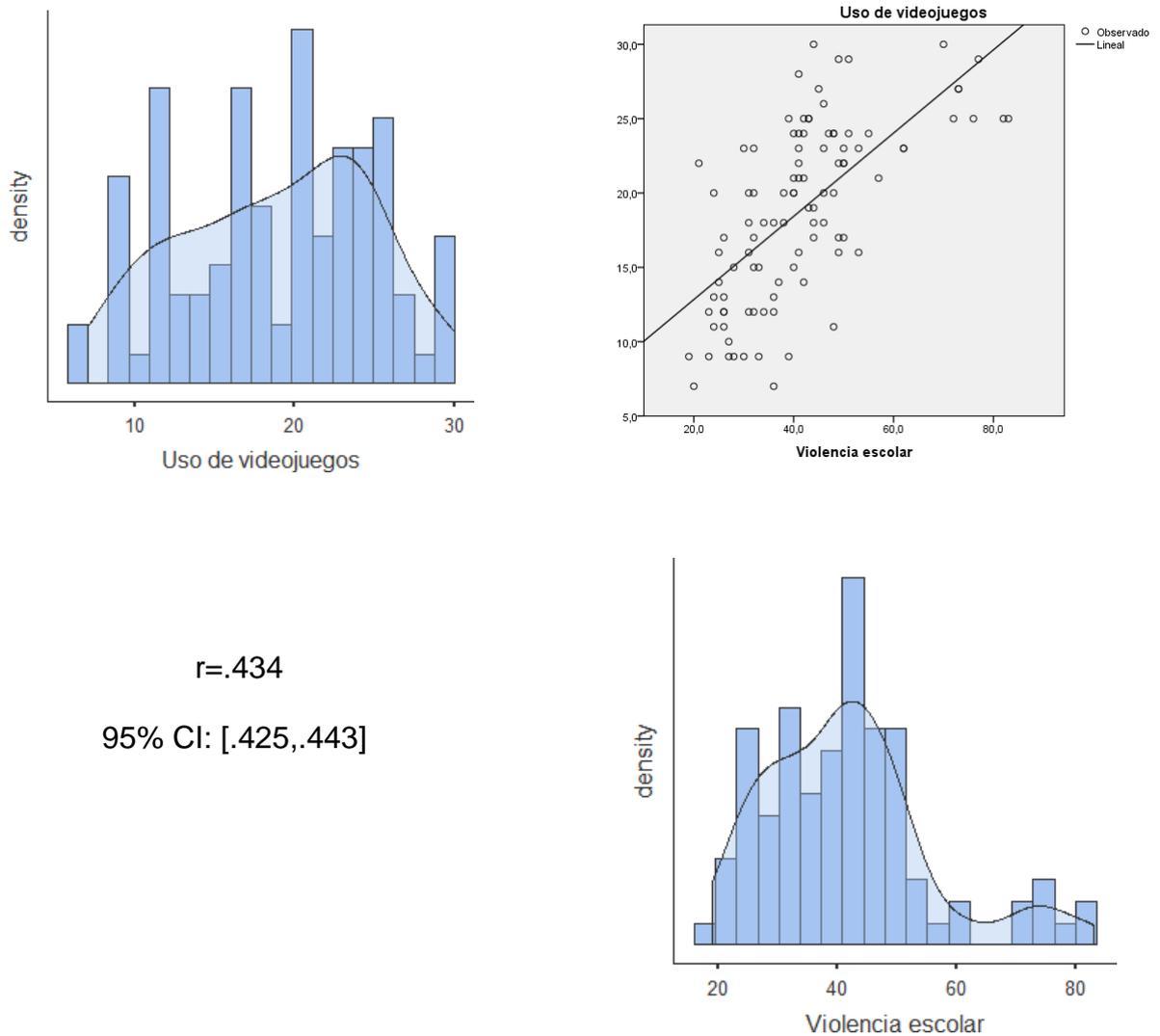
CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE USO DE VIDEOJUEGOS

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Anexo 8: Diagrama de dispersión de puntos

Figura 1

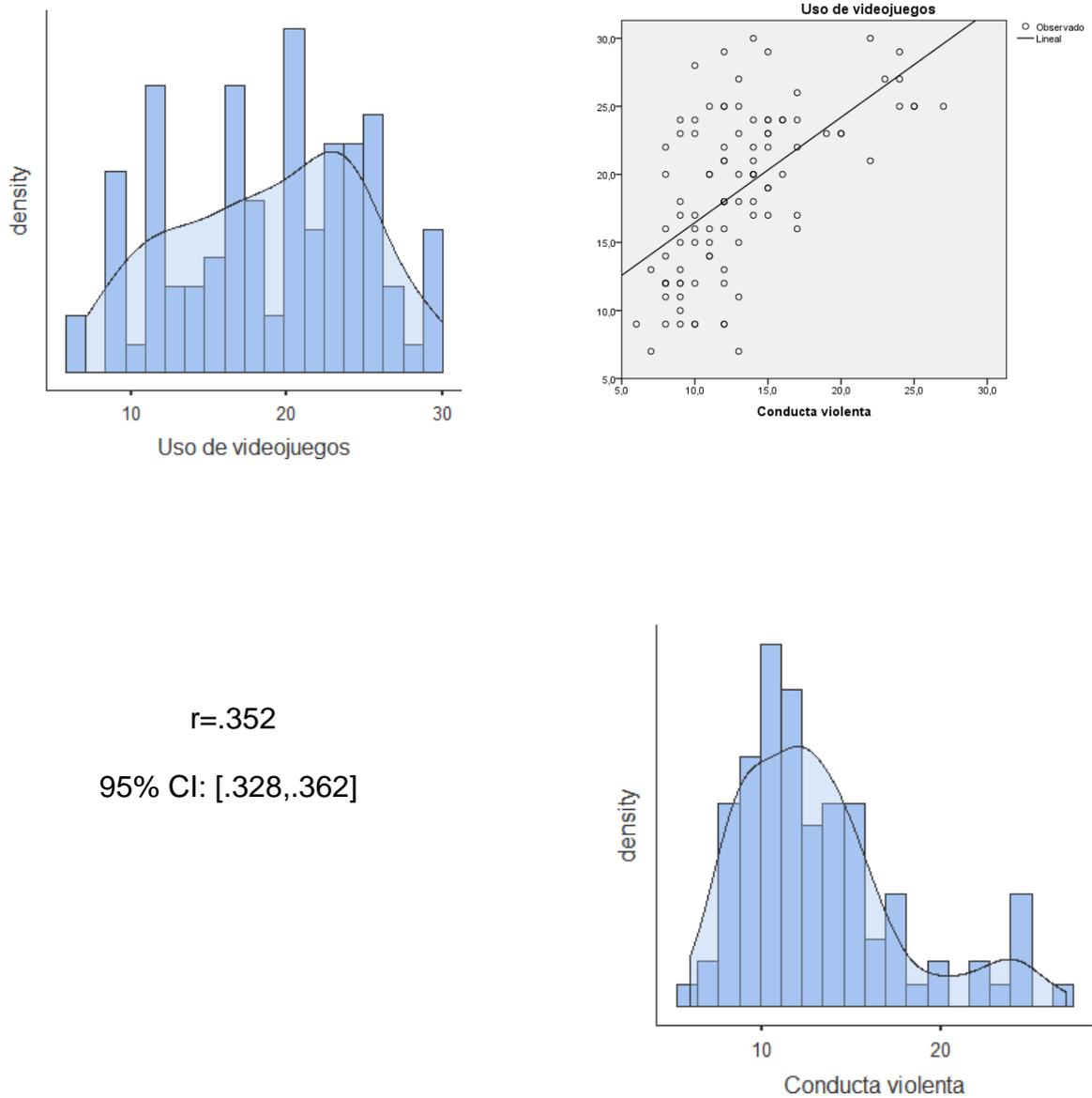
Diagrama de puntos de correlación entre el uso de videojuegos y la violencia escolar



Nota: $r=.434$, se observa una correlación directa entre el uso de videojuegos y la violencia escolar

Figura 2

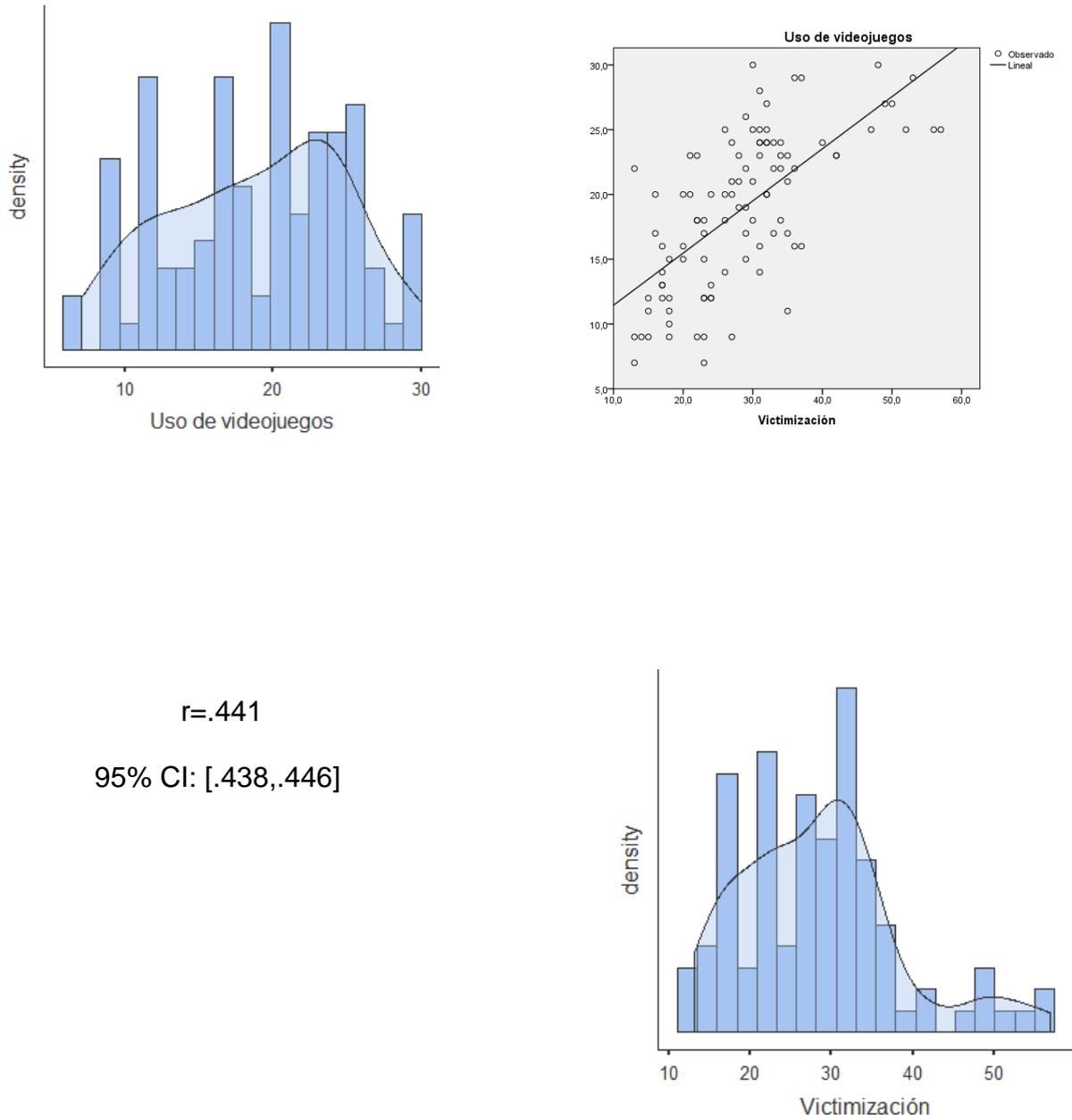
Diagrama de puntos de correlación entre el uso de videojuegos y la conducta violenta



Nota: $r = .352$, se observa una correlación directa entre el uso de videojuegos y la conducta violenta.

Figura 3

Diagrama de puntos de correlación entre el uso de videojuegos y la victimización



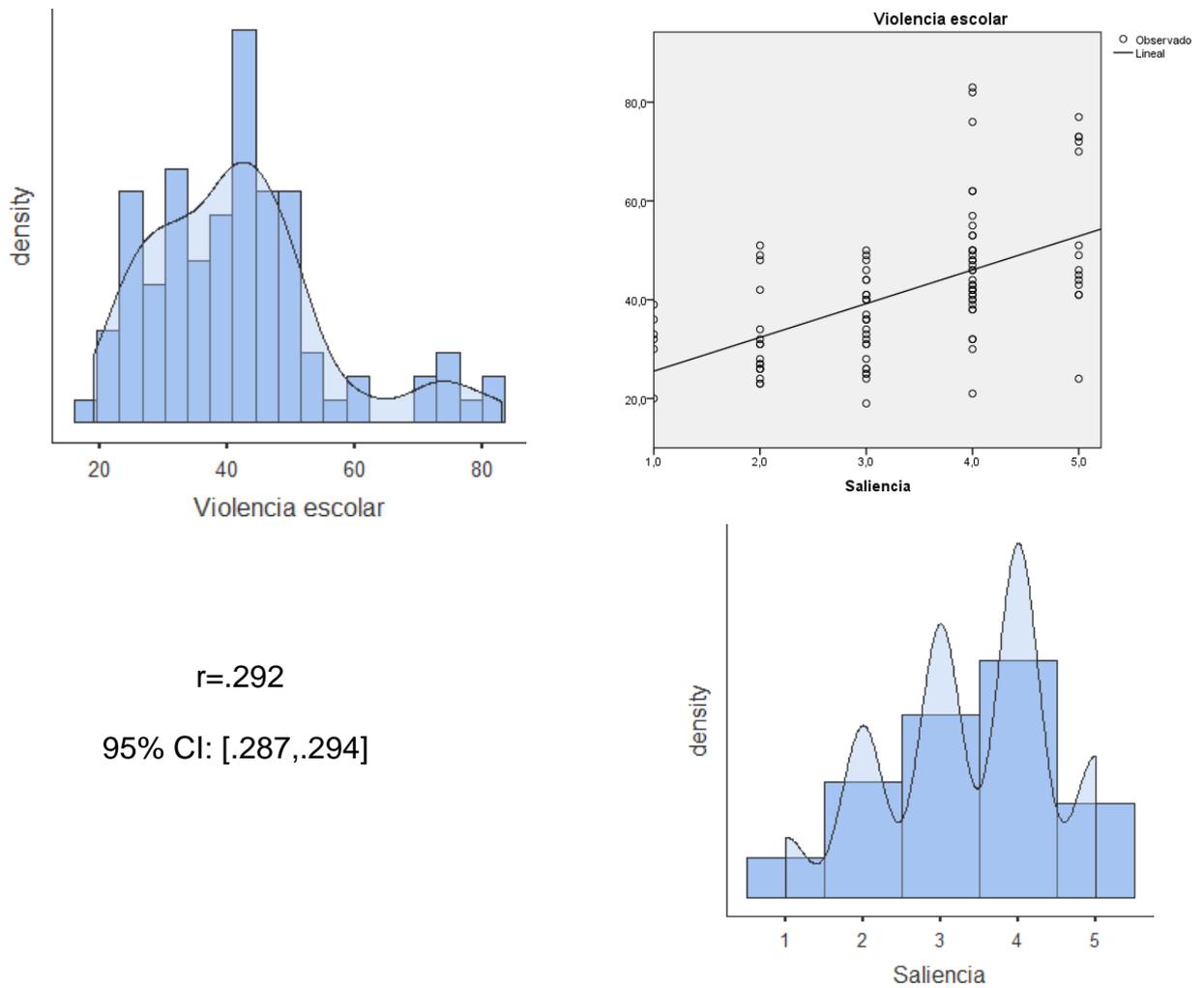
$r=.441$

95% CI: [.438,.446]

Nota: $r=.441$ Se observa una correlación directa entre el uso de videojuegos y la conducta violenta.

Figura 4

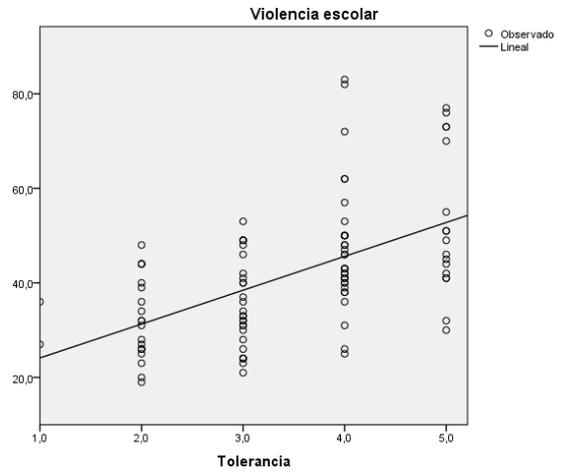
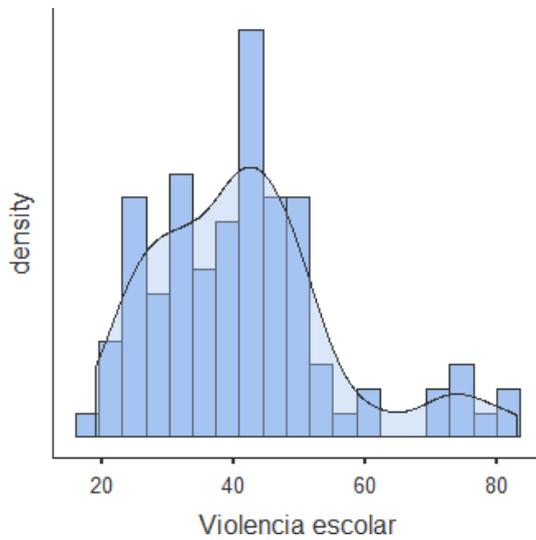
Diagrama de puntos de correlación entre la violencia escolar y la saliencia



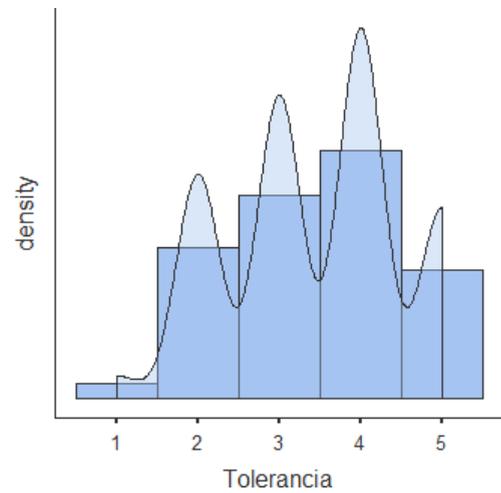
Nota: $r = .292$ Se observa una correlación directa entre la violencia escolar y saliencia

Figura 5

Diagrama de puntos de correlación entre la violencia escolar y la tolerancia



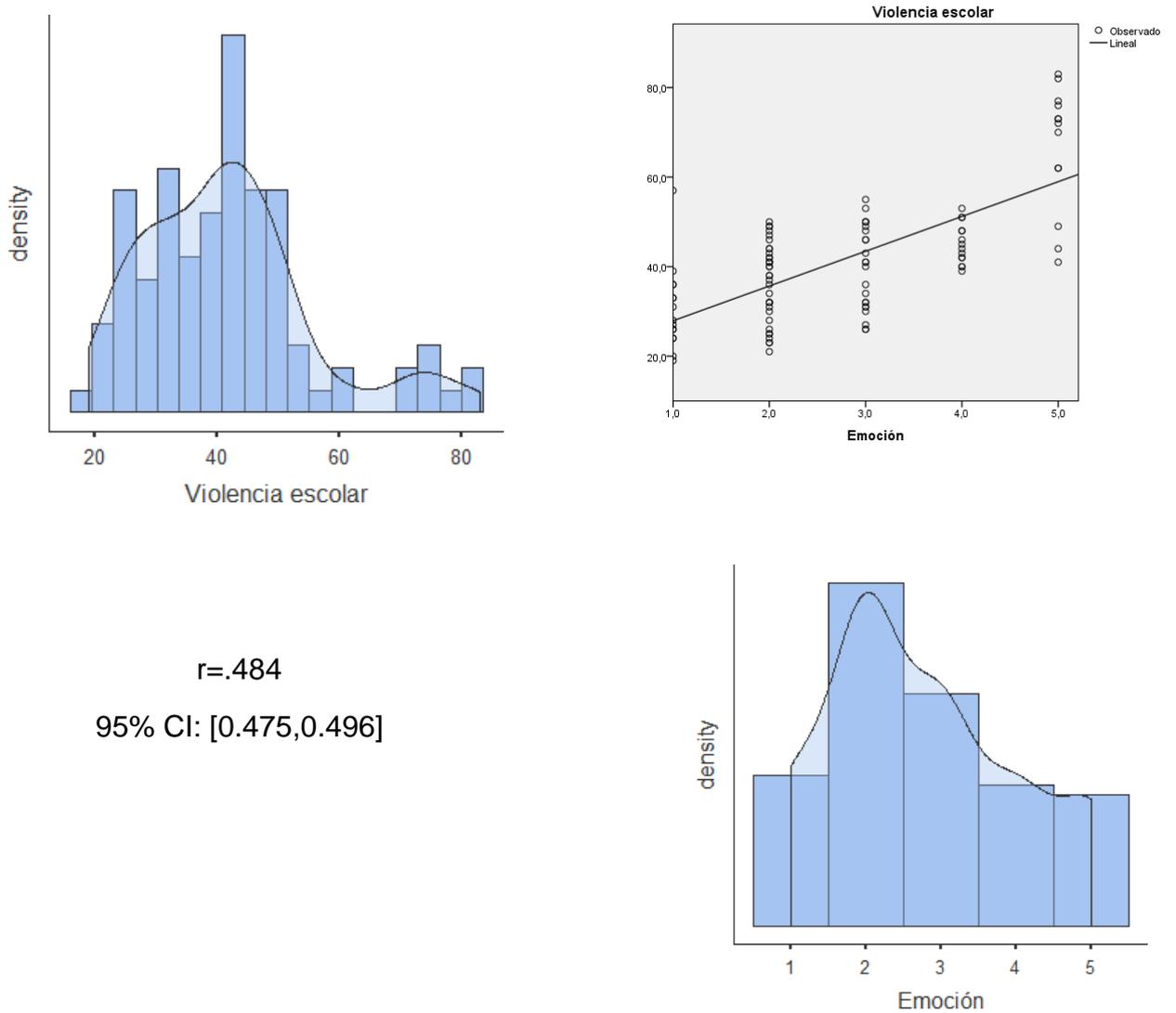
$r=.294$
95% CI: [.288,.293]



Nota: $r=.294$ Se observa una correlación directa entre la violencia escolar y tolerancia

Figura 6

Diagrama de puntos de correlación entre la violencia escolar y emoción

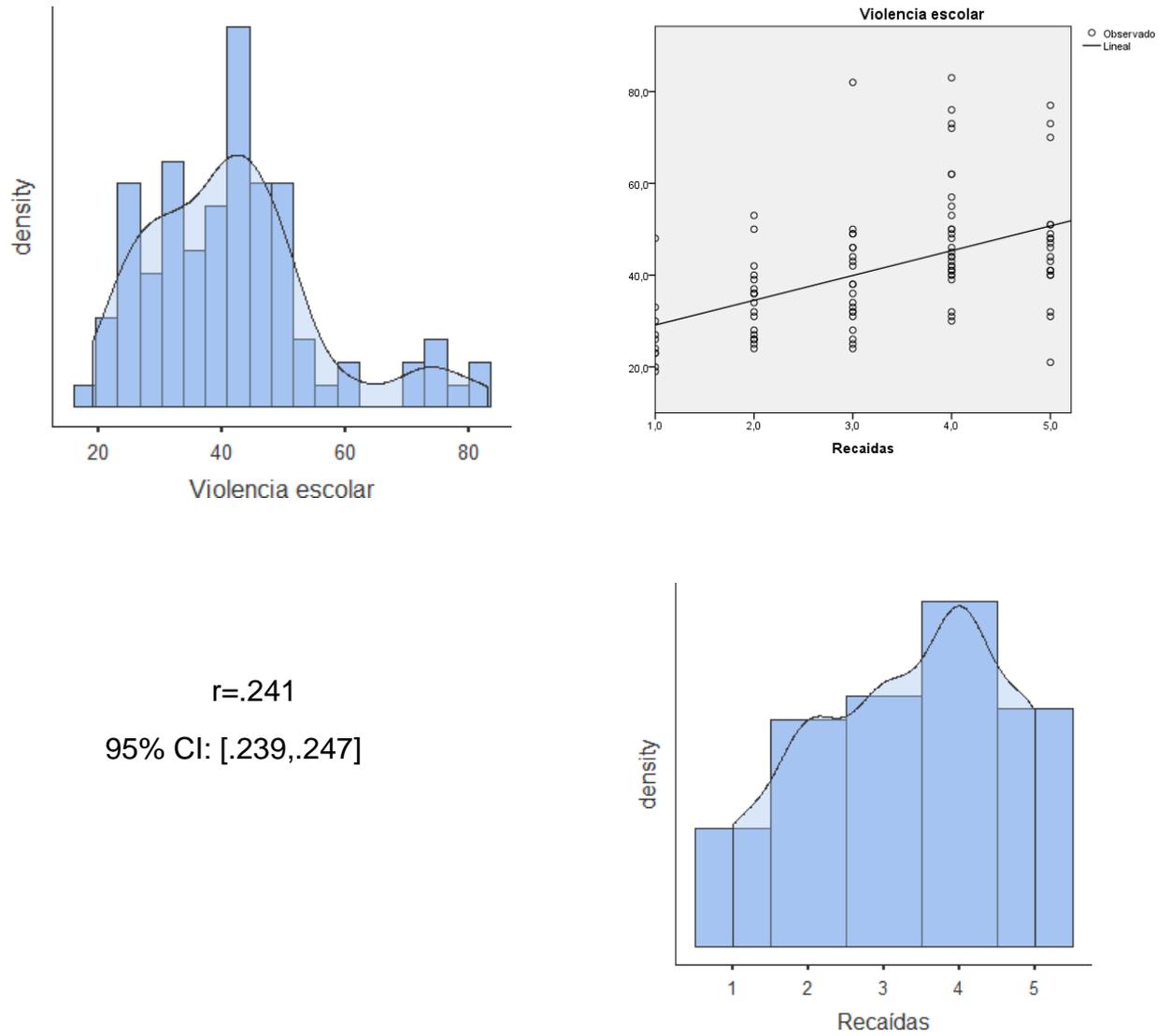


$r=.484$
95% CI: [0.475,0.496]

Nota: $r=.484$ Se observa una correlación directa entre la violencia escolar y emoción

Figura 7

Diagrama de puntos de correlación entre la violencia escolar y recaídas

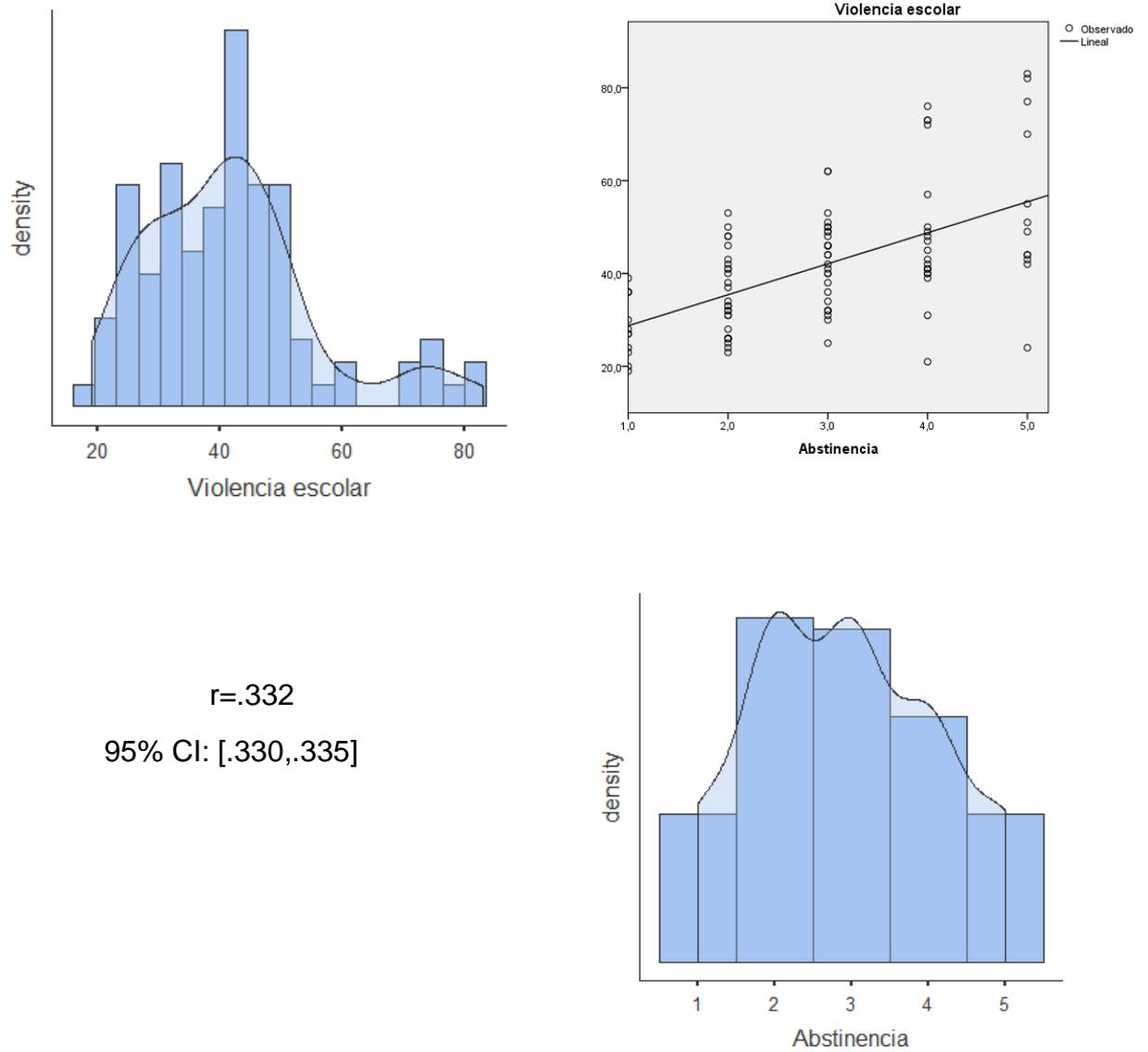


$r=.241$
95% CI: [.239,.247]

Nota: $r=.241$ Se observa una correlación directa entre la violencia escolar y recaídas

Figura 8

Diagrama de puntos de correlación entre la violencia escolar y abstinencia

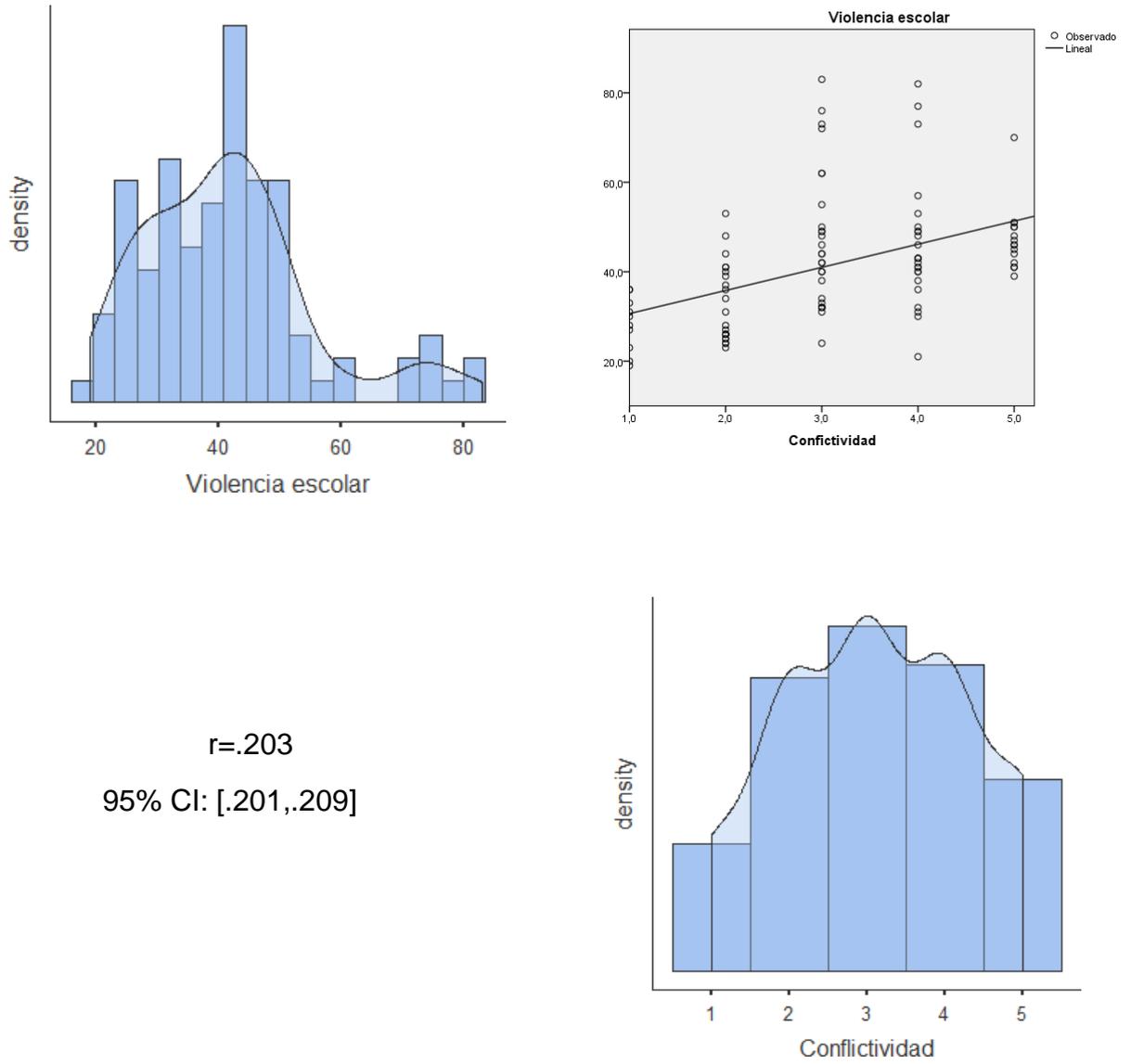


$r=.332$
95% CI: [.330,.335]

Nota: $r=.241$ Se observa una correlación directa entre la violencia escolar y abstinencia

Figura 9

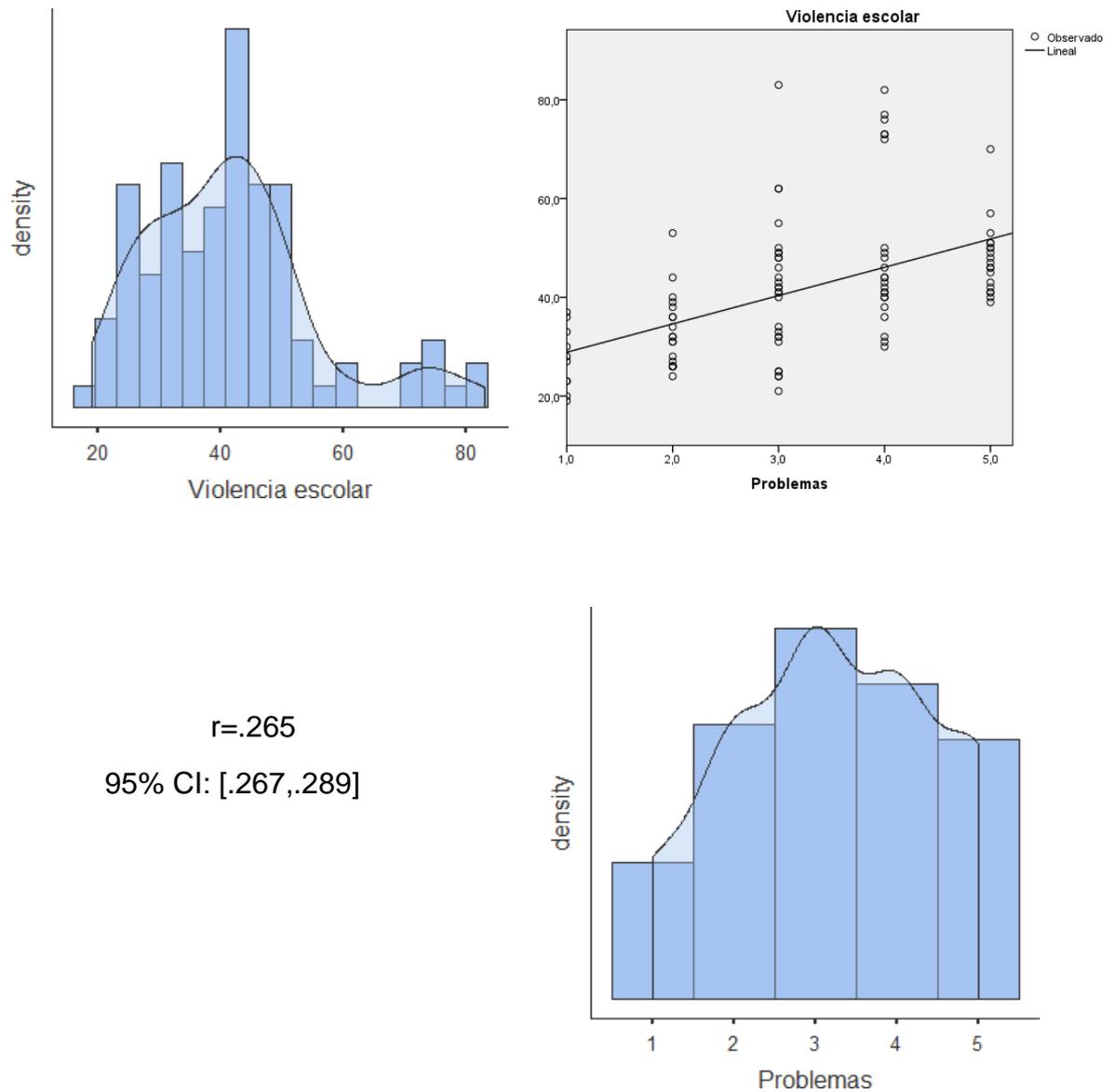
Diagrama de puntos de correlación entre la violencia escolar y conflictividad



Nota: $r=.203$ Se observa una correlación directa entre la violencia escolar y conflictividad

Figura 10

Diagrama de puntos de correlación entre la violencia escolar y problemas



Nota: $r=.265$ Se observa una correlación directa entre la violencia escolar y problema

Lima, 15 de enero de 2021

TESIS: *USO DE VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE HUARAL, 2020*

El/los docente asesor y jurados encargado de evaluar el trabajo de investigación presentado por el estudiante(s) **GONZALES FLORES, ROSSY** de la Escuela Profesional/Programa Académico de Psicología del ciclo XI, cuyo título es "**USO DE VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE HUARAL, 2020**", damos fe de que ha revisado el documento antes mencionado, luego que el/los estudiante(s) ha(n) levantado todas las observaciones realizadas por mi persona/jurado, otorgándole el calificativo de favorable y por lo tanto está **APTO** para su defensa en la respectiva sustentación.

Siendo las 12:00 horas del día 15 de enero del 2021 la presente para dejar constancia de lo mencionado por los tres jurados

Asesor: Mg. Escudero Nolasco, Juan Carlos

Dr. Luis Alberto Barboza Zelada
Presidente

Dr. Castro García Julio César
Secretario

Dr. Candela Ayllón Víctor Eduardo
Vocal



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ESCUDERO NOLASCO JUAN CARLOS, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "USO DE VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE HUARAL, 2020.", cuyo autor es GONZALES FLORES ROSSY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 18 de Febrero del 2021

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ESCUDERO NOLASCO JUAN CARLOS DNI: 41432984 ORCID: 0000-0002-5158-7644	Firmado electrónicamente por: JCESCUDEROE el 18-02-2021 17:41:18

Código documento Trilce: TRI - 0112466