



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **FACULTAD DE HUMANIDADES**

### **ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

“Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017”

### **TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN PSICOLOGIA**

#### **AUTOR:**

REMIGIO VASQUEZ, Josymar

#### **ASESOR:**

Dr. CANDELA AYLLON, Víctor Eduardo

#### **LINEA DE INVESTIGACIÓN:**

VIOLENCIA

LIMA – PERÚ

2017

## **PÁGINA DE JURADO**

Mg. Cesar Raúl Manrique Tapia

**PRESIDENTE**

Mg. Elvis Andy Pinedo Yzaguirre

**SECRETARIO**

Mg. Juan Walter Pomahuacre Carhuayal

**VOCAL**

## Dedicatoria

Con mucho cariño dedico esta tesis a toda mi familia y personas especiales que de una manera siempre estuvieron a mi lado, en especial a mis padres, mi novia Pamela y mi hijo(a) que esperamos con ansias y que es una motivación indescriptible.

## Agradecimiento

A los profesores de la Universidad César Vallejo, por compartir su sabiduría y orientarnos para ser cada día mejores profesionales.

## **Declaración de autenticidad**

Yo **Josymar Remigio Vásquez con DNI N°48376427**, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Humanidades, Escuela Profesional de Psicología, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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 de la Universidad César Vallejo.

Lima, 20 de diciembre del 2017

## Presentación

Señores miembros del jurado calificador:

De acuerdo con las normas descritas en el Reglamento de Grados y Títulos para la elaboración y la sustentación de la Tesis de la Escuela Académico Profesional de Psicología de la Universidad “César Vallejo”, para optar el título Profesional de Licenciado en Psicología, presento la investigación de título: “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos , 2017” ; con el objetivo del determinar el nivel de correlación existente entre dichas variables.

Es por ello, que el presente estudio consta de ocho capítulos, estructurados e interrelacionados para mayor comprensión: En el primer capítulo denominado introducción, se describe la realidad problemática, los trabajos previos relacionado con el estudio de las variables utilizadas, las teorías relacionadas al tema, la formulación al problema, la justificación de la investigación, las hipótesis planteadas y los objetivos para la investigación. El segundo capítulo denominado método, presenta el diseño de la investigación, la operacionalización de las variables, la descripción de la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el método de análisis de datos empleado y los aspectos éticos seguidos para el desarrollo del presente estudio. En el tercer capítulo se encuentran los resultados obtenidos, seguido por la discusión de los resultados en el cuarto capítulo. En el quinto capítulo se desarrollan las conclusiones del estudio y en el sexto capítulo, las recomendaciones a los resultados obtenidos. Finalmente, en el último capítulo se encuentran las referencias de las fuentes bibliográficas empleadas, así como los anexos con información complementaria a la investigación.

# Índice

	Pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de Autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de Tablas	i
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
1.1. Realidad Problemática	1
1.2 Trabajos previos	5
1.3. Teorías relacionadas al tema	9
1.4. Formulación al problema	23
1.5. Justificación del estudio	23
1.6. Hipótesis	24
1.7. Objetivos	25
<b>II. MÉTODO</b>	<b>26</b>
2.1. Diseño de investigación	26
2.2. Variables, operacionalización	27
2.3. Población y Muestra	27
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección datos, validez y confiabilidad	29
2.5. Método de análisis de datos	30
2.6. Aspectos éticos	30
<b>III. RESULTADOS</b>	<b>37</b>
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	<b>42</b>
<b>V. CONCLUSIONES</b>	<b>42</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	<b>43</b>
<b>VII. REFERENCIAS</b>	<b>45</b>
<b>ANEXOS</b>	
Anexo 1: Instrumentos utilizados	53
Anexo 2: Cartas de presentación	58
Anexo 3: Consentimiento informado	60

Anexo 4: Matriz de consistencia	61
Anexo 5: Acta de originalidad de tesis	62

## Índice de tablas

	<b>Pág.</b>
Tabla 1	39
Coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de dos instituciones públicas del distrito de Los Olivos, 2017.	
Tabla 2	39
Coeficiente de correlación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad.	
Tabla 3	40
Coeficiente de correlación entre la agresividad y las dimensiones de adicción a los videojuegos.	
Tabla 4	40
Distribución de los niveles de adicción a los videojuegos.	
Tabla 5	41
Distribución de los niveles de agresividad.	
Tabla 6	41
Niveles de agresividad de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017, en función al sexo.	
Tabla 7	42
Niveles de adicción a los videojuegos de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017, en función al sexo.	

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación titulada “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017” fue determinar la relación, a modo de correlación, entre agresividad y adicción a los videojuegos, la muestra estuvo constituida por 350 alumnos entre hombres y mujeres; sus edades estuvieron comprendidas entre 11 a 16 años, a quienes se les aplicó los instrumentos Test HAMM1ST por Hugo Aquiles Mendoza Mezarina y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. El tipo de estudio fue descriptivo correlacional y para determinar los resultados se empleó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, ( $Rho$  de Spearman = ,571,  $\alpha = ,000$  (Significativo) Concluyendo en los resultados que existe correlación de tipo directo entre las variables de agresividad y adicción a los videojuegos.

**Palabras Clave:** Agresión, Adicción y Correlación

## ABSTRACT

The objective of this research entitled "Adding videogames and aggressiveness in adolescents of two public educational institutions of the district of Los Olivos, 2017" was to determine the relationship, a correlation mode, between aggression and addiction to videogames, the sample was constituted by 350 students between men and women; Between the ages of 11 and 16, those who signed up for the instruments were tested HAMM1ST by Hugo Aquiles Mendoza Mezarina and the Buss and Perry aggression questionnaire. The type of study was descriptive correlational and to determine the results Spearman's Rho correlation coefficient was used (Spearman's Rho =, 571,  $\alpha$  =, 000 (Significant) Concluding in the results that there is a direct type correlation between variables of aggressiveness and addiction to video games.

**Keywords:** Aggression, Addiction and correlation

# **I. INTRODUCCIÓN**

## **1.1 Realidad problemática**

Este trabajo investigación está asociado a una problemática, que pasa desapercibida en nuestra sociedad, el tema de adicciones a los videojuegos relacionado a conductas agresivas que se desarrollan en los jóvenes. Es un tema que no ha trascendido en importancia en nuestro país, ya que se puede catalogar como un simple vicio, sin embargo, la consecuencia de este hábito nocivo para la salud puede afectar todas las esferas de la vida de una persona.

La Organización Mundial de la salud (OMS, 2015) nos dice que la adicción es una patología física y emocional que nace por una supeditación a una sustancia, acción o relación, y que está determinado por signos y síntomas. En los que están incluidos componentes biológicos, genéticos, psicológicos y sociales, ya que es una patología evolutiva y fatal, diferenciada por situaciones de descontrol, distorsión del pensamiento y sobre todo tener una conducta negativa a la patología.

La adolescencia es una etapa caracterizada por ser temporal por lo cual se produce cambios en la persona de tipo físico, psíquico, emocional y sexual. En algunas circunstancias, cuando la persona no está preparada para enfrentar estos cambios bruscos puede desencadenar inestabilidad, rebeldía y angustia en el adolescente, en caso que no sean controladas estas conductas pueden llegar a intensificarse y convertirse en conductas agresivas que podrían alcanzar consecuencias fatales (Loza, 2010). Dichos cambios no justifican que se actúe de manera agresiva, pues no todos en esta etapa responden con este tipo de conductas, en la gran mayoría se debe a una inadecuada orientación en su formación.

La generación del milenio, como también es conocida como generación "Y" o millennials, hace alusión a los adolescentes que nacieron en el año 2000 hacia adelante y que en la actualidad ya muchos de ellos cumplen la mayoría de edad. Los millenials han estado rodeado de la tecnología y que constantemente anda

conectados a internet, utilizando apps, redes sociales que son herramientas naturales para estos jóvenes en su día a día publicando fotos de sus actividades del día y el medio de comunicación más habitual sea mensajerías de redes sociales. Así mismo tienen a confiar menos en las personas que anteriores generaciones y se declaran independientes. Como también ven la tecnología bancaria como un medio más rápido y fiable en cuanto a transacciones de dinero. Al ser más constantes en la tecnología dejan de lado el factor social, ya que no lo consideran tan necesario por el hecho de que la tecnología compensa esa necesidad de poder interactuar con personas.

La tecnología durante estos últimos 10 años ha crecido de una perspectiva acelerada. Ya sea por el tema de la globalización que las tecnologías son más accesibles ahora para todo tipo de población y la industria de videojuegos no ha sido la excepción, ya que actualmente existen todo tipo de plataformas de compra de videojuegos de juegos en línea, en un informe de la Asociación española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE, 2011), nos plantea que en el año mencionado se vendieron aproximadamente 610 millones de consolas y unos 70 millones de unidades de videojuegos, en un mercado global en el que Europa es el segundo comprador solo detrás de EE.UU. y España es actualmente el 4to consumidor de juegos dentro de Europa. Esto significa que gasta aproximadamente 1.120 millones de euros en comprar videojuegos, solo detrás de Gran Bretaña (2.962 millones de euros), Francia (2.264 millones de euros) y Alemania (2.222 millones de euros). (Informe de ADESE, 2011)

Etxebarria (1995) señala que, en un artículo sobre videojuegos y educación, que la American Psychological Association (APA, 1994) en sus investigaciones ha podido demostrar una buena correlación positiva entre la práctica de videojuegos y conductas agresivas. También en dicho estudio se halló que de 40 de los 47 juegos con mayor popularidad entre los jugadores eran temas violentos, este estudio nos da una advertencia para tener un mayor interés sobre los efectos relacionados con las conductas agresivas de quienes practican juegos violentos.

La adicción a los videojuegos es un problema existente actualmente y que no se debe ignorar por el daño o efecto que impacta en los adolescentes y en la sociedad. Una investigación realizada en jóvenes argentinos se da a conocer los medios más frecuentes que se utilizan como: el uso de los juegos de internet, así como también en el aparato móvil.

Los estudios también señalan que los jóvenes se dedican más tiempo a los juegos a interactuar socialmente, así como también desarrollan síntomas de ansiedad por la necesidad del juego. Siendo cifras altas el medio de juegos de los adolescentes que son las consolas y computadoras o laptop. Como también el gran porcentaje de adolescentes prefiere jugar solo. Así mismo el estudio también indica que existe un porcentaje considerable que los videojuegos le reducen tiempo actividades académicas y profesional, y esto genera problemas con la familia o pareja (Luque, 2011)

Cabe decir que el efecto del uso inadecuado de videojuegos tiene implicancias en la personalidad, relacione sociales y familiares. En este sentido el CIE 10 se aproxima a los signos y síntomas de un ludópata ya que menciona que este trastorno consiste en la presencia frecuente de sucesos con el juego de azar las cuales se apoderan de la vida del paciente y que afecta sus valores, obligaciones sociales, trabajo y familiares.

En el Perú no se ha dado tanta importancia a los estudios sobre estas variables, siendo esa una problemática social, que se puede ver en periódicos y televisión, de desapariciones de estos jóvenes, robo de dinero, etc. Según una investigación realizada por la entidad del estado llamada Centro de información y Educación para la Prevención de Abuso de Drogas (CEDRO, 2012) sobre el uso inadecuado de videojuegos en el cual revelo que adolescentes de educación secundaria son los jugadores más frecuentes.

El estudio será realizado en el distrito de Los Olivos, que es uno de los más desarrollados en el tema tecnológico de Lima Norte, cabe agregar también el crecimiento económico por ser un distrito comercial, teniendo en cuenta estos factores de desarrollo tecnológico y económico es más accesible el tema de los medios electrónicos en los adolescentes, como celular Tablet, laptop y que el

hobby más usual de los adolescentes son los videojuegos, como también la accesibilidad a la compra de videojuegos en las diferentes plataformas. Se tuvo como precedente un estudio en el distrito mencionado sobre el tema de adicción, que tuvo como resultado un 72% de estudiantes adolescentes se encuentra en el nivel de abuso relacionado con el tema de adicción a los videojuegos. En las escuelas públicas del distrito esta problemática sobre las adicciones a los videojuegos trae desde problemas académicos como sociales, pero uno de las consecuencias relevantes son las conductas agresivas que desarrollan por los tipos de juego de clasificación violenta que sirven como un estímulo positivo.

## **1.2 Trabajos Previos**

### **Antecedentes Internacionales**

Amaneiros y Ricoy (2015) en su artículo titulado “Los videojuegos en la adolescencia: prácticas polémicas asociada”. Tuvo como objetivo conocer sobre la dedicación inadecuada de videojuegos y los espacios donde se practica con mayor frecuencia esta actividad y las consecuencias que conlleva, un estudio descriptivo correlacional. Se aplicó el estudio en un solo momento. Utilizaron una encuesta de elaboración propia según sus objetivos. Con una población de adolescentes de educación secundaria de la provincia de Pontevedra de Portugal. Encontraron como resultados un 6.5% de adolescentes juega con estos dispositivos digitales a diario. La mayoría (60.5%) disfrutaban de esta actividad durante los fines de semana. Pero también predominan los/as que juegan varios días a la semana (23.4%). Sin embargo, al igual que los que juegan todos los días, son pocos los adolescentes que casi nunca juegan (9.6%) en relación a la influencia de los videojuegos un 32.3%

Letona (2012) realizó la investigación titulada “Agresividad en adolescentes ciberadictos” con el objetivo de identificar la relación entre la ciberadicción y el comportamiento agresivo en adolescentes. En una población de 200 adolescentes, de los cuales se seleccionó a 40 para la muestra, así mismo se utilizó como instrumento de recolección de datos el test INAS- 87 y una encuesta para evaluar niveles de agresividad. Entre los resultados más importantes se evidenció que, el 12.50% de los adolescentes poseen un nivel alto de agresividad, el cual se manifiesta en su estilo de vida, por lo que dichas personas manejan una

tolerancia baja a los diferentes estímulos, mientras que el 47% afirmó usar videojuegos, en cuanto a las correlaciones, estas fueron no significativas ( $p=0.07$ ) y débiles (0.26). Se concluyó que, existen componentes que pueden generar un comportamiento agresivo en los adolescentes, sin embargo, estos no se evidencian íntimamente relacionados con el uso excesivo de videojuegos diariamente.

Martínez y Betancourt (2013) realizaron una investigación que lleva por título “Dedicación inadecuada de videojuegos, agresión, síntomas depresivos y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes”, de la revista Colombiana de Ciencias Sociales Vol.4, N, °2, pp.167-180. México. Que tiene como objetivo, conocer la semejanza que existe entre los síntomas de la depresión, violencia familiar y conducta agresiva. Que tuvo como población 801 adolescentes a partir de los 17 años, 55.4% eran hombres y 44.6% mujeres, se hizo el planteamiento realizando un cuestionario de agresividad y un cuestionario corto de videojuegos, así mismo los jóvenes manifestaron que tienen una mayor incidencia de horas de juego por semana presentan mayores síntomas de las patologías ya mencionadas a lo que juega con menor frecuencia.

Moncada y Chacón (2012) en su trabajo titulado “consecuencia de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes”. Del boletín de Retos. Nuevas tendencias en educación, física, deporte. Y recreación N.°21, pp.43-49. Costa Rica. Realizó la investigación para poder entender la consecuencia de como emplean de forma inadecuada y como afecta las habilidades sociales de los estudiantes como también algún resultado inadecuado sea psicológico o físico, y que dan pie a un desenlace de aislamiento de su entorno social y que haya una evolución de conductas agresivas. Como también en otros casos se considera un gasto energético a los juegos activos y a los juegos pasivos generen problemas como obesidad.

Etzeberria (2011) en su investigación titulada “videojuegos violentos y agresividad”. De la revista pedagogía social revista Interuniversitaria N°18, PP.31-39, Sevilla España. Menciona que aparece evidente la presencia de un grado de

violencia cada vez más intenso en los videojuegos más vendidos o utilizados por los menores y jóvenes. Igualmente está demostrado que los menores de edad tienen fácil acceso a los videojuegos violentos y otro tipo de juegos que teóricamente, no son adecuados para su edad. El debate sobre la influencia de los videojuegos violentos (VJV) en la conducta de los jugadores viene desarrollándose desde hace muchos años, en un aparente empate dialéctico entre quienes alertan sobre los efectos negativos de los VJV.

### **Antecedentes Nacionales**

Duran (2014) en su investigación “influencia de los videojuegos en el desempeño académico en niños de primaria”. De su tesis realizada en la Universidad de Huamanga. Ayacucho Perú. El estudio se realizó para saber si el bajo rendimiento tiene relación con que los niños dediquen tiempo a los videojuegos, tuvo como objetivo determinar la relación de las consecuencias negativas que puede conllevar el uso de los videojuegos de forma inadecuada afectando el rendimiento académico de aquellos que los utilizan con regularidad. En este trabajo se seleccionan 38 estudiantes entre 11 y 12 años pertenecientes al centro educativo Mariscal Cáceres de Ayacucho. Donde se aplicó un instrumento realizado por los propios autores. Se obtuvo los siguientes resultados que la implantación de esta actividad es mínima, en diferencias de género la mayoría de video jugadores son hombres dedicando más del doble de tiempo que las mujeres.

Calle y Tafur (2013) en su investigación “nivel de conocimiento del juego de red en alumnos del primer grado de secundaria”. De esta presente investigación de enfermería Herediana, N°6, pp.61-67. Lima Perú. Se realizó esta investigación para saber el nivel de discernimiento de los alumnos sobre las consecuencias de juegos de red. de la Institución educativa de acción conjunta de san pedro Santísima trinidad de Lurín; la muestra fue de 155 de estudiantes. Se empleo un instrumento que revisado por jueces. Del cual fueron los resultados que: la consecuencia de los juegos de red fue baja como también el nivel de entendimiento que las mujeres saben más del tema que los hombres y se pudo hallar que los alumnos no tienen conocimiento de las consecuencias a nivel psicológico, físico y social.

Vallejos y Capa (2010) en la investigación titulada “videojuegos adicción y factores predictores”. Artículo realizado en la Universidad Nacional Federico Villareal, Lima Perú. Se realizó esta investigación para poder evaluar la funcionalidad familiar y los estilos interactivos con el uso inadecuado a los videojuegos en estudiantes, también el efecto negativo que produce este problema de la adicción en habilidades sociales de la persona, se tomó al público objetivo estudiantes de educación secundaria desde las edades de 11 a 18 años. Unos de los resultados advierten que un alto porcentaje de estudiantes adolescentes acceden a estos videojuegos, así mismo también que los hombres a comparación de las mujeres dedican más tiempo a los videojuegos y que las áreas que prefieren es en la propia casa y las cabinas.

Pérez y Prado (2014) en su investigación “Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, Trujillo” de tipo descriptivo, correlacional de corte transversal tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en 313 escolares del colegio Santa María, distrito de Jerusalén, Trujillo, los instrumentos aplicados fueron el cuestionario Escala agresividad EGA y el cuestionario sobre tipos de videojuegos, los resultados fueron: que existe una relación significativa con un  $(p < 0,01)$ , es decir que existe correlación entre el uso de juegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María.

### **1.3 Teorías relacionadas al tema**

#### **Adicción**

El Modelo de Marlatt

Marlatt (1985) define que las conductas adictivas como un patrón conductual difícil y progresivo, que posee predisposición biológica como psicológico y sociales. Para este autor, las características de este patrón conductual son su excesivo involucramiento por parte de la persona, una compulsión a continuarlo, una escasa habilidad para controlarlo y una persistencia a pesar de las consecuencias negativas que presenta el individuo o quienes lo rodean.

## **Teoría del aprendizaje**

### **Condicionamiento clásico**

Pavlov (1927) identificó un modelo de aprendizaje cuya característica central es que los individuos desean conseguir conductas por medio de la asociación de estímulos. Pavlov asoció un estímulo inicialmente neutral (estímulo condicionado), como el sonido de la campanilla, con otro que naturalmente provoca una respuesta (estímulo incondicionado), como ofrecerle comida a un perro. Al repetir la asociación entre ofrecer comida y tocar la campanilla, el estímulo condicionado adquirió la capacidad de provocar la misma respuesta de salivación.

### **Condicionamiento operante**

El principio central de este modelo de aprendizaje es que la conducta de los individuos es controlada por sus consecuencias. En este entorno, se define como refuerzo a toda consecuencia de una conducta que sea capaz de aumentar la probabilidad de su ocurrencia a futuro. Un refuerzo positivo supone una recompensa, mientras que un refuerzo negativo implica la remoción de un estímulo aversivo. Como opuesto a refuerzo, se entiende por castigo a toda consecuencia de una conducta que sea capaz de disminuir la probabilidad de su presentación futura. (Plazas, 2006)

En la actualidad, sabemos que las drogas de abuso son auto-administradas por animales de experimentación, hecho que se asocia a que estas sustancias son capaces de activar una estructura nerviosa llamada la vía de la recompensa, la cual incluye al área ventro tegmental, núcleo accumbens y a la corteza prefrontal. Así, la activación de esta vía nerviosa constituye un claro ejemplo de reforzamiento positivo del consumo de sustancias mediado por factores biológicos. Sin embargo, también existen refuerzos positivos al uso de sustancias que son mediados por factores sociales. Piénsese, por ejemplo, en cómo un adolescente que fuma tabaco o consume alcohol puede ser aceptado con mayor facilidad en determinados grupos de pares.

Con relación a refuerzo negativo, ya desde Khantzian se observa que los sujetos

que abusan de sustancias se encuentran automedicando ciertas emociones específicas - especialmente emociones negativas como rabia, pena o aburrimiento- o incluso síntomas de patologías psiquiátricas. Es el caso, por ejemplo, del fóbico social que utiliza el alcohol como forma de desinhibirse ante situaciones particularmente tensionantes, o la persona que sufre trastorno de estrés post traumático, para quien los depresores del sistema nervioso central le reportan gran alivio a su perturbadora sintomatología.

Por otro lado, también es posible observar refuerzos negativos cuando el sujeto, ya más adelante en la carrera adictiva, ha entrado en un estado de dependencia física. En tal estado, el alivio del síndrome de abstinencia cada vez que se repite el consumo de la sustancia constituye una forma remoción de un estímulo aversivo, lo que a la larga mantiene la conducta adictiva como un círculo vicioso.

A la luz de este modelo de condicionamiento operante, más de algún investigador se ha preguntado por qué las personas adictas a sustancias siguen consumiendo si es que es tan evidente que el hábito adictivo trae graves consecuencias negativas para su vida. La respuesta a esta pregunta ha sido dada apelando al principio de que la influencia que tienen los refuerzos o castigos sobre una determinada conducta es directamente proporcional a su proximidad temporal a dicha conducta. En este sentido, Marlatt & Gordon describieron que las drogas de abuso suelen tener un efecto bifásico. Piénsese, por ejemplo, en el alcohol, que tiende a producir una primera respuesta experimentada como positiva (relajación, desinhibición) y una segunda vivenciada como negativa (sedación, letargo). Más aún, de un modo general, es más cercano a la conducta de consumo el placentero efecto psicotrópico de las drogas que los graves perjuicios que el sujeto posteriormente experimenta con respecto a su trabajo o relaciones familiares.

### **Modelamiento (modeling)**

El modelamiento alude al mecanismo de aprendizaje que se encuentra basado en la observación de conductas de otros sujetos y a su posterior puesta en práctica por parte del observador. Este mecanismo es muy eficiente y rápido, por cuanto conductas extremadamente complejas pueden ser aprendidas por un

sujeto luego de una o muy pocas exposiciones. La noción de modelamiento proviene de los trabajos de Bandura y su teoría del aprendizaje social. Ese autor postuló que el modeling comprendía dos subprocesos: uno de observación y otro de desempeño. En el primero, el sujeto almacena la información captada dentro de un mapa cognitivo propio. Mientras más modalidades sensoriales participan en la observación, la nueva conducta es aprendida más eficientemente. En el segundo subproceso, la eficiencia del desempeño se encuentra determinada en gran medida por las expectativas de refuerzo de la nueva conducta.

En cuanto al rol de este proceso en la génesis de las conductas adictivas, el modelamiento ha sido fuertemente implicado en la transmisión transgeneracional del consumo de sustancias y también en la iniciación del consumo de sustancias en adolescentes, una vez que son expuestos al consumo de sus pares.

### **Mediación cognitiva de la conducta**

De acuerdo a Bandura la conducta humana no solo se manifiesta a través de actos observables, sino también por pensamientos y emociones, a los que considera conductas encubiertas. Para ese autor, dichas conductas encubiertas cumplen la función de guiar y moldear las conductas observables. A la vez, el ambiente y la experiencia pueden modificar las cogniciones y emociones, cerrando un circuito de mutuas influencias. Esta concepción de los pensamientos y emociones como conductas encubiertas constituyó una verdadera revolución dentro de la teoría del aprendizaje, pues significó abordar la tarea de investigar lo que había en la mente humana, aquello que Skinner llamó la caja negra. (Cesca, 2015 p.5)

En el ámbito de la investigación en adicciones, dos tipos de cogniciones han sido ampliamente estudiadas: las expectativas de autoeficacia y las de resultado. Respecto de las primeras, para Bandura un sujeto abordará más eficientemente una tarea en la medida que piense que es capaz de lidiar con ella de buena forma. Así, una persona que no se siente suficientemente capaz de enfrentar determinadas situaciones sociales -tal como alguien que se cree aburrido- puede tender a consumir sustancias con el fin de proveerse una ayuda que le permita lograr su tarea de la manera deseada. Por otro lado, desde los trabajos de

Marlatt (1985) se ha visto que una persona que se sienta poco capaz de enfrentar situaciones de alto riesgo de recaída tiene mayor probabilidad de reincidir en el consumo. Con relación a las expectativas de resultado, numerosas investigaciones conducidas bajo el modelo de placebo balanceado han mostrado cómo las personas se interesan por consumir sustancias en gran medida influenciados por los efectos que ellos creen que van a obtener.

En un campo más cercano a la clínica, Aarón Beck (1976) partió desarrollando una teoría cognitiva de la depresión, y después elaboró una teoría cognitiva de los trastornos de personalidad) y de la adicción a sustancias. Para Beck, los adictos poseen una serie de distorsiones cognitivas respecto de sí mismos, la droga y los otros, como por ejemplo pensar que "sin drogas, la vida es aburrida". Comúnmente, las distorsiones cognitivas se expresan a través de pensamientos automáticos, una suerte de diálogo mental repetitivo e intrusivo, experimentado ya sea en forma verbal o a través de imágenes. En la tabla número 1 es posible encontrar una lista de los errores cognitivos más comúnmente descritos en los textos de Beck. De acuerdo a Ellis et al el modo de pensar de los adictos y abusadores de sustancias tiende a ser dicotómico (blanco o negro), automático (pensamientos pre hechos), rígido, sobregeneralizado y no basado en hechos reales.

Para Beck et al, las distorsiones cognitivas ya expuestas remiten a algo más profundo: las creencias nucleares. Ellas constituyen estructuras cognitivas a menudo silentes, que actúan como guía o filtro para el procesamiento de la información y tienen su origen último en las experiencias de la infancia del sujeto. Clásicamente, las creencias nucleares se refieren a aspectos de la misma persona, el mundo y el futuro. Su cualidad de silentes ha hecho a algunos autores plantear la idea de un "inconsciente cognitivo". Un ejemplo de creencia nuclear es aquella constatable cuando una persona se ve a sí misma como poco digna de ser querida o poco deseable por los otros. Esto hará que tienda a evaluar la realidad bajo ese supuesto, tiñendo todas sus experiencias con esa visión negativa de sí mismo.

En la práctica clínica, a lo largo de la terapia de prevención de recaídas, el

terapeuta se encarga de ayudar a los pacientes a modificar muchas de las creencias que ellos tienen respecto de sí mismos y de las drogas. Para lograr esa reestructuración cognitiva, los terapeutas cognitivos suelen implementar el descubrimiento guiado o *diálogo socrático* con un paciente individual. Cuando se realiza terapia en grupo, se opta por otras modalidades de intervención, tales como la discusión de evidencias que fundamenten las ideas de los pacientes o la discusión de pensamientos alternativos.

Hasta hace unos años, el concepto de adicción estaba relacionado con elementos que producían una vinculación principalmente las drogas, y estaba definido ni estructurado aun la clínica de las adicciones atípicas o no convencionales; se puede ver de una perspectiva de contingencia a ser un componente propio o enfocado al entorno social. (Echeburua,1999, citado en Vallejos y Capa, 2010, p.104)

Actualmente se está a muy pronto un acuerdo de lo que podemos comprender por el tema de las adicciones, en la actualidad se puede expresar palabras como dependencia, compulsión que son los más usuales. (Goodman,1990; citado en Tejeiro, 2001, p.408). Y el caso es que, en realidad, no todos significan exactamente lo mismo, ya que unos hacen referencia, por ejemplo, al aspecto más físico de las adicciones, mientras que otros conciernen a su aspecto moral (Tejeiro y Pelegrina, 2008, p.89).

La Real Academia Española de la lengua conceptualiza la adicción “la costumbre de la persona que someter por consumir drogas tóxicas, o la tendencia exagerada de juego”, donde la palabra juego hace referencia a los juegos de azar (Estallo, 2009, p157)

Valleur y Matysiak (2003) Definieron como adicto a toda persona que orienta su vida a buscar los efectos producidos sobre su cuerpo por la sustancia más o menos tóxica como: drogas legales como ilegales o prescrita por tipos de conducta por juego, conductas alimentarias, sexo, internet, etc. Bajo riesgo de padecer una intensa molestia física y/o psicológica.

Existen dos elementos fundamentales para intentar definir la adicción (Valleur y Matysiak, 2003, pp.24-25):

- No poder dejar de usar una cosa (sustancia) o de hacer una cosa (conducta), bajo riesgo de padecer malestar.
- Esa sustancia o esa conducta de modificar el centro de la existencia, que nada importe más allá de tal “droga”, de tal juego, o de tal persona etc.

El centro de psicología de Bilbao (s.f) nos define que la adicción es cuando ser humano depende física y mentalmente de un incentivo determinado y sentir la sensación de alivio y comodidad.

Mientras que Becoña (2010, p.26) sostiene que la conducta adictiva se apoya en el descontrol del ser humano ante tipos de conductas inadecuadas y produce un vínculo de dependencia o generar tendencias a conductas de abstinencia

Adicionalmente, Goodman (1990, p.85) diseña cinco criterios para definir la adicción, de manera más descriptiva.

Inviabilidad de tolerar los empujes de realizar ese tipo de conducta.

Sensación creciente tensión que precede inmediatamente el inicio de la conducta.

Placer o Alivio durante el tiempo que sea necesario. Sensación de persona de control durante la conducta.

Se debe evidenciar al menos 5 características como:

La preocupación frecuente respecto a la conducta o a su preparación; también la intensidad y duración de los episodios más importantes que los buscados en un principio; los intentos repetidos de reducir, controlar o abandonar las conductas; la gran cantidad de tiempo consagrado a preparar los episodios a realizarlos o a recuperarse de ellos; aparición frecuente de los episodios cada vez que el sujeto debe realizar obligaciones; sacrifica actividades sociales, profesionales o recreativas a causa de la conducta; perpetuación de la conducta a pesar de que el sujeto sepa que esta causa agrave un problema persistente o recurrente de orden social, económico, psicológico o físico; evidencia de una tolerancia excesiva es decir una necesidad de aumentar la intensidad o la frecuencia para obtener el efecto deseado o disminución del efecto producido por una conducta de la misma intensidad; agitación o irritabilidad en caso de imposibilidad de librarse a la

conducta y finalmente el tiempo de ciertos elementos del síndrome duran más de un mes o se repiten durante un periodo más extenso.

### **Tipos de Adicción**

Existe la proposición de forma distinta elementos de la adicción, hoy pueden ser diferenciados en estos dos grupos una es sustancias químicas y otros comportamientos. Entre estas tenemos al alcohol a drogas como nicotina y heroína como también la ludopatía al juego de azar que muestra conductas compulsivas como también las compras son conductas que evidencian adicción. (Becoña et al. 2010, p.26)

Lo que conceptualizar una conducta adictiva no es tanto la continuidad con que se lleva acabo (habitualmente alta), sino la pérdida de control por parte del sujeto, el establecimiento de una relación de dependencia, la tolerancia (la necesidad progresiva de mayores dosis) y la interferencia grave en la vida cotidiana. La dependencia. Entendida como la necesidad subjetiva de realizar imperativamente la conducta de restaurar un equilibrio homeostático y la supeditación del estilo de vida al mantenimiento del hábito conforman el núcleo de central de la adicción (Echeburua y Paz De Corral, p.31)

Dentro del grupo de adicciones conductuales tenemos al subgrupo de las adicciones tecnológicas y a su vez. Dentro del grupo, se encuentra la adicción a los videojuegos, que es objeto de estudio de la presente investigación.

- a) Adicciones tecnológicas, Griffiths 2005, p. 446) se entiende por adicciones tecnológicas que se implica al hombre con la tecnología y se separa por pasivo que es la televisión y activo que son: el internet. celular, Tablet y videojuegos.

### **Adicción a los videojuegos**

En la actualidad no existe una definición oficial de la adicción a los videojuegos, Sin embargo, algunos autores brindan algunos alcances, entre ellos tenemos: Estallo (2009, p.157) indica que es la sensación subjetiva del jugador que le impele a seguir jugando cuando ya termino una partida.

Van Rooj (2011, p.11) nos dice que la uso inadecuado y excesivo a los juegos se genera la pérdida del control del ser humano referente al juego, dando pase a un daño significativo.

El centro de psicología de Bilbao (s.f.) conceptualiza la adicción a los videojuegos como una alta necesidad por la ocupación de tiempo en la vida del individuo y que si se continua conlleva a consecuencias negativas.

Soper y Miller (1983, citado en Griffiths 2005, p.446) nos dicen que la adicción a los videojuegos es como cualquier otra adicción que se conoce y tiene implicancia con la conducta compulsiva, falta de actividades, como también síntomas físicos y mentales.

Para Lemmens, Valkenburg y Peter (2011, p.38) es la persistente incapacidad para controlar los hábitos de juego excesivo a pesar de los problemas sociales o emocionales asociados.

Finalmente, para Mendoza (2013) la adicción a los videojuegos es una conducta obsesiva compulsiva en la cual existe un deterioro del esquema cognitivo, que influye sobre el repertorio conductual del individuo y convierte al estímulo reforzador, en una necesidad básica para el mismo, todo ello acompañado de un desequilibrio emocional, fisiológico y social.

En estos años se ha definido el patrón de conducta de la adicción como cualquier conducta que se determina por todos los elementos primordiales de la adicción (Brown, 1993; Griffiths (1996, p.20). Cualquier conducta que efectúa estas seis pautas serán conceptualizados como una adicción, en el suceso de tener una adicción a los juegos seria (Griffiths, 2009, p.36)

- a) Focalización: sucede en el momento que jugar los videojuegos se cambia a la ocupación más primordial en la vida de la persona y domina la parte

cognitiva como: preocupaciones y distorsiones de pensamiento, sentimientos y conductas sociales.

- b) Modificación del estado de ánimo: hace referencia a la práctica empírica subjetiva, se explica como la consecuencia de la atracción desmedida a los videojuegos y también puede ser observado como una maniobra de afrontamiento como por ejemplo que padecen de una excitación elevada o subidón. En esencia, muchos adictos ingieren sustancias psicoactivas y realizan conductas que de una manera hacen un cambio fiable y compacto con su estado de ánimo como táctica de respuesta al automedicarse y sentirse mejor en el proceso. (Griffiths, 2005. p.194)
- c) Tolerancia: es el desarrollo indispensable a aumentar el tiempo de juego para así conseguir los mismos efectos del estado de ánimo. Eso quiere decir que, básicamente cuando una persona está comprometida con los videojuegos se eleva gradualmente el periodo de juego pasado, implicando aún más este comportamiento.
- d) Síntomas de abstinencia: este síntoma se enfoca en la parte emocional y física de la persona que desarrolla un sentimiento de frustración cuando la actividad se detiene o aminora espontáneamente. Se pueden evidenciar estos malestares de abstinencia como: cambios de humor, enojo extremo, como también físico que son: náuseas, sudoración, dolores de cabeza, insomnio, etc.
- e) Conflicto: hace referencia a los problemas que causan por haberse abusado de mucho tiempo en los videojuegos, y que desarrolla problemas en el ámbito social, así mismo también está relacionado con otros problemas de trabajo, académico, social y otros pasatiempos o hobby de la persona.
- f) La elección continua del placer a corto plazo y de alivio conduce a ignorar las consecuencias adversas y los daños a largo plazo, que a su vez aumenta la necesidad aparente de la actividad adictiva como estrategia de afrontamiento. El conflicto en la vida del adicto significa que termina poniendo en riesgo sus relaciones personales, (pareja, hijos, familiares, amigos, etc.) vida laboral o educativa (en función a la edad que se tenga) y

otras actividades sociales y recreativas. Conflictos intrapsíquicos también puede ser experimentado en forma de adictos a sabiendas de que están involucradas fuertemente en el comportamiento y desean reducir o parar; pero descubren que no pueden hacerlo, experimentando una pérdida subjetiva de control (Griffiths, 2005, p195).

g) Recaída: es la predisposición a restaurar los patrones de juego de las primeras o repetir, así mismo estos patrones se evidencian aún más fuerte y extremos típicos del uso exagerado de los videojuegos y suelen restaurarse después de periodos de abstinencia y control.

### **Causas de la adicción a los videojuegos**

Para el centro de psicología de Bilbao (s.f. párr. 4) en su portal web nos señala que la causa que existía con los videojuegos son muy diversas pero se pueden mencionar lo siguiente.

- Personalidad dependiente: Existen tipos de personas que tienen una tendencia a desarrollar adicciones en comparación con otras.
- Problemas familiares: Esto suele suceder cuando no hay una adecuada comunicación dentro del ámbito familiar o también otros problemas como separación de padres, poca dedicación a los hijos.
- Problemas escolares – Sociales: Poco interés de poder relacionarse con su entorno social a nivel personal y académico.

### **Agresividad**

#### **Teoría Psicoanalítica**

Para Freud (1920) consideraba a la agresividad como una reacción frente a una situación de frustración o un miedo para el psicoanálisis clásico, la agresividad humana se origina como un desencadenante ante una situación frustrante, el cual reacciona por impulso. Ante ellos postulo la teoría del doble instinto, explicando que el individuo está cargado con una energía directamente dirigida a la destructividad, que debe liberarse de cualquier manera, pero el de reprimir esta energía podría provocar a la autodestrucción del individuo.

Llegándose a la conclusión de que la agresión son los deseos primitivos que tiene la persona, esos deseos de satisfacer deseos dados, siendo también más hostiles durante el desarrollo de la persona.

### **Bandura y su teoría del aprendizaje social**

En esta propuesta Albert Bandura (1975) plantea la idea que el medio social en donde interactúe el individuo y como este conformado este medio generará distintas conductas en la persona, de convivir en un ambiente hostil habrá más probabilidades de generar conductas agresivas, las influencias sociales nos mencionan que:

- Las influencias familiares: mediante las relaciones entre los miembros que conforman el hogar, en la cual los padres y las personas mayores son los principales modelos, ya sean los hermanos, primos tíos u otros miembros cercanos.
- Las Influencias subculturales: Son los grupos de personas que tienen actitudes, costumbres o algún tipo de creencia que predomina en su sociedad. De modo que son partícipes estarán influidos de adquisición de conductas agresivas.
- Modelamiento simbólico: Algunos de las últimas investigaciones indica que no se puede evidenciar a parte de la observación y la parte empírica que da patrones que nos generen agresividad, sino también toda impresión que se dé señalado como un estímulo predominante en un definido contexto, que son los más importantes medios que tenemos hoy en día como la televisión.

### **Teoría de la agresividad según Vygotsky**

Para Vygotsky (1986) define la agresividad como una tendencia al patrón de comportamiento agresivo en distintas situaciones cotidianas o desafiantes como ofender, faltar el respeto o provocación intencional. Haciendo énfasis en que el desarrollo metacognitivo de la persona primero es interpersonal y luego intrapersonal, queriendo decir ello que el sujeto imitara los comportamientos a actitudes que observe en el medio donde interactúe y lo acoplara a su estilo de

vida, de vivir en un ambiente hostil, presentara características agresivas y hostiles que a merced su integridad y a su entorno.

El tema de agresividad se determina por su carácter positivo, ya que está influido en buscar soluciones a los problemas, que se presenten sean una solución pacífica a los conflictos.

### **Teoría de la agresividad según Buss**

Buss (1961) define la agresividad como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo.

De acuerdo con Buss (1961), Podemos clasificar el comportamiento agresivo atendiendo a tres variables:

- a) Según la modalidad: puede considerarse agresión física como, por ejemplo: un ataque a un ser vivo mediante armas o elementos corporales o verbal (como una respuesta vocal que resulta nocivo para el otro organismo, como por ejemplo, amenazar o rechazar.
- b) Según la relación interpersonal: la agresión puede ser directa (por ejemplo, en forma de amenaza, ataque o rechazo) o indirecta (que puede ser verbal, como divulgar un cotilleo, o física, como destruir propiedad de alguien
- c) Según el grado de actividad implicada: la agresión puede ser activa (que incluye todas las conductas aquí mencionadas) o pasiva (como impedir que el otro puede alcanzar su objetivo, o como negativismo). La agresión pasiva normalmente suele ser directa, pero a veces suele manifestarse indirectamente.

### **Planteamiento sobre agresividad según Chapi**

Chapi (2012) las siguientes teorías explican más detenidamente el concepto que engloba la agresividad:

- Teoría neurobiológica  
Esta teoría plantea que la agresividad pertenece innatamente al sujeto y que está impregnada en su naturaleza biológica, pero en manera general todos los seres vivos tienen este instinto agresivo como respuesta ante situaciones adversas, ante ello las respuestas agresivas se centran en el

funcionamiento del sistema nervioso, porque son ordenes realizadas por el cerebro quien, ante situaciones adversas vividas en su medio ambiente, realiza para protegerse.

#### Teoría de la frustración – agresión

Nos menciona que la frustración es el desencadenante de las conductas agresivas, pero no obstante las últimas investigaciones, aseguran que no siempre el individuo o persona va a reaccionar siempre agresivamente, porque la frustración puede generar distintas reacciones como incrementar el nivel de motivación y también servir de estímulo para desencadenar nuevas respuestas emocionales.

#### **Tipos de agresividad**

Agresión verbal. Buss & Perry (1996) con agresión verbal no da a entender que es como el elemento motor de agresión por lo cual se da a través de una acción que se expresa de forma negativa en estilos como: discusión y gritos o de contenido como amenazas, insultos y critica, en situaciones como en defender una idea o como método de humillación.

- Agresión física Buss & Perry (1996) se conceptualiza la agresión física como un factor motor de agresión y se da a través de acciones dirigidos en varias partes del cuerpo como brazos, piernas, dientes, etc. por el uso de algún tipo de arma (cuchillo, pistola, etc. Con el desenlace de dañar a otras personas.
- Ira. Buss & Pery (1996) esto implica la activación y disposición para la agresión interpretando el elemento emotivo o afectivo del patrón de conducta agresiva. Se dice que es un grupo de sentimientos que siguen una percepción de haber sido dañados.
- Hostilidad Buss & Perry (1996) la hostilidad se determina a sentimientos de desconfianza e injusticia con los demás y representa un elemento de pensamiento hacia la agresión.

## **Conducta agresiva**

Cada vez existen más investigadores que definen la agresión en función al impulso de hacer daño a otra persona, por ejemplo, de ellos son las siguientes definiciones:

- “Comportamiento que intenta herir o dañar” (Sears, Maccoby y Levin, 1957)
- “Acto el cual ofende o irrita a otra persona” (Eron y Huesman, 1987)
- “Motivación para causar daño” (Feshbach, 1970; Biorgvist y Niemela, 1992)
- “Conducta que intenta hacer daño a otra persona o sustituto” (Caprara y otros, 1994)
- Algún tipo de conducta, tanto física como simbólica, que se ejecuta con la intención de herir a alguien” (Berkowitz, 1996)

Sin embargo, esta conceptualización de la agresión como tener la intención de hacer daño a otra persona, “no es universalmente aceptada y aun en la actualidad el término “agresión” presenta diferentes significados, tanto en la comunicación científica como en las conversaciones cotidianas (Berkowitz, 1996, p.25)

Entre otros autores que presentan esta definición no motivacional esta Buss (1961). Que define la agresión sencillamente como la entrega de estímulos nocivos a otros organismos, excluyendo la utilización de ideas subjetivas como la intención, que considera difíciles de evaluar de forma objetiva.

Van Rillaer (1978) propone una serie de criterios que se deben tener en cuenta al hablar de conductas agresivas:

- La intención que tiene el comportamiento (su fin)
- Sus orígenes y antecedentes
- Su confirmación (su estructura)
- El contexto en que se produce

Así mismo también Archer y Browne (1989) proponen como fórmula para superar los desacuerdos que aún persisten, el establecer las tres características que consideran usualmente de un caso de agresión:

- Debe existir una clara intención de causar daño, ya sea a nivel físico, o impedir el acceso un recurso necesario, o de cualquier tipo

- Causar daño real, y no una simple advertencia
- Debe existir una alteración del estado emotivo de la persona, de modo que la agresión pueda ser calificada como colérica, más allá de lo estrictamente instrumental.

#### **1.4 Formulación del problema**

¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017?

#### **1.5 Justificación del Estudio**

De acuerdo con los acontecimiento que se pueden observar en las noticias, que la adicción a los videojuegos es uno de los problemas que se ha ido incrementando considerablemente en los últimos años, sin embargo en nuestro país no se tiene mucha información sobre el tema o poco interés, por otro lado esta investigación tiene relevancia, ya que la adicción al juego mantiene una sintomatología de un adicto a las drogas u otro tipo de adicción y denota ser tan peligroso sino se tiene una intervención adecuada a tiempo, la organización en nuestro país que se encarga del estudio, prevención y promoción de este tipo de adicciones pero actualmente no se logra percibir un gran impacto o acogida.

En nuestro contexto social, se evidencia que estas variables en la población objetiva que son los estudiantes de secundaria, ya que tiene una mayor facilidad de alcance a estos juegos electrónicos en nuestro actual mundo globalizado siendo este un motivo donde los adolescentes tienen poco contacto social, y problemas de agresividad sea de tipo verbal o física.

La presente investigación es conveniente porque permitirá explicar la relación entre ambas variables, que son adicción a los videojuegos y conductas agresivas en los estudiantes como también servirá como antecedentes para investigaciones posteriores, ya que existen escasos estudios sobre en este tema en particular.

El trabajo práctico que se realizará, radica de los resultados obtenidos para ayudar a crear una mayor conciencia a las instituciones educativas y del estado sobre esta problemática que aqueja, y que de esta manera poder crear programas de prevención, promoción e intervención en los colegios como en los centros de salud para brindar la ayuda a personas que puedan padecer esta condición.

## **1.6 Hipótesis**

### **General**

La adicción a los videojuegos y agresividad están correlacionadas de manera directa y significativa en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

### **Específicas**

1. La adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad tales como; agresividad verbal, agresividad física, ira y hostilidad están correlacionadas de manera directa y significativa en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

2. Las dimensiones de adicción a los videojuegos tales como; focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída están correlacionadas de manera directa y significativa con la agresividad en adolescentes de dos instituciones públicas del distrito de Los Olivos, 2017

## **1.7 Objetivos**

### **General**

Determinar la relación, a modo de correlación, entre la adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones públicas de educación secundaria del distrito de Los Olivos, 2017.

### **Específicos**

1. Determinar la relación, a modo de correlación, entre adicción a los videojuegos con las dimensiones de agresividad tales como; agresividad verbal, agresividad física, ira y hostilidad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

2. Determinar la relación, a modo de correlación, entre agresividad con las dimensiones de adicción a los videojuegos tales como; focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

3. Identificar y describir los niveles de agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

4. Identificar y describir los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

5. Describir los niveles de agresividad en los adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017, en función a su sexo.

6. Describir los niveles de adicción a los videojuegos de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017, en función al sexo.

## **II MÉTODO**

### **2.1 Diseño**

#### **Diseño de Investigación**

El estudio de la investigación se desarrolló mediante el diseño fue no experimental de corte transversal, ya que el estudio no manipulo ni sometió a prueba las variables de estudio, siendo observadas en un solo momento en su ambiente natural.

El tipo de diseño no experimental porque se realizó sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural y se analiza como tal, de igual manera transversal porque se recolectan datos en un solo momento, describiendo, analizando su incidencia e interrelación en un momento dado. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.152)

#### **Tipo de investigación**

Salkind (1998) citado en Bernal (2010, p.114), El tipo de investigación empleado para el presente estudio fue correlacional que tiene como propósito mostrar o examinar la relación entre variables o resultados de variables. De acuerdo con este autor, uno de los puntos importantes respecto a la investigación correlacional es examinar relaciones entre variables o sus resultados.

#### **Nivel de Investigación**

Se denomina investigación básica, pura o fundamental a aquella que se orienta a la búsqueda de nuevos conocimientos y campos de investigación, esta no tiene como objetivos prácticos específicos. Mantiene como propósito recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento científico, orientado al investigador al descubrimiento de principios y leyes (Sánchez y Reyes, 2006 p.36).

## **2.2 Variables, operacionalización**

### **Variable 1: agresividad**

#### **Definición Conceptual**

La conducta agresiva es la descarga de un estímulo nocivo que se ejerce hacia otro organismo que se expresa entre factores influyentes como son el conductual o instrumental manifestado en la agresión física y verbal, el emocional, plasmada en la ira y el cognitivo representado en la hostilidad (Buss y Perry).

#### **Definición Operacional**

Sera medida mediante el cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry a través de 29 ítems estructurados en 4 dimensiones a agresividad verbal, agresividad física, ira y hostilidad, cuyas puntuaciones totales, con fines interpretativos son: de 0 a 51: muy bajo 52, a 67, Bajo 68 a 82, medio 83 a 96 alto 99 a 145 muy alto

#### **Definición Operacional**

### **Variable 2: Adicción a los videojuegos**

Se dice adicto a toda persona que orienta su vida a buscar los efectos producidos sobre su cuerpo por la sustancia más o menos toxica como: drogas legales, ilegales o prescrita por tipos de conducta por juego, conductas alimentarias, sexo, internet, etc. Bajo riesgo de padecer una intensa molestia física y/o psicológica

#### **Definición Operacional**

Sera medido por la escala de TEST – HAMM1ST de Aquiles Mendoza Mezarina a través de 36 ítems estructurado en 6 dimensiones que son: focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, cuyas puntuaciones totales con fines interpretativos son de 1 – 74 Uso, 75 a 94 abuso y de 95 a 99 dependencia

## 2.3 Población y Muestra

### Población

La población del estudio, estuvo compuesto por 1984 estudiantes de 1er a 5to secundaria de dos instituciones Educativas públicas del distrito de Los Olivos. Obtenido según la página Escale del Ministerio de Educación (Minedu).

### Muestra

Se realizó la fórmula expuesta por Hernández, que brinda un cálculo muestral de 350 estudiantes adolescentes del nivel secundario de dos colegios públicos del distrito de Los Olivos, situados en el cono norte de Lima Metropolitana, para mayor confiabilidad (Hernández et al. 2014 p.179) Así mismo para lograr la determinación del número muestral, se escogió dos instituciones públicas, que tengan mayor población y estén conformados de manera unisex a nivel secundario.

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

n = 1984 (Población)

z = 1.96 (Nivel de confianza)

p = 0.5% (Probabilidad de favor)

q = 0.5% (probabilidad en contra)

e = 0.04%(Error de estimación)

$$n = 350$$

### Muestreo

El muestreo fue probabilístico y de tipo estratificada cuando los elementos de la muestra son proporcionales a su presencia en la población. La presencia de un elemento en un estrato excluye su presencia en otro. Para este tipo de muestreo, se divide a la población en varios grupos o estratos con el fin de dar representatividad a los distintos factores que integran el universo de estudio. (Tamayo, 1997 p.39)

Estratos (Grados de secundaria)	n= 350
1er grado	70
2do grado	70
3er grado	70
4to grado	70
5to grado	70

#### **2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad.**

Para este proceso de recogida de datos de las variables de estudio, se ejecutaron aplicativamente técnicas psicométricas. Teniendo en cuenta a los autores: Nunally y Berstein (1995, p.143), las técnicas psicométricas son “técnicas estandarizados conformadas por ítems organizados, que tienen como finalidad provocar en el individuo reacciones registrables”, que es lo que pretende buscar el presente estudio.

Para el presente estudio, se emplearon instrumentos, que se pasaran a describir a continuación:

- Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. (Anexo 1)
- Test- Hamm1st de adicción a los videojuegos. (Anexo 2)

#### **Ficha Técnica**

Autores : A.H. Buss – Perry (1992)

Estandarización : Matalinares (2012)

Aplicación : Individual y/o Colectiva

La prueba se compone de 4 sub-escalas

- Agresividad Verbal
- Agresividad Física
- Ira
- Hostilidad

Respuestas a la escala

- Completamente falso para mi
- Bastante falso para mi

- Ni verdadero, ni falso para mi
- Completamente verdadero para mi

Confiabilidad: Matalinares (2012) trabajó la confiabilidad de consistencia interna en coeficiente Alpha de Cronbach a (0.836)

Para el presente estudio también se aplicó el Alfa de Cronbach, encontrando un valor de .892, lo que significa que el instrumento es altamente confiable

Validez de constructo: Matalinares (2012) afirma que la prueba presenta validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio, dando como resultado la extracción de un componente principal (agresión) que llega al 60,81% de la varianza acumulada.

### **Ficha Técnica**

Titulo Original	: Escala de HAMM-1ST de Videojuegos
Autor	: Hugo Aquiles Mendoza Mezarina
Administración	: Individual y/o grupal.
Objetivo	: Evaluar el nivel de adicción a los videojuegos
Tiempo de Aplicación	: 25 min.
Numero de Ítems	: 36.
Fecha de Publicación	: 2013
Aplicación	: Estudiantes adolescentes entre 11 a 17 años
Significancia estado de	: Seis dimensiones: Focalización, Modificación de estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, Conflicto, y recaída.
Aspectos Psicométricos	: Sera determinado a través de la validez de contenido, Validez de contenido, validez de constructo y confiabilidad

### **Distribución de ítems**

- Focalización: Ítems. 1,7,13,19,25,31.
- Modificación del Estado de Ánimo: Ítems 2,8,14,20,26,32.
- Tolerancia: Ítems 3,9,15,21,27,33.

- Síntomas de abstinencia: Ítems 4,10,16,22,28,34.
- Conflicto: Ítems 5,11,17,23,29,35.
- Recaída: Ítems 6,12,18,24,30,36

Instrucciones para calificación y puntuación

Las preguntas son politómicas; es decir son de respuesta múltiple tipo Likert, El evaluado puede marcar entre cinco diferentes opciones y las puntuaciones de estas respuestas son las mismas para todos los ítems de la escala y son los siguientes:

Nunca (0) – Raras veces (1) – A veces (2) – Con frecuencia (3) – Siempre (4)

Por lo tanto, la puntuación total de la escala varía desde 0 hasta 144pts.

Para el análisis de datos de prueba se empleo las siguientes herramientas estadísticas: N=650

- Validez de contenido: V de Aiken (0,95) e índice Binomial (0.00)
- Validez de constructo: Análisis Factorial y Kaiser – Meyer – Olkin (KMO) (.971).
- Estadístico Descriptivos: Media (28,51), Varianza (57.799), Desviación Típica (23.938) y Curtosis (1.116).
- Análisis de Homogeneidad de ítems: Correlación Item – Test
- Confiabilidad: Alfa de Cronbach (.957), Dos Miradas y Guttman
- Baremación: Percentiles

## **2.5 Métodos de análisis de datos**

En la presente investigación de análisis de datos se realizó por medio del paquete estadístico SPSS versión 23, que permitió el análisis de cada variable y la correlación entre ambas, con la finalidad que se recolecto la información y se obtuvo los resultados de la muestra estudiada.

Las informaciones recogidas de los diversos instrumentos de medición del campo de la psicología, fueron procesados y analizados utilizando medidas, tablas gráficas, especificando los mismos, en función a lo establecido con los objetivos tanto general como específicos

El método de análisis de datos consistió, en un primer momento, en procesar la variable adicción a los videojuegos y agresividad de manera independiente, ambas en función al género de la muestra, en un segundo momento, se ejecutó la prueba de normalidad que permitió tomar la decisión estadística de usar coeficiente de correlación de Rho de Spearman para determinar el grado de asociación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Esto debido a los datos no se ajustaron a una distribución normal.

## **2.6 Aspectos éticos**

Para mantener la identidad de los participantes y, también de las instituciones educativas, de algún posible inconveniente que se presentó en los resultados, se elaboró un consentimiento informado (anexo 3), en el cual se detallan la finalidad del estudio y la función del mismo.

De la misma manera, en el documento se solicitó la aplicación de los cuestionarios con los que se recogió la información, la misma que se evidenciara en los resultados y presentada como producto final sin identificar a los participantes.

El aspecto ético, tan criticado en la actualidad, tiene como objetivo en esta investigación, generar el respeto y el cuidado a los participantes, validando sus respuestas, garantizándole la confidencialidad y objetividad científica, con la devolución de las conclusiones de la investigación a las instituciones.

### III. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Correlación entre Adicción a los videojuegos y Agresividad*

		Agresividad
Adicción a los Videojuegos	Rho	,571
	P	,000
	n	350

La tabla 1, se observa la correlación hallada entre la adicción a los videojuegos, en donde se evidencia que existe una correlación estadísticamente significativa, dado que la probabilidad es igual a 0,000 ( $p < 0.05$ ), asimismo la relación es moderadamente positiva ( $r = 0,571$ ).

**Tabla 2**

*Correlación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad*

		Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Adicción a los videojuegos	Rho	,731**	,870**	,803**	,442**
	p	,000	,000	,000	,000

En la tabla 2, se observan las correlaciones entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad. De manera que, en las dimensiones agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad existen correlación significativa ( $p < 0,05$ ) y moderadamente positivas con la agresividad ( $r=731$ ;  $r=870$ ;  $r=803$ ;  $r=442$ )

**Tabla 3***Correlación entre agresividad y las dimensiones de adicción a los videojuegos.*

		Focalización	Modificación del estado de ánimo	Tolerancia	Síntomas de abstinencia	Conflicto	Recaída
Agresividad	R	,637*	,447*	,363**	,685**	,881	,881
	p	,000	,000	,000	,000	,000	,000

En la tabla 3, se observan las correlaciones entre agresividad y las dimensiones de adicción a los videojuegos. De manera que, en las dimensiones focalización, modificación de estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída existen correlación significativa ( $p < 0,05$ ) y moderadamente positivas con la agresividad ( $r = 0,637$ ;  $r = 0,447$ ;  $r = 0,363$ ;  $r = 0,685$ ;  $r = 0,881$ ;  $r = 0,881$ )

**Tabla 4***Niveles de agresividad*

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Agresividad	Muy Alto	98	28,0
	Alto	113	32,3
	Medio	102	29,1
	Bajo	35	10,0
	Muy Bajo	2	,6
	Total	350	100,0

En la tabla 4 se describe los niveles de agresividad en los alumnos de instituciones educativas públicas, donde se observa que 98 alumnos (28,0%) presentan un nivel muy alto, así también un 113 (32,3%) de alumnos presentan un nivel alto, como también 102 presentan un nivel medio (29,1%) así mismo 35 alumnos evidencian un nivel bajo (10,0%) y 2 alumnos (0,6%) presentan un nivel

muy bajo lo que nos lleva a pensar que gran parte de estudiantes evidencian un nivel de agresividad alto.

**Tabla 5**

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
	Uso	10	2,9
Adicción a los Videojuegos	Abuso	340	97,1

*Niveles de Adicción a los videojuegos*

En la tabla 5 se describe los niveles de adicción a los videojuegos en los alumnos de instituciones educativas publicas donde se observa que 340 (97,1%) alumnos presentan un nivel de dependencia a los videojuegos y 10 alumnos (2,9%) presentan un nivel de abuso teniendo en cuenta estos niveles altos se puede interpretar que los alumnos presentan conductas de adicción a los videojuegos.

**Tabla 6**

*Niveles de agresividad en los adolescentes de instituciones públicas del distrito de Los Olivos,2017, en función al sexo*

Agresividad	Mujer		Hombre	
	f	%	f	%
Muy Alto	38	26,2	60	29,3
Alto	44	30,3	69	33,7
Medio	45	31,0	57	27,8
Bajo	17	11,7	18	8,8
Muy Bajo	1	0,7	1	0,5
Total	145	100,0	205	100,0

$\chi^2=38.970$ ; gl=4 p=0.000                       $\chi^2=45.615$ ; gl=3 p=0.000

La tabla 6, los valores de probabilidad señalan que existen diferencias significativas entre las proporciones de agresividad tanto en hombres y mujeres ( $p \leq 0.05$ ). Muestra niveles de agresividad en los estudiantes de instituciones públicas en función al sexo, siendo el sexo masculino el que evidencia un muy alto índice de agresividad (29,3%), a diferencia del sexo femenino que tiene un índice medio (31,0%).

**Tabla 7**

*Niveles de adicción a los videojuegos en los adolescentes de dos instituciones públicas del distrito de Los Olivos, 2017 en función al sexo*

Adicción a los videojuegos	Mujer		Hombre	
	f	%	f	%
Uso	15	60%	10	40%
Abuso	130	49,1%	195	50,1%

$\chi^2=0,460$ ; gl=1 p=0.000                       $\chi^2=45.615$ ; gl=1 p=0.000

La tabla 7, los valores de probabilidad señalan que existen diferencias significativas entre las proporciones de adicción a los videojuegos en los estudiantes de instituciones públicas en función al sexo siendo el sexo masculino el que evidencia de abuso con un 50,1% a diferencia del sexo femenino que tiene un índice de 49,1

## IV.DISCUSIÓN

La adolescencia es una etapa en la cual se puede experimentar una serie de conductas de riesgo, que en su mayoría asume altos niveles de intensidad, ya que los sujetos de este grupo etario – dentro de su rasgo de mayor distinción – manifiestan vulnerabilidad, desafiando las reglas (Salazar, Ugarte, Vásquez y Loayza,2004). En esta misma línea esta etapa de la adolescencia es una etapa caracterizada por lo cual se produce cambios de tipo físico, psíquico, emocional y sexual. En algunas circunstancias cuando la persona no está preparada para enfrentar estos cambios bruscos, puede desencadenar inestabilidad, rebeldía y angustia en caso que no sean controladas estas conductas pueden llegar a intensificarse y convertirse en conductas agresivas de las cuales pueden llegar a consecuencias fatales (Loza,2010).

En el estudio se planteó como objetivo general determinar la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017. De manera que los resultados obtenidos determinar que se encuentra en una relación directa ( $r = 0.571^{**}$ ) y estadísticamente significativa. El hallazgo de la investigación, mantiene similitud con el estudio realizado de Pérez y Prado (2014), quienes estudiaron una población de estudiantes de secundaria teniendo como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas, encontrando que las correlaciones son significativas ( $p= 0.01$ ), concluyendo el autor, que existen verdaderamente componentes que pueden generar un comportamiento agresivo en los adolescentes

Asi mismo como nos menciona Albert Bandura (1975) en cuanto al aprendizaje social es que el medio social en donde interactúe la persona y como este conformado este medio generará distintas conductas en la persona, de convivir en un ambiente hostil habrá más probabilidades de generar conductas agresivas, las influencias sociales nos mencionan que:

Se determinó la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad expresadas en, agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad. Y moderadamente directas ( $,731^{**},870^{**}, 803^{**}, 442, ^{**}$ ). Estos resultados indican que a mayor adicción a los videojuegos mayores serán los niveles de agresividad

física, agresividad verbal, ira, hostilidad. Corroborando a lo mencionado por Etxebarria (1995), quien refirió que existe una correlación positiva entre la práctica de videojuegos y conductas agresivas, Así mismo el estudio mencionado da una señal de advertencia y tener interés sobre los efectos relacionados con las conductas agresivas.

Se pueden discutir elementos del estudio a nivel estadístico, los resultados se afirman en el presente estudio de Echeburúa y Corral (2010), afirman que el uso inadecuado de las redes sociales provoca alteraciones a nivel comportamental, entre las cuales destaca la agresividad, eso debido a la falta de control y capacidad de asertividad de la quien es víctima, Esto relacionado los índices altos encontrados con un 30% y 32%

En lo que concierne a agresividad, se pudo hallar que los hombres son más agresivos que las mujeres, ya que el 33% de ellos evidencia un nivel alto de conductas agresivas, frente a un índice de 30% de las mujeres, El hallazgo es parecido al de Benítez (2013), describe los niveles de conductas agresivas en adolescentes de nivel medio del colegio "Nueva Londres, encontrando que los hombres evidencian un alto nivel de agresividad en un 45% con el 34% de las mujeres.

En cuanto a las descripciones encontradas, tanto los hombres como las mujeres tienen predisposición a la conducta adictiva a los videojuegos y teniendo como resultado que el sexo masculino es el predominante con un 50,1%. Esto se respalda con la investigación de Vallejos y Capa (2010), que hallaron el efecto negativo que produce este problema de la adicción en las habilidades sociales de la persona, la población de estudio fue la misma en estudiantes de nivel secundario y abarcado en lima metropolitana y uno de los resultados más interesantes el tema de adicción a los videojuegos se da más en hombres que en mujeres como en la presente investigación.

En síntesis, el estudio remarca la relación significativa entre la adicción a los videojuegos y agresividad, considerando como factores de riesgo fácil acceso a internet, la falta de supervisión y fundamentalmente la edad. De dicha manera

diversos estudios señalar la relación existente entre adicción a los videojuegos y agresividad no solamente con la agresividad, entendiendo también como las relaciones familiares o habilidades sociales y las relaciones familiares. Entonces esto se puede verse como un problema real por el avance de las nuevas tecnologías es por ello que se considera actividades psicosociales, preventivas para abordar el mencionado fenómeno, teniendo en cuenta no solo los adolescentes, sino también a los padres y la comunidad afectada.

## **V.CONCLUSIONES**

**PRIMERA:** Según los resultados obtenidos utilizando la prueba de Rho de Spearman entre las variables de adicción a los videojuegos y conducta agresiva es significativa y directa ( $r=0,571$ ), esto quiere decir que a mayor adicción a los videojuegos presentara mayor conducta agresiva en los estudiantes de instituciones públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

**SEGUNDA:** Los estudiantes de instituciones públicas que presentan mayores índices de adicción a los videojuegos, tienden a manifestar mayores evidencias de agresividad física, verbal, conductas de ira y conductas de hostilidad.

**TERCERA:** Los estudiantes de instituciones públicas que presentan mayores índices de conductas agresivas, tienden a manifestar mayores evidencias de focalización a los videojuegos, modificación a su estado de ánimo, tolerancia síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.

**CUARTA:** Los estudiantes de instituciones públicas perciben en su mayoría, la presencia de niveles altos en relación con las conductas agresivas con un 32%

**QUINTA:** Los estudiantes de instituciones públicas perciben en su mayoría, la presencia del nivel de abuso con el tema del uso de videojuegos con un 97%

**SEXTA:** En líneas generales, los estudiantes del sexo masculino de las instituciones públicas de educación secundaria, tienden a presentar un índice alto de agresividad.

## **VI.RECOMENDACIONES**

Una vez concluida la tesis, se considera interesante proponer las siguientes recomendaciones:

1. Ampliar la investigación correlacional de adicción a los videojuegos y agresividad a otros contextos poblacionales, así como a otras instituciones educativas, y a diversos grupos etarios.
2. Ampliar la muestra para obtener resultados con mayor representatividad en nuestro país.
3. Se sugiere realizar investigaciones empleando la variable violencia familiar relacionándola con conductas agresivas, habilidades sociales y entre otros.
4. Ejecutar programas sociales que reduzcan los abusos de las redes sociales, orientándolos fundamentalmente a actividades deportivas, productivas y/o motivacionales.
5. Plantear programas de concientización del uso de las nuevas tecnologías y videojuegos al trinomio educativo (padre-alumno-docente) desde el nivel inicial.

## VII. REFERENCIAS

- Amaneiros, M. y Ricoy, C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. Recuperado de: [revistas.udc.es/index.php/reipe/article/download/451/pdf\\_379](http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/download/451/pdf_379)
- ADESE., (2011). Informe de Adese sobre el desarrollo de videojuegos.
- Buss, A. y Plomin, R. (1980). El desarrollo de la personalidad: Una perspectiva temperamental. España, Madrid: Marova
- Becoña, E. (2002). Bases científicas de la prevención de la drogodependencia. Madrid, España: Universidad de Santiago Compostela.
- Becoña, E. (2010). Manual de adicción para psicólogos Especialista en Psicología Clínica en Formación, España: Martin Impresores S.L
- Bandura, A. y Walters, R. (1975). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Madrid, España: Ediciones Alianza Universidad S.A.
- Buss, A. y Perry, M. (1996). The aggression questionnaire Journal of Personality and social psychology.
- Buss, A. (1961). The psychology of aggression. Oxford, England: Wiley
- Chapi, J. (2012). Una revisión Psicológica en las teorías de la agresividad. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol15num1/Vol15No1Art5.pdf>
- CIE – 10 (2011). *Trastornos Mentales y del comportamiento*. Madrid: Meditor

- Calle, R. y Tafur, T. (2013). *Nivel de conocimiento sobre los efectos del juego online en los estudiantes del primer año de educación secundaria*. Recuperado de: <http://faenf.cayetano.edu.pe/images/pdf/Revistas/2013/febrero/niveldeconocimientosobrelosefectosdelosjuegosonline.pdf>
- Centro de psicología de Bilbao (s.f.). *Adicción a los videojuegos*. Recuperado de: <http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>
- Cedro (2011). *Primer informe sobre consumo de drogas, abuso de juego en línea y ludopatía en universitarios atendidos en cedro*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/lescucha/cedro-presenta-un-primer-estudio-sobre-consumo-de-drogas-y-juegos-en-linea-en-universitarios>
- Duran, R. (2010). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la I.E Mariscal Cáceres de Ayacucho, 2010*. Recuperado de: [http://repositorio.unsch.edu.pe/bistream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67\\_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bistream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Etxebarria, F. (1995). *Videojuegos y educación*. Recuperado de: [https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxebarria.htm](https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxebarria.htm)
- Etxebarria, F. (2011). *Videojuegos violentos y agresividad*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
- Echeburua, E. (1999). *¿Adicción sin drogas?* Bilbao, España: Desclée de Brouwer.
- Freud, S. (1920). *"Mas allá del principio" obras completas*, (18), 362, Buenos Aires

- Escandell, R. (2014). Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes. Recuperado de: [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG\\_Oroval%20Escandell\\_Ricardo.pdf?sequence=1](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1)
- Griffiths, M. (2005). Components model of addictions within a biopsychosocial framework. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/232089655\\_A\\_Components\\_Model\\_of\\_Addiction\\_within\\_a\\_Biopsychosocial\\_Framework](https://www.researchgate.net/publication/232089655_A_Components_Model_of_Addiction_within_a_Biopsychosocial_Framework)
- Griffiths, M. (2009). *Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica* recuperado de: [http://www.academia.edu/429455/Griffiths\\_M.D.\\_and\\_Beranuy\\_Fargues\\_M.\\_2009\\_.Adicci%C3%B3n\\_a\\_los\\_videojuegos\\_una\\_breve\\_revisi%C3%B3n\\_psicol%C3%B3gica.\\_Revista\\_de\\_Psicoterapia\\_73\\_33-49](http://www.academia.edu/429455/Griffiths_M.D._and_Beranuy_Fargues_M._2009_.Adicci%C3%B3n_a_los_videojuegos_una_breve_revisi%C3%B3n_psicol%C3%B3gica._Revista_de_Psicoterapia_73_33-49)
- Hernández, E. Fernández, C. y Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación. (5ta) Edición* México, Interamericana Editoras, S.A
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación,* México: McGraw- Hill.
- Martínez, P. y Betancourt, D. (2011). *Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes.*
- Luque, E. (2011). *Uso abusivo y patológico de las tecnologías. Estudio descriptivo en jóvenes argentinos.*
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*

- Marlatt, G.A. y Gordon, J.R. (1985). *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors*. New York: Guilford
- Letona, M. (2012). *Agresividad en adolescentes ciberadictos*  
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). *Videojuegos: adicción y factores predictores*, recuperado:  
<http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Vygotsky, L. (1986). *Psicología y pedagogía*. España: Ediciones Akal, S.A
- Van Rooj, A. (2011). *Online Video Game Adicctios. Exploring a New Phenomenon PhD Thesis*. Rotterdam, The Netherlands. Erasmus University Rotterdam.
- Oroval, R. (2014). *Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Recuperado de:  
[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG\\_Oroval%20Escandell\\_Ricardo.pdf?sequence=1](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1)
- Tejeiro, R. (2001). *La adicción a los videojuegos*. Una Revisión. España, Universidad Nacional de Educación a distancia pp.407 – 413.
- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). *La psicología de los videojuegos*. Un modelo de Investigación. España, Aljibe.
- Tamayo, E. (1997). *El proceso de la investigación científica*  
Recuperado de:  
<https://clea.edu.mx/biblioteca/Tamayo%20Mario%20-%20El%20Proceso%20De%20La%20Investigacion%20Cientifica.pdf>

**ANEXO 1**

**Escala de Adicción a los videojuegos  
(Mendoza,2013)**

Nombres y Apellidos : ..... Edad: ..... Sexo: .....  
 Institución Educativa : ..... Publica () Privada ()  
 Grado y Sección : ..... Hora Inicio: ..... Hora Termino: .....

**INSTRUCCIONES**

*Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:*

**1. Nunca    2. Raras veces    3. A Veces    4. Con Frecuencia    5. Siempre**

*A continuación, podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.*

**ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS**

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					

13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?						
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?						
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?						
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?						
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?						
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?						
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?						
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?						
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?						
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?						
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?						
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?						
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?						
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?						
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?						
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?						
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?						
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?						
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?						
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?						
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?						
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?						
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?						
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?						

**CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)  
(BUSS Y PERRY 1992)**

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_  
 Institución Educativa: \_\_\_\_\_  
 Grado de Instrucción: \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES**

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso para mí : 1  
 BF = Bastante falso para mí : 2  
 VF= Ni verdadero, ni falso para mí : 3  
 BV = Bastante verdadero para mí : 4  
 CV = Completamente verdadero para mí : 5

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú sientes y actúas en esas situaciones.

<b>Afirmaciones sobre situaciones que podrían ocurrir</b>	<b>CF</b>	<b>BF</b>	<b>VF</b>	<b>BV</b>	<b>CV</b>
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las					

oportunidades					
13. Suelo involucrarme en la pelea algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15. Soy una persona apacible					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27. He amenazado a gente que conozco					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

## Anexo - 2: Cartas de Presentación



"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

Los Olivos, 07 de Diciembre de 2017

**CARTA N° 888-2017/EP/PSI. UCV LIMA-LN**

Magíster  
**JUDITH SONIA HUERTAS OLIVAS**  
Directora  
I.E. Alfredo Rebaza Acosta  
Av. El Trebol cuadra 72 – Los Olivos

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. **REMIGIO VASQUEZ JOSYMAR**, estudiante de la Carrera de Psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación sobre: **"NIVELES DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES PÚBLICAS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS"**, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



  
**Dra. Taniht L. Cubas Romero**  
Directora de Escuela  
Profesional de Psicología  
Filial Lima – Campus Lima Norte

TCR/CRM

UCV.EDU.PE



BOGAS DE PLATA



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

Los Olivos, 07 de Diciembre de 2017

**CARTA N° 887-2017/EP/PSI. UCV LIMA-LN**

Magister  
**REMIGIO VASQUEZ JOSYMAR**  
Director  
I.E. 3087 Carlos Cueto Fernandini  
Av. Las Palmeras Cuadra 44 – Los Olivos

**Presente.-**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. **REMIGIO VASQUEZ JOSYMAR**, estudiante de la Carrera de Psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación sobre: "**NIVELES DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES PÚBLICAS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS**", agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.



Atentamente,

**Dra. Taniht L. Cubas Romero**  
Directora de Escuela  
Profesional de Psicología  
Filial Lima – Campus Lima Norte

TCR/CRM

UCV.EDU.PE

Anexo 3:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Alumno:

.....

Con el debido respeto mi presento a usted, mi nombre es **Josymar Remigio Vásquez**, interno de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Escala de HAMM-1ST de niveles de adicción a los videojuego y Cuestionario de agresividad**. 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. Josymar Remigio Vásquez

ESTUDIANTE DE LA EP DE

PSICOLOGIA

UNIVERSIDAD CESAR

VALLEJO

Yo

.....  
..... con número de DNI: ..... acepto participar en la investigación adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos,2017 del señor Josymar Remigio Vásquez

Día: ..... / ..... / .....

\_\_\_\_\_  
Firma

## Anexo 5: Matriz de consistencia

### Matriz de consistencia

Adicción a los videojuegos y agresividad de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

Problema General:	Objetivo General:	Hipótesis General:	Variables e indicadores		
<p>¿Qué relación existe entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017?</p>	<p>Determinar la relación, a modo de correlación, entre la adicción a los videojuegos y agresividad en los adolescentes de instituciones públicas de educación secundaria del distrito de Los Olivos, 2017.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Determinar la relación, a modo de correlación, entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en los estudiantes.</li> <li>Determinar la relación, a modo de correlación, entre la conducta agresiva y las dimensiones de adicción a los videojuegos en los estudiantes.</li> <li>Identificar y describir los niveles de conductas agresivas en los estudiantes</li> <li>Identificar y describir los niveles de adicción a los videojuegos en los estudiantes.</li> <li>Describir los niveles de agresividad en los estudiantes según su sexo.</li> </ol>	<p>La adicción a los videojuegos y las conductas agresivas están relacionadas de manera directa y significativa en los estudiantes.</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>La adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en los estudiantes están relacionadas de manera directa y significativa.</li> <li>La conducta agresiva y las dimensiones de adicción a los videojuegos en los estudiantes están relacionadas de manera directa y significativa.</li> </ol>	<p><b>V 1: Resiliencia</b></p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Focalización. Modificación del estado de ánimo. Tolerancia. Síntomas de abstinencia. Conflicto Recaída.</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>No experimental -transversal</p> <p><b>V2: Agresividad</b></p> <p>Agresión física. Agresión verbal. Ira. Hostilidad.</p>	<p><b>Población</b></p> <p>La población estuvo compuesta por 1984 estudiantes de 11 a 17 años de dos instituciones educativas del distrito de Los Olivos.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>Estimada en 350 estudiantes</p>	<p><b>Instrumentos</b></p> <p>Los instrumentos en la presente investigación fueron:</p> <p>Escala HAMM-1ST De videojuegos. (Hugo Aquiles Mendoza)</p> <p>Cuestionario de agresión (AQ)-Buss y Perry.</p>

## Anexo: 4 Acta de originalidad

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS</b>	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 31-03-2017 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, CANDELA AYLLÓN, Víctor Eduardo; docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo Sede Lima - Norte, revisor de la tesis titulada: "Niveles de adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017", de la estudiante REMIGIO VASQUEZ, Josymar, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó 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.

Lima, 12 de Diciembre de 2017



**CANDELA AYLLÓN, Víctor Eduardo**  
DNI: 15382082

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE  
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL  
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02  
Versión : 07  
Fecha : 31-03-2017  
Página : 1 de 1

Yo Remigio Visquez Jostamar, identificado con DNI N° 48376427, egresado de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, autorizo (  ) , No autorizo (  ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Adición a las videojuegos y agresividad en adolescentes de las instituciones Policias del distrito de Los Olivos" en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

  
 \_\_\_\_\_  
 FIRMA

DNI: 48376427

FECHA: 20/03/18 .20. de Marzo del 2018.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------