UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“Adicción a los Videojuegos y Violencia Escolar en estudiantes de 1ero a 5to de Secundaría de una Institución Educativa del Callao, 2022”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Br. Alvino Vargas, Victoria Beatriz (ORCID: 0000-0002-6431-3212)

Br. Mujica Caycho, Felipe Augusto (ORCID: 0000-0001-6705-7691)

ASESORA:

Mg. Valderrama Torres, Elizabeth (ORCID: 0000-0001-7012-4357)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por darme la salud otorgada después de esta pandemia.

A mis padres por el apoyo constante.

Victoria Beatriz Alvino Vargas

A mis padres, por su incondicional apoyo en esta importante etapa.

Felipe Augusto Mujica Caycho

Agradecimiento

Agradecemos el apoyo de nuestra asesora, Mg. Elizabeth Valderrama, por la paciencia y el conocimiento brindado.

Al personal docente y administrativo de la institución educativa por brindarnos las facilidades para poder aplicar las pruebas en su I.E.

Y a los autores David Álvarez-García, José Carlos Núñez Pérez, Alejandra Dobarro González y Hugo Mendoza Mezarina por permitirnos aplicar sus cuestionarios de Violencia Escolar y Adicción a los videojuegos respectivamente.

Índice de contenidos

Carátula i
Dedicatoria iii
Agradecimiento iv
Índice de tablas vi
Resumen vii
Abstract viii
I. INTRODUCCIÓN 1
II. MARCO TEÓRICO 5
III. METODOLOGÍA 13
3.1. Tipo y diseño de Investigación 13
3.2. Variables y operacionalización 13
3.3. Población, muestra y muestreo. 15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: 16
3.5. Procedimientos 18
3.6. Métodos de análisis de datos 18
3.7. Aspectos éticos 19
IV. RESULTADOS 20
V. DISCUSIÓN 26
VI. CONCLUSIONES 30
VII. RECOMENDACIONES. 32
REFERENCIAS 33
Anexos. 40

Índice de tablas

Tabla 1. Prueba de Normalidad 20

Tabla 2. Prueba de correlación de Spearman de las variables Adicción a los Videojuegos y violencia escolar. 21

Tabla 3. Prueba de correlación de Spearman de la dimensión focalización y la violencia escolar 21

Tabla 4. Prueba de correlación de Spearman de la dimensión modificación del estado de ánimo y la violencia escolar 22

Tabla 5. Prueba de correlación de Spearman de la dimensión tolerancia y la violencia escolar 22

Tabla 6. Prueba de correlación de Spearman de la dimensión abstinencia y la violencia escolar 23

Tabla 7. Prueba de correlación de Spearman de la dimensión conflicto y la violencia escolar 23

Tabla 8. Prueba de correlación de Spearman de la dimensión recaída y la violencia escolar 24

Tabla 9. Nivel de adicción a los videojuegos 25

Tabla 10. Nivel de violencia escolar 25

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en una I.E. del Callao, 2022. La población constó de 137 estudiantes, se aplicaron dos cuestionarios a la muestra conformada por 124 estudiantes de educación secundaria. Fue un estudio de tipo básico y de diseño descriptivo-correlacional. Los resultados señalan que existe correlación positiva, de intensidad media, entre ambas variables de investigación al haberse encontrado rho=.334 a un $p<0.1$. Con respecto a las dimensiones de la adicción a los videojuegos y la violencia escolar, existe correlación positiva de intensidad media. A su vez, existen niveles bajos de adicción a los videojuegos (71%) y niveles bajos de violencia escolar (88.7%) entre los estudiantes. Concluyendo que, a mayor adicción a los videojuegos, los niveles de violencia se incrementan.

Palabras clave: adicción, dependencia, videojuegos, violencia escolar

Abstract

The objective of this research was to determine the relationship between video game addiction and school violence in a high school in Callao, 2022. The population consisted of 137 students; two questionnaires were applied to the sample that consisted of 124 high school students. This was a basic study with a descriptive-correlational design. The results show that there is a positive correlation, of medium intensity, between both research variables, having found rho=.334 and p=<.01. Regarding the dimensions of video game addiction and school violence, there is a positive correlation of medium intensity. Furthermore, there are low levels of video game addiction (71%) and low levels of school violence (88.7%) among students. The conclusion is that the greater the addiction to video games, the higher the levels of violence.

Keywords: addiction, dependence, videogame, school violence

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente la mayor parte de las personas han empleado al menos un videojuego como entretenimiento en sus horas libres, ya sea en un celular, o alguna consola o computadora. Sin embargo, debido al contexto actual que es provocado por la pandemia, el tiempo que se tenía disponible aumentó. Es por ello que el Ministerio de Salud (MINSA) resalta el aumento de la digitalización en los adolescentes del Perú, debido principalmente a las necesidades educativas o por diversión; esto puede afectar otros aspectos de la vida de la persona, puesto que los niños y adolescentes pasan varias horas frente a una PC, tableta o teléfono móvil, cambiando su modo de distracción y recreación por la Internet y aparatos tecnológicos (Ministerio de Salud, 2021).

Según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENPRES) entre los años 2016 y 2019, la población nacional que adquiere videojuegos aumentó de 11% a 14% y en el 2019 un estimado de 4.4 millones de personas mostró interés en los videojuegos. Dicha encuesta también refiere que, a nivel de género, un 20% de los hombres realiza descargas de videojuegos a través de la internet, mientras que solo un 9% de las mujeres realiza estas descargas. Con respecto a las edades, existe una alta atracción a los videojuegos entre los jóvenes de 14 a 29 años (33.8%), seguido por personas de entre 30 a 44 años (10.3%). Con respecto al nivel educativo, se observa una predominancia en el consumo de videojuegos por parte de varones con educación superior, de entre 14 y 29 años (ANDINA, 2020).

Por otro lado, la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV), manifestó que, a pesar del aumento en el uso de videojuegos por parte de la población, esto no significa que exista un incremento en la adicción a estos, alegando que “no hay investigaciones que muestren tal subida en casos de la adicción a los videojuegos, de tal manera que se estaría presumiendo acerca de la presencia de este trastorno mental” (El Comercio, 2021).

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) entre las características principales de la adicción a los videojuegos, que fue reconocida como trastorno en la Asamblea Mundial de la Salud en mayo de 2019, se distinguen principalmente la falta de control sobre el juego, aumento de prioridad con respecto a otras actividades y la intensificación del juego a pesar de las consecuencias negativas que esto provoque, resultando en el deterioro de relaciones sociales, familiares, educativas, laborales y personales (Infosalus, 2022).

Con respecto a la violencia escolar, las consecuencias que genera son bastante graves para los menores de edad y toda aquella persona que la sufra. En base a ello, la ONG internacional Bullying Sin Fronteras (2018) publicó que México es el país con el nivel más alto de violencia escolar a nivel latinoamericano, puesto que, 28 de sus 40 millones de estudiantes sufren de acoso en las escuelas.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2020) manifestó que el vínculo con la institución educativa se ve debilitado debido a la violencia escolar y afecta el ya muy complicado acceso a la educación, de esta manera, aquellos menores que la padecen son vulnerables a mostrar rechazo hacia otras personas y mayormente no tienen el deseo de continuar con sus estudios posteriores. Además, estos estudiantes acaban teniendo un rendimiento bajo en comparación con los demás, lo cual resulta en el desgaste de su salud mental y el normal desenvolvimiento infantil.

La violencia se está manifestando cada vez más en la sociedad peruana, lo cual se ve reflejado en los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales (ENARES) publicado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) en la cual encontraron que un 68.5 % de los individuos censados que tenían edades entre los 12 y 17 años, habían padecido de violencia a nivel físico o psicológico en sus escuelas por lo menos una vez en su vida, el 41.0% de este grupo etario padeció sólo violencia psicológica, el 24.6% fue víctima de violencia física y psicológica, mientras que el 2.9% exclusivamente violencia física. Y como dato adicional, a fines del año

2019, el 44.7% de estudiantes de edades de 12 a 17 sufrieron de violencia física y psicológica en el ambiente educativo (INEI, 2019).

En la I.E. donde se realizó la investigación, se brindan charlas a sus estudiantes en horarios de tutoría con el fin de mejorar sus habilidades sociales, atendiendo oportunamente casos o situaciones relacionadas con abusos en el uso de videojuegos o conductas violentas. Actualmente esta institución no cuenta con investigaciones recientes referente a la violencia escolar y a la adicción a los videojuegos.

Con respecto a lo expuesto anteriormente, se formuló la pregunta: ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en estudiantes de 1ro a 5to de secundaria de una I.E., 2022?

A su vez, se plantearon las preguntas específicas: 1. ¿Existe relación entre la dimensión focalización y la violencia escolar?, 2. ¿Existe relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y la violencia escolar?, 3. ¿Existe relación entre la dimensión tolerancia y la violencia escolar?, 4. ¿Existe relación entre la dimensión síntomas de abstinencia y la violencia escolar?, 5. ¿Existe relación entre la dimensión conflicto y la violencia escolar?, 6. ¿Existe relación entre la dimensión recaída y la violencia escolar?, 7. ¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos?, 8. ¿Cuál es el nivel de violencia escolar?

Como justificación teórica, en esta investigación se pretende obtener datos más actuales con respecto a la adicción a los videojuegos y las conductas violentas dentro del ámbito escolar, con el fin que esta información sea empleada en investigaciones a futuro. En la justificación práctica, se busca visibilizar más la problemática actual de la violencia escolar y la adicción a los videojuegos para identificar la relación que tienen actualmente ambas variables de estudio. Finalmente, como justificación metodológica, se han empleado pruebas válidas y confiables para ser aplicadas en la población peruana, puntualizando que entre las dimensiones del cuestionario CUVE^3-ESO se encuentra el uso de las herramientas de la Tecnologías de Información y Comunicación, cuyo uso aumentó debido a las restricciones generadas por la

pandemia, este cuestionario nos permite obtener resultados más acordes a la situación actual.

El objetivo principal de esta investigación fue comprobar la relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes que cursan del 1ro al 5to grado del nivel secundaria de una I.E. Por otro lado, como objetivos específicos se propusieron: 1. determinar la relación entre la dimensión focalización y la violencia escolar, 2. determinar la relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y la violencia escolar, 3. determinar la relación entre la dimensión tolerancia y la violencia escolar, 4. determinar la relación entre la dimensión síntomas de abstinencia y la violencia escolar, 5. determinar la relación entre la dimensión conflicto y la violencia escolar, 6. determinar la relación entre la dimensión recaída y la violencia escolar, 7 identificar el nivel de adicción a los videojuegos, 8. identificar el nivel de violencia escolar.

En esta investigación se estableció la hipótesis general: Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes de 1ero a 5to grado de secundaria de una Institución Educativa.

Finalmente, como hipótesis específicas: 1. Existe relación entre la dimensión focalización y la violencia escolar. 2. Existe relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y la violencia escolar. 3. Existe relación entre la dimensión tolerancia y la violencia escolar. 4. Existe relación entre la dimensión síntomas de abstinencia y la violencia escolar. 5. Existe relación entre la dimensión conflicto y la violencia escolar. 6. Existe relación entre la dimensión recaída y la violencia escolar.

II. MARCO TEÓRICO

En el panorama internacional, el estudio realizado en Brasil por Gonçalves de Medeiros, et al. (2020) tuvo como finalidad encontrar si existe relación entre el comportamiento disposicional y el comportamiento antisocial correlacionado con la práctica de videojuegos violentos en estudiantes del nivel secundaria. Su metodología fue correlacional y su muestra fue de 249 estudiantes, entre los 13 y los 20 años de edad, emplearon las escalas Big Five Inventory, Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, Cuestionario de Conductas Antisociales y Criminales, y una Escala de juegos de vídeo Violentos creada para su estudio. Como resultados encontraron correlación positiva con respecto a la exposición a juegos violentos y la agresión física $r=.23$; $p<.01$ y correlación débil entre la violencia en los videojuegos y las conductas antisociales $r=.14$; $p<.03$, y concluyen que los videojuegos violentos están relacionados con el comportamiento violento.

Shao y Wang (2019) investigaron en China, la relación con respecto a los juegos de vídeo violentos y la agresividad entre adolescentes, de tipo correlacional y su muestra fue de 648 estudiantes, 339 varones y 309 mujeres entre los de 12 a 19 años. Emplearon el Cuestionario de Video Juegos (VGQ), Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, la Escala de Clima Familiar (FES) y la Escala de Creencias Normativas sobre la Agresión (NOBAGS). Encontraron como resultados que, en los individuos con dificultades en su entorno familiar, la exposición a videojuegos violentos podría predecir significativamente las creencias normativas sobre la agresión $b=.34$, $SE=.09$, $p<.001$. Concluyendo que la exposición a juegos violentos en individuos con mala relación en su entorno familiar está relacionada de manera positiva con la agresividad de los adolescentes.

La investigación realizada por Valle et al. (2019), en México, tuvo como propósito reconocer cómo predomina la violencia con respecto a estudiantes y maestros. Fue una investigación descriptica, transversal y analítica, participaron 102 escolares de primer a tercer grado, 47 varones y 55 damas, de 12 a 15 años de edad, aplicaron el cuestionario de Violencia Escolar -Revisado- (CUVE-R). Encontraron en sus resultados que predominaba la violencia de los estudiantes a los docentes en un

41.9%, violencia de profesores a los estudiantes del 39.8%, las conductas de violencia más frecuente fueron la disrupción en el aula con un 48.46 %, seguido por la violencia verbal con 32.85%. Concluyendo que las malas relaciones que se presentan pueden manifestarse en forma de violencia.

En Estados Unidos, Zu Wei Zhai, et al. (2019) investigaron la relación entre las medidas de juego problemático grave, su duración y las medidas de experiencias relacionadas con la violencia y su relación con la impulsividad. Fue una investigación de tipo longitudinal, su muestra contó con 3896 alumnos de edades entre los 14 y 18 años de secundaria, utilizaron una encuesta de 154 preguntas que medían datos demográficos, salud y funcionamiento, violencia (agresiones físicas), uso de videojuegos y conductas de riesgo. En sus resultados encontraron que todos los adolescentes en riesgo de presentar juego problemático tenían más probabilidades de portar armas, sentirse inseguros y de ser amenazados/heridos con un arma, al encontrarse $p<.001$ en todas sus correlaciones. Concluyendo que los adolescentes en riesgo de presentar juego problemático son más propensos a portar armas, involucrarse en peleas y sentirse inseguros.

En Ecuador, Andrade y Moscoso (2018) tuvieron como objetivo de investigación encontrar la predominancia de la adicción a los juegos de vídeo en los alumnos de una Institución Educativa y los factores relacionados. Su estudio fue de tipo transversal y observacional, contando con una muestra de 246 estudiantes y empleando una entrevista autoaplicada, encontrando que la adicción a los videojuegos se encontró en el 31.1% de su muestra, de ellos el 72.4% eran varones, y concluyen que los principales elementos que se asocian a la adicción a los juegos de vídeo son ser del sexo masculino, encontrarse en educación básica y jugar más de 3 horas al día.

Con respecto al plano nacional, la investigación realizada por Depaz (2020) en Huaral tuvo como fin comprobar la relación asociada al empleo de las redes sociales y la violencia escolar en adolescentes. De tipo correlacional y su muestra fue de 112 estudiantes de 14 y 17 años de edad, utilizó el Cuestionario de Violencia Escolar CUVE3-ESO y el Cuestionario de Adicción a las Redes Sociales (ARS). Como

resultados de su trabajo, del total de participantes, el 50.0% presenta un grado medio de violencia escolar, el 38.4% tiene un nivel medio de uso de redes sociales y hay una correlación positiva de mediana intensidad entre ambas variables rho=.226 y p<0.05. Llegando a la conclusión que existe relación significativa y directa entre las dos variables.

La investigación realizada por Nonalaya y Solis (2020), en Huaraz, buscaron la relación entre la adicción a los juegos de vídeo y la agresividad, fue un trabajo de investigación básica, su muestra constó de 300 alumnos de 11 a 18 años, aplicaron el Cuestionario HAMM-1st y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry, encontrando que hay correlación alta y directa, de rho=0.72 y p<.001, entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Y concluyen que, a mayor adicción a los videojuegos, existirá más agresividad.

Silva (2020) realizó una investigación de tipo descriptiva, en Lima, cuya finalidad fue el establecer los grados de violencia escolar en estudiantes de 4to de secundaria de una I.E. Su investigación fue de tipo básica, con una muestra de 176 estudiantes y empleó la Escala de Violencia Escolar. Encontrando que un 64% de los evaluados se sitúan en un nivel intermedio de violencia escolar. Concluyendo que los adolescentes que presentan mayores índices de violencia son aquellos en la edad de 16 años y de sexo masculino.

El trabajo de investigación realizado por Vidal (2020), en Carmen de la Legua-Callao, tuvo como finalidad encontrar la relación de la dependencia a los juegos de vídeo y la agresividad en adolescentes estudiantes. El estudio fue de tipo correlacional y tuvo como muestra a 215 estudiantes de 14 y 18 años de edad, empleó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Este autor halló que ambas variables se encuentran correlacionadas de manera directa y positiva rho=.295; p<.05, y concluye que existe correlación entre las dos variables y sus respectivos componentes.

Condor (2019) tuvo como objetivo de investigación encontrar si existía correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad entre estudiantes adolescentes de 3ero al 5to grado de secundaria de dos I.E. del distrito de Comas, con una muestra de 300 estudiantes y empleando el “Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)” y el “Cuestionario de Agresión de Buss y Perry”. Encontró una relación débil con respecto a la dependencia a los juegos de vídeo y la agresividad rho=.261; p<.05, a su vez, también halló que la dependencia a los videojuegos se encuentra en un 57.8% de varones y 42.2% de mujeres de esta institución educativa. Concluyendo que, a más dependencia a los videojuegos, existirá mayor respuesta agresiva.

En la investigación que fue realizada por Artezano (2018), en Huancayo, tuvo el objetivo de determinar los niveles de adicción a los juegos de vídeo en los estudiantes de una institución educativa. Su investigación fue descriptiva y tuvo una muestra de 340 estudiantes del primero al quinto grado. Como instrumento, se utilizó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Y en sus resultados logró obtener que el 45% de su muestra presentaba adicción a los videojuegos. Concluyendo que la adicción a los videojuegos está presente principalmente en los varones de entre 12 a 13 años que se encuentran en el primer grado.

Rodríguez (2018) en Arequipa, se trazó como objetivo comprobar el grado de violencia escolar entre los alumnos de 3ero a 5to grado de secundaria de una I.E fue una investigación descriptiva, su muestra contó con 58 estudiantes y empleó el Cuestionario de Violencia Escolar CUVE3-ESO. Se encontró que el 62% de su muestra tiene alto grado de violencia escolar. Concluyendo que existe alta tendencia a la violencia escolar entre los alumnos que cursan del tercero a quinto de secundaria.

Para Zyda (2005) un juego de vídeo es una prueba mental y que puede ser llevada a cabo mediante el uso de un computador, utilizando reglas ya definidas por el mismo juego, que tienen por objetivo la diversión y entretenimiento del individuo. Y finalmente, para Juul (2005) es un juego que utiliza una computadora, teléfono móvil o una consola de videojuego.

Aquellas personas que se dedican a jugar videojuegos, ya sea con fines de entretenimiento o para obtener ganancias monetarias, son llamadas gamer, también participan en torneos con el fin de obtener recompensas o dinero (Universidad Internacional de Valencia, 2018).

Es necesario tener en cuenta las diferencias entre uso, abuso y dependencia a los videojuegos. La Asociación Alavesa de jugadores en rehabilitación, identifica al uso de videojuegos como la conducta que no se realiza de forma continua, donde el usuario tiene la capacidad de controlar e interrumpir esta actividad en el momento que esta desee o cuando se le solicite, sin que esto le genere problemas o disgustos. El abuso se da al momento que la conducta es desadaptativa; la persona invierte una gran parte de su tiempo disponible a jugar y es muy que probable que abandone otras actividades que antes eran de su agrado para dedicarse exclusivamente a ésta sin interrupciones. Por último, la dependencia ocurre cuando la conducta es reiterativa y el jugador suple sus necesidades emocionales, afectivas, metas, superación, distracción, etc.., con el uso de los videojuegos (Asociación alavesa de jugadores en rehabilitación, s.f.).

La adicción, según la Asociación Americana de Medicina de la Adicción (ASAM), es una enfermedad cerebral crónica y recurrente que tiene como característica la búsqueda patológica de la recompensa o alivio a través del uso de una sustancia o actividad. Esto incluye la incapacidad de controlar dicha conducta, dificultades para la abstinencia durante tiempos prolongados o de forma permanente, absoluta necesidad de consumo, disminución del reconocimiento de los problemas que son causados por la propia conducta y deterioro en relaciones interpersonales, así como una respuesta emocional disfuncional (Asociación Americana de Medicina de la Adicción, 2011).

La OMS decidió introducir a la adicción a los juegos de vídeo como un trastorno mental en el 2018 denominándola “Trastorno de juego” y tiene como características principales: el uso desmedido de juegos en internet o consolas y dejar de lado actividades sociales, laborales o personales. Con respecto al diagnóstico, estas conductas deben manifestarse de manera constante por 12 meses, pero este tiempo puede reducirse en el caso de ser síntomas severos (DW Noticias, 2022).

El Instituto de Psicoterapias Avanzadas de Zaragoza en Madrid-España, indica que los videojuegos llegan a ser adictivos debido a que están diseñados para eso, ya la dificultad con la que se presentan es lo suficientemente difícil como para volver a intentarlo luego, pero no tanto como para dejarlo de lado. A su vez identifican la adicción a los juegos de un jugador, basados en superar la puntuación obtenida por el propio jugador; y la adicción a los juegos multijugador, que son jugados con otras personas y básicamente no tienen final (Instituto de Psicoterapias Avanzadas de Zaragoza en Madrid-España, s.f.).

Según Carrasco et al. (2006), el termino de violencia es utilizado para describir a aquellas conductas agresivas que no se encuentran dentro del comportamiento promedio de las personas, se caracteriza por el uso de la fuerza, intensidad, crueldad, falta de justificación que va contra el derecho de la persona, tanto de manera física, psicológica o moral.

Olweus (1983) brinda su definición violencia escolar como la persecución tanto física y/o psicológica/verbal que es realizada de un estudiante a otro, el cual ataca de manera reiterativa a la persona.

Con respecto a la clasificación de los tipos de violencia, Cáceres, Alonso y Garrote (2008), Badano y López (2006) y Rodríguez (2004), propusieron los siguientes tipos:

Violencia verbal: se presenta mediante gritos, sarcasmo en los comentarios y ridiculizaciones, desprecio, ofensas, amenazas, humillaciones y apodos. El menosprecio en espacios públicos también es frecuente y burlas de forma constante a algún defecto físico de la víctima. En la actualidad los teléfonos móviles también se están convirtiendo en una vía importante para estos maltratos.

Violencia física: se presenta mediante empujones, patadas, puñetes, ataques con objetos.

Violencia sexual: dirigido a los tocamientos en el cuerpo de la víctima sin su aprobación, gestos obscenos y peticiones de favores sexuales.

Violencia social: se manifiesta aislando deliberadamente a la persona con respecto al grupo de compañeros.

Violencia psicológica: es toda acción que tiene como finalidad disminuir la autoestima de la persona y fomentar su sensación de temor e inseguridad, entre ellas se encuentra el chantaje, la extorsión y crear de falsas esperanzas en la víctima.

Por su parte, el Instituto Interamericano del Niño, la Niña y el Adolescente (s.f.) identifica a la violencia escolar como la violencia que es llevada a cabo dentro del contexto de las instituciones educativas, esta puede venir de cualquier miembro que conforma la comunidad escolar, sean compañeros de clase, docentes, padres de familia o personal administrativo.

Según Maldonado (2014) se identifican los siguientes factores y contextos con respecto a la predisposición de la violencia escolar:

Factores individuales: en este factor se presentan estudiantes que muestran altos grados de impulsividad, bajos niveles de autocontrol, poca tolerancia a la frustración, niveles altos de deficiencias cognitivas al momento de interpretar situaciones sociales y consideran directamente como hostiles las situaciones ambiguas.

Contexto familiar: se identifica que aquellos estudiantes con conductas violentas en el entorno escolar tienen padres que son autoritarios, con baja autoestima, que emplean la violencia como método de castigo, falta de reglas en el hogar, sobreprotección parental, y la ausencia de afecto entre los padres en el plano familiar.

Contexto escolar: se da principalmente durante el constante contacto entre los estudiantes en la escuela, puesto que es aquí donde se desarrollan los roles de dominación/sumisión, también se encuentra asociado al bajo rendimiento escolar y relaciones negativos entre estudiantes.

Contexto social: se tiene en cuenta el nivel de colaboración e integración que tiene el adolescente con la sociedad, esto tiene un rol crucial al momento de la

formación e incorporación de las reglas que son socialmente aceptadas. Se debe tener en cuenta la supervisión parental para evitar problemas de comportamiento violentos.

Las teorías que se encuentran relacionadas con este tema, son principalmente las teorías del aprendizaje, entre ellas se encuentra la “teoría del condicionamiento operante” de Skinner. Esta teoría indica que toda conducta es adquirida y mantenida en base al tipo de refuerzo que se les dé, debido a esto, si las conductas agresivas son premiadas, estas aumentarán su frecuencia, debido a la asociación con el refuerzo que se les brinda (Universidad Internacional de la Rioja, 2021).

En la “teoría del aprendizaje social” que fue formulada por Rotter en 1966, se sostiene que el desarrollo de los diversos comportamientos en las personas va a depender de sus experiencias previas y de las consecuencias que estas van a tener su comportamiento y el valor de esas consecuencias para ellos mismos. Esta teoría incluye la capacidad de un individuo para desarrollar un comportamiento, sus expectativas de refuerzo, el valor que le dan a ese tipo de refuerzo y su estado psicológico.

La “teoría del aprendizaje observacional” de Bandura, propone que las conductas de carácter agresivo en las personas son la consecuencia de un transcurso de aprendizaje que ha sido imitado y no solo del refuerzo o del castigo ante las propias conductas, puesto que al ver que el modelo que viene siendo imitado obtiene refuerzos positivos o no es castigado (Bandura, 1987).

Por último, la “teoría de la frustración-agresión” que fue postulada por Dollard et al. (1939) fundamenta que una persona puede tener comportamientos agresivos cuando se encuentra en una situación donde es muy probable que puedan darse fracasos y ante la existencia de algún problema y/o bloqueo en alguno de sus objetivos, lo cual es definido como “agresión instrumental”.

III. METODOLOGÍA

3.1. **Tipo y diseño de Investigación**

- **Tipo de investigación**: básica, ya que está destinada exclusivamente a la búsqueda de conocimiento, sin manipular las variables (Baena, 2014).
- **Diseño de investigación**: No experimental, transversal y descriptivo-correlacional, puesto a que se enfoca en comprender cada propiedad que poseen las variables de estudio, con el fin de medirlas y conocer su comportamiento Cordero (2019).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual:

Según Lemmens, Valkenburg, & Peter (2011), es la poca o nula capacidad para controlar las costumbres de jugar de forma excesiva, sin tener en cuenta los problemas de carácter social o emocional que puedan surgir.

Definición operacional:

Para su medición, se empleó el cuestionario HAMM-1st, que cuenta con 6 dimensiones, las cuales son:

1) Focalización: 6 ítems (1, 7, 13, 19, 25, 31.).

2) Modificación del estado de ánimo: 6 ítems (2, 8, 14, 22, 26, 32).

3) Tolerancia: 6 ítems (3, 9, 15, 21, 27, 33).

4) Síntomas de abstinencia: 6 ítems (4, 10, 16, 22, 28, 34).

5) Conflictos: 6 ítems (5, 11, 17, 23, 29, 35).

6) Recaída: 6 ítems (6, 12, 18, 24, 30, 36).

Escala de medición:

Las preguntas de este cuestionario son de tipo Ordinal-Likert, es decir, la persona evaluada puede elegir entre cinco diferentes alternativas y se califica de la siguiente forma: nunca (0), raras veces (1), a veces (2), con frecuencia (3) y siempre (4).

Variable 2: Violencia escolar

Definición conceptual:

Álvarez-García, Álvarez, Núñez, González-Pienda, González-Castro, y Rodríguez, (2008) definen a la violencia como la conducta o falta intencionada realizada con el fin de dañar o perjudicar a otra persona.

Definición operacional:

Se empleó el Cuestionario CUVE^3-ESO de Violencia escolar, para su medición, cuenta con 8 dimensiones, las cuales son:

1) Violencia física: 5 ítems (8, 9, 10, 11, 12).

2) Violencia física indirecta: 5 ítems (13, 14, 15, 16, 17).

3) Violencia verbal: 4 ítems (1, 2, 3, 4).

4) Exclusión social: 4 ítems (18, 19, 20, 21).

5) Disrupción en el aula: 3 ítems (32, 33, 34).

6) Violencia a través de las tecnologías de la información y la comunicación: 10 ítems (22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31).

7) Violencia del profesorado hacia el estudiante: 10 ítems (35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44).

8) Violencia verbal de los estudiantes contra el profesorado, cuyos ítems son: 3 ítems (5, 6, 7).

Escala de medición:

Está compuesto por 44 ítems, de tipo Ordinal-Likert, la persona que es evaluada puede escoger entre cinco diferentes opciones y las puntuaciones para este cuestionario son: nunca (1), pocas veces (2), algunas veces (3), muchas veces (4) y siempre (5).

3.3. Población, muestra y muestreo.

Población

Para Balestrini (2002), la población es un grupo infinito o finito que tiene particularidades similares, a las variables que se encuentra en estudio. La población de la I.E. es de 137 estudiantes.

Muestra

Hernández y Mendoza (2018) la definen como la porción de la población que permitirá la recolección de información. La muestra estuvo constituida por 124 alumnos de primero a quinto grado de secundaria. 53 hombres y 71 mujeres, con respecto al grado, 26 participantes fueron de 1ero de secundaria, 6 pertenecieron a 2do de secundaria, 21 a 3ero de secundaria, 28 a 4to de secundaria y 43 a 5to de secundaria.

Criterios de inclusión:

- Estudiantes que se encontraron matriculados y desearon participar.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no quisieron formar parte del estudio.

- Estudiantes que no hayan respondido todos los ítems de los cuestionarios.

Muestreo

La muestra fue no probabilística-intencionada debido a que la investigación fue elegida de manera intencional. Arias (2006) menciona que, en este tipo de muestreo, el investigador recoge los elementos en base a criterios o juicios preestablecidos. Una vez aplicados los criterios de inclusión y exclusión, la muestra se conformó por 124 estudiantes del nivel secundaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Como técnica de recogida de información se empleó el cuestionario, el cual es definido como un grupo de preguntas debidamente relacionadas a las variables que serán investigadas posteriormente (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Con respecto a los instrumentos empleados para la variable adicción a los videojuegos, esta fue medida con el Cuestionario de Adicción a los Videojuegos HAMM-1st de Mendoza (2013) y para la variable violencia escolar se utilizó el Cuestionario de Violencia Escolar CUVE³-ESO de Álvarez, Núñez y Dobarro (2013).

Cuestionario HAMM 1st de Adicción a los Videojuegos

Con respecto al Cuestionario de adicción a los videojuegos HAMM-1st, este fue diseñado en Perú, por lo que cuenta con baremos nacionales. La prueba cuenta con una V. de Aiken de .95, su Análisis Factorial y KMO es de .971.

FICHA TECNICA ESCALA HAMM-1ST de Adición a los Videojuegos

País de origen : Perú.

Administración : Individual y/o grupal.

Tiempo de aplicación : 25 minutos.

Número de Ítems : 36.

Año de Publicación : 2013.

Aplicación : Estudiantes adolescentes entre 11 a 17 años.

Validez de Contenido : V de Aiken (0.95).

Validez de Constructo : Análisis Factorial y KMO (.971).

Confiabilidad : focalización (.773), modificación del estado de ánimo (.801), tolerancia (.856), síntomas de abstinencia (.823), conflicto (.799), recaída (.800).

Cuestionario CUVE³-ESO de Violencia Escolar

Con respecto al Test de violencia escolar CUVE³-ESO, al tratarse de un test que fue desarrollado en otro país, España, su validez fue obtenida mediante la investigación realizada por Muñoz, Azabache y Quiroz (2018). En la cual, su prueba de validez confirmó que tanto contenido del cuestionario como su estructura cuentan con una validez y fiabilidad apropiadas para ser empleada en estudiantes peruanos, lo que permite que sea una herramienta útil para su aplicación. V de Aiken (0.95) Muñoz, et al. (2018).

Con respecto a su confiabilidad, luego de aplicar el índice de Omega (ω) corregido, obtuvieron una puntuación de .90. Muñoz et al. (2018)

Confiabilidad por dimensiones de la adaptación de Muñoz et at. (2018): Dimensión 1 (.92), dimensión 2 (.89), Dimensión 3 (.82), Dimensión 4 (.76), Dimensión 5 (.86), Dimensión 6 (.77), Dimensión 7 (.78), Dimensión 8 (.76).

FICHA TECNICA CUSTIONARIO CUVE³-ESO de violencia escolar

País de origen	:	España.
Administración	:	Individual y/o grupal.
Tiempo de aplicación	:	15 a 20 min.
Número de Ítems	:	44.
Año de Publicación	:	2013.
Aplicación	:	Estudiantes adolescentes entre 12 a 19 años.
Confiabilidad original	:	Alfa de Cronbach de 0.94.
Validez de Constructo original	:	Análisis Factorial y KMO (.955).

3.5. Procedimientos

Se comenzó con la petición de los permisos correspondientes de la I.E., para poder proceder con la aplicación de los cuestionarios vía Google Forms. Una vez terminada la recolección de datos, los cuestionarios fueron calificados de acuerdo a los baremos establecidos, se analizó los datos resultantes y se hizo la interpretación correspondiente.

3.6. Métodos de análisis de datos

Ya terminada la base de datos en Excel, se trabajó con el SPSS V.26 con el fin procesar la información y elaborar las tablas correspondientes. Se empleó la prueba de Shapiro-Wilk para confirmar el modelo de distribución de la muestra. Flores, Muñoz y Sánchez (2019) manifiestan que esta prueba es la más potente para determinar la normalidad y funciona adecuadamente en muestras que sean mayores a 30. Una vez obtenida esta información, se realizaron los estadísticos no paramétricos, ya que se encontró que la distribución fue no normal.

3.7. Aspectos éticos

Para esta investigación se consideró el código de Nuremberg, ya que contempla que el consentimiento voluntario y el derecho a retirarse de todos los individuos que participen en investigaciones científicas es esencial, a su vez, la realización de esta investigación debe darse en favor de la sociedad, buscando la integridad de los participantes (Declós, 2018).

Se siguió lo dictado por el código de ética del Colegio de Psicólogos del Perú (2017), que menciona lo importante del respeto por la dignidad humana, por lo cual, frente cualquier evaluación, se debe solicitar la autorización del tutor del menor de edad, ya que se trabajará con información personal sensible, por lo que el cuidado y responsabilidad con esta información es imprescindible.

A su vez, esta investigación fue regida por los códigos de ética de la American Psychological Association (APA, 2010) debido a que se citó adecuadamente cada contenido de este trabajo con su respectivo autor y/o colaborador, protegiendo de esta forma los derechos de los autores.

Para finalizar, se le dejó en claro tanto a los participantes como a las autoridades del centro educativo que esta investigación solo tiene fines académicos y no perjudica a los participantes de esta investigación.

IV. RESULTADOS

Tabla 1.

Prueba de normalidad.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	.946	124	.000
Violencia Escolar	.751	124	.000
Violencia Verbal entre el alumnado	.919	124	.000
Violencia Verbal del alumnado hacia el profesorado	.674	124	.000
Violencia física directa y amenazas entre estudiantes	.641	124	.000
Violencia física indirecta por parte del alumnado	.445	124	.000
Exclusión social	.658	124	.000
Violencia a través de las TIC	.638	124	.000
Disrupción en el aula	.891	124	.000
Violencia del profesorado hacia el alumnado	.733	124	.000
Focalización	.936	124	.000
Modificación del estado de ánimo	.961	124	.001
Tolerancia	.923	124	.000
Abstinencia	.773	124	.000
Conflicto	.879	124	.000
Recaída	.885	124	.000

En la tabla 1 se aprecia que $p<.05$, por lo que se tuvo la evidencia suficiente para indicar que la distribución de las variables se adecua a una distribución no normal.

Tabla 2.

Prueba de correlación de Spearman de las variables adicción a los videojuegos y violencia escolar.

		Violencia Escolar
Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	.334
	Sig. (bilateral)	.000

La tabla 2 muestra que existe una significancia p<.01, por lo que sí existe correlación directa entre las variables de estudio adicción a los videojuegos y violencia escolar. A su vez, se muestra un valor de rho=.334, que, según Hernández y Fernández (1998), refieren que se da una correlación positiva de intensidad media entre las variables.

Tabla 3.

Prueba de correlación de Spearman de la dimensión focalización la variable violencia escolar.

		Violencia Escolar
Focalización	Coeficiente de correlación	.284
	Sig. (bilateral)	.001

La tabla 3 muestra p<.01 por lo que existe correlación directa entre la focalización y la violencia escolar, y se encontró un valor de rho=.284, indicando una correlación positiva de intensidad media, según Hernández y Fernández (1998).

Tabla 4.

Prueba de correlación de Spearman de la dimensión modificación del estado de ánimo y la variable violencia escolar.

		Violencia Escolar
Modificación del estado de animo	Coeficiente de correlación	.243
	Sig. (bilateral)	.006

En la tabla 4 se aprecia que p>.05 indicando que no existe correlación entre la modificación del estado de ánimo y la violencia escolar.

Tabla 5.

Prueba de correlación de Spearman de la dimensión tolerancia y la variable violencia escolar.

		Violencia Escolar
Tolerancia	Coeficiente de correlación	.345
	Sig. (bilateral)	.000

En la tabla 5 se muestra una significancia p<.01 por lo cual existe sí correlación directa entre la tolerancia y la violencia escolar. Y al obtenerse una rho=.345 esta es positiva de intensidad media, según Hernández y Fernández (1998).

Tabla 6.

Prueba de correlación de Spearman la dimensión abstinencia y la variable violencia escolar.

		Violencia Escolar
Abstinencia	Coeficiente de correlación	.306
	Sig. (bilateral)	.001

Se aprecia, en la tabla 6, que P<.05 lo que indica la existencia de correlación directa entre la abstinencia y la violencia escolar, al tener una rho=.306 esta es positiva de media intensidad según Hernández y Fernández (1998).

Tabla 7.

Prueba de correlación de Spearman de la dimensión conflicto y la variable violencia escolar.

		Violencia Escolar
Conflicto	Coeficiente de correlación	.370
	Sig. (bilateral)	.000

En la tabla 7 se encontró P<.05 como nivel de significancia, por lo existe correlación positiva entre el conflicto y la violencia escolar, también se muestra una rho=.370 por lo que es positiva y media en base a Hernández y Fernández (1998).

Tabla 8.

Prueba de correlación de Spearman de la dimensión recaída y la variable violencia escolar.

		Violencia Escolar
Recaída	Coeficiente de correlación	.253
	Sig. (bilateral)	.005

En la tabla 8 se puede apreciar que P<.05 por lo que existe correlación positiva entre la recaída y la variable violencia escolar, encontrándose que si existe correlación ya que al encontrarse rho=.243 esta es directa y media según Hernández y Fernández (1998).

Tabla 9.

Nivel de adicción a los videojuegos.

Nivel de adicción a los videojuegos	Frecuencia	%
Bajo	88	71.0
Medio	27	21.9
Alto	9	7.3

En la tabla 9 se aprecia que existe un nivel de adicción a los videojuegos bajo, siendo un 71%, en el nivel medio se encuentra un 21.8% y en el nivel alto se encuentra el 7.3%.

Tabla 10.

Nivel de violencia escolar.

Nivel de Violencia Escolar	Frecuencia	%
Bajo	113	88.7
Medio	10	8.1
Alto	1	.8

Con respecto a la tabla 10, se muestra que el nivel de violencia escolar que predomina es bajo, con un porcentaje de 88.7%, en el nivel medio se encontró un porcentaje de 8.1%, y en el nivel alto un porcentaje de 0.8%.

V. DISCUSIÓN

Esta investigación obtuvo niveles altos de confiabilidad en el Cuestionario HAMM-1st de Adicción a los videojuegos (Alfa de Cronbach .941) y altos niveles de confiabilidad en el Cuestionario Cuve³-ESO de Violencia Escolar (Alfa de Cronbach .975) por lo que su aplicación fue adecuada.

Con respecto al objetivo general, se demostró la existencia de vínculo entre la adicción a los videojuegos y violencia escolar. Se empleó la prueba de rho de Spearman donde brindó los resultados de rho=.334; p<.000 indicando que existe correlación positiva media, aceptándose de esta forma la hipótesis formulada. De este modo se obtiene un resultado similar al encontrado por Condor (2019), en Lima, y Vidal (2020), en el Callao, donde ambos concluyen que existe correlación entre la agresividad en estudiantes y la adicción a los videojuegos a nivel medio. La ASAM (2011) menciona que la adicción tiene como una de sus características el deterioro de las relaciones interpersonales y respuestas emocionales disfuncionales, las cuales pueden manifestarse en conductas disruptivas con sus compañeros de clase, actitudes agresivas tanto verbales como físicas con los compañeros de clase están pueden darse dentro o fuera del aula. Esto explicaría los niveles de agresividad encontrados al abusar en el empleo de juegos de vídeo.

Con respecto al primer objetivo específico, al encontrarse rho=.284; p<.001 se puede confirmar que existe concordancia entre la focalización y la violencia escolar. Vidal 2020), en el Callao, halló correlación entre la dificultad en el control del uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes, la focalización son los conflictos que devienen del uso prolongado de los videojuegos, las cuales generan conflictos a nivel académico y social o a nivel intrapsíquico (Griffiths, 2005). Cuando la OMS (2018) introdujo la adicción a los videojuegos como un trastorno, estableció entre sus características el uso desmedido de los videojuegos y que estos acarreaban problemas en las actividades sociales, laborales, académicas o personales del jugador. Esto concuerda con los hallazgos de correlación entre la dificultad en el control y la agresividad realizada por Vidal (2020), donde obtuvo p<.000; rho=.270.

Como segundo objetivo, no se encontró relación entre la modificación del estado de ánimo y la violencia escolar, dado que los resultados del coeficiente de Spearman fueron rho=.243; p>.05. va acorde por lo encontrado en la investigación de Vidal (2020), en el Callao, quien encontró la existencia de problemas generados por los videojuegos con respecto a las conductas agresivas al encontrar p<.001; rho=.232. Esto concuerda con lo postulado por Griffiths (2005), ya que indica que la modificación de conducta hace referencia a todas aquellas experiencias subjetivas del jugador con las cuales se explica el motivo de su atracción a los juegos de vídeo, se presentan como sentimientos desestresantes o también como método de escape ante situaciones adversas. Se podría decir que la persona se relaja al encontrarse jugando videojuegos, pero esto puede generar dependencia.

Los resultados obtenidos de la relación entre la tolerancia y la violencia escolar fueron de rho=.284.; p<.001 indican que existe correlación positiva de intensidad media. La tolerancia está entendida por Griffiths (2005) como el proceso en el cual la persona requiere de más tiempo de juego para poder obtener las mismas sensaciones o estímulos positivos para poder disfrutarlo de la misma forma que lo hacía con anterioridad. Condor (2019), Lima, encontró correlación entre la tolerancia y la hostilidad. Esto podría explicar que, al verse recortadas las horas de juego, la persona se encuentre irritable con los demás a su alrededor, mostrando conductas hostiles con las personas a su alrededor debido al estrés que le genera no poder jugar.

Al correlacionar la dimensión síntomas de abstinencia con la variable violencia escolar y encontrar P<.001; rho=.306, se puede afirmar la existencia de correlación positiva de intensidad media. Por lo obtenido se concuerda con Condor (2019), en Lima, que tuvo p<.005 al correlacionar la dimensión de síntomas de abstinencia con la agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad. Los síntomas de abstinencia están caracterizados por sentimientos y efectos físicos desagradables para la persona al ver que su juego ha sido interrumpido y no puede volver a este, Griffiths (2005). Esto puede llevar al jugador a sentirse frustrado, en la teoría de frustración-agresión postulada por Dollard et al. (1939) se indica que la persona puede llegar a tener comportamientos

agresivos ante la existencia de problemas en alguno de sus objetivos, en este caso, jugar videojuegos.

Al hallarse rho=.370; p<.000, indica que existe correlación positiva de intensidad media entre el conflicto y la violencia escolar. Griffiths (2005) menciona que los conflictos se presentan por haber dedicado muchas horas al empleo de videojuegos, ya que estos le brindan placer intenso a corto plazo. A su vez, la Asociación alavesa de jugadores en rehabilitación (s.f.) hace referencia que el jugador reemplaza sus necesidades emocionales, metas e interacciones sociales con el uso de juegos de vídeo, lo cual genera conflictos tanto a nivel personal, como con las personas que lo rodean. Estos resultados van acordes con lo encontrado por Condor (2019), en Lima, manifestando que la dificultad en el control del uso de videojuegos se encuentra relacionada con la agresividad física.

Al haberse encontrado rho=.253; p<.005, se confirma la correlación positiva de intensidad media entre la recaída y la violencia escolar. Griffiths (2005) indica que la recaída implica la tendencia al restablecimiento de las conductas de juego luego de un periodo de abstinencia y control, y llega a presentar patrones mucho más fuertes que los presentados en un principio.

La adicción a los videojuegos en los estudiantes está en niveles bajos, con un 71%. Estos resultados difieren de lo encontrado por Vidal (2020), en el Callao, donde se encontró niveles medios de adicción a los videojuegos (73.5%), al igual que en la investigación de Andrade y Moscoso (2018), en Ecuador, donde encontraron que la adicción a los videojuegos se encontraba en el 31.1% de su muestra, perteneciendo el mayor porcentaje de esta a los varones (72.4%), esto podría estar relacionado a factores externos como la crianza o diferencias culturales.

Finalmente, en noveno lugar, la violencia escolar se encuentra en nivel bajo, con un 88.7%, ello se diferencia de lo hallado por Vidal (2020), en el Callao, quien encontró porcentajes altos de violencia en su muestra (39.5%) y manifiesta que son los varones quienes presentan conductas más agresivas. Situación similar fue la encontrada por Valle, et al. (2019) en su investigación realizada en México, donde encontró niveles

moderadamente altos de violencia, principalmente de violencia hacia el personal docente y disrupción en el aula.

VI. CONCLUSIONES

1. Existe relación positiva y de intensidad media entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en estudiantes de secundaria (rho=.284; p<.01), por lo cual, a mayor adicción a los videojuegos, existirán mayores índices de violencia escolar.

2. Existe relación positiva de intensidad media entre la dimensión focalización y la violencia escolar en estudiantes de secundaria (rho=.334; p<.001). Esto es debido a los conflictos que se generan a nivel académico, personal y social por el uso prolongado de videojuegos.

3. No se encontró relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y la violencia escolar en estudiantes de secundaria (y rho=.234; p>.005). Puesto que el uso de videojuegos puede ser empleado como método desestresante para la persona lo cual impide la aparición de conductas violentas al encontrarse relajada.

4. Se encontró relación entre la dimensión tolerancia y la violencia escolar en estudiantes de secundaria (p=.000 y rho=.234). Esto sucede cuando la persona, al ver recortadas sus horas de juego, se encuentra irritable y muestra conductas hostiles hacia las demás personas debido al estrés generado por no jugar.

5. Existe relación entre la dimensión síntomas de abstinencia y la violencia escolar en estudiantes de secundaria (rho=.306; p<.001). Esto se da debido a que la persona experimenta sentimientos de frustración al no poder continuar con su juego debido a alguna interrupción y esto lo lleva a encontrarse irritable.

6. Existe relación entre la dimensión conflicto y la violencia escolar en estudiantes de secundaria (rho=.370; p<.000). Puesto que, al dedicarle más tiempo al empleo de videojuegos, estos reemplazan sus necesidades emocionales, e interacción social al punto de generarle problemas en estos puntos.

7. Existe relación entre la dimensión recaída y la violencia escolar en estudiantes de secundaria (rho=.253; p<.005). Debido a que cuando se reestablecen las conductas de juego después de un tiempo de abstinencia, estás lo hacen en patrones más fuertes a los presentados de manera inicial, volviéndose más dependiente e irritable.

8. El nivel de adicción a los videojuegos en la institución educativa se encuentra en nivel bajo, con un 71%.

9. El nivel de violencia escolar en la institución educativa se encuentra en nivel bajo, con un 88.7%.

VII. RECOMENDACIONES.

1. Con respecto a los padres de familia, colocar límites de tiempo a sus hijos en el empleo de los juegos. Y que sean usados una vez hayan terminado sus deberes con el fin que esto no afecte de manera negativa en sus actividades académicas, sociales, familiares o personales.

2. Evitar tener las pantallas en las habitaciones de los menores, ya sean tv o pc.

3. Realizar charlas informativas con respecto a la violencia escolar y sus consecuencias. a su vez, sobre el uso y abuso en los videojuegos y las repercusiones que tienen en su calidad de vida.

4. Se recomienda la correlación de la variable violencia escolar con otras variables que pueden influenciar en la conducta escolar, como lo es la cohesión familiar.

5. Se recomienda continuar con las investigaciones relacionadas al uso de videojuegos debido a que su uso como método de distracción aumentó durante la cuarentena.

6. Es de gran relevancia que para futuros estudios se incluya un rango de edad más amplio y también el nivel socioeconómico, ya que se podría tener una mejor perspectiva sobre el comportamiento de la variable “adicción”, incluyendo a los adolescentes y adultos, así mismo el nivel de ingreso para la compra de los videojuegos es más alto y se podría hallar una mayor discrepancia.

REFERENCIAS

Álvarez-García, D. Núñez, J. C., y Dobarro, A. (2013). Cuestionarios para evaluar la Violencia Escolar en Educación Primaria y Educación Secundaria: CUVE3-EP y CUVE3 – ESO. Apuntes de Psicología, 31(2), 191 – 202. Recuperado de http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/322/296

ANDINA Agencia Peruana de Noticias (2020). Día del Gamer: consumo de videojuegos por internet o descargas crece en Perú. https://andina.pe/agencia/noticia-dia-del-gamer-consumo-videojuegos-internet-o-descargas-crece-peru-811788.aspx

Andrade Bustamante, A. P.; Moscoso Vanegas, J. J. (2019). Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular La Asunción-Cuenca. [Tesis de licenciatura]. Recuperado de: http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31759

American Psychological Association. (2010). Principios éticos de los psicólogos y código de conducta. American Psychological Association. http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite_etica/Codigo_APA.pdf

Arias Odón, Fidias. (2006). El Proyecto de investigación: Introducción a la Metodología Científica. Recuperado de: https://issuu.com/fidiasgerardoarias/docs/fidias_g._arias._el_proyecto_de_inv_896991d0bdcefe

Artezano Rojas, F. (2020). Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018. [Tesis de licenciatura]. Recuperado de: https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Asociación Americana de Medicina de la Adicción [ASAM] (2011). Public Policy Statement. Definition of Addiction. Recuperado de: http://www.asam.org/for-the-public/definition-of-addiction

Asociación alavesa de jugadores en rehabilitación [ASAJER] (s.f.) recuperado el 04 del 02 del 2022 de http://www.onlinezurekin.net/index.php?option=com_content&view=category&id=17&Itemid=17&lang=es

Badano, J., & López, J. (2006). Patrones socioculturales de violencia en la comunidad educativa. Psicología y Psicopedagogía [Revista en línea], III(11). Recuperado de http://psico.usal.edu.ar/psico/patrones-socioculturales-violencia-comunidad-educativa.

Baena, G. (2014). Metodología de la investigación. México, D.F.: Grupo Editorial Patria.

Balestrini, M. (2002). Metodología de la Investigación. (segunda edición). Editorial McGraw-Hill.

Bandura, A. (1987). Teoría del aprendizaje social, España: Escasa-Calpe

Bullying sin fronteras. (2018). Estadísticas Mundiales de bullying 2017/2018. Primer trabajo oficial en el mundo contra el bullying. Recuperado de: https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/2018/10/estadisticas-mundiales-de-bullying_29.html

Cáceres, M., Alonso, S., & Garrote, D. (2008). Aportaciones para el estudio de la violencia escolar desde una perspectiva interdisciplinar desde el ámbito universitario, escolar, familiar y social. Ensayos, 16, 221-236

Carrasco Ortiz, Miguel Ángel; Gonzáles Calderón, María José (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. Acción Psicológica, 4(2),7-38. ISSN: 1578-908X. Recuperado de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=344030758001

Condor Valdivia, F. E. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de

Comas-2019 [Tesis de licenciatura]. Recuperado de: https://hdl.handle.net/20.500.12692/37373

Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). Código de ética y deontología. Recuperado de: https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

Cordero, A (2019) Conociendo el proceso de la investigación, Revista académica Universidad Nacional Abierta. 4(8) Recuperado de: https://issuu.com/gmail7656/docs/revista_

Delclós, Jordi. (2018) Ética en la investigación científica. recuperado de: https://www.esteve.org/wp-content/uploads/2018/03/C43-02.pdf

Depaz Azabache, A. (2020) "Uso de redes sociales y violencia escolar en adolescentes de la localidad de Chancay" [Tesis de licenciatura]. Recuperado de https://hdl.handle.net/20.500.12692/47927

Diario El Comercio (2021) Asociación Peruana de Videojuegos: "Incremento de uso de videojuegos no es sinónimo de adicción". Recuperado de: https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/asociacion-peruana-de-videojuegos-incremento-de-uso-de-videojuegos-no-es-sinonimo-de-adiccion-noticia/?ref=signwall

Dollard, J., Doob, L.W., Miller, N.E., Mowrer, O.H. y Sears, R.R. (1939). Frustration and aggression. New Haven, Conn.: Yale Univ. Press

DW Noticias (2022). La OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental. Recuperado 26 de febrero de 2022, de https://p.dw.com/p/473fN

Flores, P. Muñoz, L. Sánchez, T. (2019) Estudio de potencia de pruebas de normalidad usando distribuciones desconocida con distintos niveles de no normalidad. Recuperado de

http://ceaa.espoch.edu.ec:8080/revista.perfiles/faces/Articulos/Perfiles21Art1.pdf

Gimeno, F., Gutiérrez, H., Marco, F. G., Ibáñez, A. S., Pablo, H. G., Correas, D. L., & Rivas, F. O. (2011). El programa multicomponente "juguemos limpio en el deporte base: desarrollo y aportaciones en la década de 2000-2010". Vitoria-Gasteiz, 50

Griffiths, M. (2005). A Components Model of Addiction within a Biopsychosocial Framework. Journal of Substance Use. Taylor & Francis Group, 10(4) 191–197.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6th ed.). McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.

Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (1998). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.

Hernández, R. Y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: Editorial Mc Graw-Hill Interamericana Editores, S.A de C.V.

Infosalus (2022). La adicción a los videojuegos entra a la lista de enfermedades mentales en vigor de la OMS. Recuperado de: https://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-adiccion-videojuegos-entra-lista-enfermedades-mentales-vigor-oms-20220211225346.html

Instituto de Psicoterapias Avanzadas. (s.f.). Adicción a los videojuegos: problemas, causas y consecuencias de esta enfermedad. Recuperado 19 de Enero del 2022 de https://psicologoszaragoza-ipsia.com/blog/adiccion-a-los-videojuegos/

Instituto Interamericano del Niño, la Niña y el Adolescente (s.f.), La violencia escolar. Recuperado de: http://nuestravozacolores.org/la-violencia-escolar/

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). INEI presentó resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales-2019. Recuperado de

https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/inei-presento-resultados-de-la-encuesta-nacional-sobre-relaciones-sociales-2019-12304/

JUUL, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press

Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. Journal of Youth and Adolescence, 40 (1), 38–47

Maldonado Santos, B. (2014). Violencia escolar: Factores individuales y contexto familiar, escolar y social. Cuadernos Fronterizos, 10(31). http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/cuadfront/article/view/1733/1525

Medeiros, Bruno Gonçalves de et al. (2020) “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. Psico-USF [online]. 25(2), 261-271. ISSN 2175-3563

Ministerio de Salud (2021) Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. Recuperado de: https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes

Muñoz-Sánchez H, Azabache-Alvarado K y Quiroz M. (2018). Validez y fiabilidad del Cuestionario de Violencia Escolar para Educación Secundaria CUVE3-ESO en adolescentes peruanos. Consejo General de la Psicología, España. 13(2), 142-154. DOI 10.23923/rpye2018.01.165

Nonalaya Amado, M. M.; Solis Palacios, M. A. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. Recuperado de: https://hdl.handle.net/20.500.12692/62038

Olweus, D. (2006). Conductas de acoso y amenaza entre escolares. (3° Ed). Madrid, España: Morata

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2020). Qué necesita saber acerca de la violencia y el acoso escolar.

Recuperado de: https://es.unesco.org/news/que-necesita-saber-acerca-violencia-y-acoso-escolar

Ramírez-López, C. A., Arcila-Rodríguez, W. O. (2013). Violencia, conflicto y agresividad en el escenario escolar. Educ. Educ. Vol. 16, No 3, 411-429

Rodríguez, N. (2004). Guerra en las aulas. Temas de Hoy. Recuperado de http://www.educacionenvalores.org

Rodríguez Vásquez, P. (2018) "Violencia escolar en estudiantes de tercero, cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Parroquial San Martín de Porres- Acarí". Recuperado de http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/2372

Shao R and Wang Y (2019) The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. Front. Psychol. 10:384. DOI: 10.3389/fpsyg.2019.00384

Tesis Silva Zavala, O. (2020) "Violencia escolar en adolescentes del 4to grado de secundaria de una Institución Educativa de Lima". Recuperado de https://hdl.handle.net/20.500.12692/64156

Universidad Internacional de la Rioja (2021). Condicionamiento operante: el aprendizaje mediante asociaciones. Recuperado de: https://www.unir.net/salud/revista/condicionamiento-operante/#:~:text=El%20condicionamiento%20operante%20o%20instrumental%20es%20el%20t%C3%A9rmino%20que%20se,y%20la%20consecuencia%20de%20este.

Universidad Internacional de Valencia (2018). ¿Qué es un gamer y cuáles son sus características? recuperado de https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-un-gamer-y-cuales-son-sus-caracteristicas

Valle-Barbosa, M. A., Muñoz de la Torre, A., Robles-Bañuelos, R., Vega López, M. G., Flores-Villavicencio, M. E., & González-Pérez, G. J. (2019). La violencia y acoso escolar en una escuela de Guadalajara, México. Revista Iberoamericana De Educación, 79(2), 43-58. https://doi.org/10.35362/rie7923180

Vidal Adanaque, S. K. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. Recuperado de: https://hdl.handle.net/20.500.12692/48166

Zu Wei Zhai, Rani A. Hoff, Jordan C. Howell, Jeremy Wampler, Suchitra Krishnan-Sarin, Marc N. Potenza. (2020). Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents, Journal of Psychiatric Research, Volume 121, pp. 47-55, ISSN 0022-3956

ZYDA, M. (2005). “From visual simulation to virtual reality to games”. En: Computer, 38(9), 25-32. Recuperado de: https://ieeexplore.ieee.org/document/1510565

Anexos.

Matriz de consistencia

Nivel	Problema		Objetivo		Hipótesis		Metodología
	General	Específico	General	Específico	General	Específica	
Correlacional	¿Existe relación entre la adicción a los juegos de vídeo y la violencia escolar en estudiantes de 1ro a 5to de secundaria de una I.E., 2022?	¿Existe relación entre la dimensión focalización y la violencia escolar?	Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes que cursan del 1ro al 5to grado del nivel secundaria de una I.E.	Determinar la relación entre la dimensión focalización y la violencia escolar	Hay relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa.	Existe relación entre la dimensión focalización y la violencia escolar.	Tipo de investigación básica
		¿Existe relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y la violencia escolar?		Determinar la relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y la violencia escolar		Existe relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y la violencia escolar.	Diseño de investigación Descriptivo-correlacional
		¿Existe relación entre la dimensión tolerancia y la violencia escolar?		Determinar la relación entre la dimensión tolerancia y la violencia escolar		Existe relación entre la dimensión tolerancia y la violencia escolar.	

		¿Existe relación entre la dimensión síntomas de abstinencia y la violencia escolar?		Determinar la relación entre la dimensión síntomas de abstinencia y la violencia escolar		Existe relación entre la dimensión abstinencia y la violencia escolar.	
		¿Existe relación entre la dimensión conflicto y la violencia escolar?		Determinar la relación entre la dimensión conflicto y la violencia escolar		Existe relación entre la dimensión conflicto y la violencia escolar.	
		¿Existe relación entre la dimensión recaída y la violencia escolar?		Determinar la relación entre la dimensión recaída y la violencia escolar		Existe relación entre la dimensión recaída y la violencia escolar.	
		¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos?		Determinar el nivel de adicción a los videojuegos			
		¿Cuál es el nivel de violencia escolar?		Determinar el nivel de violencia escolar			

Operacionalización de variables

Variable	Definición	Dimensiones	Definición	Reactivos (ítems)	Escala	Baremos
Adicción a los videojuegos	Estallo (2009) Define que la adicción a los videojuegos es una sensación subjetiva que empuja a la persona a seguir jugando incluso si la partida ya ha finalizado.	Focalización	Es la importancia que se le da al uso de los videojuegos con respecto a otras actividades (Griffiths, 2005c, p. 195).	1, 7, 13, 19, 25, 31.	Nunca (0) / Raras veces (1) / A veces (2) / Con Frecuencia (3) / Siempre (4) ESCALA DE TIPO LIKERT-ORDINAL	Nivel Percentil de instituciones privadas
						Uso (1-74)
		Modificación del estado de ánimo	Son las experiencias subjetivas que el jugador experimenta como consecuencia a su atracción a los videojuegos (Griffiths, 2005c, p. 195).	2, 8, 14, 22, 26, 32		Abuso (75-94)
		Tolerancia	Es el aumento del tiempo de juego de la persona para obtener los mismos efectos de modificación de conducta que sentía al inicio (Griffiths, 2005c, p. 195).	3, 9, 15, 21, 27, 33		Dependencia (95-99)
		Síntomas de abstinencia	Son los efectos físicos y emocionales desagradables que experimenta la persona cuando se interrumpe su actividad de juego (Griffiths, 2005c, p. 195).	4, 10, 16, 22, 28, 34		
			Son los conflictos familiares, sociales, laborales, sentimentales y personales que son	5, 11, 17, 23, 29, 35		

		Conflictos	provocados por las horas de tiempo dedicadas a los juegos de vídeo (Griffiths, 2005c, p. 195).			
		Recaída	Es la tendencia a volver a retomar los patrones de juegos presentados en las primeras fases o, incluso, presentar conductas más fuertes y extremas propias del abuso en el uso de juegos de vídeo (Griffiths, 2005c, p. 195).	6, 12, 18, 24, 30, 36		

Variable	**Definición**	**Dimensiones**	**Definición**	**Reactivos (ítems)**	**Escala**	**Baremos**
Violencia Escolar	Álvarez et al. 2008) Es toda aquella conducta intencionada que busca causar daño o perjuicio a otra persona.	Violencia física directa	Se da cuando el contacto con la víctima es directo (Defensor del Pueblo-UNICEF, 2007)	8, 9, 10, 11, 12	Nunca (1) / pocas veces (2) / Algunas veces (3) / Muchas veces (4) / Siempre (5) ESCALA DE TIPO LIKERT-ORDINAL	Alto (44 - 103)
						Regular (104 - 161)
		Violencia física indirecta	Es aquella que se da contra las pertenencias de las víctimas, como sus útiles personales (Defensor del Pueblo-UNICEF, 2007)	13, 14, 15, 16, 17		Bajo (162 – 220)
			Es la que genera daño mediante el uso	1, 2, 3, 4		

		Violencia verbal entre el alumnado	de la palabra, como insultos o rumores (Defensor del Pueblo-UNICEF, 2007)			
		Exclusión social	Se da mediante el rechazo y discriminación por diversos motivos (Etxeberria y Elosegui, 2010)	18, 19, 20, 21		
		Disrupción en el aula	Son los comportamientos de los estudiantes que no permiten al docente dar su clase de manera normal (Fernández, 1998)	32, 33, 34		
		Violencia a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	Comportamientos violentos mediante el uso de medios electrónicos como celulares e internet, como difundir fotos y/o grabaciones o mediante mensajes (Ortega et al. 2012)	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31		
		Violencia del profesorado hacia el estudiante	Violencia que es ejercida por parte de los docentes hacia los estudiantes.	35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44		
		Violencia verbal de los estudiantes contra el profesorado	Violencia verbal de los alumnos contra los docentes.	5, 6, 7		

Cuestionario de Adicción a los Videojuegos HAMM-1st

ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

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

ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
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?					
	¿Mentes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar					

Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE 3 - ESO)

CUESTIONARIO CUVE³-ESO

Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: _____

Grado: _____ Sección: _____ Fecha: ____/____/____

Señala con una (X) con qué frecuencia protagonizan los alumnos o los profesores de tu clase y colegio, los hechos que a continuación se presentan.

1 = NUNCA 2 = POCAS VECES 3 = ALGUNAS VECES 4 = MUCHAS VECES 5 = SIEMPRE	1	2	3	4	5

1. Hay estudiantes que extienden rumores negativos acerca de compañeros y compañeras.	1	2	3	4	5
2. Los estudiantes hablan mal unos de otros.	1	2	3	4	5
3. Los alumnos ponen "Chapas" o sobrenombres molestos a sus compañeros o compañeras.	1	2	3	4	5
4. Los alumnos insultan a sus compañeros o compañeras.	1	2	3	4	5
5. Los alumnos hablan con malos modales a los profesores.	1	2	3	4	5
6. Los alumnos faltan al respeto a sus profesores en el aula.	1	2	3	4	5
7. Los estudiantes insultan a los profesores o profesoras.	1	2	3	4	5
8. Los alumnos protagoniza peleas dentro del recinto escolar.	1	2	3	4	5
9. Determinados estudiantes pegan a compañeros o compañeras dentro del recinto escolar.	1	2	3	4	5
10. Algunos alumnos o alumnas protagonizan agresiones físicas en las cercanías del recinto escolar.	1	2	3	4	5
11. Los estudiantes amenazan a otros de palabra para meterles miedo u obligarles a hacer cosas.	1	2	3	4	5
12. Algunos alumnos amenazan a otros con navajas u otros objetos para intimidarles u obligarles a algo.	1	2	3	4	5
13. Ciertos estudiantes roban objetos o dinero del centro educativo.	1	2	3	4	5
14. Ciertos estudiantes roban objetos o dinero de otros compañeros o compañeras.	1	2	3	4	5
15. Algunos estudiantes roban cosas del profesorado.	1	2	3	4	5
16. Algunos alumnos esconden pertenencias o material del profesorado para molestarle deliberadamente.	1	2	3	4	5
17. Determinados estudiantes causan desperfectos intencionadamente en pertenencias del profesorado.	1	2	3	4	5
18. Hay estudiantes que son discriminados por compañeros por diferencias culturales, étnicas o religiosas.	1	2	3	4	5
19. Algunos estudiantes son discriminados por sus	1	2	3	4	5

1 = NUNCA 2 = POCAS VECES 3 = ALGUNAS VECES 4 = MUCHAS VECES 5 = SIEMPRE	1	2	3	4	5

compañeros o compañeras por su nacionalidad (o lugar de procedencia).					
20. Determinados estudiantes son discriminados por sus compañeros o compañeras por sus bajas notas.	1	2	3	4	5
21. Algunos estudiantes son discriminados por sus compañeros/as por sus buenos resultados académicos.	1	2	3	4	5
22. Ciertos estudiantes publican en las redes sociales (Facebook, Whatsapp, etc.) ofensas, insultos o amenazas al profesorado.	1	2	3	4	5
23. Algunos estudiantes ofenden, insultan o amenazan a otros a través de mensajes en las redes sociales (Facebook, Whatsapp, etc.).	1	2	3	4	5
24. Los estudiantes publican en Internet fotos o vídeos ofensivos de profesores o profesoras.	1	2	3	4	5
25. Hay estudiantes que publican en las redes sociales (Facebook, Whatsapp, etc.) comentarios de ofensa, insulto o amenaza a otros.	1	2	3	4	5
26. Los estudiantes publican en Internet fotos o vídeos ofensivos de compañeros o compañeras.	1	2	3	4	5
27. Hay estudiantes que graban o hacen fotos a profesores o profesoras con el teléfono celular, para burlarse.	1	2	3	4	5
28. Hay alumnos que graban o hacen fotos a compañeros/as con el teléfono celular para amenazarles o chantajearles.	1	2	3	4	5
29. Ciertos estudiantes envían a compañeros/as mensajes con el teléfono celular de ofensa, insulto o amenaza.	1	2	3	4	5
30. Hay estudiantes que envían mensajes de correo electrónico a otros con ofensas, insultos o amenazas.	1	2	3	4	5
31. Algunos estudiantes graban o hacen fotos a compañeros o con el teléfono celular, para burlarse.	1	2	3	4	5
32. Los alumnos dificultan las explicaciones de los profesores hablando durante la clase.	1	2	3	4	5
33. Los alumnos dificultan las explicaciones del profesor/a con su comportamiento durante la clase.	1	2	3	4	5
34. Hay alumnos que ni trabajan ni dejan trabajar al resto.	1	2	3	4	5
35. Los profesores tienen manía (están prendidos) de algunos alumnos o alumnas.	1	2	3	4	5
36. Los profesores tienen preferencias por ciertos alumnos o alumnas.	1	2	3	4	5
37. Los profesores castigan injustamente.	1	2	3	4	5
38. Los profesores ignoran a ciertos alumnos o alumnas.	1	2	3	4	5
39. Los profesores ridiculizan a los alumnos.	1	2	3	4	5
40. Los profesores no escuchan a sus alumnos.	1	2	3	4	5

1 = NUNCA 2 = POCAS VECES 3 = ALGUNAS VECES 4 = MUCHAS VECES 5 = SIEMPRE	1	2	3	4	5

41. Hay profesores y profesoras que insultan a los alumnos.	1	2	3	4	5
42. Los profesores bajan la nota a algún alumno o alumna como castigo.	1	2	3	4	5
43. Ciertos profesores o profesoras intimidan o atemorizan a algún alumno o alumna.	1	2	3	4	5
44. Los profesores amenazan a algún alumno o alumna.	1	2	3	4	5

Consentimientos informados

Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional

Consentimiento Informado

La presente investigación acerca de la violencia escolar y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 1ero al 5to grado de secundaria, es dirigida por Alvino Vargas Victoria y Mujica Caycho Felipe, de la Universidad Cesar Vallejo, esta investigación tiene fines académicos y los permisos para su aplicación fueron realizados previamente con los miembros directivos del colegio.

La participación de su menor hijo/a se llevará de manera virtual mediante el uso de un link a un formulario web y consistirá en responder dos cuestionarios.

La información registrada es confidencial y los datos de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estos datos no serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, pero esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

La participación en este presente estudio es voluntaria y puede retirarse en el momento que desee.

Sí acepto que mi hijo/a participe voluntariamente en este estudio

Sr./Sra.…… Padre/madre/tutor/a legal del/la menos de edad.

……
Firma del padre/madre/tutor/a

Muchas gracias por su colaboración.

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio, puede comunicarse con Felipe Mujica o Victoria Alvino a los correos felipeamujica@gmail.com y vickyalvino@gmail.com

Lima, Abril, 2022

Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional

Consentimiento Informado

La presente investigación acerca de la violencia escolar y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 1ero al 5to grado de secundaria, es dirigida por Alvino Vargas Victoria y Mujica Caycho Felipe, de la Universidad Cesar Vallejo, esta investigación tiene fines académicos y los permisos para su aplicación fueron realizados previamente con los miembros directivos del colegio.

La participación de su menor hijo/a se llevará de manera virtual mediante el uso de un link a un formulario web y consistirá en responder dos cuestionarios.

La información registrada es confidencial y los datos de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estos datos no serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, pero esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

La participación en este presente estudio es voluntaria y puede retirarse en el momento que desee.

Sí acepto que mi hijo/a participe voluntariamente en este estudio

Sr./Sra. Lidia Gloria Cardoza Puente ..... Padre/madre/tutor/a legal del/la menos de edad.

Lidia G Puente
.....
Firma del padre/madre/tutor/a
44691417

Muchas gracias por su colaboración.

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio, puede comunicarse con Felipe Mujica o Victoria Alvino a los correos felipeamujica@gmail.com y vickyalvino@gmail.com

Lima, Abril, 2022

Consentimiento Informado

La presente investigación acerca de la violencia escolar y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 1ero al 5to grado de secundaria, es dirigida por Alvino Vargas Victoria y Mujica Caycho Felipe, de la Universidad Cesar Vallejo, esta investigación tiene fines académicos y los permisos para su aplicación fueron realizados previamente con los miembros directivos del colegio.

La participación de su menor hijo/a se llevará de manera virtual mediante el uso de un link a un formulario web y consistirá en responder dos cuestionarios.

La información registrada es confidencial y los datos de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estos datos no serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, pero esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

La participación en este presente estudio es voluntaria y puede retirarse en el momento que desee.

Sí acepto que mi hijo/a participe voluntariamente en este estudio

Sr./Sra. Henry David Aquino Poma ..... Padre/madre/tutor/a legal del/la menos de edad.

.....
Firma del padre/madre/tutor/a
DNI 08157263

Muchas gracias por su colaboración.

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio, puede comunicarse con Felipe Mujica o Victoria Alvino a los correos felipeamujica@gmail.com y vickyalvino@gmail.com

Lima, Abril, 2022

Sección 1 de 3

Cuestionario para evaluación

Consentimiento Informado

La información registrada en este formulario es confidencial y los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio.

Asimismo, sé que puedo negar la participación o retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas en mí.

¿Acepta participar en esta investigación? *

- Sí
- No

Cuestionario aplicado vía Google Forms

¿Acepta participar en esta investigación? *

/ 0

- (●) Sí
- ( ) No

Añadir comentarios a una respuesta individual

Lugar de procedencia (Departamento y distrito) *

/ 0

Bellavista Callao

Añadir comentarios a una respuesta individual

Edad (en números) *

/ 0

16

Añadir comentarios a una respuesta individual

Grado de instrucción *

/ 0

- ( ) 1ero de Secundaria
- ( ) 2do de Secundaria
- ( ) 3ero de Secundaria
- ( ) 4to de Secundaria
- (●) 5to de Secundaria

1. ¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido? *

/ 0

- ( ) Nunca
- ( ) Raras Veces
- ( ) A Veces
- (●) Con Frecuencia
- ( ) Siempre

Añadir comentarios a una respuesta individual

9. ¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos? *

/ 0

- ( ) Nunca
- (●) Raras Veces
- ( ) A Veces
- ( ) Con Frecuencia
- ( ) Siempre

Añadir comentarios a una respuesta individual

11. Los estudiantes amenazan a otros de palabra para meterles miedo u obligarles a hacer cosas. *

_____ / 0

- ○ Nunca
- ◉ Pocas Veces
- ○ Algunas Veces
- ○ Muchas Veces
- ○ Siempre

Añadir comentarios a una respuesta individual

23. Algunos estudiantes ofenden, insultan o amenazan a otros a través de mensajes en las redes sociales (Facebook, Whatsapp, etc.). *

_____ / 0

- ○ Nunca
- ○ Pocas Veces
- ○ Algunas Veces
- ◉ Muchas Veces
- ○ Siempre

Añadir comentarios a una respuesta individual

Baremos del Cuestionario de Adicción a los videojuegos HAMM-1st

Variable	Uso	Abuso	Dependencia
Adicción a los videojuegos	1 - 74	75 - 94	95 - 99
Dimensiones	Uso	Abuso	Dependencia
Focalización	7	8 - 13	14
Modificación del estado de animo	11	12 - 17	18
Tolerancia	8	9 - 13	14
Síntomas de abstinencia	3	4 - 8	9
Conflicto	5	6 - 9	10
Recaída	6	7 - 12	13

Baremos del Cuestionario Cuve³-ESO de Violencia Escolar

Variable	Bajo	Regular	Alto
Violencia escolar	44 - 103	104 - 161	162 - 220
Dimensiones	Bajo	Regular	Alto
Violencia verbal entre el alumnado	4 - 9	10 - 15	16 - 20
Violencia verbal del alumnado hacia el profesorado	3 - 7	8 - 11	12 - 15
Violencia Física directa y amenazas entre estudiantes	5 - 12	13 - 18	19 - 25
Violencia a través de las TIC	10 - 23	24 - 37	38 - 50
Disrupción en el aula	3 - 7	8 - 11	12 - 15
Exclusión social	4 - 9	10 - 15	16 - 20
Violencia física indirecta por parte del alumnado	5 - 12	13 - 18	19 - 25
Violencia del profesorado hacia el alumnado	10 - 23	24 - 37	38 - 50

Permiso para emplear el Cuestionario de Violencia Escolar CUVE³-ESO

DAVID ALVAREZ GARCIA 5:58 (hace 7 horas)

para mí

Buenos días Felipe,

Tienen nuestro permiso para emplear el Cuestionario de Violencia Escolar CUVE3-ESO con fines de investigación y siempre que se cite la fuente.

No le puedo enviar el manual porque los derechos de distribución están cedidos a la empresa Albor-Cohs (https://psicologia365.com/product/cuve3-cuestionario-de-violencia-escolar-3/). No obstante, puede encontrarlo fácilmente utilizando Google, ya que ha sido colgado de forma ilegal en alguna página web.

Un cordial saludo.

David Álvarez García
Departamento de Psicología
Área de Psicología Evolutiva y de la Educación
Universidad de Oviedo (España)

Permiso para emplear el Cuestionario de Adicción a los Videojuegos HAMM-1st

Felipe Mujica Caycho lun, 17 ene, 14:12

Buenas tardes, Lic. Mendoza Mesarina, somos Victoria Beatriz Alvino Vargas y Felipe Augusto Mujica Caycho, estudiantes de la carrera d...

Hugo Aquiles Mendoza Mezarina 19:29 (hace 2 horas)

para mí

Buenas noches Felipe,

Siento la demora en el envío del presente correo, he estado muy ocupado. Con respecto a mi prueba psicométrica, tienen mi autorización para utilizarla en su investigación. Te adjunto material que puede ser de utilidad, y les deseo muchos éxitos.

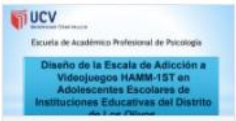
Saludos,

•••

3 archivos adjuntos

Test_HAMM-1ST.pdf

Escala_HAMM1ST...



Escala_HAMM1ST...

Carta de autorización de la institución educativa

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Carta de autorización

18 de abril del 2022

Señores:

Yo, Sandra Arias Flores, directora académica, y en representación del colegio "IEP Euro High School "autorizo a Victoria Alvino y a Felipe Mujica realizar la aplicación de instrumentos de índole psicológico en el plantel de secundaria para los fines que en su investigación consideren pertinentes.

Atte.

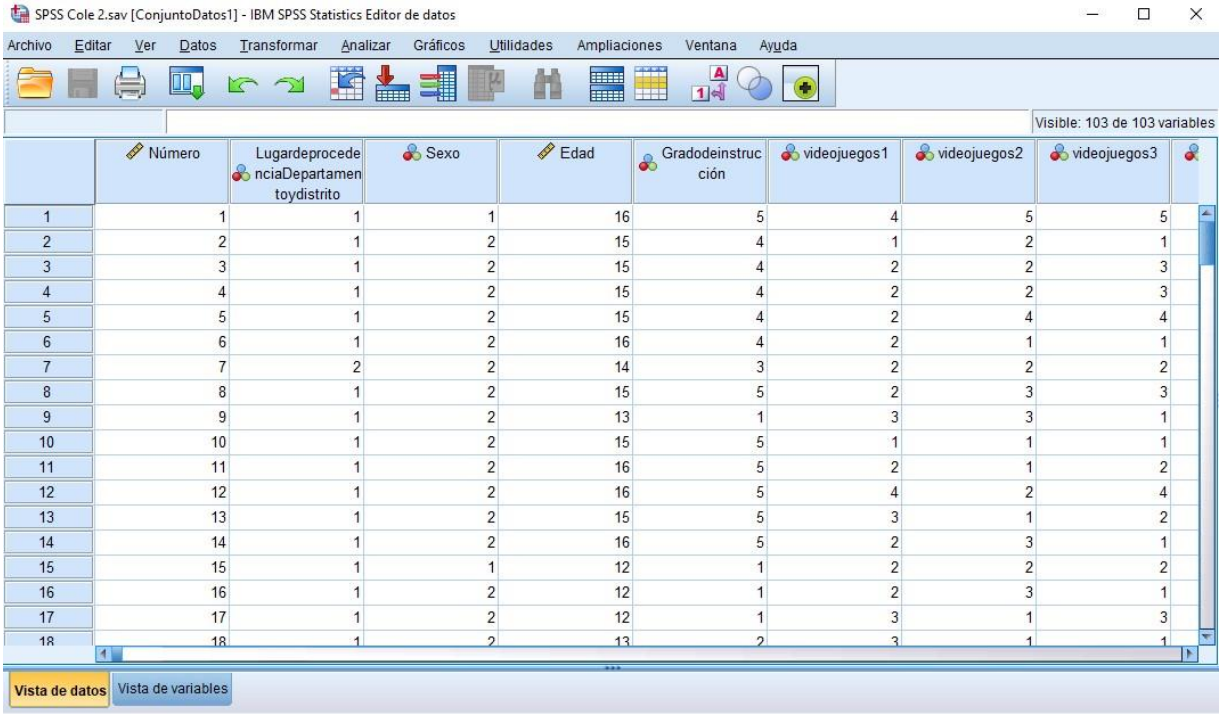
Sandra Leonor Arias Flores

Lic. Sandra Arias Flores
DIRECTORA

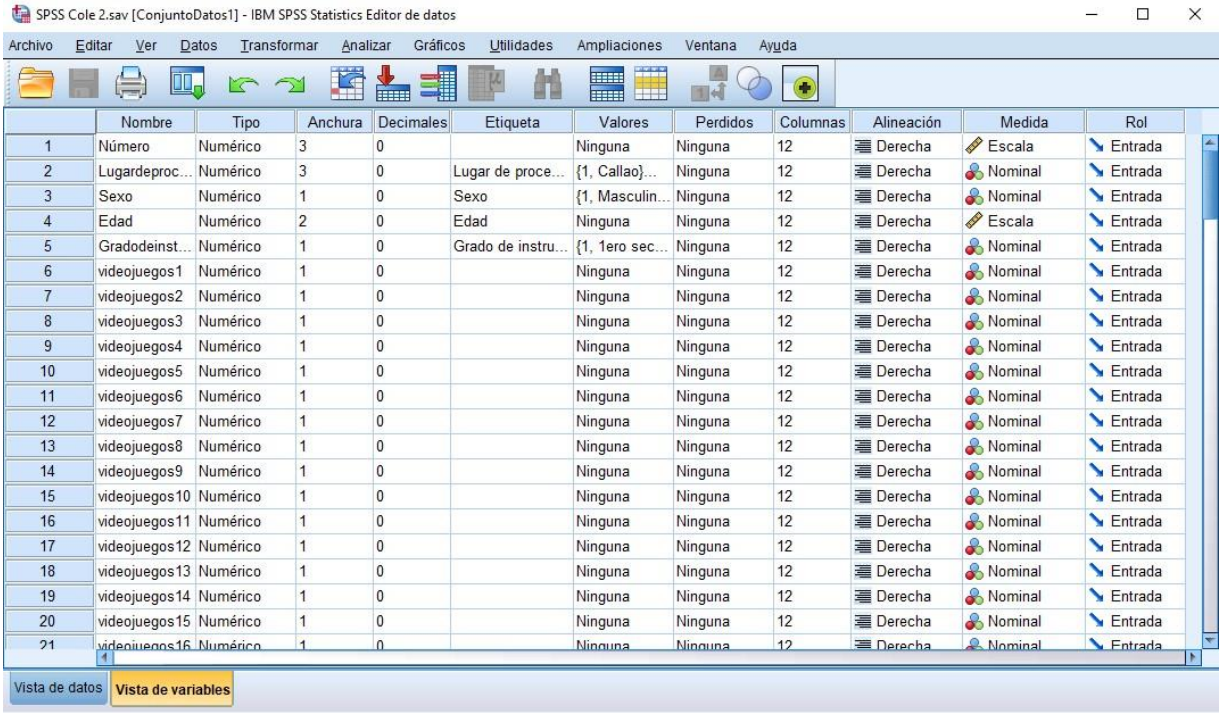
EURO HIGH SCHOOL
DIRECCIÓN
I.E.P. BELLAVISTA

Firma y sello.

Empleo del programa estadístico SPSS V.26



	Número	LugardeprocedenciaDepartamentoydistrito	Sexo	Edad	Gradodeinstrucción	videojuegos1	videojuegos2	videojuegos3
1	1	1	1	16	5	4	5	5
2	2	1	2	15	4	1	2	1
3	3	1	2	15	4	2	2	3
4	4	1	2	15	4	2	2	3
5	5	1	2	15	4	2	4	4
6	6	1	2	16	4	2	1	1
7	7	2	2	14	3	2	2	2
8	8	1	2	15	5	2	3	3
9	9	1	2	13	1	3	3	1
10	10	1	2	15	5	1	1	1
11	11	1	2	16	5	2	1	2
12	12	1	2	16	5	4	2	4
13	13	1	2	15	5	3	1	2
14	14	1	2	16	5	2	3	1
15	15	1	1	12	1	2	2	2
16	16	1	2	12	1	2	3	1
17	17	1	2	12	1	3	1	3
18	18	1	2	13	2	3	1	1



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Número	Numérico	3	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
2	Lugardeproc...	Numérico	3	0	Lugar de proce...	{1, Callao}...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
3	Sexo	Numérico	1	0	Sexo	{1, Masculin...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
4	Edad	Numérico	2	0	Edad	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
5	Gradodeinst...	Numérico	1	0	Grado de instru...	{1, 1ero sec...	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
6	videojuegos1	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
7	videojuegos2	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
8	videojuegos3	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
9	videojuegos4	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
10	videojuegos5	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
11	videojuegos6	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
12	videojuegos7	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
13	videojuegos8	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
14	videojuegos9	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
15	videojuegos10	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
16	videojuegos11	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
17	videojuegos12	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
18	videojuegos13	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
19	videojuegos14	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
20	videojuegos15	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
21	videojuegos16	Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada