



POSGRADOS

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN INTERVENCIÓN CLÍNICA INDIVIDUAL Y GRUPAL

RPC-SO-05-NO.156-2021

OPCIÓN DE TITULACIÓN:
ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL

TEMA:
LOS VIDEOS JUEGOS EN LÍNEA, Y SU
INCIDENCIA EN LA GENERACIÓN DE
COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS EN
ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE
CUENCA

AUTOR
VIVIANA ALEXANDRA ESPINOZA
SARMIENTO

DIRECTOR:
MARÍA EUGENIA BARROS
PONTÓN

CUENCA – ECUADOR
2023

Autora:



Viviana Alexandra Espinoza Sarmiento

Psicóloga Clínica.

Candidata a Magíster en Psicología con Mención en Intervención Clínica Individual y Grupal por la Universidad Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.

vespinozas3@est.ups.edu.ec

Dirigido por:



María Eugenia Barros Pontón

Psicóloga Clínica.

Magister en Intervención Psicosocial Familiar.

mbarros@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2023© Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

VIVIANA ALEXANDRA ESPINOZA SARMIENTO

Los videos juegos en línea, y su incidencia en la generación de comportamientos agresivos en adolescentes de 14 y 15 años de la Unidad Educativa Particular Sudamericano de la Ciudad de Cuenca

DEDICATORIA

ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN VA DEDICADO A AQUELLAS PERSONAS QUE MARCARON MI CAMINO, SIEMPRE ESTUVIERON APOYANDO A CUMPLIR UN LOGRO MÁS EN ESTA HERMOSA PROFESIÓN.

PRIMERO A DIOS POR HABERME ILUMINADO EL ENTENDIMIENTO Y PENSAMIENTO, PARA PODER ANALIZAR, COMPRENDER Y RACIONALIZAR TODA LA INFORMACIÓN RECIBIDA DURANTE ESTE AÑO DE REFORZAMIENTO Y APRENDIZAJE.

A MIS HIJOS, ESPOSO, MIS PADRES Y HERMANO POR SU APOYO, AMOR Y COMPRENSIÓN QUE ME HAN BRINDADO A LO LARGO DE ESTE CAMINAR, A USTEDES POR SER, ESTAR Y EXISTIR EN MI VIDA.

AGRADECIMIENTO

PRIMORDIAL A DIOS POR HABERME CREADO A SEMEJANZA SUYA, DONDE LA INTELIGENCIA, RAZONAMIENTO Y MUCHOS DONES MÁS LO HE DESARROLLADO DE LA MEJOR MANERA Y ASÍ PODER REALIZAR ESTA INVESTIGACIÓN.

A MI ESPOSO E HIJOS, QUIENES, A SU COMPRENSIÓN Y APOYO, HE PODIDO SEGUIR CON ESTE APRENDIZAJE, EL CUAL ES UN LOGRO MÁS EN ESTE CAMINAR DE ESTA PROFESIÓN.

A MIS PADRES Y HERMANO, A ELLOS LES AGRADEZCO SU GUÍA, CARIÑO Y APOYO PARA CUMPLIR UNA META MÁS EN MI VIDA.

A CADA UNO DE LOS DOCENTES, QUIENES MÓDULO A MÓDULO DEDICARON SU TIEMPO A IMPARTIR SU CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS PROFESIONALES, PARA ASÍ CULMINAR ESTE CAMINAR DE RECORDATORIO Y APRENDIZAJE.

ESTE AGRADECIMIENTO ES PARA ELIZABETH A. Y FERNANDO A. A ELLOS POR ESTAR SIEMPRE PRESENTE CON SU AMISTAD, PALABRAS MOTIVACIONALES, EXPERIENCIAS PERSONALES Y PROFESIONALES, CON SU APOYO Y AYUDA, ME HA GUIADO PARA SEGUIR EN ESTE CAMINAR DE APRENDIZAJE.

A TODOS MUCHAS GRACIAS.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	8
Abstract	9
1. Introducción	10
2. Determinación del Problema.....	11
3. Marco teórico referencial.....	12
3.1 Videojuegos en línea	151
3.1.1 Tipos de videojuegos en línea	12
3.1.2 Características de los videojuegos en línea	13
3.2 Comportamiento Agresivo	17
3.2.1 Tipos de agresividad	18
3.2.2 Características de la agresividad	216
3.3 Adolescencia	17
3.3.1 Características principales	17
3.3.2 Etapas de la adolescencia	18
4. Materiales y metodología.....	24
5. Resultados y discusión.....	26
6. Conclusiones.....	34
7. Referencias	35
8. Anexos	433
Anexo 1:.....	433
Anexo 2:	34
Anexo 3:	36

ÍNDICE DE LA TABLAS

TABLA 1. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA	14
TABLA 2. TIPOS DE AGRESIVIDAD	16
TABLA 3. CARACTERÍSTICAS DE LA ADOLESCENCIA	18
TABLA 4. ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD	22
TABLA 5. TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS	22

TABLA 6. CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

..... 23

TABLA 7. CORRELACIÓN DE VARIABLES DEPENDENCIA DE
VIDEOJUEGOS Y CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

..... 23

TABLA 8. CORRELACIÓN DE BIVARIABLES ENTRE DVJ Y CA

..... 25

LOS VIDEOJUEGOS EN
LÍNEA Y SU INCIDENCIA
EN LA GENERACIÓN DE
COMPORTAMIENTOS
AGRESIVOS EN
ADOLESCENTES DE 14 Y 15
AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA PARTICULAR
SUDAMERICANO DE LA
CIUDAD DE CUENCA

AUTOR(ES):

VIVIANA ALEXANDRA ESPINOZA SARMIENTO

RESUMEN

EN EL SIGLO XXI EL INTERNET SE HA INMISCUIDO VERTIGINOSAMENTE EN LA INTERACCIÓN DE LOS SERES HUMANOS Y LOS ADOLESCENTES UTILIZAN CON FRECUENCIAS ESTE RECURSO, YA SEA COMO UNA HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN O DE COMUNICACIÓN. LA PRESENTE INVESTIGACIÓN TUVO COMO OBJETIVO PRINCIPAL ANALIZAR LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE CUENCA. SE UTILIZÓ EL ENFOQUE CUANTITATIVO CON ALCANCE DESCRIPTIVO-CORRELACIONAL CON UN DISEÑO NO EXPERIMENTAL DE CORTE TRANSVERSAL. LA POBLACIÓN MOTIVO DEL ESTUDIO FUERON 95 ESTUDIANTES A QUIENES SE LES APLICÓ EL TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDVJ) Y EL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (CA). LOS RESULTADOS OBTENIDOS DEL ESTUDIO EVIDENCIAN UNA INFLUENCIA MODERADA ($RHO=,341^{**}$) DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS ADOLESCENTES, A PESAR DE QUE LA DEPENDENCIA HACIA LOS MISMOS SEA EN NIVELES BAJOS.

PALABRAS CLAVE: VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, COMPORTAMIENTO AGRESIVO, ADOLESCENTES,

ABSTRACT

IN THE 21ST CENTURY, THE INTERNET HAS BECOME A VERTIGINOUS INTRUSION IN THE INTERACTION OF HUMAN BEINGS AND ADOLESCENTS FREQUENTLY USE THIS RESOURCE, WHETHER AS A RESEARCH OR COMMUNICATION TOOL. THE MAIN OBJECTIVE OF THIS RESEARCH WAS TO ANALYSE THE INFLUENCE OF VIDEO GAMES ON THE AGGRESSIVE BEHAVIOUR OF ADOLESCENTS AGED 14 AND 15 FROM THE UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SUDAMERICANO IN THE CITY OF CUENCA. WE USED A QUANTITATIVE APPROACH WITH A DESCRIPTIVE-CORRELATIONAL SCOPE AND A NON-EXPERIMENTAL CROSS-SECTIONAL DESIGN. THE STUDY POPULATION CONSISTED OF 95 STUDENTS WHO WERE ADMINISTERED THE VIDEO GAME DEPENDENCE TEST (TDVJ) AND THE AGGRESSION QUESTIONNAIRE (CA). THE RESULTS OBTAINED FROM THE STUDY SHOW A MODERATE INFLUENCE ($RHO=.341^{**}$) OF ONLINE VIDEO GAMES ON THE AGGRESSIVE BEHAVIOUR OF ADOLESCENTS, DESPITE THE FACT THAT DEPENDENCE ON THEM IS AT LOW LEVELS.

KEYWORDS: ONLINE VIDEO GAMES, AGGRESSIVE BEHAVIOUR, ADOLESCENTS.

1. INTRODUCCIÓN

EL INTERNET EN EL SIGLO XXI, SE HA INMISCUIDO VERTIGINOSAMENTE EN LA INTERACCIÓN DE LOS SERES HUMANOS. DE HECHO, LA POBLACIÓN QUE MÁS UTILIZA ESTE RECURSO SON LOS/LAS ADOLESCENTES, YA SEA COMO UNA HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN O DE COMUNICACIÓN. ADEMÁS, LA UTILIZAN COMO UN RECURSO PARA DESARROLLAR ACTIVIDADES DE OCIO. POR EJEMPLO, EN LA PRÁCTICA DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, LOS CUALES SE CARACTERIZAN POR LA INTERACCIÓN DE PERSONAS –PRINCIPALMENTE ADOLESCENTES- SIN LÍMITES GEOGRÁFICOS CON EL FIN DE DIVERTIRSE.

EN EFECTO, LOS/LAS ADOLESCENTES PARECEN INTERESARSE MÁS EN LOS VIDEOJUEGOS QUE EN OTRAS ACTIVIDADES PROPIAS DE SU ETAPA DE DESARROLLO, LO CUAL GENERA DIVERSOS CONFLICTOS EN SU COMPORTAMIENTO, EMOCIONES Y POR SU PUESTO EN LAS RELACIONES INTER E INTRAFAMILIAR. ADEMÁS, CAUSA AGRESIVIDAD DE ÍNDOLE VERBAL O FÍSICA CON IRRITABILIDAD U HOSTILIDAD COMO CONSECUENCIA NEGATIVA DEL USO PROLONGADO DE VIDEOJUEGOS. DE AHÍ, QUE RESULTA IMPORTANTE CONOCER LOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA QUE PROVOCAN AGRESIVIDAD EN LOS/LAS ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS. POR LO TANTO, ES RECOMENDABLE DESARROLLAR HÁBITOS SALUDABLES O MEDIDAS PREVENTIVAS COMO HORARIOS DE UTILIZACIÓN DE LOS VIDEOS JUEGOS, TIPOS DE VIDEO JUEGOS, NORMAS Y REGLAS EN CASA, ETC.

EL DOCUMENTO SE DIVIDE EN VARIAS SECCIONES, TALES COMO PROBLEMÁTICA, MARCO REFERENCIAL, MATERIALES Y MÉTODOS, RESULTADOS Y DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.

2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

LA TECNOLOGÍA TIENE VENTAJAS POSITIVAS Y NEGATIVAS. DE HECHO, LAS SEGUNDAS PARECEN SER LAS QUE MÁS PREVALECEN PORQUE ACTUALMENTE EXISTEN GRANDES CONTROVERSIAS SURGIDAS POR EL USO DE LA TECNOLOGÍA.

INMERSO EN LAS TECNOLOGÍAS, ESTÁ EL INTERNET, LOS DISPOSITIVOS DE TELEFONÍA MÓVIL Y LOS VIDEOJUEGOS. ÉSTOS, FORMAN PARTE LA VIDA COTIDIANA Y POR SUPUESTO SON UNA OPORTUNIDAD DE DESARROLLO PERSONAL. SIN EMBARGO, TAMBIÉN SON UNA FUENTE POTENCIAL DE PROBLEMAS Y RIESGOS, ESPECIALMENTE CUANDO SE TRATA DE VIDEOJUEGOS. DEBIDO A QUE SE HAN CONVERTIDO EN UNA ACTIVIDAD DE OCIO Y ENTRETENIMIENTO CON MUCHA POPULARIDAD ESPECIALMENTE PARA LOS ADOLESCENTES.

DEBIDO A LA SITUACIÓN DE LA PANDEMIA PROVOCADA POR EL BROTE DE LA COVID-19 EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS FUE MÁS RECURRENTE POR LOS ADOLESCENTES, YA QUE EN ELLO ENCONTRARON MOMENTOS DE OCIO Y DIVERSIÓN. DESAFORTUNADAMENTE, NO SE PERCATARON QUE SU USO GENERA DEPENDENCIA Y EVENTUALMENTE SE RELACIONA CON EL DESARROLLO DE DISTINTOS COMPORTAMIENTOS DESPUÉS DE JUGARLOS. DE HECHO, PUEDEN CREAR CONDUCTAS INADECUADAS VINCULADAS A LA AGRESIVIDAD, IMPULSIVIDAD, ANSIEDAD E INCLUSO CONFLICTOS FAMILIARES.

POR LO TANTO, ESTA INVESTIGACIÓN PRETENDE ANALIZAR LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE CUENCA. PARA LOGRAR AQUELLO SE VA A DETERMINAR LOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA QUE PROVOCAN AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES, TALES COMO: ACCIÓN (LUCHA), BÉLICOS (SEGUNDA GUERRA MUNDIAL), DE AVENTURA (VIDEOJUEGOS DE ROL), ARCADE (SHOOTING O RELACIÓN CON LOS DISPAROS, DEPORTES) Y SIMULACIÓN (LA CONDUCCIÓN DE UN COCHE). ASÍ TAMBIÉN SE IDENTIFICARÁ LA CONDUCTA AGRESIVA DERIVADA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, TALES COMO FRUSTRACIÓN, AGRESIVIDAD VERBAL Y FÍSICA, ETC. POR ÚLTIMO, SE ESTABLECERÁ LA CORRELACIÓN DE LA CONDUCTA AGRESIVA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.

3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

LA SOCIEDAD HA EVOLUCIONADO A LO LARGO DE LOS AÑOS Y CON ELLO TAMBIÉN LA TECNOLOGÍA, POR LO CUAL, UNA MANERA DE ENTRETENERSE EL SER HUMANO ES LOS VIDEOJUEGOS, DONDE SE PUEDE INTERACTUAR DE MANERA INDIVIDUAL O GRUPAL UTILIZANDO YA SEA UNA COMPUTADORA, TELÉFONO INTELIGENTE Y CONSOLAS; PARA ENTENDER DE MEJOR MANERA LA DEFINICIÓN SOBRE LOS VIDEOJUEGOS, ARTEAGA MANIFIESTA QUE LOS VIDEOJUEGOS:

“SON UN JUEGO ELECTRÓNICO EN EL QUE UNA O MÁS PERSONAS INTERACTÚAN. SU INTERFAZ ES POR MEDIO DE UNA PANTALLA, DE AHÍ SU NOMBRE, “VIDEOJUEGO”, EL CUAL HA IDO EVOLUCIONANDO GRACIAS AL AVANCE DE LAS TECNOLOGÍAS, ALCANZANDO MAYOR COMPLEJIDAD Y ROBUSTEZ. PUEDE IMPLEMENTARSE EN UNA O MÁS PLATAFORMAS, COMO UNA COMPUTADORA, UNA CONSOLA, UN DISPOSITIVO PORTÁTIL (UN TELÉFONO MÓVIL, TABLETA), ÁRCADÉ (MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS ADAPTADAS PARA LOCALES PÚBLICOS), ETC.” (P.3)

EN UN ESTUDIO REALIZADO ANDRADE Y MOSCOSO (2019), EN CUENCA-ECUADOR, REALIZARON UNA INVESTIGACIÓN SOBRE LA PREVALENCIA Y FACTORES ASOCIADOS A LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES (N:246), ELLOS APLICARON GAME ADDICTION SCALE FOR ADOLESCENTS (GASA) ESCALA DE ADICCIÓN AL JUEGO PARA ADOLESCENTES Y MULTICAGED CAD 4. SE CONCLUYE QUE HAY MAYOR PREVALENCIA DE ADICCIONES A LOS VIDEOJUEGOS Y EL FACTOR ASOCIADO A LA ADICCIÓN SON MÁS EN VARONES (31%).

PARA ENTENDER MEJOR LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA HACEN REFERENCIA A LA INTERACCIÓN VIRTUAL Y DE ESCENARIO CON UN GRAN NÚMERO DE PERSONAS DE DIFERENTES LUGARES DEL MUNDO MEDIANTE LA CONEXIÓN DE INTERNET, EL CUAL, ES UN ATRACTIVO DE INTERACCIÓN MUY LLAMATIVO DE LOS/LAS ADOLESCENTES EN ESTA ACTUALIDAD.

EN UN ESTUDIO REALIZADO POR LIVIAT Y OTROS (2018), EN LOJA ECUADOR, TRABAJARON EN CONOCER LA PREVALENCIA DEL USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ECUATORIANOS. ELLOS, APLICARON EL CUESTIONARIO SOCIODEMOGRÁFICO Y LA ESCALA DE ADICCIONES A LOS JUEGOS

EN INTERNET (INTERNET GAMING DISORDER IGD20), (N: 3178), EL 98.84% DE PARTICIPANTES REPORTARON UN USO NO PROBLEMÁTICO DE ADICCIONES A LOS VIDEOJUEGOS. SE CONCLUYÓ QUE UNA PREVALENCIA DE USO PROBLEMÁTICO A VIDEOJUEGOS ES MUY BAJA.

DEBIDO AL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, ESTOS HAN PROVOCADO LA APARICIÓN DE TODA UNA SERIE DE TÉRMINOS Y SIGLAS, ENTRE LAS QUE DESTACAN LOS MMOGS (MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE GAMES O VIDEOJUEGOS EN RED MULTIJUGADOR), Y LOS MMORPGS (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES, O VIDEOJUEGOS DE ROL ONLINE). AMBOS TÉRMINOS, SE REFIEREN A ESA NUEVA CATEGORÍA DE JUEGOS EN RED EN LOS QUE PARTICIPAN DECENAS, CIENTOS O MILES DE JUGADORES DE FORMA SIMULTÁNEA. EN EL CASO DE LOS MMORPGS, SE ADQUIERE LA PERSONALIDAD DE UN PERSONAJE DE FICCIÓN CUYAS AVENTURAS SE DESARROLLAN EN UN MUNDO VIRTUAL ONLINE (GONZÁLEZ HERRERO, 2010).

SE ENCUENTRA ENTRE LAS TEORÍAS DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EL DE MARCO Y CHÓLIZ (2017), INDICAN QUE EL INTERNET Y LOS VIDEOJUEGOS SON HERRAMIENTAS ÚTILES EN LA VIDA DIARIA, PERO A LA VEZ PUEDEN SER PERJUDICIALES, YA QUE PUEDE AFECTAR A LA CAPACIDAD DE CONTROL, PROBLEMAS PERSONALES Y SOCIALES, LLEGANDO A PROVOCAR SITUACIONES CONFLICTIVAS Y CONDUCTAS ADICTIVAS. UNA CARACTERÍSTICA PRINCIPAL DE ESTE TIPO DE ADICCIÓN ES LA DEPENDENCIA COMO UN PATRÓN DE CONDUCTA EVIDENCIADA CON UNA PÉRDIDA DE CONTROL Y UN CONSUMO EXCESIVO Y DISFUNCIONAL DE LAS TECNOLOGÍAS, ESTE CONSUMO EXCESIVO, PROVOCADO POR ALGUNOS VIDEOJUEGOS, TIENE COMO CONSECUENCIAS CONDUCTAS DE HIGIENE Y SALUDABLES INADECUADAS, ADEMÁS RELACIONES FAMILIARES PERTURBADORAS.

DE ACUERDO CON UN MODELO TEÓRICO TETRAFACTORIAL, LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS PRESENTA CUATRO DIMENSIONES: LA ABSTINENCIA (MALESTAR QUE PRESENTAN LAS PERSONAS CUANDO NO PUEDEN UTILIZAR LOS VIDEOJUEGOS, ASÍ COMO A LA UTILIZACIÓN DE ESTOS PARA ALIVIAR PROBLEMAS PSICOLÓGICOS), EL ABUSO Y LA TOLERANCIA (INCREMENTO RESPECTO AL TIEMPO E IMPORTANCIA QUE SE LES DA A LOS VIDEOJUEGOS EN COMPARACIÓN A CUANDO SE COMENZÓ A JUGAR), LOS PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS (CONSECUENCIAS NEGATIVAS OCASIONADAS POR EL USO EXCESIVO

Y COMPULSIVO DE LOS MISMOS EN LOS DIFERENTES ÁMBITOS DE LA VIDA) Y LA DIFICULTAD EN EL CONTROL (CUÁN COMPLEJO ES PARA LA PERSONA DEJAR DE JUGAR, AUN CUANDO ESTA PRÁCTICA SEA INADECUADA O DISFUNCIONAL PARA SU BIENESTAR) (ESTRADA ET AL., 2022)

3.1.1. TIPOS DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

DE ACUERDO AL TIPO DE VIDEOJUEGOS TENEMOS LOS SIGUIENTES:

A) *ACCIÓN*: CONSISTE EN REALIZAR ALGUNA ACCIÓN REPETIDA COMO PULSAR MUCHO CIERTAS COMBINACIONES DE BOTONES PARA REALIZAR UN MOVIMIENTO. EN ALGUNOS CASOS SON MUY DIFÍCILES, POR LO QUE PUEDEN ENFADAR A LOS JUGADORES MENOS PACIENTES. ADEMÁS, EL JUGADOR DEBE USAR SU VELOCIDAD, DESTREZA Y TIEMPO DE REACCIÓN. EJEMPLOS: VIDEOJUEGOS DE LUCHA, VIDEOJUEGO DE DISPARO EN PRIMERA PERSONA, VIDEOJUEGO DE PLATAFORMAS (CALDERÓN, 2017).

B) *BÉLICOS*: EL VIDEOJUEGO SE AMBIENTE EN UNA GUERRA, BIEN SEA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, ANTIGÜEDAD CLÁSICA E INCLUSO ESCENARIOS FICTICIOS. SE CARACTERIZA POR DISPAROS, SIMULACIÓN DE VUELO, ESTRATEGIAS, ETC. (TOLOSA, 2017).

C) *AVENTURA*: ESTE ES UNO DE LOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTE YA QUE LOS PELIGROS Y LAS GRANDES HAZAÑAS ESTÁN PRESENTES EN CADA ESQUINA. EL PROTAGONISTA DEL JUEGO DEBE ATRAVESAR EXTENSOS NIVELES REPLETOS DE MUCHOS ENEMIGOS Y VALERSE DE DIFERENTES ÍTEMS PARA LOGRAR SUS OBJETIVOS. SUELEN TENER UN BUEN ARGUMENTO Y UNA DURACIÓN MODERADA (CASTILLO, 2022).

D) *ARCADE*: SE TRATA DE JUEGOS SENCILLOS QUE MANEJAN ELEMENTOS DE POCA COMPLEJIDAD COMO UNA AVENTURA, LABERINTOS O PLATAFORMAS. ES NECESARIO ATRAVESAR DIFERENTES PANTALLAS PARA AVANZAR. SU RITMO FACILITA ADAPTARSE RÁPIDO AL JUEGO POR PRIMERA VEZ. NO SUELEN SER DEMASIADO LARGOS. SIN EMBARGO, ESTÁN DISEÑADOS PARA CONTAR CON UNA AMPLIA REJUGABILIDAD. EJEMPLOS: SHOOTING O RELACIÓN CON LOS DISPAROS, LUCHA, DEPORTES COMO PES DE FÚTBOL, GRAN TURISMO DE CARRERAS O 2K DE BALONCESTO (MATAMOROS, 2017).

E) *SIMULACIÓN*: EN ESTE GÉNERO SE PUEDEN ENCONTRAR VIDEOJUEGOS MUY VARIADOS, PUES SE BASAN EN SIMULAR ALGÚN ELEMENTO DE LA VIDA

REAL COMO LA CONDUCCIÓN DE UN COCHE, UN AVIÓN, UN TREN, EL TRABAJO DE UN CIRUJANO O INCLUSO LA VIDA DE UN ANIMAL (CASTILLO, 2022).

3.1.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS HAN CAMBIADO ALGUNOS ASPECTOS DE NUESTRAS VIDAS COMO POR EJEMPLO LA FORMA DE APRENDER Y LA MANERA DE INTERACTUAR CON OTRAS PERSONAS. ADEMÁS, LAS ACTIVIDADES DE RECREACIÓN HAN VARIADO ACTUALMENTE, ENFOCÁNDOSE EN HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y DISPOSITIVOS DIGITALES LAS CUALES SON LOS VIDEOJUEGOS DONDE HAY VENTAJAS Y DESVENTAJAS FRENTE A SU USO Y POR SU PUESTO ES VITAL COMO ESTAS INFLUYEN EN LA EDUCACIÓN, SALUD Y ENTRETENIMIENTO.

SANTOS Y CHÁVEZ (2020), EN MANABÍ-ECUADOR, REALIZARON UNA INVESTIGACIÓN, LA CUAL CONSISTÍA EN ANALIZAR EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES, (N:711). ELLOS, APLICARON EL CUESTIONARIO SOCIODEMOGRÁFICO, ENCUESTA SOCIO FAMILIAR, CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS (CERV) Y EL CUESTIONARIO USO PROBLEMÁTICO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS (UPNT). COMO RESULTADO SE ENCONTRÓ QUE LOS ADOLESCENTES (231 HOMBRES, ES DECIR EL 60,3% Y 206 MUJERES, ES DECIR EL 62,8%), COINCIDEN QUE AL UTILIZAR LOS VIDEOJUEGOS LES AYUDA A RELAJARSE; POR LO QUE SE CONCLUYÓ QUE, EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS NO REFLEJA PROBLEMAS QUE AFECTE NEGATIVAMENTE A LOS ADOLESCENTES.

EXISTE VENTAJAS Y DESVENTAJAS EN LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, COMO SE INDICA EN LA TABLA 1.

TABLA 1. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

	INTERACCIÓN SOCIAL: DONDE SE TIENE CONTACTO CON OTROS USUARIOS Y APOYARSE PARA CUMPLIR MISIONES.
A) VENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA:	ENTRENAMIENTO DE HABILIDADES: AYUDAN AL ENTRENAMIENTO Y MEJORAS DE HABILIDADES COGNITIVAS, COMO SON: ATENCIÓN FOCALIZADA, ESPACIAL Y DIVIDIDA, MEMORIA DE TRABAJO, VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO Y MEMORIA VISUAL A CORTO Y A LARGO PLAZO SEGÚN PEREA Y PEÑA (2018). ASÍ TAMBIÉN AYUDA AL TRABAJO LÓGICO.

APRENDIZAJE Y REHABILITACIÓN: SEGÚN MARTÍN Y VÍLCHEZ (2017) MENCIONAN ALGUNAS COMO:

- PRESENTAR UN AMBIENTE LIBRE DE PELIGROS Y CRÍTICAS.
- DESARROLLAR ESTRATEGIAS DE ACTUACIÓN QUE SE FORTALECEN A MEDIDA QUE AUMENTA EL CONOCIMIENTO DEL JUEGO.
- AUMENTAR LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE.
- FOCALIZAR LA ATENCIÓN PROMOVRIENDO IMPLICACIÓN EN LO QUE SE ESTÁ APRENDIENDO.
- ADAPTAR EL NIVEL DE EXIGENCIA A CADA PERSONA.

REPRESENTAR TODOS LOS SENTIDOS EN EL APRENDIZAJE.

DISMINUCIÓN DE LA ACTIVIDAD FÍSICA: EXISTE UNA INSUFICIENCIA DE LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES ACTIVAS, AUMENTANDO EL SEDENTARISMO Y MALOS HÁBITOS DE VIDA, CAMBIANDO ASÍ SU ESTILO DE VIDA.

VIOLENCIA: EL EXCESO DE VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS A TRAVÉS DE GOLPES, DISPAROS Y ANIQUILACIONES A LOS ENEMIGOS, EL CUAL INFLUYE EN EL/LA ADOLESCENTE RESPONDA A LAS DIFICULTADES QUE SE LE PRESENTE MEDIANTE LA AGRESIÓN Y LA VIOLENCIA.

*B) DESVENTAJAS DE
LOS VIDEOJUEGOS
EN LÍNEA:*

FALTA DE EMPATÍA: DONDE DISMINUYE LOS NIVELES DE EMPATÍA HACIA LOS DEMÁS, AFECTANDO EL CONTACTO CARA A CARA.

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: AFECTA A LOS ADOLESCENTES DE 14 A 18 AÑOS DONDE ELLOS SIENTEN LA NECESIDAD DE VOLVER A CASA PARA JUGAR, EVITAN IR A LUGARES DONDE NO HAY ACCESO AL INTERNET O VIDEOJUEGOS, JUEGAN LA MAYOR PARTE DEL DÍA, NO LOGRAN DEJAR DE JUGAR PRESENTANDO NERVIOSISMO SI LO HACEN, PIENSAN TODO EL TIEMPO EN LOS JUEGOS Y

LOS UTILIZAN PARA OLVIDAR SUS PROBLEMAS, SU RENDIMIENTO ESCOLAR DISMINUYE, ALTERAN SUS HORARIOS DE SUEÑO Y DE ALIMENTACIÓN.

FUENTE: MARÍA PAULA ROJAS, 2019

3.2 COMPORTAMIENTO AGRESIVO

SEGÚN LA OMS (2020), LA VIOLENCIA JUVENIL ES UN PROBLEMA DE SALUD PÚBLICA QUE VA DESDE INTIMIDACIONES, PELEAS, AGRESIONES FÍSICAS Y SEXUALES HASTA HOMICIDIOS. LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL DE BANDURA (1974) SOSTIENE QUE EL APRENDIZAJE DE COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS OCURRE MEDIANTE UN PROCESO DE OBSERVACIÓN Y NO SOLO DE IMITACIÓN.

PÉREZ (2018), EN CUSCO-PERÚ DESARROLLÓ UN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN SOBRE LA RELACIÓN ENTRE EL USO DE LOS JUEGOS EN RED Y EL PERFIL DE AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES 12 A 17 AÑOS. EL AUTOR, APLICÓ EL CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE JUEGOS EN RED (ONLINE) Y EL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ADOLESCENTES (CAPI-A) (N: 245), CONCLUYÓ QUE EXISTE RELACIÓN DIRECTA, ALTAMENTE SIGNIFICATIVA ENTRE EL USO DE LOS JUEGOS EN RED Y EL PERFIL DE AGRESIVIDAD (CORRELACIÓN DE (R) PEARSON DE ,212).

LA AGRESIVIDAD ES UNA CONDUCTA NEGATIVA, LA CUAL REPRESENTA UN ACTO NATURAL Y ESPONTÁNEO, EN DONDE ESTÁ ASOCIADA CON LA VIOLENCIA, ES DECIR, SOCIALMENTE DESTRUCTIVO Y CRUEL. ÉSTA AGRESIVIDAD SE DA CON MAYOR INCIDENCIA EN EL AMBIENTE ESCOLAR Y EN ESPECIAL EN LOS ADOLESCENTES, YA QUE ELLOS/ELLAS TRATAN DE SOBRESALIR ENTRE SUS PARES. LA FRUSTRACIÓN TAMBIÉN ESTÁ RELACIONADA CON LA CONDUCTA AGRESIVA, EN DONDE EL/LA ADOLESCENTE EXPRESA SU FRUSTRACIÓN MEDIANTE LA AGRESIÓN VERBAL O FÍSICA (CORDERO, 2022).

EN UNA INVESTIGACIÓN DESARROLLADA POR VÁSQUEZ Y VILLAMAR (2020), EN GUAYAQUIL-ECUADOR, ESTABLECIERON LA PREVALENCIA DE LOS TIPOS DE COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS EN LOS JUGADORES ADULTOS JÓVENES DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, (N:30), EN DONDE SE LES APLICÓ EL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD AQ DE BUSS Y PERRY Y EL TEST DE TIPOS DE JUGADORES DE BARTULE, SE CONCLUYÓ QUE EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO QUE MÁS PREVALECE ES EL DE TIPO VERBAL Y SE MANIFIESTA DE FORMA DIARIA

(PUNTUACIÓN DE 109.803).

ENTRE LAS TEORÍAS DE LA AGRESIVIDAD TENEMOS LA TEORÍA COMPORTAMENTAL BUSS (1961) DEFINE A LA CONDUCTA AGRESIVA COMO: “LA AGRESIÓN ES UNA RESPUESTA QUE PRODUCE ESTÍMULOS NOCIVOS A OTROS ORGANISMOS” (CABEZAS Y CELI, 2022, P. 27)

OTRA TEORÍA ES LA SOCIAL COGNITIVA DE BANDURA (1973), “DEFIENDE QUE LA AGRESIÓN ES CAUSADA POR LOS PROCESOS DE PENSAMIENTO SOBRE LA MOTIVACIÓN. ES DECIR, QUE LA CONDUCTA ESTÁ DETERMINADA POR LA INTERACCIÓN CON EL AMBIENTE, LOS FACTORES PERSONALES Y CONDUCTUALES”. ES DECIR, LA CONDUCTA AGRESIVA SE MANTIENE SI EL AGRESOR LOGRA SUS BENEFICIOS Y SATISFACE SUS OBJETIVOS (BARBERO, 2018, P.50).

SEGÚN BUSS Y PERRY (1992) MENCIONAN QUE LA AGRESIVIDAD ES UNA CLASE DE RESPUESTA CONSTANTE Y PERMANENTE, LA CUAL REPRESENTA LA PARTICULARIDAD DEL INDIVIDUO; Y SE DA CON EL FIN DE DAÑAR A OTRA PERSONA, LA CUAL SE PUEDE MANIFESTAR DE DOS FORMAS FÍSICA Y VERBALMENTE; LOS CUALES IRÁN ACOMPAÑADAS POR DOS EMOCIONES LA IRA Y LA HOSTILIDAD, QUE EN EL SIGUIENTE SUBPUNTO SE ESTARÁ DANDO A CONOCER (TINTAYA, 2018).

3.2.1 TIPOS DE AGRESIVIDAD

DE ACUERDO A BUSS Y PERRY (1992) LA AGRESIVIDAD LA DIVIDE EN CUATRO TIPOS:

TABLA 2. TIPOS DE AGRESIVIDAD

AGRESIVIDAD: ES UNA DISPOSICIÓN RELATIVAMENTE PERSISTENTE A SER AGRESIVO EN DIVERSAS SITUACIONES. POR TANTO, HACE REFERENCIA A UNA VARIABLE INTERVINIENTE QUE INDICA LA ACTITUD O INCLINACIÓN QUE SIENTE UNA PERSONA O UN COLECTIVO HUMANO A REALIZAR UN ACTO AGRESIVO. LA AGRESIVIDAD SUELE SER CONCEBIDA COMO UNA RESPUESTA ADAPTATIVA QUE FORMA PARTE DE LAS ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO DE LOS SERES HUMANOS A LAS AMENAZAS EXTERNAS. ÉSTA SE PRESENTA COMO:

**AGRESIVIDAD FÍSICA* DONDE EXISTE GOLPES, PUÑETES, PATADAS, ETC.

HOSTILIDAD: SE REFIERE A LA EVALUACIÓN NEGATIVA ACERCA DE LAS PERSONAS Y LAS COSAS (BUSS, 1961), A MENUDO ACOMPAÑADA DE UN CLARO DESEO DE HACERLES DAÑO O AGREDIRLOS. LA HOSTILIDAD IMPLICA UNA ACTITUD DE RESENTIMIENTO QUE INCLUYE RESPUESTAS TANTO VERBALES COMO MOTORAS. ASÍ TAMBIÉN ES LA MEZCLA LA IRA Y DISGUSTO, Y SE VE ACOMPAÑADA DE SENTIMIENTOS TALES COMO INDIGNACIÓN, DESPRECIO Y RESENTIMIENTO HACIA LOS DEMÁS.

IRA: SE REFIERE AL CONJUNTO DE SENTIMIENTOS QUE SIGUEN A LA PERCEPCIÓN DE HABER SIDO DAÑADO, HACE REFERENCIA PRINCIPALMENTE A UN CONJUNTO DE SENTIMIENTOS QUE SURGEN DE REACCIONES PSICOLÓGICAS INTERNAS Y DE LAS EXPRESIONES EMOCIONALES INVOLUNTARIAS PRODUCIDAS POR LA APARICIÓN DE UN ACONTECIMIENTO DESAGRADABLE (BERKOWITZ, 1996). LA IRA ES UNA REACCIÓN DE IRRITACIÓN, FURIA O CÓLERA QUE PUEDE VERSE PROVOCADA POR LA INDIGNACIÓN Y EL ENOJO AL SENTIR VULNERADOS NUESTROS DERECHOS (FERNÁNDEZ-ABASCAL,1998).

FUENTE: MATALINARES ET AL., 2012

3.2.3 CARACTERÍSTICAS DE LA AGRESIVIDAD

MOLINERO Y RONCERO (2020) INDICAN QUE LOS ADOLESCENTES TIENDEN A IMITAR LO QUE LES GUSTA, A LO LARGO DE SU VIDA FAMILIAR, ESCOLAR O SOCIAL, LAS PERSONAS QUE MÁS INFLUYEN EN ELLOS SON LAS FIGURAS PÚBLICAS, FAMOSOS O DE ÉXITO, ADEMÁS, LOS MENSAJES DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMO TV, PELÍCULAS, SERIES, ETC., CONTIENEN ABUSOS DE ESCENAS AGRESIVAS, E INCLUSO MUCHOS VIDEOJUEGOS NORMALIZAN ESCENAS AGRESIVAS QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE, POR LO QUE ES MUY IMPORTANTE TENER EN CUENTA DE QUE MANERA LOS ADOLESCENTES SON INFLUENCIADOS HACIA LA AGRESIVIDAD, ESTE PUEDE SER:

- INFLUENCIAS FAMILIARES: LAS PADRES, ABUELOS, HERMANOS O TÍOS, ETC., TRASMITEN LA MANERA DE COMPORTARSE YA SEA DE MANERA AGRESIVA

U HOSTIL O DE MANERA AMABLE Y CORDIAL.

- INFLUENCIAS SUBCULTURALES: ESTO ES CREENCIAS, COSTUMBRES, ACTITUDES, RELIGIONES, CULTURA, ETC., ESTOS RASGOS HACEN QUE SE MANIFIESTE LA AGRESIVIDAD CON DISTINTOS PATRONES.
- MOLDEAMIENTO SIMBÓLICO: HACE REFERENCIA, QUE EL ADOLESCENTE TIENE CONTACTO CON IMÁGENES QUE DESARROLLEN UNA CONDUCTA AGRESIVA. ASÍ TAMBIÉN AL ESTAR EN UNA ERA DE TELECOMUNICACIONES, SE ESTÁ EN CONTACTO CON PERSONAS DE DISTINTAS CULTURAS, POR LO QUE HAY DIFERENTES RESPUESTAS A COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS.

DE ACUERDO A LO EXPUESTO ANTERIORMENTE SE DEBE TOMAR MUCHO EN CONSIDERACIÓN YA QUE A PARTIR DE ALLÍ LOS/LAS ADOLESCENTES DEMUESTRAN SU AGRESIVIDAD, ENTONCES ARTEAGA (2018) HACE REFERENCIA QUE LA CONDUCTA AGRESIVA TOMA EN CUENTA SOLO SUS INTERESES Y DERECHOS PROPIOS DE LA PERSONA, SIN TOMAR EN CUENTA AL PRÓJIMO. POR ELLO, EXPONE CARACTERÍSTICAS BÁSICAS PARA IDENTIFICARLA, UNO DE ELLAS ES EL COMPORTAMIENTO EXTERNO:

- TONO DE VOZ ALTO
- BAJA FLUIDEZ DE HABLA
- DEMASIADO PRECIPITADO
- HABLA TAJANTEMENTE
- INSULTOS Y AMENAZAS

ALGUNAS DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA AGRESIVIDAD QUE A CONTINUACIÓN SE PRESENTAN PUEDEN VARIAR DE UNA A OTRA PERSONA, ESTAS SON: (IÑIGUEZ, 2022)

- FALTA DE EMPATÍA,
- DIFICULTAD PARA COMPRENDERSE ENTRE PARES,
- COMPORTAMIENTOS DEFENSIVOS,
- IRRITABILIDAD,
- FALTA DE PACIENCIA,
- DIFICULTAD DE MANIFESTAR SUS EMOCIONES.

LA CORRELACIÓN ENTRE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES FUE EJECUTADA POR VÁSQUEZ (2017), EN PERÚ, ESTE AUTOR, APLICÓ EL TEST CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY Y EL TEST- HAMM1ST

DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (N: 350) Y LLEGÓ A LA CONCLUSIÓN QUE EXISTE UNA CORRELACIÓN POSITIVA FUERTE Y SIGNIFICATIVA ENTRE LAS VARIABLES DE ESTUDIO (COEFICIENTE DE 0.571).

3.3 ADOLESCENCIA

“LA ADOLESCENCIA ES EL PERIODO DE TRÁNSITO ENTRE LA INFANCIA Y LA EDAD ADULTA, ACOMPAÑADA DE INTENSOS CAMBIOS FÍSICOS, PSICOLÓGICOS, EMOCIONALES Y SOCIALES” (HIDALGO ET AL., 2017, P. 2). SEGÚN LA OMS, EL PERÍODO DE CRECIMIENTO QUE ESTÁ SITUADO ENTRE LA NIÑEZ Y LA ADULTEZ (10 A 19 AÑOS DE EDAD).

ETIMOLÓGICAMENTE LA ADOLESCENCIA PROVIENE DEL VERBO LATINO: ADOLESCERE, QUE SIGNIFICA CRECER: CRECER HACIA LA MADUREZ. ASÍ PUES, LA ADOLESCENCIA ES LA ETAPA EVOLUTIVA DE PASO (Y CONVERSIÓN) DEL NIÑO EN ADULTO: PERÍODO DE TRANSICIÓN Y CAMBIO (MENDEZ, 2018).

SE CONOCE QUE LA ADOLESCENCIA ES ESE LAPSO DE TIEMPO EN EL CUAL LOS CAMBIOS EN EL INDIVIDUO SON A NIVEL FÍSICO, SOCIAL, PSICOLÓGICO Y EMOCIONAL. ASIMISMO, ES CUANDO SE PROPICIA LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS QUE LE PERMITAN SOLVENTAR SU VIDA ADULTA.

3.3.1 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

LA SINCRONÍA Y UNIFORMIDAD DE LA ADOLESCENCIA ES VARIADA, ESTO DEBIDO A UN ALTO ÍNDICE DE SITUACIONES QUE DE MANERA PERSONAL Y ÚNICA CONLLEVAN A UNA RESPUESTA POR PARTE DEL INDIVIDUO. CON BASE EN ELLO, EL RITMO MADURATIVO VARÍA ENTRE CADA UNO DE LOS INDIVIDUOS DANDO LUGAR A ESTANCAMIENTOS CAUSADOS GENERALMENTE POR SITUACIONES DE ESTRÉS.

LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA ADOLESCENCIA SON:

TABLA 3. CARACTERÍSTICAS DE LA ADOLESCENCIA

<i>ASPECTOS FÍSICOS:</i>	CRECIMIENTO CORPORAL, AUMENTO DE LA MASA CORPORAL Y DE LA FUERZA MUSCULAR, INCREMENTO DE LA VELOCIDAD DE CRECIMIENTO, MADURACIÓN DE LOS ÓRGANOS SEXUALES E INICIO DE LA CAPACIDAD REPRODUCTIVA.
<i>ASPECTO EMOCIONAL:</i>	OBSERVAN LA INCOHERENCIA Y CONFLICTOS ENTRE LOS ROLES QUE ELLOS Y LOS DEMÁS REALIZAN, INCLUYENDO SU CÍRCULO FAMILIAR. ESTO LES AYUDARÁ A FORMAR SU NUEVA

IDENTIDAD, TIENEN EXPECTATIVAS SOCIALES, IMAGEN CORPORAL Y AFRONTAMIENTO AL ESTRÉS.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS: PRESENTA PENSAMIENTO ABSTRACTO, ESTO ES DEBIDO A COMO EL ADOLESCENTE SE VE A SÍ MISMO, INTERESADO POR LOS PROBLEMAS INACTUALES, REFLEXIÓN ESPONTÁNEA, TIENE SENTIDO DE IDENTIDAD, PARA LA INDEPENDENCIA Y LA AUTONOMÍA, MANIFESTACIONES Y CONDUCTAS SEXUALES CON DESARROLLO DE LA IDENTIDAD SEXUAL.

ASPECTOS SOCIALES: LA INFLUENCIA SOCIEDAD ES MUY IMPORTANTE, COMO TAMBIÉN ACTITUDES, NORMAS Y COMPORTAMIENTOS DE LA MISMA, MODIFICANDO POSITIVA O NEGATIVAMENTE SU DESARROLLO. ELLOS NECESITAN FORMAR RELACIONES AFECTIVAS SIGNIFICATIVAS Y SATISFACTORIAS, NECESIDAD DE AMPLIAR LAS AMISTADES CONOCIENDO A PERSONAS DE DIFERENTE CONDICIÓN SOCIAL, EXPERIENCIAS E IDEAS, NECESIDAD DE ENCONTRAR ACEPTACIÓN, RECONOCIMIENTO Y ESTATUS SOCIAL EN LOS GRUPOS, NECESIDAD DE APRENDER, ADOPTAR Y PRACTICAR PATRONES Y HABILIDADES EN LAS CITAS, PARA FORMAR EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL, A LA SELECCIÓN INTELIGENTE DE PAREJA Y UN MATRIMONIO CON ÉXITO Y NECESIDAD DE ENCONTRAR UN ROL SEXUAL MASCULINO O FEMENINO Y APRENDER LA CONDUCTA APROPIADA AL SEXO.

FUENTE: ECHEVERRIA, M. GÜEMES-HIDALGO, 2017

3.3.2 ETAPAS DE LA ADOLESCENCIA

EXISTEN TRES ETAPAS DE LA ADOLESCENCIA:

A) ADOLESCENCIA INICIAL:

COMPRENDE DESDE LOS 10 A LOS 13 AÑOS APROXIMADAMENTE, ES EL INICIO DE LA PUBERTAD, DONDE SE PRODUCE GRANDES CAMBIOS FÍSICOS QUE AFECTAN AL CRECIMIENTO Y A LA MADUREZ SEXUAL. (RUBIO ÁLVAREZ, 2021). COMO LO INDICA UNICEF URUGUAY (2020) QUE EN ESTA ETAPA HAY UN CAMBIO DE VOZ,

APARECE EL VELLO PÚBICO Y AXILAR, OLOR CORPORAL, AUMENTO DE SUDORACIÓN, APARICIÓN DEL ACNÉ, “PEGAN EL ESTIRÓN”, COMIENZAN A BUSCAR A SUS AMIGOS.

B) ADOLESCENCIA MEDIA:

APROXIMADAMENTE DESDE LOS 14 A LOS 17 AÑOS Y SE CARACTERIZA POR EL INTERÉS EN LAS RELACIONES ROMÁNTICAS Y SEXUALES, SE VUELVE FRUSTRANTE SI NO TIENE EL APOYO DE SUS PARES, FAMILIARES O COMUNIDAD, A MÁS DE ELLO PRESENTAN CONFLICTOS CON SUS PROGENITORES POR LA LUCHA DE OBTENER INDEPENDENCIA DESENCADENANDO COMPORTAMIENTOS EXCLUYENTES CON SUS PADRES. ADEMÁS, PRESENTA MAYORES FACTORES DE RIESGO HACIA SU VIDA PORQUE SE VEN PRESIONADOS POR EL GRUPO DE AMIGOS O PARES. (BRITTANY ALLEN MD FAAP Y. HELEN WATERMAN DO, 2019)

C) ADOLESCENCIA TARDÍA:

COMPRENDIDA DE LOS 18 A LOS 21 AÑOS, DONDE EL/LA ADOLESCENTE YA COMPLETÓ EL DESARROLLO FÍSICO, POR LO QUE TIENE MAYOR CONTROL DE SUS IMPULSOS, EXISTE UNA REACEPTACIÓN LOS VALORES PATERNOS Y POR CONSIGUIENTE ES DONDE ASUMEN TAREAS Y RESPONSABILIDADES PROPIAS DE LA MADUREZ. (BRITTANY ALLEN MD FAAP Y. HELEN WATERMAN DO, 2019; RUBIO ÁLVAREZ, 2021)

4. MATERIALES Y METODOLOGÍA

LA PRESENTE INVESTIGACIÓN TUVO UN ENFOQUE CUANTITATIVO DE ALCANCE DESCRIPTIVO-CORRELACIONAL DEBIDO A QUE SE RELACIONÓ DOS O MÁS VARIABLES DE ESTUDIO (HERNÁNDEZ, 2014). DE HECHO, SE CORRELACIONÓ LA VARIABLE DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA CON LA VARIABLE DE LA AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE CUENCA.

ESTA INVESTIGACIÓN TUVO UN DISEÑO NO EXPERIMENTAL DE CORTE TRANSVERSAL. ES NO EXPERIMENTAL PORQUE NO SE REALIZA MANIPULACIÓN DELIBERADA DE LAS VARIABLES. ES DECIR, LA AGRESIVIDAD QUE PROVOCA EN LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, Y EN LOS QUE SE OBSERVAN LOS FENÓMENOS EN SU AMBIENTE NATURAL PARA ANALIZARLOS. DE CORTE TRANSVERSAL, PORQUE RECOLECTAN DATOS EN UN SOLO MOMENTO, EN UN TIEMPO ÚNICO. (HERNÁNDEZ, 2014).

4.1 POBLACIÓN:

EN LA PRESENTE INVESTIGACIÓN SE CONSIDERÓ UNA POBLACIÓN DE 95 ADOLESCENTES EN CALIDAD DE ESTUDIANTES DE 14 Y 15 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE CUENCA.

4.2 MUESTRA:

DEBIDO A QUE LA POBLACIÓN ES UN NÚMERO PEQUEÑO, EL TAMAÑO DE LA MUESTRA OBEDECIÓ A 75 ESTUDIANTES DE LA POBLACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

LOS **CRITERIOS DE INCLUSIÓN** SON: HOMBRES Y MUJERES ADOLESCENTES, ESTUDIANTES DE 14 Y 15 AÑOS, ADOLESCENTES QUE ASISTAN A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUE TIENEN PERMISO DE SUS REPRESENTANTES LEGALES PARA PARTICIPAR DEL ESTUDIO (CONSENTIMIENTO INFORMADO).

LOS **CRITERIOS DE EXCLUSIÓN** SON: ESTUDIANTES QUE NO ESTÉN MATRICULADOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, ADOLESCENTES MENORES A 14 AÑOS O MAYORES A 15 AÑOS, ASÍ COMO REPRESENTANTES LEGALES QUE NO HAYAN DADO EL CONSENTIMIENTO INFORMADO.

PARA ESTE TRABAJO SE CONTÓ CON LA AUTORIZACIÓN DEL SR. RECTOR DE LA U.E.P. SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE CUENCA. EN EL PROCESO SE LES

ENTREGÓ DE MANERA FÍSICA, EL CONSENTIMIENTO INFORMADO, LOS DOS REACTIVOS A APLICARSE TANTO EL TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y EL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN.

4.3 INSTRUMENTOS UTILIZADOS:

PARA ESTA INVESTIGACIÓN SE UTILIZÓ

- **TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS:**

EL TDV ES UN INSTRUMENTO DIAGNÓSTICO DE LA DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS. CONSTA DE 25 ÍTEMS Y PRESENTA UNA CONSISTENCIA INTERNA ELEVADA (ALFA DE CRONBACH = .94). LOS PRIMEROS 14 ÍTEMS SE RESPONDEN MEDIANTE UNA ESCALA TIPO LIKERT QUE OSCILA ENTRE 0 Y 4, REFERIDA A LA FRECUENCIA (0 “NUNCA”; 1 “RARA VEZ”; 2 “A VECES”; 3 “CON FRECUENCIA” Y 4 “CASI SIEMPRE”), Y EN LOS 11 ÍTEMS RESTANTES SE PREGUNTA POR EL GRADO DE ACUERDO O DESACUERDO, A TRAVÉS DE UNA ESCALA TIPO LIKERT QUE OSCILA ENTRE 0 Y 4 (0 “TOTALMENTE EN DESACUERDO”; 1 “UN POCO EN DESACUERDO”; 2 “NEUTRAL”; 3 “UN POCO DE ACUERDO” Y 4 “TOTALMENTE DE ACUERDO”), SOBRE UN CONJUNTO DE AFIRMACIONES RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS (CLARA MARCO, 2017).

EL CUESTIONARIO ESTUVO COMPUESTO POR CUATRO FACTORES: ABSTINENCIA (MALESTAR QUE SE PRESENTA CUANDO EL SUJETO NO PUEDE JUGAR CON VIDEOJUEGOS Y USO DE LOS MISMOS PARA ALIVIAR PROBLEMAS PSICOLÓGICOS); ABUSO Y TOLERANCIA (JUGAR PROGRESIVAMENTE MÁS QUE AL PRINCIPIO Y DE FORMA EXCESIVA); PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS (CONSECUENCIAS NEGATIVAS DEL USO EXCESIVO DE LOS VIDEOJUEGOS); Y DIFICULTAD EN EL CONTROL (DIFICULTADES PARA DEJAR DE JUGAR, A PESAR DE QUE NO SEA FUNCIONAL NI ADECUADO HACERLO EN ESE MOMENTO O SITUACIÓN) (CLARA MARCO, 2017).

- **CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY:**

ES UN INSTRUMENTO QUE SIRVE PARA EVALUAR E INVESTIGAR LA CONDUCTA AGRESIVA. ESTÁ COMPUESTA 29 ÍTEMS, CON UNA ESTRUCTURA FACTORIAL QUE COMPRENDE CUATRO ESCALAS DE AGRESIVIDAD: FÍSICA Y VERBAL, QUE REPRESENTAN LOS COMPONENTES INSTRUMENTAL Y MOTOR; IRA, EL COMPONENTE AFECTIVO; Y HOSTILIDAD, EL COMPONENTE COGNITIVO DE LA AGRESIÓN. LAS EDADES ESTABLECIDAS PARA SU APLICACIÓN SON ENTRE 11 Y 25 AÑOS. (NICOLÁS CHAHÍN-PINZÓN, 2012)

4.4 PROCEDIMIENTOS ÉTICOS:

SE REALIZÓ LA GESTIÓN MEDIANTE EL CONSENTIMIENTO INFORMADO DONDE GARANTIZÓ A LOS PARTICIPANTES LA CONFIDENCIALIDAD DEL MANEJO DE SUS DATOS Y EL ANONIMATO.

PARA LA PRESENTE INVESTIGACIÓN SE APLICARÁ EL CONSENTIMIENTO INFORMADO (ANEXO 1) A LOS PADRES, MADRES Y/O REPRESENTANTES LEGALES DE LOS ESTUDIANTES DE 14 Y 15 AÑOS DE LA UEP SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE CUENCA, EN DONDE SE LES DARÁ A CONOCER EL OBJETIVO DE ESTA INVESTIGACIÓN COMO ES, ANALIZAR LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ADOLESCENTES. ADEMÁS, SE LES INDICÓ QUE LOS INSTRUMENTOS PSICOLÓGICOS QUE SE LES APLIQUE NO SERÁ NECESARIO COLOCAR LOS NOMBRES DE LOS ADOLESCENTES Y SE MANTENDRÁ EN CONFIDENCIALIDAD LOS RESULTADOS DE LOS MISMOS. DE IGUAL MANERA A LOS ESTUDIANTES UNA VEZ OBTENIDO EL DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO SE SOCIALIZARÁ EL MOTIVO DE ESTUDIO Y QUE SUS DATOS Y LOS RESULTADOS DE LOS REACTIVOS SERÁN EN CONFIDENCIALIDAD Y ANONIMATO.

4.5 MÉTODO DE ANÁLISIS DE LOS DATOS:

SE UTILIZÓ EL SOFTWARE SPSS VERSIÓN 24. EL PRIMER PASO FUE CALCULAR LOS ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS (TENDENCIA CENTRAL, DISPERSIÓN) DE LOS DOS TEST SEGÚN CADA DIMENSIÓN (TDV): ABSTINENCIA, ABUSO Y TOLERANCIA, PROBLEMAS OCASIONADOS, DIFICULTAD DE CONTROL; CA: AGRESIÓN FÍSICA, AGRESIÓN VERBAL, IRA, HOSTILIDAD) Y EL TOTAL GLOBAL.

5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS:

DE ACUERDO A LOS RESULTADOS OBTENIDOS DEL TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS, SE TIENE UNA ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD DE ELEVADA CONSISTENCIA CON α DE CRONBACH= ,93 Y CON EL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE CONSISTENCIA ELEVADA α DE CRONBACH= ,83, CON ESTO SE

CONCLUYE QUE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN SON FIABLES AL IGUAL QUE SUS REACTIVOS APLICADOS PARA ESTE TRABAJO (TABLA 4).

TABLA 4. ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD

	ALFA DE CRONBACH	N DE ELEMENTOS
DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS	0,93	25
CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD	0,83	29

5.1.1 ANÁLISIS DESCRIPTIVO DEL TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

DE ACUERDO AL CÁLCULO ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO SE PUEDE OBSERVAR QUE EL TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (DVJ) DE ACUERDO A CADA DIMENSIÓN PRESENTA UNA DEPENDENCIA BAJA (TABLA 5).

LOS RESULTADOS NOS PERMITEN EVIDENCIAR QUE LOS ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS DE ESTA INVESTIGACIÓN PRESENTAN POSIBLEMENTE UN PEQUEÑO MALESTAR CUANDO NO PUEDEN UTILIZAR LOS VIDEOJUEGOS (MEDIANA=9), SEGUIDO DE UNA DIFICULTAD DE DEJAR DE JUGAR, A PESAR DE QUE NO SEA ADECUADO NI FUNCIONAL HACERLO EN ESE MOMENTO O SITUACIÓN (MEDIANA=5) (TABLA 5).

TABLA 5: TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

DIMENSIONES	MEDIA	SD	MEDIANA
ABSTINENCIA	10,12	8,39	9
ABUSO Y TOLERANCIA	4,85	4,76	3
PROBLEMAS OCASIONADOS	4,07	3,54	3
DIFICULTAD EN EL CONTROL	6,16	4,94	5

5.1.2 ANÁLISIS DESCRIPTIVO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

SEGÚN LOS DATOS DESCRIPTIVOS SE PUEDE OBSERVAR QUE EXISTE AGRESIVIDAD MEDIA EN LAS DIMENSIONES FÍSICA, VERBAL Y HOSTILIDAD. SIN EMBARGO, EN LA DIMENSIÓN DE IRA EXISTE AGRESIVIDAD BAJA.

TABLA 6: CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

DIMENSIONES	MEDIA	SD	MEDIANA
V. FÍSICA	20,19	6,74	19
V. VERBAL	13,4	6,76	13
IRA	17,99	5,94	17
HOSTILIDAD	21,33	7,22	21

SE INTERPRETA QUE LOS ESTUDIANTES DE 14 Y 15 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ESTA INVESTIGACIÓN PRESENTAN UNA DISGUSTO Y EVALUACIÓN NEGATIVA HACIA LOS DEMÁS, ACOMPAÑADO DE GOLPES, EMPUJONES O INSULTOS, AMENAZAS PROVOCANDO LESIÓN O DAÑO (MEDIANA=19,13, 21), PERO AL SER MÍNIMA DE MEDIANA 17 EN LA DIMENSIÓN DE IRA, DEMUESTRAN UN ESTADO EMOCIONAL CON SENTIMIENTOS DE IRRITACIÓN MEDIA HASTA SENTIR FURIA INTENSA. (TABLA 6).

5.1.3 CORRELACIÓN DE LA VARIABLE DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y LA VARIABLE DE AGRESIVIDAD.

SE PUEDE OBSERVAR QUE EXISTE UNA MODERADA CORRELACIÓN¹ -RHO DE SPEARMAN- ENTRE EL TOTAL DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y EL TOTAL DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE RHO= ,341**; SIN EMBARGO, NO ES MUY RELEVANTE (TABLA 7).

TABLA 7. CORRELACIÓN DE LA VARIABLE DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y LA VARIABLE DE AGRESIVIDAD.

	MEDIA	SD	MEDIAN A	CORRELACIÓ N RHO DE SPEARMAN	SIGNIFICANCI A
TOTAL, DEPENDENCIA A	25,2	19,86	20	0,341**	0,003

¹ H0: No hay correlación entre variables; H1: variables correlacionadas; p-value:0.05

LOS
 VIDEOJUEGOS
 TOTAL,
 CUESTIONARIO
 DE AGRESIVIDAD 72,91 20,44 71

ESTO QUIERE DECIR QUE LOS ADOLESCENTES AL TENER UNA BAJA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, DEMUESTRAN CIERTO GRADO DE AGRESIVIDAD HACIA LOS DEMÁS POR LA UTILIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS, ESTO POSIBLEMENTE PORQUE QUIERAN SOBRESALIR ANTE SUS PARES, O QUIZÁ EXPRESAN SU FRUSTRACIÓN DE ESE MODO.

5.1.4 CORRELACIÓN DE BIVARIADAS DE RHO DE SPEARMAN ENTRE LAS DIMENSIONES DEL TEST DE DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS DIMENSIONES DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

COMO PARTE DEL ESTUDIO SE PLANTEARON DOS HIPÓTESIS (H0; H1) RELACIONADA A LA CORRELACIÓN ENTRE LAS DIMENSIONES DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y LAS DIMENSIONES DEL COMPORTAMIENTO AGRESIVO (H1). SE RECURRIÓ AL ESTADÍSTICO DE PRUEBA DE RHO DE SPEARMAN (SIGNIFICANCIA: 0.05). LOS RESULTADOS MUESTRAN QUE EXISTE UNA MODERADA CORRELACIÓN NO SIGNIFICATIVA ENTRE LAS DIMENSIONES DE: ABSTINENCIA Y LA AGRESIÓN VERBAL (0,349), PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN VERBAL (0,392), DIFICULTAD DE CONTROL Y AGRESIÓN VERBAL (0,333). (TABLA 8)

ESTO QUIERE DECIR QUE EL/LA ADOLESCENTE MEDIANTE EL INSULTO, LA BURLA O AMENAZAS QUIERE TANTO EXPRESAR SU MALESTAR CUANDO NO PUEDE UTILIZAR LOS VIDEOJUEGOS, LOS MISMOS AYUDAN A ALIVIAR ALGÚN PROBLEMA PSICOLÓGICO, COMO LA DIFICULTAD DE DEJAR DE JUGAR Y, ADEMÁS, MUESTREN CONDUCTAS NEGATIVAS POR EL EXCESO DE VIDEOJUEGOS.

ADEMÁS, UNA LEVE CORRELACIÓN ENTRE ABSTINENCIA E IRA (0,289), ABSTINENCIA Y HOSTILIDAD (0,241), ABUSO-TOLERANCIA E IRA (0,265), PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD FÍSICA (0,228), PROBLEMAS

OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS E IRA (0,280), PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS Y HOSTILIDAD (0,250), DIFICULTAD DE CONTROL E IRA (0,234). (TABLA 8)

LOS/LAS ADOLESCENTES DEMUESTRAN MALESTAR CUANDO NO PUEDEN UTILIZAR LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA SE EXPRESAN MEDIANTE SENTIMIENTOS DE IRA Y DE DISGUSTO HACIA LOS DEMÁS, TAMBIÉN AL JUGAR MÁS QUE AL PRINCIPIO, CAYENDO EN EL EXCESO DEMUESTRA SENTIMIENTO DE IRA POR QUERER MÁS, ELLOS POR JUGAR EXCESIVAMENTE SE MUESTRAN HACIA LOS DEMÁS CON SENTIMIENTOS DE IRA, DISGUSTOS, LLEGANDO INCLUSO A GOLPEAR O EMPUJAR PROVOCANDO DAÑO O LESIÓN.

LOS ESTUDIANTES DE ESTA INVESTIGACIÓN DEMUESTRAN SENTIMIENTO DE IRA POR LA DIFICULTAD DE DEJAR DE ENTRETENERSE CON LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA. (TABLA 8)

TABLA 8. CORRELACIÓN DE BIVARIABLES DE RHO DE SPEARMAN ENTRE LAS DIMENSIONES DEL TEST DE DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS DIMENSIONES DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD.

DIMENSIONES		AGRESIÓN		IRA	HOSTILIDAD
		FÍSICA	VERBAL		
ABSTINENCIA	CORR.	0,2	0,349**	0,289*	0,241*
	SIG.	0,072	0,003	0,012	0,037
ABUSO Y TOL.	CORR.	0,035	0,204	0,265*	0,137
	SIG.	0,763	0,08	0,022	0,242
PROBLEMAS	CORR.	0,228*	0,392**	0,280*	0,250*
	SIG.	0,049	0	0,015	0,031
DIFICULTADES	CORR.	0,22	0,333**	0,235*	0,177
	SIG.	0,057	0,004	0,043	0,128

NOTA: CORR=CORRELACIÓN DE RHO SPEARMAN, SIG.=SIGNIFICANCIA.

5.2 DISCUSIÓN:

DE ACUERDO AL OBJETIVO PRINCIPAL DE ESTA INVESTIGACIÓN, LOS RESULTADOS HAN DEMOSTRADO QUE EXISTE UNA INFLUENCIA MODERADA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS, A PESAR QUE LA DEPENDENCIA HACIA LOS VIDEOJUEGOS SEA EN NIVELES BAJOS.

SANTOS Y CHÁVEZ (2020), EN MANABÍ-ECUADOR, RESALTA QUE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS NO REFLEJA PROBLEMAS QUE AFECTE NEGATIVAMENTE A LOS ADOLESCENTES, EN SU INVESTIGACIÓN DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES, LO QUE SE CORROBORA CON LA PRESENTE INVESTIGACIÓN EN RELACIÓN CON EL TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS, DE ACUERDO A SUS DIMENSIONES, QUE EXISTE UN PROMEDIO DE DEPENDENCIA BAJA, DEBIDO POSIBLEMENTE UN PEQUEÑO MALESTAR CUANDO NO PUEDEN UTILIZAR LOS VIDEOJUEGOS, SEGUIDO DE UNA DIFICULTAD DE DEJAR DE JUGAR, A PESAR DE QUE NO SEA ADECUADO NI FUNCIONAL HACERLO EN ESE MOMENTO O SITUACIÓN.

EN LO QUE CONCIERNE A LA AGRESIVIDAD, SE PUDO EVIDENCIAR QUE EXISTE UNA AGRESIVIDAD MEDIA EN LAS DIMENSIONES FÍSICA, VERBA, HOSTILIDAD. SIN

EMBARGO, EN LA DIMENSIÓN DE IRA EXISTE AGRESIVIDAD BAJA MODERADA, PRESENTAN UN DISGUSTO Y EVALUACIÓN COGNITIVA HACIA LOS DEMÁS ACOMPAÑADO DE GOLPES, EMPUJONES O INSULTOS, AMENAZAS PROVOCANDO LESIÓN O DAÑO, ESTO SE RESPALDA CON LA INVESTIGACIÓN DE VÁSQUEZ Y VILLAMAR (2020), DONDE CONCLUYERON QUE EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO QUE MÁS PREVALECE ES EL DE TIPO VERBAL Y SE MANIFIESTA DE FORMA DIARIA (PUNTUACIÓN DE 109.803).

EN RELACIÓN A LAS VARIABLES DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA EN LA CONDUCTA AGRESIVA, LOS RESULTADOS DEMUESTRAN QUE EXISTE UNA MODERADA CORRELACIÓN; DE ACUERDO A LA INVESTIGACIÓN DE VÁSQUEZ (2017), INVESTIGÓ SOBRE LA CORRELACIÓN ENTRE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTE, LLEGÓ A LA CONCLUSIÓN QUE EXISTE UNA CORRELACIÓN POSITIVA FUERTE Y SIGNIFICATIVA ENTRE LAS VARIABLES DE ESTUDIO (COEFICIENTE DE 0.571), ESTO PUDO SER DEBIDO QUE LA INVESTIGACIÓN ES REALIZADA EN LIMA - PERÚ, DONDE CUENTAN CON FACTORES DE DESARROLLO TECNOLÓGICO Y ECONÓMICO MUY ACCESIBLES, ADEMÁS LOS ADOLESCENTES COMO HOBBY PRINCIPAL UTILIZAN LOS VIDEOJUEGOS, ASÍ TAMBIÉN TIENEN ACCESIBILIDAD A LA COMPRA DE LOS MISMOS EN DIFERENTES PLATAFORMAS.

EN RELACIÓN A LA CORRELACIÓN ENTRE LAS DIMENSIONES DEL TEST DE DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS DIMENSIONES DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD, SE OBTUVO RESULTADOS CON MODERADA CORRELACIÓN NO SIGNIFICATIVA ENTRE LAS DIMENSIONES DE: ABSTINENCIA Y LA AGRESIÓN VERBAL, PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN VERBAL, DIFICULTAD DE CONTROL Y AGRESIÓN VERBAL, ESTO SE RELACIONA CON EL ESTUDIO DE PÉREZ (2018), DESARROLLÓ UN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN SOBRE LA RELACIÓN ENTRE EL USO DE LOS JUEGOS EN RED Y EL PERFIL DE AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES 12 A 17 AÑOS, CONCLUYÓ QUE EXISTE RELACIÓN DIRECTA, ALTAMENTE SIGNIFICATIVA ENTRE EL USO DE LOS JUEGOS EN RED Y EL PERFIL DE AGRESIVIDAD (CORRELACIÓN DE (R) PEARSON DE ,212).

UNA DE LAS PRINCIPALES LIMITANTES QUE TUVO ESTE ESTUDIO ES LA FALTA DE CONOCIMIENTO ACERCA DE ESTA INVESTIGACIÓN, DEBIDO, A QUE ALGUNOS

REPRESENTANTES LEGALES DE LOS ESTUDIANTES NO DIERON SU CONSENTIMIENTO, POR LO QUE SE PROPODRÍA ESTRATEGIAS DE CONCIENTIZACIÓN Y DE CONOCIMIENTO SOBRE ESTA INVESTIGACIÓN A LOS PADRES, MADRES Y/REPRESENTANTES LEGALES DE LOS ADOLESCENTES EN ESTUDIO, LOS CUALES AYUDAN A MIRAR LA REALIDAD DEL COMPORTAMIENTO DE SUS HIJOS/AS.

6. CONCLUSIONES

DE LA VARIABLE DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS, SE ENCONTRÓ UNA DEPENDENCIA BAJA, LO QUE SIGNIFICA DEBIDO UN POSIBLE UN MALESTAR CUANDO NO PUEDEN UTILIZAR LOS VIDEOJUEGOS, SEGUIDO DE UNA DIFICULTAD DE DEJAR DE JUGAR, A PESAR DE QUE NO SEA ADECUADO NI FUNCIONAL HACERLO EN ESE MOMENTO O SITUACIÓN.

EN LOS/LAS ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS, SE ENCONTRÓ UNA AGRESIVIDAD MEDIA, ES DECIR PRESENTAN UN DISGUSTO Y EVALUACIÓN COGNITIVA HACIA LOS DEMÁS, ACOMPAÑADO DE GOLPES, EMPUJONES O INSULTOS, AMENAZAS PROVOCANDO LESIÓN O DAÑO, EL CUAL ES EL RESULTADO DE LA VARIABLE DE COMPORTAMIENTO AGRESIVO.

EXISTE CORRELACIÓN MODERADA NO SIGNIFICATIVA ($r=0,341^{**}$) ENTRE LAS VARIABLES DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN ADOLESCENTE DE 14 Y 15 AÑOS DE LA U.E.P. SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE CUENCA, QUIENES DEMUESTRAN CIERTO GRADO DE AGRESIVIDAD HACIA LOS DEMÁS POR LA UTILIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS, ESTO POSIBLEMENTE PORQUE QUIERAN SOBRESALIR ANTE SUS PARES, O QUIZÁ EXPRESAN SU FRUSTRACIÓN DE ESE MODO.

ENTRE LAS DIMENSIONES (ABSTINENCIA Y LA AGRESIÓN VERBAL, PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN VERBAL, DIFICULTAD DE CONTROL Y AGRESIÓN VERBAL) DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS Y CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE 14 Y 15 AÑOS, EXISTE CORRELACIÓN MODERADA.

7. REFERENCIAS

- AIDA AMENEIROS, M.-C. R. (2015). LOS VIDEOJUEGOS EN LA ADOLESCENCIA: PRÁCTICAS Y POLÉMICAS ASOCIADAS. *REVISTA DE ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN*, 5.
- ALFONSO GONZÁLEZ HERRERO. (ENERO DE 2010). LA CONVERGENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y LOS MUNDOS VIRTUALES: SITUACIÓN ACTUAL Y EFECTOS SOBRE LOS USUARIOS. JUEGOS ONLINE. [HTTPS://CMAPSPUBLIC2.IHMC.US/RID=1RQ38V644-1XVK7JJ-33H9/JUEGOS%20ONLINE.PDF](https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RQ38V644-1XVK7JJ-33H9/JUEGOS%20ONLINE.PDF)
- ANA MARÍA ROMERO. (JUNIO DE 2017). DESARROLLO DURANTE LA ADOLESCENCIA. ASPECTOS FÍSICOS, PSICOLÓGICOS Y SOCIALES. [HTTPS://WWW.PEDIATRIAINTEGRAL.ES/PUBLICACION-2017-06/DESARROLLO-DURANTE-LA-ADOLESCENCIA-ASPECTOS-FISICOS-PSICOLOGICOS-Y-SOCIALES/](https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2017-06/desarrollo-durante-la-adolescencia-aspectos-fisicos-psicologicos-y-sociales/)
- ANDRADE, L. I., CARBONELL, X., MANUEL, V., & GUERRA, L. (S/F). *VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS Y USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ECUATORIANOS* SOCIO-DEMOGRAPHIC VARIABLES AND PROBLEMATIC USE OF VIDEO GAMES IN ECUADORIAN TEENAGERS. BLANQUERNA.EDU.[HTTP://RECERCA.BLANQUERNA.EDU/CONDUCTES-DESADAPTATIVES/WP-CONTENT/UPLOADS/2019/02/VIDEOJUGADORES-ECUADOR.PDF](http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2019/02/videojugadores-ecuador.pdf)
- ARAYA, J. M. (2012). EL EFECTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN VARIABLES SOCIALES, PSICOLÓGICAS Y FISIOLÓGICAS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES. *REVISTA ELECTRÓNICA "ACTUALIDADES"*, 43-49.

ARIAS-GÓMEZ, J.; VILLASÍS-KEEVER, M., ÁNGEL, M., NOVALES, M., & COMPLETO, N.

(S/F). *REVISTA ALERGIA MÉXICO*. REDALYC.ORG.

[HTTPS://WWW.REDALYC.ORG/PDF/4867/486755023011.PDF](https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf)

ARTEAGA HILARIO THALIA ELVA. (2018). *DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN*

ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE [TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE: LICENCIADA EN PSICOLOGÍA NO PUBLICADA]. UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO.

BARBERO, I. (2018). CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA DE LA AGRESIVIDAD: DEFINICIÓN, AUTORES, TEORÍAS Y CONSECUENCIAS. *REDINED*, 39-56.

[HTTPS://REDINED.EDUCACION.GOB.ES/XMLUI/BITSTREAM/HANDLE/1162/191198/CONCEPTUALIZACIÓN.PDF?SEQUENCE=1&ISALLOWED=Y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/1162/191198/Conceptualización.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

BRITTANY ALLEN MD FAAP Y. HELEN WATERMAN DO. (21 DE MAYO DE 2019). *ETAPAS DE LA ADOLESCENCIA*. HEALTHYCHILDREN.ORG. [HTTPS://WWW.HEALTHYCHILDREN.ORG/SPANISH/AGES-STAGES/TEEN/PAGINAS/STAGES-OF-ADOLESCENCE.ASPX](https://www.healthychildren.org/spanish/ages-stages/teen/paginas/stages-of-adolescence.aspx)

CALDERÓN. (SEPTIEMBRE DE 2017). *CATEGORÍA: VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN* - *ECURED*. ECURED. [HTTPS://WWW.ECURED.CU/CATEGORÍA:VIDEOJUEGOS_DE_ACCIÓN](https://www.ecured.cu/Categoría:Videojuegos_de_acción)

CANCHUMANI, D. U. (2017). JUEGOS ONLINE: UNA MIRADA DESDE EL JUEGO PATOLÓGICO . *HAMUT ´AY*, 55-64.

CARBONELL, X. (2014). LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN EL DSM-5. *ADICCIONES*, 91-95.

CASTILLO MARIO. (22 DE JULIO DE 2022). *¿CUÁNTOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS HAY? | IFEMA MADRID*. IFEMA MADRID: EVENTOS, FERIAS Y CONGRESOS | IFEMA MADRID. [HTTPS://WWW.IFEMA.ES/NOTICIAS/VIDEOJUEGOS/TIPOS-VIDEOJUEGOS](https://www.ifema.es/noticias/videojuegos/tipos-videojuegos)

CAVSI. (MARZO DE 2017). CAVSI. OBTENIDO DE [HTTPS://WWW.CAVSI.COM/PREGUNTASRESPUESTAS/QUE-SON-LOS-JUEGOS-ONLINE-O-EN-LINEA/](https://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-son-los-juegos-online-o-en-linea/)

CLARA MARCO, M. C. (2017). EFICACIA DE LAS TÉCNICAS DE CONTROL DE LA IMPULSIVIDAD EN LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS. *TERAPIA PSICOLÓGICA*, 57-69.

CORDERO RÍOS, PAVEL. (2022). LA AGRESIVIDAD EN LOS ESCOLARES ADOLESCENTES: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA CIENTÍFICA DEL 2015 AL 2020. *CONRADO*, 18(84), 202-206. EPUB 10 DE FEBRERO DE 2022. [HTTP://SCIELO.SLD.CU/SCIELO.PHP?SCRIPT=SCI_ARTTEXT&PID=S1990-86442022000100202&LNG=ES&TLNG=ES](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100202&lng=es&tlng=es).

DE MEDICINA, C., ANDRADE, A. P., VILMA, D., BOJORQUE, M., & MOROCHO, M. I.

ECHEVERRIA MANUEL. (AGOSTO DE 2017). *TESIS*. IU WEBMASTER REDIRECT. [HTTP://TESIS.USON.MX/DIGITAL/TESIS/DOCS/21996/CAPITULO1.PDF](http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/21996/capitulo1.pdf)

ESTRADA ET AL. (2022). *DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA AMAZONÍA PERUANA*. REVISTA AVFT.COM. [HTTPS://WWW.REVISTA AVFT.COM/IMAGES/REVISTAS/2022/AVFT_4_2022/5_DEPENDENCIA_VIDEOJUEGOS.PDF](https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft_4_2022/5_DEPENDENCIA_VIDEOJUEGOS.PDF)

HERNÁNDEZ, F. B. (2014). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. MÉXICO: MAC GAW HILL EDUCATION.

- HIDALGO, CEÑAL, GONZÁLEZ. (2017). PUBERTAD Y ADOLESCENCIA. *ADOLESCERE*, V (1), 22. [HTTPS://WWW.ADOLESCENCIASEMA.ORG/FICHEROS/REVISTA%20ADOLESCERE/VOL5NUM1-2017/07-22%20PUBERTAD%20Y%20ADOLESCENCIA.PDF](https://www.adolescenciasema.org/ficheros/revista%20adolescere/vol5num1-2017/07-22%20pubertad%20y%20adolescencia.pdf)
- IÑIGUEZ, V. (2022). *ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN TÉCNICAS DE AUTOCONTROL DE EMOCIONES PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL TOTORACOCHA, PERÍODO LECTIVO 2020-2021*. [HTTPS://DSPACE.UPS.EDU.EC/BITSTREAM/123456789/22624/4/UPS-CT009787.PDF](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22624/4/UPS-CT009787.pdf)
- JOHANA ELIZABETH SANTOS BRAVO Y MARÍA DOLORES CHÁVEZ VERA (2020): "USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE MANABÍ ECUADOR", *REVISTA ATLANTE: CUADERNOS DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO* (MAYO 2020). EN LÍNEA: [HTTPS://WWW.EUMED.NET/REV/ATLANTE/2020/05/VIDEOJUEGOS-ADOLESCENTES.HTML](https://www.eumed.net/rev/atlanter/2020/05/videojuegos-adolescentes.html)
[HTTP://HDL.HANDLE.NET/20.500.11763/ATLANTE2005VIDEOJUEGOS-ADOLESCENTES](http://hdl.handle.net/20.500.11763/atlanter2005videojuegos-adolescentes)
- MARCO, C. Y CHÓLIZ, M. (FEBRERO DE 2017). *EFICACIA DE LAS TÉCNICAS DE CONTROL DE LA IMPULSIVIDAD EN LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS. TERAPIA PSICOLÓGICA*. [HTTPS://SCIELO.CONICYT.CL/PDF/TERPSICOL/V35N1/ART06.PDF](https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf)
- MARÍA MATALINARES C. 1. JUAN YARINGAÑO L. JOEL UCEDA E. ERIKA FERNÁNDEZ A. YASMIN HUARI T. ALONSO CAMPOS G. NAYDA VILLAVICENCIO C. (16 DE JUNIO DE 2012). *ESTUDIO PSICOMÉTRICO DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE BUSS Y PERRY*. *REVISTAS*

SIN

INVESTIGACIÓN. [HTTPS://REVISTASINVESTIGACION.UNMSM.EDU
.PE](https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe)

MARÍA PAULA ROJAS. (2019). *VIDEOJUEGOS: VENTAJAS Y DESVENTAJAS*. NEUROCLASS. [HTTPS://NEURO-CLASS.COM/VIDEOJUEGOS-VENTAJAS-Y-DESVENTAJAS/](https://neuro-class.com/videojuegos-ventajas-y-desventajas/)

MARIAN PEREA LOZANO CRISTINA DE LA PEÑA ÁLVAREZ. (22 DE FEBRERO DE 2018). *INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS COMERCIALES EN PROCESOS NEUROPSICOLÓGICOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS*. PÁGINA DE INICIO | UNIVERSIDAD DE GRANADA. [HTTPS://WWW.UGR.ES/~REIDOCREA/7-5.PDF](https://www.ugr.es/~reidocrea/7-5.pdf)

MARTÍNEZ LANZ, P., BETANCOURT OCAMPO, D., & GONZÁLEZ GONZÁLEZ, A. (2013). USO DE VIDEOJUEGOS, AGRESIÓN, SINTOMATOLOGÍA DEPRESIVA Y VIOLENCIA INTRAFAMILIAR EN ADOLESCENTES Y ADULTOS JÓVENES. *REVISTA COLOMBIANA DE CIENCIAS SOCIALES*, 167-180.

MARTÍN, M. Y VÍLCHEZ, L. (2017). *VIDEOJUEGOS, GAMIFICACIÓN Y REFLEXIONES ÉTICAS*. EDITORIAL PERPETUO SOCORRO.

MATAMOROS JULIO. (MAYO DE 2017). *ARCADE - QUÉ ES, EJEMPLOS Y DEFINICIÓN - MUY TECNOLÓGICOS*. MUY TECNOLÓGICOS. [HTTPS://MUYTECNOLOGICOS.COM/DICCIONARIO-TECNOLOGICO/ARCADE](https://muytecnologicos.com/diccionario-tecnologico/arcade)

MÉNDEZ CAROLINA. (OCTUBRE DE 2018). *ASPECTOS PSICOLÓGICOS DE LOS ADOLESCENTES*. CENTRE LONDRES 94 | ASOCIACIÓN PARA LA ASISTENCIA PAIDOPSIQUIÁTRICA DEL BARCELONÉS. [HTTP://WWW.CENTRELONDRES94.COM/FILES/ASP
ECTOS_PSICOLOGICOS_DE_LOS_ADOLESCENTES_0.PDF](http://www.centrelondres94.com/files/aspectos_psicologicos_de_los_adolescentes_0.pdf)

MENDONCA, S. (1998). ELABORACIÓN Y NEGOCIACIÓN DE PROYECTOS DE DESARROLLO. LIMA.

MOLINERO Y RONCERO. (2020, FEBRERO). *AGRESIVIDAD Y CONDUCTA VIOLENTA EN LA ADOLESCENCIA*. ADOLESCERE. [HTTPS://WWW.ADOLESCENCIASEMA.ORG/FICHEROS/REVISTA%20ADOLESCERE/VOL8NUM1-2020/6%20TEMA%20DE%20REVISION%20-%20AGRESIVIDAD%20Y%20CONDUCTA%20VIOLENTA%20ADOLESCENCIA.PDF](https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/VOL8NUM1-2020/6%20TEMA%20DE%20REVISION%20-%20AGRESIVIDAD%20Y%20CONDUCTA%20VIOLENTA%20ADOLESCENCIA.PDF)

MORILLO OCHOA, M. Á. (2016). *EXPERIENCIAS ASOCIADAS AL USO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIÓN REACTIVA EN ADOLESCENTES*. AMBATO: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

NICOLÁS CHAHÍN-PINZÓN, U. L.-S.-C. (2012). CARACTERÍSTICAS PSICOMÉTRICAS DE LA ADAPTACIÓN COLOMBIANA DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY EN UNA MUESTRA DE PREADOLESCENTES Y ADOLESCENTES DE BUCARAMANGA. *UNIVERSITAS PSYCHOLOGICA*, 979-988.

NICOLÁS CHAHÍN PINZÓN, U. L.-S.-C. (2012). CARACTERÍSTICAS PSICOMÉTRICAS DE LA ADAPTACIÓN COLOMBIANA DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY EN UNA MUESTRA DE PREADOLESCENTES Y ADOLESCENTES DE BUCARAMANGA. *UNIVERSITAS PSYCHOLOGICA*, 979-988.

RIVERA ARTEAGA, E., & TORRES COSÍO, V. (2018). VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO / VIDEOGAMES AND THINKING SKILLS. *RIDE REVISTA IBEROAMERICANA PARA LA INVESTIGACIÓN*

Y EL DESARROLLO EDUCATIVO, 8(16), 267-288.
[HTTPS://DOI.ORG/10.23913/RIDE.V8I16.341](https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341)

RUBIO ÁLVAREZ, A. M. R. (2021, 24 DE AGOSTO). *LA ETAPA DE LA ADOLESCENCIA - SEPEAP*. SEPEAP. [HTTPS://SEPEAP.ORG/LA-ETAPA-DE-LA-ADOLESCENCIA/](https://sepeap.org/la-etapa-de-la-adolescencia/)

SALUD, L. A., EN, J., EL, R. Y., DE, P., EN, A., & ANDIA, P. (S/F). *UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y CIENCIAS DE*. EDU.PE. [HTTPS://REPOSITORIO.UAP.EDU.PE/BITSTREAM/HANDLE/20.500.12990/4545/tesis_juegos_agresividad_adolescentes.pdf?SEQUENCE=1&ISALLOWED=Y](https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/4545/tesis_juegos_agresividad_adolescentes.pdf?sequence=1&isallowed=y)

(S/F). *UNIVERSIDAD DE CUENCA FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS*. EDU.EC. [HTTP://DSPACE.UCUENCA.EDU.EC/BITSTREAM/123456789/31759/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACI%C3%B3N.PDF](http://dSPACE.UCUENCA.EDU.EC/bitstream/123456789/31759/1/proyecto%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf)

(S/F-A). EDU.PE. RECUPERADO EL 14 DE MAYO DE 2022, DE [HTTPS://REPOSITORIO.UCV.EDU.PE/BITSTREAM/HANDLE/20.500.12692/11347/REMIGIO_VJ.PDF?SEQUENCE=1&ISALLOWED=Y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/remigio_vj.pdf?sequence=1&isallowed=y)

(S/F-B). EDU.EC. RECUPERADO EL 15 DE MAYO DE 2022, DE [HTTP://REPOSITORIO.UG.EDU.EC/BITSTREAM/REDUG/52975/1/TESIS_V%81SQUEZABUDEYE_VILLAMAROCHOA.PDF](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/52975/1/tesis_v%81squezabudefye_villamarochoa.pdf)

(S/F-C). UDELAS.AC.PA. RECUPERADO EL 15 DE MAYO DE 2022, DE [HTTP://REPOSITORIO2.UDELAS.AC.PA/BITSTREAM/HANDLE/123456789/509/ABDIEL_GONZ%C3%A1LEZ_OF.PDF?SEQUENCE=1&ISALLOWED=Y](http://repositorio2.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/509/abdiel_gonz%C3%A1lez_of.pdf?sequence=1&isallowed=y)

(S/F-D). UNIRIOJA.ES. RECUPERADO EL 15 DE MAYO DE 2022, DE [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=7325052](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7325052)

(S/F). EDU.PE. RECUPERADO EL 14 DE MAYO DE 2022, DE [HTTPS://REPOSITORIO.UCV.EDU.PE/BITSTREAM/HANDLE/20.500.12692/11347/REMIGIO_VJ.PDF?SEQUENCE=1&ISALLOWED=Y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/remigio_vj.pdf?sequence=1&isallowed=y)

TINTAYA G. YESSENIA (10 DE MARZO DE 2018). *PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE BUSS Y PERRY-AQ EN ADOLESCENTES DE LIMA SUR*. CORE. [HTTPS://CORE.AC.UK/DOWNLOAD/PDF/328019924.PDF](https://core.ac.uk/download/pdf/328019924.pdf)

TOLOSA JULEN. (1 DE MAYO DE 2017). *VIDEOJUEGOS BÉLICOS - EJEMPLOS*. EJEMPLOS, EJERCICIOS, AYUDAS PARA TRABAJOS Y TAREAS | [EJEMPLOS10.COM. HTTP://WWW.EJEMPLOS10.COM/E/VIDEOJUEGOS-BELICOS/](http://www.ejemplos10.com/e/videojuegos-belicos/)

UNICEF. (2020). *¿QUÉ ES LA ADOLESCENCIA?* UNICEF-URUGUAY. [HTTP://NICEF.ORG/URUGUAY/QUE-ES-LA-ADOLESCENCIA#:~:TEXT=ADOLESCENCIA%20TEMPRANA,DE%20LOS%20ADOLESCENTES:%20EL%20ACNÉ](http://nicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia#:~:text=ADOLESCENCIA%20TEMPRANA,DE%20LOS%20ADOLESCENTES:%20EL%20ACNÉ).

YANKE, R. (2014). ATRAPADOS POR EL JUEGO "ONLINE". *EL MUNDO*, 37.

8. ANEXOS

ANEXO 1: CONSENTIMIENTO INFORMADO

CON EL DEBIDO RESPETO ME PRESENTO A USTED, MI NOMBRE ES **VIVIANA ALEXANDRA ESPINOZA SARMIENTO**, ESTUDIANTE DE POSGRADO EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA. EN LA ACTUALIDAD ME ENCUENTRO REALIZANDO UNA INVESTIGACIÓN SOBRE “**LOS VIDEOS JUEGOS EN LINEA, Y SU INCIDENCIA EN LA GENERACIÓN DE COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS EN ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SUDAMERICANO DE LA CIUDAD DE CUENCA**”, Y PARA ELLO QUISIERA CONTAR CON SU AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DE SU HIJO(A) EN LA PRESENTE INVESTIGACIÓN. EL PROCESO CONSISTE EN LA APLICACIÓN DE DOS PRUEBAS PSICOLÓGICAS: **TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)**, LA CUAL TIENE COMO OBJETIVO DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE LA DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA.

DE ACEPTAR PARTICIPAR EN LA INVESTIGACIÓN, TODOS LOS DATOS QUE SE RECOJAN, SERÁN ESTRICTAMENTE ANÓNIMOS Y DE CARÁCTER PRIVADOS. ADEMÁS, LOS DATOS ENTREGADOS SERÁN ABSOLUTAMENTE CONFIDENCIALES Y SOLO SE USARÁN PARA LOS FINES DE LA INVESTIGACIÓN.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ATTE.

VIVIANA ALEXANDRA ESPINOZA SARMIENTO
ESTUDIANTE DE POSGRADO DE PSICOLOGIA
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

.....
.....

YO....., CON NÚMERO CI
 REPRESENTANTE DE, ACEPTO SI.....
 NO..... QUE MI HIJO(A) PARTICIPE EN LA INVESTIGACIÓN “LOS VIDEOS
 JUEGOS EN LÍNEA, Y SU INCIDENCIA EN LA GENERACIÓN DE
 COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS EN ADOLESCENTES DE 14 Y 15 AÑOS
 DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SUDAMERICANO DE LA
 CUIDAD DE CUENCA” DE LA MAESTRANTE VIVIANA ALEXANDRA
 ESPINOZA SARMIENTO, AFIRMO HABER SIDO INFORMADO DE TODOS
 LOS PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.

FIRMA:

ANEXO 2: TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGO
 (TDV)

NOMBRE Y APELLIDO _____ EDAD: _____

CURSO: _____ FECHA: _____

EVALUADOR: _____

INSTRUCCIONES

1. INDICA EN QUÉ MEDIDA ESTÁS DE ACUERDO CON LAS
 SIGUIENTES FRASES SOBRE EL USO QUE HACES DE LOS
 VIDEOJUEGOS (TANTO DE VIDEOCONSOLA COMO DE PC). TOMA

0	1	2	3	4
DESACUERDO	UN POCO EN DESACUERDO	NEUTRAL	UN POCO DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO

COMO REFERENCIA LA SIGUIENTE ESCALA:

1	JUEGO MUCHO MÁS TIEMPO CON LOS VIDEOJUEGOS AHORA QUE CUANDO COMENCÉ.	0	1	2	3	4
2	SI NO ME FUNCIONA LA VIDEOCONSOLA O EL PC LE PIDO PRESTADO A UN FAMILIAR O AMIGOS.	0	1	2	3	4

3	ME AFECTA MUCHO CUANDO QUIERO JUGAR Y NO FUNCIONA LA VIDEOCONSOLA O EL VIDEOJUEGO.	0	1	2	3	4
4	CADA VEZ QUE ME ACUERDO DE MIS VIDEOJUEGOS TENGO LA NECESIDAD DE JUGAR CON ELLOS	0	1	2	3	4
5	DEDICO MUCHO TIEMPO EXTRA CON LOS TEMAS DE MIS VIDEOJUEGOS INCLUSO CUANDO ESTOY HACIENDO OTRAS COSAS (VER REVISTAS, HABLAR CON COMPAÑEROS, DIBUJAR LOS PERSONAJES, ETC.).	0	1	2	3	4
6	SI ESTOY UN TIEMPO SIN JUGAR ME ENCUENTRO VACÍO Y NO SÉ QUÉ HACER.	0	1	2	3	4
7	ME IRRITA/ENFADA CUANDO NO FUNCIONA BIEN EL VIDEOJUEGO POR CULPA DE LA VIDEOCONSOLA O EL PC.	0	1	2	3	4
8	YA NO ES SUFICIENTE PARA MI JUGAR LA MISMA CANTIDAD DE TIEMPO QUE ANTES, CUANDO COMENCÉ.	0	1	2	3	4
9	DEDICO MENOS TIEMPO A HACER OTRAS ACTIVIDADES, PORQUE LOS VIDEOJUEGOS ME OCUPAN BASTANTE RATO.	0	1	2	3	4
10	ESTOY OBSESIONADO POR SUBIR DE NIVEL, AVANZAR, GANAR PRESTIGIO, ETC., EN LOS VIDEOJUEGOS.	0	1	2	3	4
11	SI NO ME FUNCIONA UN VIDEOJUEGO, BUSCO OTRO RÁPIDAMENTE PARA JUGAR.	0	1	2	3	4
12	CREO QUE JUEGO DEMASIADO A LOS VIDEOJUEGOS.	0	1	2	3	4
13	ME RESULTA MUY DIFÍCIL PARAR CUANDO COMIENZO A JUGAR, AUNQUE TENGA QUE DEJARLO PORQUE ME LLAMAN MIS PADRES, AMIGOS O TENGO QUE IR A ALGÚN SITIO.	0	1	2	3	4
14	CUANDO ME ENCUENTRO MAL ME REFUGIO EN MIS VIDEOJUEGOS	0	1	2	3	4

2. INDICA CON QUÉ FRECUENCIA TE OCURREN LOS HECHOS QUE APARECEN A CONTINUACIÓN, TOMANDO COMO CRITERIO LA SIGUIENTE ESCALA:

0 NUNCA	1 RARA VEZ	2 A VECES	3 CON FRECUENCIA	4 MUCHAS VECES
------------	------------------	--------------	------------------------	----------------------

15	LO PRIMERO QUE HAGO LOS FINES DE SEMANA CUANDO ME LEVANTO ES PONERME A JUGAR CON ALGÚN VIDEOJUEGO.	0	1	2	3	4
16	HE LLEGADO A ESTAR JUGANDO MÁS DE TRES HORAS SEGUIDAS.	0	1	2	3	4
17	HE DISCUTIDO CON MIS PADRES, FAMILIARES O AMIGOS PORQUE DEDICO MUCHO TIEMPO A JUGAR CON LA VIDEOCONSOLA O EL PC.	0	1	2	3	4
18	CUANDO ESTOY ABURRIDO ME PONGO UN VIDEOJUEGO.	0	1	2	3	4
19	ME HE ACOSTADO MÁS TARDE O HE DORMIDO MENOS POR QUEDARME JUGANDO CON VIDEOJUEGOS.	0	1	2	3	4
20	EN CUANTO TENGO UN POCO DE TIEMPO ME PONGO UN VIDEOJUEGO, AUNQUE SOLO SEA UN MOMENTO.	0	1	2	3	4
21	CUANDO ESTOY JUGANDO PIERDO LA NOCIÓN DEL TIEMPO.	0	1	2	3	4
22	LO PRIMERO QUE HAGO CUANDO LLEGO A CASA DESPUÉS DE CLASE O EL TRABAJO ES PONERME CON MIS VIDEOJUEGOS.	0	1	2	3	4
23	HE MENTIDO A MI FAMILIA O A OTRAS PERSONAS SOBRE EL TIEMPO QUE HE DEDICADO A JUGAR (POR EJEMPLO, DECIR QUE HE ESTADO JUGANDO MEDIA HORA, CUANDO EN REALIDAD HE ESTADO MÁS TIEMPO).	0	1	2	3	4
24	INCLUSO CUANDO ESTOY HACIENDO OTRAS TAREAS (EN CLASE, CON MIS AMIGOS, ESTUDIANDO, ETC.) PIENSO EN MIS VIDEOJUEGOS (CÓMO AVANZAR, SUPERAR ALGUNA FASE O ALGUNA PRUEBA, ETC.).	0	1	2	3	4
25	CUANDO TENGO ALGÚN PROBLEMA ME PONGO A JUGAR CON ALGÚN VIDEOJUEGO PARA DISTRAERME	0	1	2	3	4

ANEXO 3: CUESTIONARIO DE AGRESIÓN
(AQ)

NOMBRE Y APELLIDO _____

EDAD:

CURSO: _____

FECHA:

EVALUADOR: _____

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

BF = BASTANTE FALSO PARA MÍ

VF= NI VERDADERO, NI FALSO PARA MÍ

BV = BASTANTE VERDADERO PARA MÍ

CV = COMPLETAMENTE VERDADERO PARA MÍ

RECUERDA QUE NO HAY RESPUESTAS BUENAS O MALAS, SÓLO INTERESA CONOCER LA FORMA COMO TÚ PERCIBES, SIENTES Y ACTÚAS EN ESAS SITUACIONES.

	CF	BF	VF	BV	CV
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 LAS PELEAS 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					