



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Salud Humana

Carrera de Psicología Clínica

**Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de
la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2022-2023**

Trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del Título de Licenciado en
Psicología Clínica

AUTOR:

Marco Joel Rios Quezada

DIRECTORA:

Psicóloga Clínica. Mayra Daniela Medina Ayala. Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023

Certificación

Certificación

Loja, 14 de abril de 2023

Psicóloga Clínica

Psc. CI. Mayra Daniela Medina Ayala. Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Haber revisado, dirigido y orientado con pertinencia todo el proceso de la elaboración del Trabajo de Titulación: "Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2022-2023" de autoría del estudiante Marco Joel Rios Quezada con CI 1150332896; previo a la obtención del título de Licenciado en Psicóloga Clínica; el mismo cumple con las disposiciones institucionales metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica; consecuentemente, dicho Trabajo de Titulación se encuentra culminado y aprobado, por lo que autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

Atentamente,



Psc. CI. Mayra Daniela Medina Ayala. Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

AUTORÍA

Yo, **Marco Joel Rios Quezada**, declaro ser el autor del presente Trabajo de Integración Curricular y a su vez eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi trabajo de integración curricular, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual

Firma:



Autor: Marco Joel Rios Quezada

Cédula: 1150332896

Fecha: 14 de abril del 2023

Correo electrónico: marco.j.rios@unl.edu.ec

Teléfono: 0999107336

Carta de autorización

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, Marco Joel Rios Quezada, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular denominado:

Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2022-2023 , como requisito para optar el título de **Licenciado en Psicología Clínica**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los catorce días del mes de abril del dos mil veintitrés.

Firma:



Autor: Marco Joel Rios Quezada

Cédula: 1150332896

Dirección: Ciudadela Mons. Alberto Zambrano, Calle Suiza entre Av. Eugenio Espejo y Grecia

Correo electrónico: marco.j.rios@unl.edu.ec

Teléfono: 0999107336

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora de Trabajo de Integración Curricular: Psicóloga Clínica Mayra Daniela Medina Ayala Mg. Sc.

Dedicatoria

El presente trabajo lo dedico a mi familia, especialmente a mis padres Manuel y Aide, por la motivación y el acompañamiento en el estudio de esta maravillosa profesión, a siempre alentarme a salir adelante, por su paciencia y empeño que han invertido en mí. De igual manera se lo dedico a mis hermanos, por siempre estar para mí, por su apoyo, motivación y palabras de aliento. También quiero dedicar este trabajo a aquellos amigos y familiares en general, por siempre brindarme su apoyo.

Marco Joel Rios Quezada

Agradecimientos

Agradezco a la Universidad de Nacional de Loja, por la formación académica; a las autoridades de la carrera de Psicología Clínica, a los docentes que con su gran capacidad y profesionalismo guiaron mi formación.

A mi directora de trabajo de integración curricular Psicóloga Clínica Mayra Daniela Medina Ayala Mg.Sc. por compartirme sus conocimientos, por la enseñanza, apoyo, paciencia y asesoramiento.

Al Ing. Juan Imaicela Rector de la unidad educativa Adolfo Valarezo por permitirme llevar a cabo el estudio de mi proyecto de titulación en la institución que dirige y a los adolescentes que participaron en dicho estudio.

De igual manera mi agradecimiento a las personas que contribuyeron en la realización de este presente trabajo de integración curricular.

Marco Joel Rios Quezada

Índice

Hojas Preliminares

Caratula.....	i
Certificación.....	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimientos.....	vi
Índice de contenidos.....	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de anexos.....	x

Cuerpo de trabajo de Integración Curricular

1	Titulo.....	1
2	Resumen.....	2
2.1	<i>Abstract</i>	3
3	Introducción.....	4
4	Marco Teórico.....	7
4.1	Capítulo 1: Videojuegos.....	7
4.1.1	Definición.....	7
4.1.2	Antecedentes.....	7
4.1.3	Clasificación de los videojuegos.....	9
4.1.4	Clasificación por contenido.....	12
4.1.5	Plataformas tecnológicas para videojuegos.....	13
4.1.6	Impacto de los videojuegos.....	14
4.1.7	Factores asociados a videojuego problemático.....	19
4.2	Capítulo 2: Conducta Agresiva.....	21
4.2.1	Definición.....	21
4.2.2	Antecedentes.....	22
4.2.3	Conducta Agresiva.....	24
4.2.4	Clasificación de los tipos de conducta agresiva.....	27
4.2.5	Factores que influyen en la agresividad.....	28

4.2.6	Diagnostico.....	30
4.2.7	Prevención.....	31
5	Metodología	33
5.1	Área de estudio	33
5.2	Enfoque y Diseño de la investigación	33
5.3	Tipo de Investigación	33
5.4	Población y muestra.....	34
5.4.1	Criterios de selección	34
5.4.1.1	Criterios de inclusión.	34
	Se contó con las siguientes características para ser incluido dentro del estudio:	34
5.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
5.6	Consideraciones éticas.....	34
5.7	Procedimiento y análisis de datos.....	35
6	Resultados	42
7	Discusión.....	54
8	Conclusiones	57
9	Recomendaciones.....	58
10	Bibliografía.....	59
11	Anexos.....	64

Índice de Tablas

Tabla 1: Distribución de edad de los adolescentes.....	35
Tabla 2: Distribución del sexo de los adolescentes.....	36
Tabla 3: Distribucion de la disponibilidad de los dispositivos electrónicos de los adolescentes	36
Tabla 4:Distribución del acceso a internet y uso de juegos en red de los adolescentes.....	36
Tabla 5: Distribución de las personas que juegan a videojuegos con los adolescentes	37
Tabla 6: Distribución de los tipos de videojuegos preferidos por los adolescentes.....	37
Tabla 7:Distribución del tiempo dedicado a videojuegos por los adolescentes:.....	38
Tabla 8:Distribución de los dispositivos usados por los adolescentes para el consumo de videojuegos.....	38
Tabla 9: Distribucion del uso de los videojuegos en los adolescentes.....	42
Tabla 10: Distribucion de los tipos de conductas agresivas presentes en los adolescentes	42
Tabla 11:Relación entre el uso problemático de videojuegos y los tipos de conducta agresiva en los adolescentes	43

Índice de anexos

Anexo 1: Consentimiento Informado.....	64
Anexo 2: Asentimiento Informado.....	65
Anexo 3: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos	66
Anexo 4: Cuestionario de agresión Buss and Perry	67
Anexo 5: Autorización de la unidad Educativa Adolfo Valarezo para la realización del trabajo de integración curricular.....	68
Anexo 6: Informe de estructura y coherencia	69
Anexo 7: Certificado de traducción	71

1 Título

Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2022-2023

2 Resumen

El uso problemático de los videojuegos y la conducta agresiva en los adolescentes se han convertido en una preocupación global de gran impacto e interés, debido a que afectan el desenvolvimiento normal del individuo en las diversas áreas de desarrollo como son sus relaciones sociales, individuales, familiares y académicas, entre otras; llegando a afectar así a la salud mental de esta población. La presente investigación tiene como objetivo principal determinar la relación entre el uso de videojuego y la conducta agresiva en los adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo. El estudio tuvo un diseño no experimental de corte transversal de tipo exploratorio, descriptivo y correlacional. La muestra fue de 104 participantes, los cuales fueron establecidos por un muestreo no probabilístico y por criterios de selección. Los instrumentos utilizados para la recolección de la información fueron el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos y el Cuestionario de Agresividad *Buss and Perry*. Los resultados señalan la presencia de un uso problemático de videojuegos en la mayoría de los adolescentes y presencia de agresividad tipo hostilidad, el cual representa un nivel bajo dentro de la conducta agresiva en adolescentes. En conclusión, se determina una relación estadísticamente negativa entre ambas variables de estudio, debido a que, a medida que el uso problemático de videojuegos aumenta, el nivel de conducta agresiva se mantiene en un nivel bajo, siendo este el nivel de hostilidad, sin embargo, es importante mencionar que para que se desarrolle la conducta agresiva deben estar implicados otros factores. Para finalizar se diseñó un plan de intervención psicoterapéutico para el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva, que pretende modificar las conductas y pensamientos desadaptativos en los adolescentes a través del modelo cognitivo conductual

Palabras clave:

Juego tecnológico, Hostilidad, estudiante de secundaria, conducta de riesgo, adicción.

2.1 Abstract

The problematic use of video games and aggressive behavior in adolescents has become a global concern of great impact and interest, because it affects the normal development of the individual in various areas of development such as social, individual, family and academic relationships, among others; thus affecting the mental health of this population. The main objective of this research is to determine the relationship between the use of video games and aggressive behavior in adolescents of the Adolfo Valarezo Educational Unit. The study had a non-experimental, cross-sectional, exploratory, descriptive and correlational design. The sample consisted of 104 participants, which were established by non-probabilistic sampling and selection criteria. The instruments used for data collection were the Questionnaire of Experiences Related to Video Games and the Buss and Perry Aggressiveness Questionnaire. The results indicate the presence of problematic use of video games in most adolescents and the presence of hostility-type aggressiveness, which represents a low level of aggressive behavior in adolescents. In conclusion, a statistically negative relationship is determined between both study variables, because, as the problematic use of video games increases, the level of aggressive behavior remains at a low level, this being the level of hostility, however, it is important to mention that for aggressive behavior to develop, other factors must be involved. To conclude, a psychotherapeutic intervention plan for problematic video game use and aggressive behavior was designed, which aims to modify maladaptive behaviors and thoughts in adolescents through the cognitive behavioral model

Keywords:

Technological gaming, Hostility, high school student, risk behavior, addiction.

3 Introducción

Los videojuegos y la conducta agresiva son dos factores que suelen presentarse con mucha frecuencia entre los adolescentes, alterando y afectando el rendimiento académico y las relaciones interpersonales del mismo (Fernández, 2018). El uso problemático de los videojuegos es una conducta de riesgo cada vez más frecuente, caracterizada por la dedicación desmedida de tiempo a consumir juegos de video, por esta razón la alta exposición de los adolescentes a los videojuegos se ha relacionado con una gran variedad de trastornos (Gonzálvez et al., 2016). La conducta agresiva, por otro lado, definida como la provocación o ataque. Barkowitz (1996) la define como “faltar al respeto, ofender o provocar a los demás”, es decir, el comportamiento que se realiza sobre la víctima, y que al estar presente en los adolescentes puede dificultar el correcto desenvolvimiento social, el aislamiento y la baja participación con grupos de iguales (Castillo, 2006). La OMS (2018) define la conducta agresiva adolescente como cualquier comportamiento que tenga la intención de causar daño físico o psicológico a otra persona. Este comportamiento puede incluir violencia física, acoso escolar, violencia sexual, vandalismo, robos y otros actos delictivos, y que al ser una problemática instaurada en los adolescentes tiende a presentarse con mayor severidad en aquellos individuos con bajos niveles de autoestima.

Por otra parte la conducta agresiva puede tener un impacto negativo en la salud mental y emocional de los adolescentes, la cual ha sido estudiada desde diversas perspectivas para obtener una visión más amplia es esta problemática, desde la parte emocional Bernal (2017), menciona que los adolescentes que exhiben comportamientos agresivos tienen más probabilidades de experimentar síntomas de ansiedad y depresión en comparación con los adolescentes que no lo hacen, para (Sari et al., 2019), los adolescentes que tienen comportamientos agresivos tienen más probabilidades de tener un bajo rendimiento académico y de faltar a la escuela, mientras que desde un punto de vista más ampliado la conducta agresiva puede llevar a problemas de conducta futuros en los adolescentes. Según un estudio de Huesmann y Eron (1984), los adolescentes que tienen comportamientos agresivos tienen más probabilidades de tener problemas de conducta en el futuro, como el abuso de sustancias y el comportamiento delictivo.

Haciendo referencia al uso de los videojuegos, varios estudios han reportado diversas tasas de prevalencia alarmantes acerca del uso de videojuegos a nivel global. Según (Ipsos, 2020), el 73% de los encuestados en China juegan videojuegos, seguido de India 71%, Turquía 70%, Estados Unidos 66% y Rusia 62%. Además, el estudio encontró que la mayoría de los

jugadores de videojuegos en todo el mundo son hombres jóvenes. En Latinoamérica el 62% de la población adulta en México juega videojuegos, seguido de Argentina con 57%, Brasil 52%, Chile 50% y Colombia 49% (Avid gaming, 2019). Siendo los jóvenes los principales afectados por el uso de los videojuegos por el fácil acceso a dispositivos móviles para su consumo y la poca regulación del tiempo para el uso de este tipo de entretenimiento, además se ha demostrado que la conducta agresiva está relacionado con el uso de videojuegos, la aparición de diversos trastornos psicológicos, el bajo rendimiento académico y el aislamiento social, por lo que (Bronfenbrenner, 1979) ha argumentado que el desarrollo del comportamiento agresivo en los adolescentes es el resultado de la interacción entre el individuo y su entorno social, incluyendo la familia, la escuela, los amigos y la comunidad.

La conducta agresiva también ha repercutido de manera negativa a la población adolescente a nivel global mostrando diversas tasas de prevalencia acerca de la presencia de la misma, Según la (OMS, 2018), en un estudio que incluyó a 45 países de todo el mundo, encontró que la prevalencia de la violencia entre adolescentes osciló entre el 20% y el 60%, dependiendo del país y el tipo de violencia medida. El estudio encontró que la violencia física fue la forma más común de violencia entre adolescentes, seguida de la violencia psicológica y el acoso escolar, a nivel regional un estudio de la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2016) que incluyó a 17 países de América Latina y el Caribe, encontró que el 67% de los adolescentes informaron haber sufrido algún tipo de violencia psicológica en el último año, y el 41% informó haber sufrido violencia física

Sin duda encontrar el punto de inflexión entre ambas variables y las consecuencias que éstas generan en los adolescentes ha ocasionado diversas formas de abordar correctamente la salud mental de los adolescentes para un mejor desarrollo, por lo que algunos estudios han encontrado una relación entre el uso excesivo de videojuegos y problemas de salud mental, como la depresión y la ansiedad. Sin embargo, otros estudios han encontrado que el uso moderado de videojuegos puede tener un efecto positivo en la salud mental de los adolescentes, como el aumento de la autoestima y la reducción del estrés (Ferguson et al., 2011). A pesar de que se ha demostrado que hay una conexión entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en los adolescentes, lamentablemente no hay suficiente investigación científica en nuestro país y localidad que aborde específicamente este tema.

Por lo tanto, el objetivo principal de esta investigación, fue determinar la relación entre el uso de videojuegos y los tipos de conducta agresiva en adolescentes de la Unidad educativa Adolfo Valarezo durante el periodo 2022-2023. Los objetivos específicos fueron conocer e identificar el uso problemático de los videojuegos y los tipos de conductas agresivas en los adolescentes a través del Cuestionario de Experiencias Relacionados con los Videojuegos y el Cuestionario de Agresividad de *Buss and Perry*. Adicionalmente se planteó diseñar un plan de intervención psicológico para abordar estas dos problemáticas.

La presente investigación está organizada en varias partes claramente definidas. El primer capítulo se dedica a exponer un marco teórico completo que revisa la literatura existente sobre los videojuegos, mientras que el segundo capítulo revisa la literatura existente sobre la conducta agresiva. En otra sección, se describe detalladamente la metodología utilizada en el estudio, incluyendo los instrumentos de medición y el procedimiento de recolección de datos. En la siguiente sección, se presentan los resultados del análisis estadístico realizado. Finalmente, la última sección incluye la discusión y las conclusiones del estudio, donde se interpretan los resultados y se analiza su relevancia para la comprensión de la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva.

4 Marco Teórico

4.1 Capítulo 1: Videojuegos

4.1.1 Definición

El termino videojuegos hace referencia a una prueba mental que se lleva a cabo frente a un dispositivo electrónico regido bajo sus propias reglas, con el objetivo de conseguir diversión, recreación y esparcimiento tras el consumo de juegos de video Zyda, M (2005).

Por otro lado, (Salen y Zimmerman, 2003) los definen como una actividad voluntaria e improductiva, en donde una serie de reglas ficticias e irreales dentro del universo del juego orientan las actividades del jugador. (p.93)

Del mismo modo (Juul, 2005) manifiesta que los videojuegos cuentan con cinco características principales a tener en cuenta: sistema formal basado en las propias reglas del universo de juego, resultados variables cuantificables, diferencia de valores para los resultados, resultados manejados por la actuación del individuo y la relación directa que tenga el individuo con los resultados.

En base a lo mencionado de los diferentes autores se puede extraer que los videojuegos comprenden características únicas vinculadas al universo de juego y al individuo, en donde una serie de normas, reglas y conflictos ficticios dirigen al jugador a desenvolverse dentro del mundo digital para su cumplimiento.

4.1.2 Antecedentes

Los videojuegos tienen su origen en la década pasada tras la terminación de la segunda guerra mundial, en donde una serie de cambios tecnológicos dieron origen a la creación de la primera computadora y posterior a ello la implementación de los videojuegos como forma de entretenimiento de la época, el primer videojuego “*Tennis for two*” proyectaba una simulación de un juego de tenis, en un pequeño dispositivo con

una pantalla con tecnología 2d , el cual era ordenado con un osciloscopio analógico y controles básicos para su manejo (López Nieto, 2012).

Tan grande fue la magnitud y aceptación que tuvo el lanzamiento del primer videojuego que los diversos expertos en tecnología desarrollarían un ordenador capaz de proyectar una interfaz de datos a través del teclado, lo que permitiría programar y ejecutar diversos contenidos audiovisuales a través de una pantalla, dando lugar a la creación de “*Spacewar*” que posteriormente sería modificada y mejorada con un software específico para videojuegos llegando a convertirse en la “*Magnavox Odyssey*” la primera consola de la historia (Montiel, 2008).

Tras la aparición y el lanzamiento de la primera consola, múltiples empresas multinacionales se adentran al mundo de los videojuegos, entre las cuales se destacan empresas como Nintendo, Sony y Atari siendo las más representativas de la década ya que impulsaron al crecimiento del mercado y el consumo de videojuegos en poblaciones jóvenes y adultas. El sistema de videojuegos y consolas alcanzó un desarrollo y evolución tan significativo con el paso de los años que pasaron de sistemas bidimensionales, a la integración de sistemas de operativos de 16 bits con un eje tridimensional, que facilitaba la ejecución y programación de diversos juegos en diferentes plataformas, con la participación de Microsoft la era de los videojuegos llegaba hacia un nuevo auge, con la aparición de los primeros *First Person Shooter* y los *Real Time Strategy* implementaron por primera vez el modo multijugador con conexión a internet que impulso a la programación de videojuegos cada vez más competitivos en los diferentes géneros (Gómez et al., 2013).

4.1.3 Clasificación de los videojuegos

La elaboración de una clasificación de los videojuegos es determinante para conocer los diferentes géneros a los que los juegos se adscriben en función de sus características y delimitando así un marco de significación propio, generando así diversas categorías y subgéneros en los cuales se enmarcan diversos juegos de la actualidad (Mateos y Herrero, 2016).

Los videojuegos generalmente se adaptan a los gustos del jugador, por lo que dentro del universo de los juegos de video existen múltiples géneros y categorías, por lo que algunos autores como Mitcham (1986) quien manifiesta en uno de sus postulados que todo responde y se clasifica de acuerdo a las funciones que se han impreso conforme a la necesidad humana correspondiente (p.29).

Según Levis (2013) la clasificación de los videojuegos están ligados íntimamente a las siguientes categorías:

4.1.3.1 Juegos de lucha

Se trata de aquellos juegos que recrean situaciones de peleas, con una perspectiva bidimensional y que por lo general se encuentran dirigidos hacia un público adulto por presencia de violencia extrema.

4.1.3.2 Beat'em up o juegos de combate

Suelen estar ambientados en un barrio suburbano de una gran ciudad y en muchas ocasiones los personajes son jóvenes de aspecto informal. La violencia se presenta como la única solución posible para resolver todos los problemas y como el único medio para conseguir sobrevivir en un mundo hostil y peligroso.

4.1.3.3 Shoot'em up o juegos de tiro

El único objetivo de este tipo de juegos es disparar sin respiro sobre todo lo que aparezca en la pantalla, En los videojuegos de este tipo los blancos suelen ser personajes

humanos o vehículos pilotados por humanos que simulan escenas de guerra en donde el jugador asume generalmente el rol de defensor o tirador de elite.

4.1.3.4 *Juegos de plataforma*

En los videojuegos de este tipo el personaje debe avanzar a través de territorios hostiles en cumplimiento de una misión. En los juegos de plataforma la misión, en general, consiste en rescatar a una princesa. El personaje puede ir recogiendo "super poderes" y acumulando "vidas" que le permiten avanzar con mayor facilidad a través de los obstáculos cada vez más difíciles y los adversarios más peligrosos que se le anteponen en el camino.

4.1.3.5 *Simuladores*

Los juegos que entran dentro de esta categoría cumplen un rol específico, de simular cualquier actividad, que van desde pilotar un vehículo, una nave espacial, una máquina de recolección de basura entre otros.

4.1.3.6 *Deportes*

Los videojuegos que caracterizan esta categoría se encuentran dentro del mundo deportivo, en donde el jugador toma una posición de atleta que cumple diversas funciones de acuerdo al videojuego elegido, que puede ser un boxeador, un ciclista, un futbolista e incluso un director de equipos de fútbol, el contenido violento presente en estos videojuegos es casi nulo, lo que los convierte en una opción perfecta para jugar con los amigos.

4.1.3.7 *Juegos de estrategia*

Los juegos de estrategia se apoyan en la duración y la reflexión, se asocian con temáticas de guerra, económicos y de acertijos tienen mayor impacto en la población adulta por su dificultad y al ser mayormente en línea genera mayor competitividad en dichos juegos.

4.1.3.8 *Juegos de sociedad*

Principalmente se asocian juegos clásicos o de mesa, pero a través de un ordenador o dispositivos electrónico, la característica que más destaca en estos juegos son la integración social y la recreación a través de juegos como ajedrez, parchís, monopolio entre otros.

4.1.3.9 *Ludo-educativos*

El contenido de estos juegos se encuentra orientado en la generación de espacios lúdicos que proporcionen cualquier tipo de educación, actualmente no tienen gran acogida por la poca aceptación de estos juegos por la comunidad.

4.1.3.10 *Porno-eróticos*

La aparición de este tipo de videojuegos se asocia a la última década, tienen un contenido erótico y pornográfico dirigido hacia la población adulta, aunque actualmente no cuenta con un gran número de receptores de este tipo de contenido.

Mientras que para Estallo (1995) agrupa la clasificación de los videojuegos de acuerdo a diversos aspectos psicológicos y al contenido general del juego que este presenta, por lo que su clasificación mantiene la siguiente estructura:

4.1.3.11 *Juegos de arcade*

Plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida

4.1.3.12 *Juegos de simulación*

Tecnológicos, simulador de Dios, situacionales, mitológicos.

4.1.3.13 *Juegos de estrategia*

Aventuras gráficas, de rol, de estrategia militar.

4.1.3.14 *Reproducciones de juegos de mesa*

DeMaria (2007) con una definición de clasificación de videojuegos más actual mantiene la misma estructura solo que agrega algunas categorías que realzan actualmente y han tenido un impacto muy evidente en el público dirigido como adultos y jóvenes y estas son:

4.1.3.15 Mundos masivos multijugador (MMORPG)

Caracterizado principalmente por la evolución de personajes dentro del universo de juego, cuenta esencialmente con conexión a internet facilitando la interacción con las demás personas y el desarrollo del juego más didáctico y competitivo.

4.1.3.16 Juegos para móviles

El contenido principalmente de este tipo de videojuegos es relacionado a la recreación y al uso del tiempo libre, caracterizado por juegos de diversas categorías destacando aquellas de puzzles y acertijos.

4.1.4 Clasificación por contenido

Early childhood (infancia temprana). El contenido es para los niños de primera infancia

Everyone (Todas las personas). El contenido es generalmente adecuado para todas las edades. Puede contener violencia suave con personajes de animación o fantasía y/o uso infrecuente de lenguaje violento suave

Everyone 10+ (Todas las personas mayores de 10 años). El contenido es generalmente adecuado para los mayores de 10 años. Puede contener más violencia suave de animación y fantasía, lenguaje violento suave y/o temas sugestivos mínimos

Teen (Adolescentes). El contenido es generalmente adecuado para los mayores que 13 años. Puede contener violencia, temas sugestivos, bromas vulgares, sangre mínima, simulación de apuestas y/o uso infrecuente de lenguaje soez.

Mature (Joven de 17 o mayor). El contenido es generalmente adecuado para los mayores de 17 años. Puede contener violencia intensa, hechos sangrientos, contenido sexual y/o lenguaje soez.

Adults Only (Sólo adultos). (El contenido es adecuado sólo para los mayores de 18 años. Puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido gráfico sexual y/o apuestas con dinero verdadero.

Rating Pending (Evaluación pendiente). Todavía no tiene evaluación final de ESRB. Este catálogo solo aparece en publicidades, marketing y materiales promocionales vinculados con un videojuego que recibe una evaluación de ESRB en el futuro.

4.1.5 Plataformas tecnológicas para videojuegos.

Existen una variedad de plataformas para el uso de videojuegos, en la actualidad las opciones disponibles para el acceso a estas mismas están al alcance de la mayoría de la población adolescente, ya sea a través del teléfono móvil o su uso en centros que brindan la prestación dispositivos para el consumo de este tipo de contenido, se define en base a la infografía de segmentos de mercado proporcionada por NewZoo, dentro del cual existen 6 segmentos principales: TV/Consola, tablet, móviles, PC/MMO, Casual WebGames y Handheld, pero estas últimas por su escasez de consumidores han ido desapareciendo con el paso del tiempo (Soriano, 2017).

4.1.5.1 Tv/consola

Esta plataforma es considerada una de las pioneras dentro de la industria de los videojuegos, actualmente representa cerca del 10% de la población que accede a este tipo de consolas para jugar, entre las principales aparecen: PlayStation, Xbox, Wii, y Nintendo Switch.

4.1.5.2 PC/MMO

Los jugadores de este tipo de plataforma corresponden aproximadamente al 48% de los jugadores a nivel mundial por la accesibilidad a distintos juegos, la comodidad que representa para los jugadores el uso de la computadora para los videojuegos y la presencia de múltiples jugadores vía online.

4.1.5.3 Tablets y Móviles

El uso de plataformas móviles ha ido en incremento en los últimos años, debido a que todos tienen un fácil acceso a un teléfono celular para el uso de videojuegos.

4.1.6 Impacto de los videojuegos

4.1.6.1 Factores de Protección

Sin duda alguna es evidente que el uso correcto de los videojuegos favorece el crecimiento individual del jugador, explotando las capacidades de la persona al máximo, en el ámbito educativo ha generado gran beneficio por su uso académico y de aprendizaje como es el caso de Cardoso y Bavelier (2014) que hacen referencia a que existen diversas mejoras en áreas neuropsicológicas visoespaciales, como las habilidades perceptivas, la atención visual, la cognición visoespacial y las habilidades espaciales (por ejemplo, rotación mental y la manipulación de objetos bidimensionales y tridimensionales). además, también se ha indicado el aumento en la tasa de decisiones informadas correctas y en habilidades de multitarea. Por lo que este beneficio atencional se produce mayormente con videojuegos de disparos en primera persona.

4.1.6.2 Educación y Aprendizaje

Toma gran relevación en los adolescentes el uso de videojuegos para el mejoramiento de habilidades intelectuales y de aprendizaje es por ello que se distinguen

cinco tipos de aprendizajes significativos en aquellos adolescentes jugadores (Blanco, 2006)

- ***Destrezas motoras.*** Ante un juego virtual los usuarios pueden probar y practicar nuevos movimientos de actuación que les dan uniformidad y regularidad en su manera de proceder derivada de su experiencia de juego.
- ***Información verbal.*** Los juegos incluyen un amplio contenido verbal y escrito que el usuario tiene la obligación de comprender y asimilar para continuar la partida.
- ***Destrezas intelectuales.*** Los jugadores aprenden a conectar la información dada y crean redes de significados.
- ***Actitudes.*** Es muy usual que un jugador mantenga una ética moral de juego para con los demás jugadores.
- ***Estrategias cognoscitivas.*** Potencian una mayor atención/concentración en la lectura y memorización del individuo.

4.1.6.3 Memoria

La influencia que tienen los videojuegos sobre la memoria del jugador tiene un peso significativo ya que favorece reacciones neuronales que facilitan la recepción, codificación, y procesamiento de la información, centrandose como foco atencional la memoria a corto y largo plazo, memoria semántica, sensorial y de trabajo lo que produce un incremento en capacidades individuales que mejoran el desenvolvimiento en diversas áreas de desenvolvimiento social, escolar y familiar (Rodríguez,2017).

4.1.6.4 Creatividad

Cuando tratamos el tema de la creatividad se suele decir que todo pensamiento creativo comienza a partir de un problema y la necesidad de resolverlo, aunque no siempre la solución de éste se lleve a cabo de forma creativa, así como también es posible que el desarrollo de un pensamiento creativo no desemboque en la resolución

del problema planteado lo que favorece la toma de decisiones y resolución de conflictos a través del juego (Lorenzo y Quero,2008).

4.1.6.5 Atención visual

Con respecto a la atención visual, primero se desarrolla el proceso atencional, que según Posner y Dehaene (1994) es un mecanismo central de control del procesamiento de información que actúa de acuerdo con los objetivos del organismo activando e inhibiendo procesos y que puede orientarse hacia los sentidos, las estructuras de conocimiento en memoria y los sistemas de respuesta. Otra definición es la propuesta por Ballesteros (2000), la atención es un proceso en el que los recursos mentales son dirigidos hacia los aspectos más relevantes del medio o bien sobre la ejecución de ciertas acciones que son consideradas como las más adecuadas entre las posibles, facilitando la toma de consciencia acerca de lo que acontece en el entorno.

4.1.6.6 Factores de riesgo

Al comienzo del año 2000 se produjo un crecimiento significativo en el número de investigaciones sobre adicción a videojuegos. Especialmente, porque a partir de esa década, los videojuegos online ganaron popularidad, así como los juegos *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), Sin embargo, cuando se estudian las consecuencias perjudiciales que puede propiciar el videojuego online, se ha señalado que ésta es una de las principales causas identificadas de abandono de estudios universitarios en Asia y EE UU, y se ha informado de casos dramáticos en relación con el abuso, tales como el registro de diez fallecidos por uso ininterrumpido. (Pentz, et al. 2011).

El videojuego problemático en niños y adolescentes es una preocupación para padres y cuidadores, y se está convirtiendo en una razón frecuente de derivación a atención especializada. Los terapeutas, orientadores escolares u otros profesionales que

atiendan este motivo de consulta deben manejar este problema con los instrumentos adecuados y el conocimiento basado en la evidencia (Aguado, 2018).

4.1.6.7 Trastorno por Juego en Internet, DSM-5

En la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) hace tiempo que existe el debate entre los investigadores que se dedican a adicciones sobre si deben incluir el uso de internet y actividades llevadas a cabo en este medio (p. ej., juegos de azar, videojuegos, sexo, compras) como categorías diagnósticas. Finalmente, el Grupo de Trabajo sobre Trastornos del Uso de Sustancias de la APA decide incluir en el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales en su quinta edición (DSM-5) publicado en 2013, el “Trastorno por Juego en Internet” (TJI, en lo sucesivo) en la Sección II.

El videojuego problemático (VJP) aún no se ha establecido como una condición clínica, aunque la creciente evidencia respalda la posibilidad de incluirla dentro de la categoría clásica que acuñó Mark Griffiths (1995) de adicción tecnológica y que definió como una adicción no química conductual que involucra una interacción humano-máquina excesiva. Este autor ha argumentado que, aunque todas las adicciones tienen unas características idiosincráticas, comparten más similitudes que diferencias y esto da cuenta de una etiología común del comportamiento adictivo. Éstas son:

- ***Saliencia o Focalización.*** Ocurre cuando jugar videojuegos se convierte en la actividad más importante en la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupaciones y distorsiones cognitivas), sentimientos y deseos (craving) y conductas (deterioro del comportamiento social). Por ejemplo, aunque la persona no esté jugando está pensando en su próxima partida.
- ***Modificación del estado de ánimo.*** Hace referencia a las experiencias subjetivas que las personas explican como consecuencia del atractivo de los videojuegos y que

puede ser visto como una estrategia de afrontamiento. Por ejemplo, experimentan una excitación fuerte, como un “subidón” o, paradójicamente, un sentimiento tranquilizador de evasión o entumecimiento.

- **Tolerancia.** Es el proceso a través del cual llega a ser necesario aumentar el juego para obtener los mismos efectos de modificación del estado de ánimo que sucedían al principio. Esto significa, básicamente, que alguien que esté enganchado a los videojuegos aumentará gradualmente la cantidad de tiempo invertida jugando, implicándose aún más en este comportamiento.
- **Síntomas de abstinencia.** Estos síntomas son los sentimientos y/o efectos físicos desagradables que ocurren cuando el juego se interrumpe o se reduce de repente. Por ejemplo, agitación, mal humor, irritabilidad, etc.
- **Conflicto.** Hace referencia a los conflictos ocasionados por haber dedicado demasiado tiempo a los videojuegos. Éstos se dan con aquellas personas que rodean al jugador (conflictos interpersonales), con otras actividades (conflictos laborales, académicos, sociales, con aficiones y otros intereses) o con uno mismo (conflictos intrapsíquicos y/o sentimientos subjetivos de pérdida de control).
- **Recaída.** Es la tendencia a restablecer patrones de juego de las primeras fases o a repetir, incluso, los patrones más fuertes y extremos típicos del uso excesivo de videojuegos. Así se restauran rápidamente, después de periodos de abstinencia y control.

4.1.6.8 Salud Psicosocial

Hay una cantidad importante de estudios que indican que el videojuego excesivo puede tener una amplia variedad de consecuencias psicosociales negativas para una minoría de individuos afectados (Griffiths y McLean, 2017). El uso excesivo de videojuegos se

ha relacionado con consecuencias psicosociales similares a otras adicciones, con las que comparte la activación de los mismos sistemas de recompensa

4.1.6.9 Rendimiento Académico

Respecto al rendimiento académico, éste parece afectado en niños y adolescentes con uso patológico de videojuegos debido a que puede explicarse en términos de efecto de desplazamiento por el cual la cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos reduce la cantidad de tiempo que los jóvenes pueden pasar estudiando (Aguado, 2018).

4.1.7 Factores asociados a videojuego problemático

4.1.7.1 Genero

En cuanto al género, los varones juegan a videojuegos más que las mujeres, independientemente de una variedad de características sociodemográficas como la edad, la nacionalidad y la raza. Enfocándonos en los adolescentes, los varones son más propensos a jugar a videojuegos que las adolescentes, las cuales tienden a encontrar las redes sociales y los chats como productos tecnológicos más atractivos (Rosenkranz, et al, 2017). Además de ser más propensos a jugar videojuegos, los varones tienden a jugar más tiempo. En la mayoría de las referencias, los niños y adolescentes varones duplican el tiempo diario de videojuegos frente a las mujeres (Baer, y Green, 2012).

4.1.7.2 Edad

En cuanto a la edad, la adolescencia es un período de mayor riesgo debido a la falta de maduración en algunas regiones cerebrales socioemocionales, lo que resulta en un menor control cognitivo sobre el comportamiento y una propensión a la búsqueda de emociones y sensaciones. Si un adolescente tiene permiso para jugar videojuegos sin restricciones y sin regulación parental, aquellos con menor percepción de las consecuencias negativas del juego tomarán decisiones que le pondrán en riesgo su salud

psicosocial e incluso a veces física -descuido de la higiene, retrasar la hora de acostarse, empeoramiento de la alimentación y de la hidratación, etc. (Griffiths, McLean, 2017)

4.1.7.3 Diagnóstico de uso problemático de videojuegos

Las personas con este problema normalmente tienen impedimentos importantes en su entorno escolar, de trabajo o en sus relaciones interpersonales. Chamarro et al. (2014) dicen que el uso de videojuegos se convierte en problemático cuando el uso sano de los mismos se transforma en una dependencia psicológica: evitación de problemas, cambios en los estados de ánimo, pérdida de control, y victimización.

Algunos factores sociales podrían explicar la adquisición de los comportamientos de juego: disponibilidad alta, acceso fácil, aceptación social mayor, difusión amplia y restricciones legales permisivas (Blanco, González, y Martos, 2015).

Además, el uso problemático de videojuegos aparentemente está asociado con interferencia y desajuste en nuestro estilo de vida, con consecuencias importantes para los adolescentes (Beranuy, Chamarro, Graner, y Carbonell, 2009). Algunos de los efectos sociales negativos del uso abusivo de videojuegos incluyen relaciones afectivas débiles con los padres y con personas de su misma edad, y el fortalecimiento de estereotipos sociales raciales o sexuales

Para su diagnóstico es posible la utilización de diversos recursos que permitirán identificar el uso problemático de videojuegos en adolescentes y adultos, diversos cuestionarios y reactivos enfocados en el área tienden a ser muy relevantes al momento de prescribir los resultados acerca de los videojuegos, entre los principales tenemos: *The gaming Disorder Test*, que es una adaptación al Dsm-5 y puntúa de acuerdo a diversas esferas de adicción y criterios diagnósticos, por otro lado tenemos el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los videojuegos en el cual está basado en este estudio, tiene por objetivo la identificación de conductas problemáticas por el

uso de videojuegos que se aborda tras la aplicación de 17 ítems, ambos cuestionarios tiene como objetivo identificar el uso problemático de videojuegos tanto en adolescentes como en adultos.

4.1.7.4 Prevención

Cuando hablamos de prevención de la adicción al videojuego, nos encontramos con dos artículos que defendieron que no hay pruebas de la eficacia de una guía de prevención del juego problemático para padres, pero que sí está demostrada la eficacia de las técnicas de control de la impulsividad para disminuir la dependencia previa a la adicción al videojuego

4.2 Capítulo 2: Conducta Agresiva

4.2.1 Definición

4.2.1.1 Agresividad

Adentrándonos al estudio de los comportamientos humanos y las características que representan a la agresividad en los individuos tiene como principal foco atencional a la agresión misma que Corsi (1994) define como la capacidad humana para oponer resistencia a las influencias del medio. La agresividad humana tiene vertientes fisiológicas, conductuales y vivenciales, por lo que constituye una estructura psicológica compleja. Por lo tanto, deberá tomarse a la agresividad no como un concepto valorativo, sino solamente descriptivo, ya que se refiere a un constructo que representa una disposición o capacidad humana para manifestarse agresivamente.

Por otro lado, Lagache (1960) la conceptualiza como “una disposición indispensable para que la personalidad pueda edificarse, y más ampliamente, para que el individuo adopte su sitio en el medio social y responda a los desafíos que la realidad le impone. Así mismo se asume como un estado emocional de adaptación, asociado a pautas de activación psicofisiológica y conductas manifiestas de acuerdo a una

determinada cultura (Kassinove & Tafrate, 2005). Es una capacidad vital positiva para vivir y convivir, orientada hacia la interrelación personal y con diferentes funciones vitales (Alonso-Fernández, 1994).

Tras lo expuesto anteriormente puedo extraer que la agresividad es un mecanismo de defensa primitivo e innato, que permite al individuo comportarse de manera agresiva y violenta ante un estímulo determinado definido por las variables culturales en las que este ser se desarrolla.

4.2.2 Antecedentes

4.2.2.1 Teorías de la agresividad

Para la explicación de la agresión, tanto de sus orígenes o causas, relaciones y efectos, se dispone de diversas teorías que explicitan de manera detallada estas consideraciones. Entre los autores estudiosos de la agresividad se encuentran distintas formas de clasificación de estas teorías explicativas de la agresión, en nuestro caso a manera didáctica manejaremos cuatro bloques, que son los principales encontrados, tomando a Worchel et al. (2002) como referencia

4.2.2.2 Teorías del instinto

Las explicaciones instintivas parten de la idea de que las personas son agresivas por naturaleza, es decir, que detrás de lo que es el comportamiento agresivo observable, se supone la existencia de un instinto.

Por otro lado, dentro, de la teoría psicoanalítica de Freud se menciona que el único objetivo de la agresividad es la destrucción, se explica que “la energía agresiva puede ser modificada a la acción compensadora de la libido y a la capacidad del yo para equilibrar y sublimar las pulsiones, es así como la agresión puede convertirse en un medio para el aprendizaje, el trabajo y la capacidad creadora (Solloa, 2006).

4.2.2.3 Teoría del Aprendizaje social

Desde el punto de vista del aprendizaje social y con las aportaciones de Bandura, las teorías del aprendizaje postulan que la agresividad es una forma de conducta que se adquiere a partir de las relaciones interpersonales, por lo que se puede decir que las experiencias ambientales y de aprendizaje también están relacionadas con las conductas agresivas. Dentro de este marco, resulta fácil comprender por qué los padres agresivos producen un modelamiento hacia sus hijos; “agresión genera agresión” fue uno de los postulados básicos de este enfoque, y cabe mencionar que las “situaciones que provocan frustración, sufrimiento o algún tipo de privación, crearán conductas agresivas en el ser humano

Por otro lado, la psicología social y experimental, analizaron el fenómeno de la agresión como un patrón de conducta que, a pesar de que puede ser facilitado por las propias características del ser humano, se trata de un hecho aprendido y tanto la inducción de conductas agresivas y la intervención sobre las mismas, dependen de 15 factores psicológicos y sociales sobre los que siempre se puede hacer algo para modificarlos (Palmero y cols.; 2002).

4.2.2.4 Teoría de la frustración

Domenach (1981) menciona que hace varios años se desarrolló una teoría psicológica, que sostenía que la consecuencia directa de la frustración es la agresión, ya que esta se debe siempre a la frustración, y la frustración lleva siempre a la agresión, sin embargo, la mayoría de los especialistas en psicología social están de acuerdo en que la frustración aumenta la posibilidad de violencia, pero que existen otros factores que contribuyen a que se dé un comportamiento violento.

Analizando estas teorías, la agresión es un comportamiento humano universal de supervivencia, enraizado en la propia naturaleza bioquímica y capaz de adaptarse a cualquier situación, menos agresivo según la experiencia social.

4.2.3 Conducta Agresiva

La conducta agresiva es un comportamiento básico y primario en la actividad de los seres vivos, que está presente en la totalidad del reino animal. Se trata de un fenómeno multidimensional (Huntingford y Turner, 1987), en el que están implicados un gran número de factores, de carácter polimorfo, que puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social.

Existe una gran preocupación con respecto al contenido de los juegos, en particular en relación con los juegos violentos, debido tanto a la presencia explícita de la violencia como a la banalización de la misma. Las investigaciones en el área de los videojuegos violentos indican que hasta el 89% de los juegos en el mercado contenían elementos de violencia y en casi la mitad de estos juegos, una forma de violencia grave (Griffiths y McLean, 2017).

La investigación con niños ha señalado un aumento en la conducta agresiva entre los que juegan videojuegos violentos en comparación con los que juegan videojuegos no violentos. Numerosos estudios transversales han indicado una correlación entre niños que refieren altos niveles de juego violento y los informes de los profesores respecto a la agresividad de ese niño a nivel verbal y físico (Griffiths y McLean, 2017).

Ferguson (2013) advierte que la investigación psicológica en este campo no es concluyente y que la mayoría de estudios contienen fallos metodológicos importantes que ponen en duda las conclusiones. A pesar de esto, es imposible ignorar las investigaciones que ya existen a este respecto y cuyas conclusiones apuntan al impacto

del videojuego violento en cuatro áreas principales: desensibilización, pensamientos agresivos, conducta agresiva y sentimientos agresivos.

4.2.3.1 Desensibilización

Los estudios de desensibilización realizados con niños y adolescentes sugieren que el videojuego violento correlaciona significativamente con la aceptación de la agresividad y con la baja empatía. Además, se ha informado de hallazgos similares en estudios llevado a cabo en adultos jóvenes (Griffiths y McLean, 2017).

4.2.3.2 Cognición agresiva

Estudios con niños han subrayado la existencia de correlaciones significativas entre jugar a videojuegos violentos y tener cogniciones agresivas. Ciertas investigaciones han replicado los mismos resultados con sujetos adultos (Griffiths y McLean, 2017), Por el contrario Ivory y Kalyanaraman (2007) obtienen resultados contradictorios en su estudio y concluyen que el contenido violento en los videojuegos no conduce a mayor accesibilidad de pensamientos agresivos, aunque el perfeccionamiento técnico de los videojuegos produce un impacto significativamente mayor en la sensación de realismo, participación y excitación auto informada en la violencia en participantes adultos.

4.2.3.3 Afecto agresivo

La investigación sobre el afecto agresivo ha explorado el concepto de hostilidad y su desarrollo después de jugar a videojuegos violentos. (Anderson, et al, 2007) encontraron mayor hostilidad e ira en adolescentes que habían estado expuestos a altos niveles de videojuegos violentos, lograron un resultado similar en una muestra de niños de 10 a 12 años. Respecto a los adultos, también apareció un efecto similar de aumento de hostilidad con jugadores de videojuegos violentos (Griffiths y McLean, 2017).

4.2.3.4 *Agresión vs Agresividad*

A diferencia de la agresión, que constituye un acto o forma de conducta “puntual”, reactiva y efectiva, frente a situaciones concretas, de manera más o menos adaptada, la agresividad consiste en una “disposición” o tendencia a comportarse agresivamente en las distintas situaciones (Berkowitz, 1996), a atacar, faltar el respeto, ofender o provocar a los demás, intencionalmente. Para algunos autores, la agresividad se caracterizaría por su carácter último positivo, al estar implicada en la búsqueda de soluciones pacíficas a los conflictos, cualidad que la diferenciaría de otros constructos como el de violencia, de valencia negativa.

4.2.3.5 *Agresividad, Ira y Hostilidad*

Los términos agresión, ira y hostilidad se han empleado frecuentemente de forma intercambiable debido a la ambigüedad de sus definiciones y al fuerte solapamiento entre los mismos. La ira constituye un “estado emocional” consistente en sentimientos que varían en intensidad, desde una ligera irritación o enfado, hasta furia y rabia intensas, los cuales surgen ante acontecimientos desagradables y no están dirigidos a una meta (Spielberger et al., 1983). Para otros autores, la ira consistiría en la conciencia de los cambios fisiológicos asociados a la agresión, reacciones expresivo-motoras e ideas y recuerdos, producidos por la aparición de dichos acontecimientos (Berkowitz, 1996).

La hostilidad, por el contrario, connota un conjunto de “actitudes” negativas complejas, que motivan, en última instancia, conductas agresivas dirigidas a una meta, normalmente la destrucción o el daño físico de objetos o personas (Spielberger et al., 1983). Se trata, por tanto, de un componente cognitivo y evaluativo, que se refleja en un juicio desfavorable o negativo del otro, sobre el que se muestra desprecio o disgusto (Berkowitz, 1996).

4.2.4 Clasificación de los tipos de conducta agresiva

El estudio de la conducta agresiva ha tenido grandes precedentes históricos y ha estado presente en todas las disciplinas científicas tratando de estudiar el comportamiento humano como el animal, y para su debido análisis y estudio es importante clasificar las distintas categorías que subyacen de estos comportamientos y varían de acuerdo a los distintos criterios en la que se engloban como por su naturaleza, relación interpersonal y de motivación.

4.2.4.1 Según su Naturaleza

Agresión Física. Es aquella que se produce un ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales, con conductas motoras y acciones físicas, el cual implica daños corporales

Agresión Verbal. Es una respuesta oral que resulta nociva para el otro, a través de insultos o comentarios de amenaza o rechazo.

Agresión Social. Acción dirigida a dañar la autoestima de los otros, su estatus social o ambos, a través de expresiones faciales, desdén, rumores sobre otros o la manipulación de las relaciones interpersonales.

4.2.4.2 Por Relación Interpersonal

Agresión directa o abierta. Confrontación abierta entre el agresor y la víctima, mediante ataques físicos, rechazo, amenazas verbales, destrucción de la propiedad y comportamiento autolesivo.

Agresión Indirecta o Relacional. Conductas que hieren a los otros indirectamente, a través de la manipulación de las relaciones con los iguales: control directo, dispersión de rumores, mantenimiento de secretos, silencio, avergonzar en un

ambiente social, alienación social, rechazo por parte del grupo, e incluso exclusión social.

4.2.4.3 De acuerdo a la Motivación

Agresión Hostil. Acción intencional encaminada a causar un impacto negativo sobre otro, por el mero hecho de dañarle, sin la expectativa de obtener ningún beneficio material

Agresión Instrumental. Acción intencional de dañar por la que el agresor obtiene un objetivo: ventaja o recompensa, social o material, no relacionada con el malestar de la víctima. La agresión instrumental está orientada a un objetivo, a la que atribuye un mayor control racional y otras formas de agresión que denominan reactiva, expresiva o emocional que estaría más bajo el influjo de las emociones, por lo tanto, sería una reacción más primaria y menos guiada por el pensamiento consciente, hecho que podría explicar las dificultades de algunas personas para inhibir este tipo de respuesta. Geen, (1990) complementa la definición afirmando que en la agresión puramente instrumental predomina el cálculo y el objetivo no es causar daño sino utilizar la agresión como un medio para otro objetivo.

Agresión Emocional. Agresión de naturaleza fundamentalmente emocional generada no por un estresor externo, sino por el afecto negativo que dicho estresor activa, produciendo ira y tendencias agresivas.

4.2.5 Factores que influyen en la agresividad

Existen una gran variedad de factores que se asocian a la agresividad, que por lo general son los que generan conductas agresivas y hostiles manifestadas de diferente manera en un individuo.

4.2.5.1 Familiares

Un factor familiar muy importante es la incoherencia en el comportamiento de los padres. Esto ocurre cuando se trata de corregir el comportamiento violento de un niño, castigándolo con agresión física o comportamiento amenazante, y luego castigando el mismo comportamiento.

Otro elemento que provoca tenciones en la familia y que puede impulsar al niño a comportarse agresivamente, es la deteriorada relación de los padres o el tipo de disciplina a la que es sometido el niño (López y Arango, 2005).

Bajo estos conceptos es importante destacar la importancia de la familia en el cuidado y crianza de los hijos, ya que en hogares con estilos autoritarios y permisivos tienden a tener mayor probabilidad de generar conductas y comportamiento agresivos, a diferencia de un hogar con un estilo democrático.

4.2.5.2 Moldeamiento

Esta postura afirma que la mayoría de los niños aprenden a comportarse de manera agresiva imitando a los modelos que se le presenten en su desarrollo; entre los principales, son los padres de los niños, ya que se ha observado que los menores que presentan conductas agresivas, siguen los patrones de conducta de sus padres: cuando estos castigan mediante la violencia física y verbal, se convierten para sus hijos en violentos, así los niños van adquiriendo un repertorio conductual, lo cual hace que los ellos respondan de la misma manera en situaciones conflictivas que puedan surgir en su entorno familiar y social.

Domenach (1981) menciona que el aprendizaje de la agresividad desempeña un papel muy importante. Un niño puede identificarse con sus padres e imitarles, ya que la identificación con el padre y con sus valores son importantes en el aprendizaje de los tipos de conducta agresiva

4.2.5.3 Reforzamiento

El reforzamiento contribuye de manera significativa para que los niños mantengan las conductas agresivas. La agresión se premia cuando otros niños o adultos se retiran del conflicto o acceden a los deseos del agresor; situaciones como estas son las que enseñan, tanto al agresor como a sus víctimas, que los actos violentos dan resultados o que es la forma que se obtiene lo que se desea, y si este tipo de conducta se sigue premiando, el agresor se sentirá poderoso y de esta manera seguirá reforzando sus acciones negativas (Kostelnik y Soderman; 2009).

4.2.5.4 Falta de conocimiento y habilidades.

En muchas ocasiones, la agresión surge porque los individuos no conocen otra estrategia cuando sus objetivos quedan bloqueados o cuando sufren el ataque de otro, esto provoca que utilicen la violencia física una vez que se les haya agotado su repertorio de habilidades sociales, si todavía no consiguen lo que desean o quieren proteger algo importante para ellos. La falta de madurez y la experiencia es lo que provoca este problema, (Kostelnik y Soderman; 2009).

4.2.6 Diagnostico

La conducta agresiva es activada bien por un acontecimiento externo (ej. Un conflicto interpersonal, laboral o un insulto), bien por un acontecimiento interno al sujeto (ej. Estado emocional, cogniciones facilitadoras, reglas morales, expectativas de daño, atribuciones de intencionalidad, etc...) y tiene unas consecuencias que instauran o mantienen su emisión. Por lo tanto, el estudio de las relaciones funcionales de esta conducta con el contexto externo o intrapersonal en el que se produce, puede ser de gran importancia para la comprensión futura y modificación de esta conducta. El análisis

funcional o narrativo del acontecer de estas manifestaciones pueden ser dos herramientas de gran utilidad.

Las técnicas utilizadas para la evaluación de la agresividad han incluido, desde investigación de archivos, observación, entrevista y técnicas proyectivas, hasta autoinformes (Baron y Richardson, 1994). Entre las principales están el Inventario de Agitación de Cohen Mansfield, La Escala Modificada de Agresión para Pacientes Ambulatorios y con el Sistema de Observación SOC-III de Interacciones familiares y la utilizada en este trabajo de investigación Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, todos estos recursos tienen en común la detección de la agresividad en niños y adolescentes.

4.2.7 Prevención

La evaluación de los factores de riesgo es uno de los aspectos que más pueden ayudar a la prevención de la conducta agresiva y violenta. Los estudios sobre el comportamiento antisocial precoz y persistente revelan la existencia de una serie de factores biopsicosociales que constituyen un riesgo acumulativo siendo conveniente y preventivo intervenir a una edad temprana y antes de que se hayan acumulado demasiados factores de riesgo (Rutter, 1990).

Algunos procedimientos psicológicos empleados para el control de la agresión pueden ser de utilidad para el educador, y son especialmente recomendables cuando en su planteamiento se implican técnicos y familiares. En general, en el plano escolar, pretenden enseñar que la cooperación conlleva consecuencias más positivas para el individuo que la competitividad; en definitiva, que las acciones prosociales y constructivas son preferibles a las agresivas y poco cooperativas (Garaigordobil, 2012)

Los programas cognitivos-conductuales se encuadran dentro del enfoque cognitivista de la psicología cuyas técnicas para niños y adolescentes se centran en procesos de

percepción, razonamiento, reconocimiento, concepción y enjuiciamiento de la realidad, auto-afirmaciones, habilidades para resolver problemas, auto-regulación, entre otras estrategias (Kendall, 1993)

5 Metodología

5.1 Área de estudio

El Área de estudio del presente trabajo de investigación fue la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, se encuentra ubicada entre las calles Carlos Román Hinostroza Adolfo Valarezo y Manuel Carrión Pinzano, con una planta docente de 78 personas, planta administrativa de 6 y un número total de estudiantes de 1772, ofrece un nivel educativo desde inicial, básico y bachillerato, con una jornada matutina y vespertina de manera presencial. Además, tiene la visión de proyectar a formar personas autónomas, competentes e integras con procesos de investigación y con una motivación permanente en un contexto de inclusión educativa, enmarcada en la calidad hacia la excelencia y fundamentada en el Proyecto Educativo Institucional con visión nacional e internacional. Por otra parte, tiene como misión la de liderar el quehacer Educativo y propiciar una formación integral en los estudiantes desde el Nivel Inicial hasta Bachillerato General Unificado en Ciencias, inspirados en principios y valores universales, orientados por docentes comprometidos con el cambio Institucional a través de procesos educativos innovadores para enfrentar y resolver retos del mundo globalizado con oportunidades de insertarse en el campo laboral o continuar sus estudios superiores a nivel local, nacional e internacional.

5.2 Enfoque y Diseño de la investigación

El presente estudio investigativo tuvo un enfoque cuantitativo, con diseño de investigación no experimental de corte transversal, esto por cuanto no se planteó la manipulación de ninguna de las variables y se buscó obtener una medición de las mismas en un periodo de tiempo delimitado para verificar si existe una relación entre estas.

5.3 Tipo de Investigación

La perspectiva de investigación que delimitó este trabajo fue de tres tipos de estudios, primero, fue exploratorio ya que tuvo como fin estimar el uso de los videojuegos, y el comportamiento agresivo presente en los adolescentes de la Unidad Educativa.; segundo, fue de tipo correlacional ya que el fin planteado en los objetivos de esta investigación es determinar qué tan relacionadas están las variables de uso de videojuegos y comportamiento agresivo; y tercero fue de tipo descriptivo ya que los resultados que obtuvimos servirán para verificar y especificar el uso de los videojuegos y el comportamiento agresivo adolescente

5.4 Población y muestra

La población estuvo conformada por 180 adolescentes de los 9nos años de la unidad educativa Adolfo Valarezo.

La muestra seleccionada fue de 104 adolescentes, todos los participantes cumplieron con los criterios de inclusión los cuales estuvieron dirigidos a los adolescentes que aceptaron participar, firmaron el consentimiento y asentimiento informado, de igual manera se cumplió con los criterios de exclusión, estos eran para aquellos que llenen de manera incompleta la encuesta, aquellos que no contaban con el consentimiento informado por parte de sus padres, y, adolescentes que desistan de participar de la investigación.

5.4.1 Criterios de selección

5.4.1.1 Criterios de inclusión.

Se contó con las siguientes características para ser incluido dentro del estudio:

- Participantes que firmen el consentimiento informado.
- Participantes en rango de edades de 14-16 años

5.4.1.2 Criterios de exclusión.

- Participantes que llenen de manera incompleta la encuesta.

5.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la ejecución de este proyecto de investigación se utilizaron 2 instrumentos, los cuales fueron aplicados de manera presencial en la Unidad Educativa:

- Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)
- Cuestionario de Agresión de Buss y Perry AQ
- Consentimiento informado

5.6 Consideraciones éticas

Como autor de la presente investigación expreso mi compromiso a garantizar la beneficencia, es decir, lograr los máximos beneficios posibles y reducir al mínimo la posibilidad de daños e injusticias a la institución y a los participantes. Asimismo, a que los individuos fueran informados acerca de la investigación y que su consentimiento a participar de la misma sea voluntario.

Los participantes fueron seleccionados de forma aleatoria, sin prejuicios personales o preferencias, respetando las diferencias culturales, individuales y sociales, color, sexo, idioma, religión, opinión política, orientación sexual, identidad de género, origen nacional o social, posición económica, o cualquier otra condición. A su vez, a no hacer mal uso de la información

recabada, evitando la manipulación y plagio. Es importante manifestar que los participantes se mantendrán en total anonimato durante la investigación.

5.7 Procedimiento y análisis de datos

Para obtener la información y los datos de los estudiantes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, se utilizó una aplicación directa de los cuestionarios, y luego de obtener la información necesaria la cual se tabuló, clasificó y codificó para representarse gráficamente la información. El análisis se lo realizó con las técnicas lógicas inductivas, en cuanto a lo estadístico este fue descriptivo.

Como principales características de la muestra es importante destacar que el 51% fueron mujeres y el 49 % varones. Complementariamente, en las tablas 1 y 2 se encuentran resumidas las principales características sociodemográficas de los adolescentes, su distribución por edad y sexo.

Tabla 1

Distribución de edad de los adolescentes

Variable EDAD	Frecuencia	Porcentaje
12 años	10	9,6%
13 años	62	59,6%
14 años	29	27,9%
15 años	3	2,9%

Fuente: Cuestionario sociodemográfico sobre uso de videojuegos aplicado a los adolescentes

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

De acuerdo a la tabla 1, se pudo observar que la edad predominante es de 13 años, con una representación del 59,6%, seguido del 27,9% el cual equivale a la edad de 14 años, el 9,6% corresponde a aquellos con 12 años, y finalmente el 2,9% con edad de 15 años.

Tabla 2*Distribución del sexo de los adolescentes*

Variable		Frecuencia	Porcentaje
SEXO	Femenino	53	51,0%
	Masculino	51	49,0%

Fuente: Cuestionario sociodemográfico sobre uso de videojuegos aplicado a los adolescentes

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

En la tabla 2, se evidenció que el género femenino predomina con un 51,0%, mientras que el masculino representa el 49,0% del 100% de la población total.

Tabla 3*Distribución de la disponibilidad de los dispositivos electrónicos de los adolescentes*

Variable		Frecuencia	Porcentaje
Disponibilidad	SI	77	74,0
	NO	27	26,0

Fuente: Cuestionario sociodemográfico sobre uso de videojuegos aplicado a los adolescentes

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

Referente a la disponibilidad de dispositivos electrónicos se evidenció que el 74% de la muestra tiene acceso a dispositivos electrónicos para videojuegos, mientras que un 26% no tienen dispositivos para videojuegos

Tabla 4:*Distribución del acceso a internet y uso de juegos en red de los adolescentes*

Variable			Tienes acceso a internet		Total
			Si	No	
Juegas videojuegos con conexión a internet	SI	Recuento	80	4	84
		% del total	76,9%	3,8%	80,8%
	NO	Recuento	12	8	20
		% del total	11,5%	7,7%	19,2%
Total		Recuento	92	12	104
		% del total	88,5%	11,5%	100,0%

Fuente: Cuestionario sociodemográfico sobre uso de videojuegos aplicado a los adolescentes

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

En la tabla 4, que describe el acceso al internet y el uso del mismo para los videojuegos, el 76,9% si cuentan y juegan a videojuegos en línea, mientras que el 3,8% no tienen acceso a internet pero si juegan a videojuegos en línea, 11,5% lo representan aquellos adolescentes que

si tienen acceso a internet pero que no juegan a videojuegos en línea, y el 7,7% no juegan videojuegos en red y tampoco cuentan con acceso a internet

Tabla 5:

Distribución de las personas que juegan a videojuegos con los adolescentes

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Solo	44	42,3%
Amigos Del Colegio	21	20,2%
Familiares	25	24,0%
Otros	2	1,9%
Amigos Del Barrio	1	1,0%
No Juega	11	10,6%
Total	104	100,0%

Fuente: Cuestionario sociodemográfico sobre uso de videojuegos aplicado a los adolescentes

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

En cuanto a con quienes juegan frecuentemente a videojuegos, 42,3% lo hacen solos, 20,2% juegan con amigos del colegio, 24,0% con familiares, 1,9% juegan con otros, 1,0% con amigos del barrio y finalmente 10,6% de la población encuestada corresponden a aquellos que no juegan a videojuegos.

Tabla 6

Distribución de los tipos de videojuegos preferidos por los adolescentes

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Moba	8	7,7%
Shooter	9	8,7%
Battle Royale	49	47,1%
Mmorpg	1	1,0%
Mundo Abierto	16	15,4%
Otros	10	9,6%
No Juega	11	10,6%
Total	104	100,0

Fuente: Cuestionario sociodemográfico sobre uso de videojuegos aplicado a los adolescentes

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

En la tabla 6, se evidenció que el videojuego preferido por los adolescentes son los Battle Royale representando un 47,1% de toda la población, en segundo lugar, los juegos Mundo Abierto representado con un 15,4%, en tercer lugar, otros juegos con un 9,6%, seguidamente los Shooter con 8,7%, en el quinto puesto se encuentran los juegos Moba con un

7,7%, y el tipo de juego menos utilizado son los Mmorpgr con 1,0% y finalmente el 10,6% no juegan a ningún tipo de videojuego

Tabla 7:

Distribución del tiempo dedicado a videojuegos por los adolescentes:

Variable	Frecuencia	Porcentaje
30 minutos a 1 hora	48	46,2
1 a 3 horas	37	35,6
3 a 6 horas	3	2,9
6 a 8 horas	1	1,0
8 horas o mas	4	3,8
no juega	11	10,6
Total	104	100,0

Fuente: Cuestionario sociodemográfico sobre uso de videojuegos aplicado a los adolescentes

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

Con relación al tiempo de juego por los adolescentes se evidenció que el 46,2% juega de 30 minutos a 1 hora, el 35,6 % de la población encuestada dedica de 1 a 3 horas para jugar, un 2,9 % dedica entre 3 a 6 horas a jugar, con un tiempo estimado de 6 a 8 horas existe un 1,0%, con una representación del 3,8% están aquellos que juegan 8 horas o más, y finalmente el 10,6% no dedican tiempo a los videojuegos.

Tabla 8

Distribución de los dispositivos usados por los adolescentes para el consumo de videojuegos

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Celular o Tablet	70	67,3%
Computadora	20	19,2%
Consola	3	2,9%
No Juega	11	10,6%
Total	104	100,0

Fuente: Cuestionario sociodemográfico sobre uso de videojuegos aplicado a los adolescentes

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

En la tabla 8 se evidenció la existencia de mayor uso de celular o Tablet con 67,3%, el 19,2% representa al uso de computadora como dispositivo para jugar, el 2,9% usa una consola de videojuegos y un 10,6% no juegan en ningún dispositivo.

Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos

Para la ejecución de este proyecto de investigación se utilizaron las técnicas de

aplicación de encuestas e instrumentos, los cuales fueron aplicados de forma presencial en la Unidad Educativa.

Consentimiento Informado

Este documento fue de elaboración propia del autor del presente trabajo de investigación, el cual tuvo como objetivo solicitar los permisos correspondientes a los representantes legales para participar en el presente estudio para poder utilizar los datos obtenidos después de llenar los dos reactivos psicológicos, en el caso de no aceptar llenar este consentimiento, se suspende la participación del representado y por ende la recolección de información para aquella persona que lo rechace. A su vez, se detallan los datos que se solicitan, la finalidad que tiene la investigación, y se menciona que dicha participación es totalmente voluntaria

Asentimiento Informado

Este documento de la misma forma fue de autoría propia del autor del presente trabajo de investigación, el cual tuvo como fin solicitar los permisos correspondientes a los participantes de la investigación para poder utilizar los datos obtenidos después de llenar los dos reactivos psicológicos, se menciona que dicha participación es totalmente voluntaria y que al finalizar se publicarán los resultados conjuntamente con el DECE de la institución para intervenir en aquellos casos que tengan mayor prevalencia negativa.

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

El cuestionario consta de 17 ítems sobre la preocupación, negación, aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar, desarrollados a partir del CERI de Beranuy y cols., y valora el uso problemático de los videojuegos no masivos. Se ofrecen puntos de corte de la escala para sujetos sin problemas en el uso de videojuegos (SP), problemas potenciales en el uso de videojuegos (PP) y problemas severos en el uso de videojuegos (PS).

Calificación: La calificación es mediante escala tipo Likert de 1 a 4 puntos. 1. SP (Sin problemas con el uso de videojuegos) entre 17 a 25 puntos. 2. PP (Problemas potenciales con el uso de videojuegos) entre 26 a 38 puntos. 3. PS (Problemas severos con el uso de videojuegos) entre 39 a 68 puntos

Cuestionario de Agresión de Buss y Perry AQ

Buss y Durkee (1957), construyeron el cuestionario denominado The Hostility Inventory que constaba de 40 ítems, y fue uno de los más utilizados para medir la agresividad. Este cuestionario proporcionaba una medida que valoran 4 factores interpretables: agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad con una escala de Likert de cinco reactivos (completamente verdadero para mí con un valor de 5, bastante verdadero para mí con un valor de 4, ni verdadero ni falso para mí con un valor de 3, bastante falso para mí con un valor de 2, completamente falso para mí con un valor de 1).

La escala de agresividad física: Está valorada con los ítems: 1, 5, 8, 9, 17.

La escala de agresividad verbal: Está valorada por los ítems: 2, 6, 13, 14,18.

La escala de ira: Está valorada con los ítems: 3, 7, 11, 12, 15.

La escala de hostilidad: Está valorada por los ítems: 4,16, 20, 26, 28.

Técnicas De Procedimientos Y Análisis De Datos

Para obtener la información y los datos de los adolescentes de la Unidad Educativa se utilizó la técnica de la encuesta estructurada, posterior a ello se tabuló, clasificó, codificó y se representó gráficamente la información. El análisis se lo realizó con las técnicas lógicas inductivas, en cuanto a lo estadístico este fue descriptivo.

Fuentes de Información.

En la presente investigación, de acuerdo al nivel de información las fuentes fueron primarias y secundarias, ya que además de la información encontrada en libros, revistas científicas, documentos oficiales de instituciones públicas, de investigación de instituciones públicas o privadas, también se utilizó ciertas fuentes que contienen información organizada, elaborada, producto de análisis, extracción o reorganización que refiere a documentos primarios originales, Google Académico, repertorios universitarios, entre otros

Procedimiento

Primera fase

En primera instancia, se desarrolló una búsqueda bibliográfica para conocer sobre la viabilidad del proyecto de investigación, una vez aceptado y aprobado, se realizó la elección de los instrumentos de recolección de datos que permitan responder a los objetivos planteados y a la metodología de investigación.

Segunda fase

Se elaboró una solicitud al Rector de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo con el fin de obtener los permisos correspondientes para la aplicación de los reactivos psicológicos. Para el establecimiento de la muestra se seleccionó a los estudiantes de los 9nos años de los a través de un muestreo no probabilístico de los adolescentes.

Tercera fase

Se aplicó de manera presencial los cuestionarios a los adolescentes, la cual se realizó en distintas fechas, con una duración estimada de 15 minutos. En los dos instrumentos se manejaron criterios de anonimato y confidencialidad de la información. Los test aplicados fueron el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry AQ

Cuarta fase

Tras la aplicación de los test, se procedió la organización, tabulación, y análisis estadísticos de los resultados obtenidos, la tabulación se lo realizó a través de Excel 2016 y el análisis estadístico se realizó por medio del programa Estadístico IBM SPSS *Statistics* versión 25.

6 Resultados

Objetivo 1

Conocer el uso problemático de los videojuegos en los adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante la aplicación del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

Tabla 9

Distribución del uso de los videojuegos en los adolescentes

Variable			Total
USO DE VIDEOJUEGOS	Sin problemas	Recuento	43
		% del total	41,3%
	problemas potenciales	Recuento	38
		% del total	36,5%
	problemas severos	Recuento	23
		% del total	22,1%

Fuente: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

En cuanto a la presencia del uso problemático de los videojuegos en adolescentes, se evidenció que un 58,6% de los adolescentes encuestados presentan un uso problemático de los videojuegos, mientras que el 41,3% no presentan un uso problemático de los videojuegos.

Objetivo 2

Identificar los tipos de conductas agresivas en los estudiantes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, a través la aplicación del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry AQ

Tabla 10

Distribución de los tipos de conductas agresivas presentes en los adolescentes

Variable		Frecuencia	Porcentaje
	Agresividad Física	20	19,2%
	Agresividad Verbal	17	16,3%
	Ira	18	17,35
	Hostilidad	49	47,1%
	Total	104	100,0

Fuente: Cuestionario de agresividad Buss and Perry, aplicado a los adolescentes de los 9nos años

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

En cuanto al tipo de conducta agresiva presente en los adolescentes la más predominante es la Hostilidad representando un 47,1% de toda la población, en segundo lugar, se encuentra la agresividad física que representa el 19,2%, para la Ira existe un porcentaje de 17,35%, y por último se encuentra la Agresividad verbal con un 16,3%.

Objetivo General:

Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y los tipos de conducta agresiva en los adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo durante el periodo 2022-2023

Tabla 11

Relación entre el uso problemático de videojuegos y los tipos de conducta agresiva en los adolescentes

	Rho de Spearman	Uso problemático de videojuegos
Agresividad Física	Coeficiente de correlación sig.(bilateral) N	,042 ,669 104
Agresividad Verbal	Coeficiente de correlación sig.(bilateral) N	-,040 ,689 104
Ira	Coeficiente de correlación sig.(bilateral) N	,006 ,950 104
Hostilidad	Coeficiente de correlación sig.(bilateral) N	,069 ,485 104

** . La correlacion es significativa a nivel 0,01(bilateral)

* . La correlacion es significativa a nivel 0,05 (bilateral)

Fuente: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos y cuestionario de agresividad B and P

Elaborado por: Marco Joel Rios Quezada

En la tabla 11, para el análisis de datos del uso problemático de videojuegos y los tipos de conductas agresivas presentes en los adolescentes, se aplicó la prueba estadística Rho de *Sperman* encontrando correlación negativa entre el uso problemático de los videojuegos y las distintas dimensiones de los tipos de agresividad, para la agresividad física existió una significancia bilateral de 0,669, para agresividad verbal un nivel de significancia bilateral de 0,689, para la Ira una significancia bilateral de 0,950 y para la hostilidad se evidenció una significancia bilateral de 0,485.

Para dar cumplimiento al tercer objetivo de la presente investigación, se realizó el diseño de un plan de prevención de la salud mental, el cual nos permitirá prevenir el uso problemático de los videojuegos en los adolescentes de la unidad educativa Adolfo Valarezo.

Programa de Intervención psicológica del uso problemático de videojuegos para adolescentes de la unidad educativa Adolfo Valarezo

El presente programa busca intervenir en los síntomas y signos del uso problemático de videojuegos en los adolescentes de la unidad educativa Adolfo Valarezo. Por lo cual es necesario la formulación de objetivos estructuración de las sesiones y el establecimiento de las técnicas que ayudaran al manejo de esta sintomatología, a su vez, apoyaran a la intervención del mismo. Por lo que este programa de intervención tendrá como base el enfoque cognitivo conductual, el cual centra su tratamiento en las creencias irracionales y conductas desadaptativas (emociones: hostilidad) de los adolescentes que presentan un uso problemático de videojuegos.

El presente plan es diseñado a partir de los resultados y las necesidades encontradas durante la presente investigación y con la finalidad de intervenir en aquellos participantes que tienen un impacto marcado por el uso problemático de videojuegos con presencia de conductas agresivas relacionadas a la misma.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, el propósito de este plan es dotar a los adolescentes y padres de familia las herramientas necesarias para evitar el uso problemático de los videojuegos y conductas agresivas, potenciando los recursos personales, individuales y sociales.

El programa de intervención estará dividido en dos fases: **a)** Fase de observación y diagnóstico **b)** Fase de intervención psicoterapéutica, la misma que estará distribuida en 7 sesiones, con una duración aproximada de 45 a 60 minutos cada una, establecidas según la disponibilidad de los adolescentes y padres de familia de la unidad educativa Adolfo Valarezo, el mismo se realizará de manera presencial, con una frecuencia de una vez a la semana, con un nivel de intervención grupal.

Objetivo General

- Intervenir en el uso problemático de videojuegos y conducta agresiva en los adolescentes de la unidad educativa Adolfo Valarezo, mejorando las condiciones personales y sociales, a través de sesiones de psicoeducación y entrenamiento de habilidades.

Objetivos específicos

- Reducir el uso de videojuegos y conducta agresiva a través de psicoeducación
- Prevenir las conductas agresivas en los adolescentes a través de la psicoterapia.
- Fomentar la aplicación de estrategias conductuales y emocionales para el manejo de impulsos en los adolescentes
- Dotar de herramientas y recursos para prevenir el uso problemático de videojuegos y conducta agresiva

Fase 1: Observación y Diagnostico

Para llevar a cabo esta primera fase es necesario informar a los adolescentes y padres de familia, las ventajas de psicoeducar y concientizar a los participantes acerca del uso de los videojuegos y la conducta agresiva, además de abordar las ventajas y desventajas de los videojuegos y su relación en la conducta agresiva. Para dar cumplimiento a esta primera fase y tomando en cuenta las causas que ocasionan el uso de los videojuegos, se aplicará el inventario de ansiedad de Beck para determinar aquellos estudiantes con altos niveles de ansiedad, ya que son más propensos a utilizar videojuegos como forma de afrontamiento a la ansiedad.

Una vez determinados aquellos adolescentes que situados en un grado de ansiedad moderado, grave y severo se utilizará un contrato terapéutico que incluye el consentimiento y asentimiento informado dirigido hacia padres y adolescentes en los que se detallaran de manera precisa las limitaciones de la intervención del plan psicoterapéutico.

Posterior a la obtención de los resultados se planifica el número de sesiones con el cual contará el plan de intervención. Este será diseñado de acuerdo a las necesidades de las personas evaluadas en este estudio.

Fase 2. Intervención psicoterapéutica

Tras la planificación de las sesiones se pretende la ejecución del presente programa de intervención psicoterapéutica, puesto que es necesario que los adolescentes de la unidad educativa

reciban un tratamiento psicológico oportuno que atienda a sus necesidades, y disminuya el uso de los videojuegos y las conductas agresivas, con la finalidad de mejorar su calidad de vida.

Dentro de esta fase es importante mencionar las actividades a realizar, se utilizará como base el enfoque cognitivo conductual para la extinción del uso de videojuegos y conductas agresivas. A continuación, se detallan las sesiones.

Sesión 1				
Objetivo	Técnica	Procedimiento	Materiales	Duración
Proveer información general sobre los videojuegos y la conducta agresiva	Terapia en Psicoeducación	<p>Bienvenida</p> <p>Dinámica de lluvia de ideas</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son los videojuegos? • Impacto de los videojuegos de los adolescentes • Beneficios del uso de videojuegos • Causas y consecuencias del uso de videojuegos • Manifestaciones clínicas del uso desmedido de videojuegos • Que es la conducta agresiva • Cuáles son las principales causas de la agresividad • Consecuencias de la conducta agresiva • Factores de riesgo de la conducta agresiva <p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Diapositivas • Material audiovisual 	45-60 minutos

Sesión 2				
Objetivo	Técnica	Procedimiento	Materiales	Duración
Aplicar técnicas de control de impulsos	Entrenamiento de relajación	<p>Bienvenida</p> <p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que son las técnicas de respiración y relajación • Beneficios de las técnicas de relajación y respiración <p>Practica</p> <p>Al grupo de participantes se les va a pedir que se sienten o acuesten en el suelo, con sus manos en una posición suelta o sobre el estómago de acuerdo a la preferencia del participante y posterior a ellos se proyectará una meditación guiada que servirá como fondo de la práctica de la técnica de relajación y respiración.</p> <p>Una vez ubicados todos en una posición cómoda se pedirá que inhalen lentamente hasta sentir como su estómago se eleva, en ese momento deberán mantener la respiración por unos 7 segundos y exhalar en un movimiento muy leve, para evitar tensiones musculares y respiratorias. Para la realización de esta técnica se estima un tiempo aproximado de 8 a 15 minutos, con el objetivo de relajar y controlar nuestros impulsos.</p> <p>Tareas para la casa</p> <p>Practicar la respiración diafragmática al menos una vez por día, ante situaciones de estrés, agresividad o deseos de jugar videojuegos</p> <p>Cierre</p>	Computadora Infocus Videos	45-60 minutos

Sesión 3																				
Objetivo	Técnica	Procedimiento		Materiales	Duración															
Dotar de técnicas a los padres de los adolescentes en relación al uso de videojuegos	Economía de fichas Refuerzo positivo y negativo	<p>Bienvenida Contenido: Esta sesión está dirigida tanto para padres como adolescentes de la institución el objetivo es implementar técnicas de modificación de la conducta, a través de diversas actividades realizadas dentro del hogar, con la finalidad de disminuir el uso de videojuego y conductas agresiva, con la utilización de 2 sesiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicación de la técnica psicológica: economía de fichas y refuerzo positivo y negativo <p>Practica Para la implementación se les pedirá a los padres determinar la situación del uso de videojuegos en los adolescentes, para lo cual se entregará una ficha por cada 2 horas en la que el adolescente no juegue a videojuegos, y al finalizar el día de acuerdo al número de fichas que entregue el adolescente se le premiará dependiendo de las consignas de los padres y así mismo por cada vez que el adolescente juegue a videojuegos se le restará cierta cantidad de fichas. Por ejemplo</p> <table border="0"> <tr> <td>2 fichas</td> <td>2 horas sin jugar a videojuegos</td> <td>Premio</td> </tr> <tr> <td>4 fichas</td> <td>4 horas sin videojuegos</td> <td>Premio</td> </tr> <tr> <td>6 fichas</td> <td>6 horas sin videojuegos</td> <td>Premio</td> </tr> <tr> <td>-2 fichas</td> <td>por cada vez que juegue a videojuegos</td> <td>Premio</td> </tr> <tr> <td>-4 fichas</td> <td>jugar a videojuegos por una hora o más</td> <td>Premio</td> </tr> </table> <p>Aplicación Se le pedirá a los padres que trabajen la estrategia dentro de la sesión con el fin de favorecer y reforzar los conocimientos previamente instaurados y así poder aplicar de manera efectiva y racional el uso de la economía de fichas en los adolescentes.</p> <p>Cierre</p>		2 fichas	2 horas sin jugar a videojuegos	Premio	4 fichas	4 horas sin videojuegos	Premio	6 fichas	6 horas sin videojuegos	Premio	-2 fichas	por cada vez que juegue a videojuegos	Premio	-4 fichas	jugar a videojuegos por una hora o más	Premio	Computadora Infocus Folletos	45-60 minutos
2 fichas	2 horas sin jugar a videojuegos	Premio																		
4 fichas	4 horas sin videojuegos	Premio																		
6 fichas	6 horas sin videojuegos	Premio																		
-2 fichas	por cada vez que juegue a videojuegos	Premio																		
-4 fichas	jugar a videojuegos por una hora o más	Premio																		

Sesión 4

Objetivo	Técnica	Procedimiento	Materiales	Duración
Dotar de técnicas a los padres de los adolescentes en relación al uso de videojuegos	Economía de fichas y Refuerzo positivo y negativo	<p>Bienvenida Contenido: Esta sesión está dirigida tanto para padres como adolescentes de la institución el objetivo es implementar técnicas de modificación de la conducta, a través de diversas actividades realizadas dentro del hogar, con la finalidad de disminuir el uso de videojuego y conductas agresiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la técnica psicológica: economía de fichas y refuerzo positivo o negativo <p>Practica La aplicación de la técnica refuerzo positivo o negativo es de uso muy general cuando buscamos distinguir la conducta no deseada, que en este caso es el uso de los videojuegos. Proponemos a los padres de familia reforzar de manera negativa o positiva la conducta de los hijos (en este caso no jugar a videojuegos) con el objetivo de que esta conducta se vuelva repetitiva. De esta manera cuando el adolescente opte por no jugar a videojuegos aplicaremos un reforzador positivo que son palabras de afirmación, abrazos, o felicitaciones. Mientras que en el caso que el adolescente haya jugado a algún videojuego aplicaremos un refuerzo negativo que es retirar o quitar algo que puede ser: la televisión, el teléfono celular. Para que de esta manera el adolescente repita aquellas conductas que favorecen y mejoran su vida diaria.</p> <p>Tarea para el hogar Implementar diversas situaciones asociadas al uso de videojuegos en las que puedan emplear el uso de la técnica de refuerzo positivo y negativo.</p>	Computadora Infocus Videos	45-60 minutos

Sesión 5

Objetivo	Técnica	Procedimiento	Materiales	Duración
<p>Implementación del uso adecuado del tiempo y prevención de recaídas</p>	<p>Entrenamiento en prevención de recaídas</p>	<p>Bienvenida Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso correcto del tiempo para tareas y momentos de ocio • Prevención de recaídas <p>Práctica El entrenamiento en prevención de recaídas nos permite informar a los padres de familia disponer de estrategias o herramientas para enfrentar a la situación. En este apartado informaremos a nuestros participantes que las recaídas son posibles, y analizaremos cuales son las causas o factores que llevaron al adolescente nuevamente hacia el uso de videojuegos y se retomara nuevamente la situación en la que el adolescente no jugaba a videojuegos. Los estilos de afrontamiento y la resolución de conflictos tienen una gran importancia para el manejo adecuado de las decisiones en torno al uso de videojuegos.</p> <p>Dinámica de cierre Se colocará frente a los participantes un pizarrón en la cual describirán situaciones personales sobre cómo afrontar la intrusión de pensamientos acerca del uso de videojuegos con la finalidad de identificar situaciones potenciales en las que puedan volver a jugar a videojuegos.</p>	<p>Computadora Infocus Videos Folletos Pizarrón</p>	<p>45-60 minutos</p>

Sesión 6

Objetivo	Técnica	Procedimiento	Materiales	Duración
<p>Brindar técnicas para la resolución de conflictos en adolescentes</p>	<p>Negociación Mediación Arbitraje</p>	<p>Bienvenida Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolución de conflictos: Negociación, mediación y arbitraje <p>Practica Para trabajar en técnicas de resolución de conflictos se otorgará un caso ficticio a cada adolescente con el fin de analizar y detallar las problemáticas del caso, en donde puedan identificar las distintas formas de la resolución de conflictos, enfocado principalmente en los dos primeros apartados. Tras la aplicación de esta dinámica centrada en la resolución de conflictos formaran parejas entre los participantes para crear una situación problema y otra pareja será la encargada de solucionar dicho conflicto utilizando las bases teóricas de la mediación y el arbitraje propuesto anteriormente.</p> <p>Cierre</p>	<p>Computadora Infocus Folletos Pizarrón</p>	<p>45-60 minutos</p>

Sesión 7				
Objetivo	Técnica	Procedimiento	Materiales	Duración
Brindar técnicas de razonamiento, reconocimiento y concepción	Razonamiento convergente y divergente	<p>Bienvenida</p> <p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas para el entrenamiento del razonamiento, reconocimiento y concepción <p>Para esta actividad se utilizarán las bases del razonamiento convergente y divergente, para ello se entregarán a los adolescentes diferentes plantillas en las que podrá desarrollar su razonamiento centrándose en los aspectos analíticos, lógicos, racionales y creativos con el fin de desarrollar capacidades que le permitan al adolescente desenvolverse tras situaciones complejas que se presenten en su vida. El objetivo de la aplicación de esta técnica consiste en pensar, analizar y razonar las situaciones antes de presentar una conducta desadaptativa (agresividad en cualquier formar).</p> <p>Tarea para la casa</p> <p>Se entregará un folleto de razonamiento abductivo que incluye desarrollo de las capacidades intelectuales y técnicas de reconocimiento y concepción.</p> <p>Cierre</p>	Computadora Infocus Plantillas didácticas Pizarrón	45-60 minutos

7 Discusión

El impacto de los videojuegos sobre la conducta agresiva en los adolescentes ha sido estudiado desde diversas perspectivas, lo que ha supuesto un alto grado de complejidad en su identificación y correlación. Los diferentes estudios integran la relación existente de variables sociodemográficas asociadas a la presencia de agresividad y la relación directa entre ellas.

La presente investigación contó con la participación de 104 adolescentes de los 9nos años de la unidad educativa Adolfo Valarezo. En cuanto a los resultados obtenidos tras la aplicación del Cuestionario de Experiencias relacionadas con los Videojuegos, se determinó que el 58,6 % de la muestra presenta un uso problemático de los videojuegos, mientras que el 41,3% no presentan ningún tipo de problema relacionado con videojuegos. De la misma manera el estudio realizado por (Rojas, 2022) manifiesta que se logró encontrar una incidencia de adicción a los videojuegos en los adolescentes escolares evaluados la cual es del 45%, esta adicción presenta diferentes niveles categorizados según las pautas del instrumento aplicado, siendo bajo en el 45.1%, seguido del medio en el 26.1% y adicción alta en el 28.8% de los evaluados. En contrastación, en un estudio realizado en la ciudad de Loja por (Toledo, 2018) resalta que el 34,49% de la población encuestada presentan adicción a los videojuegos, frente a un porcentaje del 65,51% que no presentan adicción a videojuegos, debido a las diversas formas latentes de resolución de conflictos presentes en los adolescentes de la institución educativa a la que pertenecen.

En relación a los tipos de agresividad presente en los adolescentes, este estudio arrojó que el tipo de agresividad con mayor presencia es la hostilidad un 47,1% de toda la población, en segundo lugar la agresividad física que representa el 19,2%, para la Ira existe un porcentaje de 17,35%, y por último se encuentra la Agresividad verbal con un 16,3%, esto puede deberse a los constantes cambios presenten en los adolescentes de estas edades y el tipo de educación recibida en la institución educativa. De la misma manera (Calderón & Ramírez 2006; Ruiz & Acosta 2008; Chahún & Pinzón 2011, (Matalinares et al., 2014); Pérez & Villegas 2018; Rodríguez & Torres 2013); quienes encontraron en sus poblaciones de estudio, un nivel medio de agresividad; esto puede deberse a que las poblaciones en estudio son adolescentes, como bien sabemos es una etapa difícil donde ocurren diferentes cambios, el individuo deja de ser niño para convertirse en adulto, con todas sus implicaciones. Como afirma (Avensur et al., 2000) el adolescente necesita orientación para que ese tipo de conductas puedan ser controladas

y evitar que se conviertan en agresivas, logrando un entorno saludable sin dañarse a sí mismo ni a los demás.

Por otro lado, existe discrepancia con los resultados encontrados por (Rojas & Nashino, 2010), quienes encontraron que los alumnos presentan un nivel alto de agresividad, esto se podría explicar debido a que en algunos casos la misma institución educativa proporciona modelos de agresividad, por lo que (Monjas & Áviles, 2003) mencionan algunas características de la educación impartida actualmente, como por ejemplo disciplina autoritaria, falta de metodología para la enseñanza y aprendizaje, ausencia de programas preventivos sobre violencia escolar, refuerzo de conductas violentas, entre otros, que favorecen el desarrollo del comportamiento agresivo.

Haciendo referencia a la correlación existente entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva en los adolescentes el presente estudio mostró datos en los que se encontró una correlación significativamente negativa entre el uso problemático de los videojuegos y las distintas dimensiones de los tipos de agresividad, para la agresividad física existió una significancia bilateral de 0,669, para agresividad verbal un nivel de significancia bilateral de 0,689, para la Ira una significancia bilateral de 0,950 y para la hostilidad se evidenció una significancia bilateral de 0,485, es decir, que el uso de los videojuegos no influye directamente en la conducta agresiva, debido a que forma parte de los procesos de adaptación de los adolescentes a las distintas etapas de desarrollo entre la adolescencia y la edad adulta.

Un estudio publicado por los autores (López, et al., 2015) encontró que el 67% de los adolescentes que informaron jugar videojuegos de manera excesiva también informaron comportamientos agresivos, en comparación con el 34% de los adolescentes que no reportaron ese tipo de comportamiento. Otro estudio realizado por (Romero, 2015) concluyó que el 33% de los adolescentes que tenían alto consumo de videojuegos mostraban conductas agresivas más frecuentemente que los adolescentes con bajo consumo de videojuegos.

Un estudio realizado por (Velásquez, 2022) manifiesta que los niveles de agresividad en los adolescentes tiende a relacionarse con los niveles de adicción a los videojuegos, obteniendo un resultado positivo leve en la investigación, moderado bajo y altamente significativo en los adolescentes, en donde a mayor nivel de adicción a los videojuegos mayor es el nivel de agresividad, en donde a mayor nivel de adicción a los videojuegos mayor es el nivel de agresividad, pese a que existe correlación entre las variables, se debe considerar aspectos externos, como la influencia de la cultura, el nivel socioeconómico de los adolescentes, la poca disponibilidad y acceso de tecnologías o de internet. Estos resultados guardan relación con (Vara, 2017) debido a que en su estudio con estudiantes de secundaria

señala que si existe correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresividad en los adolescentes. Por lo consiguiente también se corrobora la hipótesis planteada por (Guevara, et al., 2021) realizada con estudiantes de secundaria, en donde el 55% tiene un nivel normal de uso de videojuegos esto varía dependiendo del tiempo empleado al juego y en relación con la agresividad con un 57% de los estudiantes que presentan niveles de agresividad muy bajo, pero de cierta manera se evidencia que existe correlación significativa entre las variables.

8 Conclusiones

Los resultados del análisis determinan que, en el presente trabajo investigativo se logró establecer la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes de la unidad educativa Adolfo Valarezo, tal es el caso que se determinó una relación negativa entre las variables de estudio, siendo así que a mayor uso de videojuegos no existe aumento de conductas agresivas en los adolescentes.

En lo que refiere al uso de videojuegos en adolescentes se logró conocer que a través del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos, se observó la presencia de uso problemático de videojuegos, de esta manera se muestra que los adolescentes debido al fácil acceso a las tecnologías y diversas situaciones personales y sociales aumentan el uso descontrolado de videojuegos, y puede considerarse como un factor de alerta ya que pueden conducir fácilmente a la presencia de cualquier otro tipo de adicción.

En cuanto a la agresividad en los adolescentes se encontró una presencia mayor del tipo hostilidad en los adolescentes, puesto que los adolescentes se encuentran en una edad con presencia de actitudes provocativas y contrarias hacia sus padres o grupos de pares, de esta manera se considera que en relación a los resultados obtenidos no existe algún tipo de riesgo presente en los adolescentes que presentan este tipo de agresividad.

9 Recomendaciones

Se recomienda realizar charlas a los adolescentes de esta institución sobre control de impulsos, técnicas de resolución de conflictos, relaciones interpersonales y mejoras del autocontrol, con el fin de evitar el uso de videojuegos, puesto que el mantenimiento de esta conducta puede afectar el desempeño en el área académica, personal y social; las charlas se pueden gestionar por medio del Departamento de Consejería Estudiantil de la institución (DECE)

De igual manera, a los adolescentes se recomienda realizar regularmente actividades extraacadémicas, como físicas, de ocio y sociales, puesto que es necesario mantener un constante equilibrio entre las actividades de estudio y la vida personal de los estudiantes.

Se sugiere a la unidad educativa que realicen orientación acerca de los videojuegos, puesto que cada persona tiene diferentes formas invertir sus tiempos libres y actividades de ocio, para que puedan emplearlos de una manera integral y sin afecciones para su vida diaria

Diseñar un plan estratégico para contribuir a la prevención del uso de videojuegos en los adolescentes de la unidad educativa Adolfo Valarezo basándonos en las actividades y recursos personales de los adolescentes.

Elaborar un plan de intervención y seguimiento de los adolescentes con un uso problemático de videojuegos, proporcionando a los mismos de técnicas para el manejo de control de impulsos y extinción de conductas no deseadas.

10 Bibliografía

- Aguado, C. B. (2000). *VIDEOJUEGOS. USO PROBLEMÁTICO Y FACTORES ASOCIADOS*. 37.
- Alonso-Fernández, F. (1994). *Psicología del terrorismo: la personalidad del terrorismo y la patología de sus víctimas*. Barcelona: Masson.
- Ameneiros, A., & Ricoy, M.-C. (2015). *Los videojuegos en la adolescencia: Prácticas y polémicas asociadas*. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 115. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Avensur, L., Bustamante, E., Padilla, R., Nieto, R. (2000). *Salud Mental y Violencia Política. Elementos Básicos para nuestra formación*. (2da ed.) *Red para la infancia y la familia en el Perú*
- Baron, R. A. y Richardson, D. (1994). *Human aggression*. New York: Prenum Press.
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C. y Carbonell, X. (2009). *Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil*. *Psicothema*, 21, 480-485.
- Blanco, B. M. (2006). *El videojuego como material educativo: La Odisea*. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.397>
- Blanco, P., González, M. y Martos, C. (2015). *El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada*. *Alternativas: Cuadernos de Trabajo Social*, 22, 9-22.
- Bronfenbrenner (1979) *La ecología del desarrollo*. 209-220
- Calderón y Ramírez (2006) *Relación entre el clima social, familiar y la agresividad en los alumnos del segundo año de secundaria de la Institución Educativa Pérez de Cuéllar-Chiclayo*
- Chahún y Pinzón (2011). *Agresividad Física en adolescentes y su relación con Agresividad, Impulsividad; Internet y Juegos (Tesis de Doctoral)*. Universidad Nacional de Educación Abierta y a Distancia (UNAD), España
- Carrasco, D. P., & Maria, S. (2006). *LÍNEA DE INVESTIGACIÓN* 201-210

- Castillo, M. (2006). *EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO Y SUS DIFERENTES ENFOQUES*.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-González, R., López-Morron, M. R., ... Toran-Montserrat, P. (2014). *El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles*. *Adicciones*, 26, 303-311.
- Domenach, Jean-Marie. (Coaut.) (1981) *La violencia y sus causas*. Editorial Unesco. París.
- Ferguson, L. C., Green, J., Surridge, A., & Jiggins, C. D. (2011). *Evolution of the insect yellow gene family*. *Molecular Biology and Evolution*, 28(1), 257-272. <https://doi.org/10.1093/molbev/msq192>
- Fernández, N. O., & de Enfermería, G. (2010). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*.
- Garaigordobil, M. (2012). *Resolución de conflictos cooperativa durante la adolescencia: relaciones con variables cognitivo-conductuales y predictores*. *Infancia y Aprendizaje*, 35(2), 151-165.
- García, F. M. (2005). *Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos*. 2005, 10.
- GEEN, R.G. (1990). *Human Aggression*. Pacific Grove, Brooks/Cole
- Gómez, J. L. E., Contreras-Espinosa, R. S., & Solano-Albajes, L. (2002). *VIDEOJUEGOS: CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN*. 14.
- González, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2016). *El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes*. *Adicciones*, 29(3), 180. <https://doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Huntingford, F. y Turner, A. (1987). *Animal conflict*. London: Chapman-Hall.
- Kassinove, H., & Tafrate, R. (2005). *El manejo de la agresividad: manual de tratamiento completo para profesionales*. Bilbao: Desclée de Brouwer
- Kendall, P. C. y Dobson, K. S. (1993). *Psychopathology and cognition*. Nueva York: Academic Press.

- Kostelnik, Phipps; Soderman, Gregory. (2009) *El desarrollo social de los niños*. Editorial Delmar. México.
- Lagache, D. (1960). *Situation de l'agressivité*. *Bulletin de Psychologie*, XJV(1), 99-112.
- Levis, D. (2000). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. 234.
- López de Lerma, María Elena; Arango de Narváez, Teresa. (2005) *Estimule sus aptitudes, virtudes y fortalezas*. Editorial Gamma. Bogotá, Colombia.
- López Nieto, D. (2012). *Análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos*. *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(2), 68. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.388>
- Matalinares Calvet, M., Yaringaño L., J., Uceda E., J., Fernández A., E., Huari T., Y., & Campos G., A. (2014). *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry*. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147. <https://doi.org/10.15381/rinyp.v15i1.3674>
- Mateos, C., & Herrero, J. (2016). *La pantalla insomne—2ª edición (71.ª ed.)*. *Revista Latina de Comunicación Social*. <https://doi.org/10.4185/cac103>
- Millan Velasquez , Marco Eduardo.pdf. (2015). Recuperado 13 de marzo de 2023, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%200%2C%20Marco%20Eduardo.pdf>
- Mitcham, C. (1986). *Qué es la filosofía de la tecnología*. *Ciencia y Sociedad*, 11(3), 244-263. <https://doi.org/10.22206/cys.1986.v11i3.pp244-63>
- Monjas, M. y Avilés, J. (2003). *Programa de sensibilización contra el maltrato entre iguales*. Valladolid: Junta de Castilla y León.
- Montiel, D. E. (2008). *Los orígenes de los videojuegos*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1161.4167>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., Ravina-Ripoll, R., Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). *Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios*. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 240-257. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

- Palmero, Francesc; Fernández-Abascal, G. Enrique; Martínez, Francisco; Chóliz, Mariano. (2002) *Psicología de la motivación y emoción*. Editorial McGraw-Hill. España.
- Pérez y Villegas (2012) *Clima Social Familiar y Agresividad en alumnos de secundaria (tesis de pregrado)*. Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
- Rodríguez, J. S. B. (1998). *VIDEOJUEGOS Y MEMORIA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA*. 93.
- Rodríguez y Torres (2013). *Estilos de Crianza y Agresividad en los estudiantes de secundaria (tesis de licenciatura)*. Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
- Rojas y Nashimo (2010). *Habilidades Sociales y Agresividad en estudiantes de 1° a 5to de secundaria. (tesis de licenciatura)*. Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J., & Bocanegra-García, J. J. (2017). *El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: Una revisión del estado del tema*. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), Art. 2. <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184>
- Ruiz y Acosta (2008). *Satisfacción Familiar y Agresividad en alumnos de 1° a 5° de secundaria. (tesis de licenciatura)*. Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
- Rutter, M. (1990). *Psychosocial resilience and protective mechanisms*. En J. Rolf, A. E. Masten, D. Cicchetti, K. H. Nuechterlein y S. Weintraub (Eds.), *Risk and protective factors in the development of psychopathology* (pp. 118-214). New York: Cambridge University Press.
- S,Vara. (2017). *ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS PRIVADOS DE VILLA MARIA DEL TRIUNFO*. *ACTA PSICOLÓGICA PERUANA*, 2(2), Article 2.
- Solloa García, Luz María. (2006) *Los trastornos psicológicos en el niño*. Editorial Trillas. México.
- Soriano, C. (2005). *Catálogo de videojuegos sobre plataformas tecnológicas*. 301.

TOLEDO GUERRERO.pdf. (2022). Recuperado 13 de marzo de 2023, de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19864/1/TESIS%20FERNANDO%20TOLEDO%20GUERRERO.pdf>

Worchel, S., Cooper, J., Goethals, G. y Olson, J. (2002). Psicología Social. México: Thomson.

11 Anexos

Anexo 1: Consentimiento Informado



Universidad
Nacional
de Loja



Consentimiento Informado

Fecha.....

Yo.....identificado(a) con cédula de ciudadanía número..... en mi calidad de representante legal de los niños(as) /adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo Certifico que he sido informado(a) con claridad de la aplicación de dos reactivos psicológicos a mis representados, como parte de un proyecto de investigación que el señor Marco Joel Ríos Quezada con cedula de identidad 1150332896 estudiante de Psicología Clínica de la Universidad Nacional de Loja que pretende estudiar el Uso de los videojuegos y Conducta Agresiva en Adolescentes de una Unidad Educativa de la Ciudad de Loja; por tanto, a través del presente documento, dejo claridad de mi aceptación de la participación de mis representados. Finalmente, manifiesto que el estudiante encargado de la aplicación de los reactivos me ha informado de que los mismos serán totalmente anónimos, es decir, no se expondrán los nombres de ninguno de mis representados. Por ende, autorizo la participación voluntaria de mis representados en este proceso de investigación.

Firma

Anexo 2: Asentimiento Informado



Universidad
Nacional
de Loja



Asentimiento Informado

Fecha.....

Yo.....identificado(a) con cédula de ciudadanía número..... certifico que he sido informado(a) con claridad de la aplicación de dos reactivos psicológicos hacia mi persona, como parte de un proyecto de investigación que el Señor Marco Joel Ríos Quezada con cedula de identidad 1150332896 estudiante de Psicología Clínica de la Universidad Nacional de Loja que pretende estudiar el Uso de Videojuegos y conducta agresiva en adolescentes; periodo 2022 ; por tanto, a través del presente documento, dejo claridad de mi aceptación para participar en dicha actividad. Finalmente, manifiesto que el estudiante encargado de la entrevista me ha aclarado las dudas que han surgido de mi participación libre y voluntaria en este proceso de investigación, y que se publicarán los resultados conjuntamente con el DECE de la institución para intervenir en aquellos casos que tengan mayor prevalencia negativa.

Firma

Anexo 3: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2. ¿Cuando te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estas haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto ?	a	b	c	d
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos ?	a	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte ?	a	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos ?	a	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13. ¿Cuando no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15. ¿Quitais importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17. ¿Cuando utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

Anexo 4: Cuestionario de agresión Buss and Perry

Cuestionario de agresión Buss y Perry AQ

Valorar en qué medida cada afirmación representa tu forma de ser:

	1	2	3	4	5			
	completamente FALSO	bastante FALSO	ni VERDADERO ni FALSO	bastante VERDADERO	completamente VERDADERO			
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona			5	4	3	2	1
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos			5	4	3	2	1
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida			5	4	3	2	1
4	A veces soy bastante envidioso			5	4	3	2	1
5	Si me provocan lo suficiente puedo golpear a otra persona			5	4	3	2	1
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente			5	4	3	2	1
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo			5	4	3	2	1
8	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también			5	4	3	2	1
9	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar			5	4	3	2	1
10	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos			5	4	3	2	1
11	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas			5	4	3	2	1
12	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago			5	4	3	2	1
13	Mis amigos dicen que discuto mucho			5	4	3	2	1
14	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas			5	4	3	2	1
15	Hay gente que me incita hasta tal punto que llegamos a pegarnos			5	4	3	2	1
16	Algunas veces pierdo los estribos sin razón			5	4	3	2	1
17	Algunas ocasiones siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas			5	4	3	2	1
18	He amenazado a gente que conozco			5	4	3	2	1
19	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán			5	4	3	2	1
20	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas			5	4	3	2	1

Anexo 5: Autorización de la unidad Educativa Adolfo Valarezo para la realización del trabajo de integración curricular



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

Facultad
de la Salud
Humana

Oficio. No. 564- C.PS CL- FSH-UNL
Loja, 06 diciembre de 2022.

Magister
Juan Luis Imaicela Rosillo
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO.
Ciudad. -

De mi consideración:

Por medio del presente reciba un cordial y atento saludo, de quienes conformamos la carrera de Psicología Clínica de la Facultad de la Salud Humana de la Universidad Nacional de Loja el motivo es solicitarle comedidamente la autorización para que el Sr. Marco Joel Ríos Quezada CI 1150332896 estudiante del VIII de la carrera de Psicología Clínica pueda desarrollar su Trabajo de Integración Curricular en la Institución que acertadamente dirige; con el tema "**USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO, PERIODO 2022-2023**"; Previo a obtener el Título de Licenciado en Psicología Clínica con la coordinación de la Psi. CI Mayra Daniela Medina Ayala Mgs, docente de la Carrera

Aprovecho la ocasión para expresarle a usted mis sentimientos de consideración.

CIPJ
Dra. Ana Puertas Azanza Mgs
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE
PSICOLOGÍA CLÍNICA-FSH-UNL**



Archivo
APA/tsc

[Handwritten signature]
Autorizado
06/12/2022

UNIDAD EDUCATIVA
ADOLFO VALAREZO"
RECTORADO
LOJA - ECUADOR

Anexo 6: Informe de estructura y coherencia



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Salud
Humana

Loja, 16 de noviembre de 2022

Dra.

Ana Puertas Azanza. Mg. Sc.

GESTORA ACADÉMICA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

Ciudad.

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo y deseándole éxitos en su importante cargo, en cumplimiento del Oficio. No. 508- C.PS.CL- FSH-UNL, recibido en mi correo institucional el 8 de noviembre del presente año, con asunto de analizar y emitir el Informe de Estructura y Coherencia del Proyecto denominado **“USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO, PERIODO 2022-2023”**, autoría del Señor. Marco Joel Ríos Quezada CI.1150332896, estudiante del VIII ciclo de la carrera de Psicología Clínica de la Universidad Nacional de Loja; concluyo con lo siguiente:

1. Que el presente proyecto de investigación cuenta con todos los elementos de la estructura propuesta en el Artículo 226 del Capítulo VII de La Graduación y Titulación, Sección I Del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación del Régimen académico de la Universidad Nacional de Loja.
2. Que el título del presente proyecto es una buena propuesta, bien elegida, actualizada, clara, novedosa, vigente y apegada a los estudios realizados, sin embargo, sugiero que no se utilice las comillas para el nombre de institución educativa.
3. Que la problemática del presente proyecto describe y fundamenta adecuadamente la problemática objeto de la investigación.
4. Que la justificación del presente proyecto tiene una buena exposición de sus motivos sociales, académicos, económicos y otros.
5. Que los objetivos del presente proyecto presentan un buen fundamento de su propósito general, acorde a su tema de investigación.
6. Que la metodología define aceptablemente métodos, técnicas y procedimientos de investigación y son suficientes para el problema, los objetivos y la justificación.
7. Que la bibliografía tiene una buena revisión de los proyectos afines, tesis, libros básicos y de consulta, Internet, manuales, leyes, reglamentos y otros documentos de apoyo a su investigación (de 2 a 4 fuentes).



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Salud
Humana

Por tal motivo me permito emitir **el Informe favorable de Estructura y Coherencia del Proyecto denominado "USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO, PERIODO 2022-2023**

Información que pongo a su disposición, para los fines pertinentes.

Atentamente,

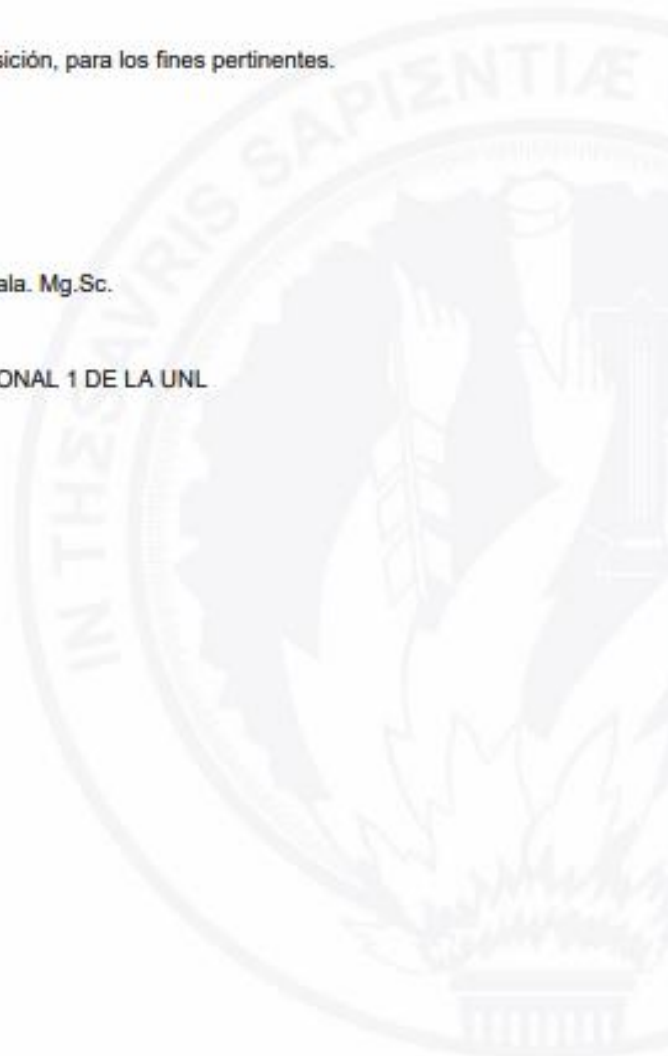


MAYRA DANIELA
MEDINA AYALA

Psc. Cl. Mayra Daniela Medina Ayala. Mg.Sc.
1104600844

mayra.medina@unl.edu.ec

PERSONAL ACADÉMICO OCASIONAL 1 DE LA UNL
c.c.: Archivo



Anexo 7: Certificado de traducción

Mgs. Mónica Jimbo Galarza

C E R T I F I C O :

Haber realizado la traducción de Español – Inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en Psicología Clínica titulado **"USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO, PERIODO 2022-2023"** de autoría de Marco Joel Rios Quezada con CI: 1150332896.

Se autoriza al interesado hacer uso de la misma para los trámites que crea conveniente. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Emitida en Loja, a los 31 días del mes de marzo de 2023.



Mgs. Mónica Jimbo Galarza

MAGÍSTER EN ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

REGISTRO EN LA SENECYT N° 1021-2018-1999861