

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y HOSTILIDAD EN ESTUDIANTES DE
UN COLEGIO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO**

Líneas de investigación:

Psicología de los procesos básicos y psicología educativa

Tesis para optar por el Título Profesional de Psicología con mención en Psicología Clínica

Autora:

Candiotti Vigo, Leslie Irene

Asesor:

Espíritu Álvarez, Fernando Julio

(ORCID: 0000-0002-0065-8414)

Jurado:

Valdez Sena, Lucía

Camacho Silva, Santa Obdulia

Tantalean Terrones, Lizley

Lima – Perú

2023

Dedicatoria

En primer lugar, a Dios por guiar y cuidar mi camino. A mis padres por su cariño y esfuerzo a cumplir mis metas. A mis hermanas por su apoyo incondicional y a toda mi familia por acompañarme durante este proceso, por estar siempre dispuestos a brindarme su ayuda y palabras de aliento para el logro de mis objetivos.

Agradecimientos

Quiero expresar mi agradecimiento a Dios, quien guía y bendice mi camino y a toda mi familia por confiar en mí, por ser mi soporte ante las dificultades y estar siempre presente.

Mi agradecimiento a la Universidad Nacional Federico Villarreal y a la plana docente que formó parte de mi proceso académico, quienes con sus enseñanzas me brindaron valiosos conocimientos que me permitieron crecer como profesional. Además, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi asesor, por su aporte profesional en el campo de la investigación y por guiar el proceso para la culminación de este trabajo.

Finalmente, a todos mis amigos, colegas y personas que me brindaron su apoyo incondicional, tiempo e información para el logro de este proyecto.

Índice

Dedicatoria.....	2
Agradecimientos	3
Índice	4
Lista de tablas	5
Resumen.....	7
Abstract.....	8
I. Introducción	9
1.1.Descripción y formulación del problema.....	10
1.2.Antecedentes.....	12
Antecedentes internacionales.....	12
Antecedentes nacionales	16
1.3.Objetivos.....	20
Objetivo general.....	20
Objetivos específicos	20
1.4.Justificación	21
1.5.Hipótesis	21
Hipótesis General.....	21
Hipótesis Específicas	22
II. Marco teórico	23
2.1.Bases teóricas sobre el tema de investigación	23
2.1.1. <i>Definición de videojuegos</i>	23
2.1.2. <i>Propiedades motivacionales de los videojuegos</i>	23
2.1.3. <i>Tipos de videojuegos</i>	24
2.1.4. <i>Dependencia a los videojuegos</i>	25
2.1.5. <i>Criterios para determinar la dependencia a los videojuegos</i>	25
2.1.6. <i>Definición de Hostilidad</i>	26
2.1.7. <i>Factores asociados a la hostilidad</i>	28
Hostilidad e Ira.....	28
Hostilidad y agresividad.....	29
2.1.8. <i>Hostilidad, videojuegos y adolescencia</i>	29

III. Método	31
3.1. Tipo de investigación.....	31
3.2. Ámbito temporal y espacial	32
3.3. Variables	32
3.4. Población y muestra.....	34
3.5. Instrumentos	36
3.6. Procedimientos	43
3.7. Análisis de datos.....	44
IV. Resultados	45
V. Discusión de resultados.....	52
VI. Conclusiones	58
VII. Recomendaciones.....	60
VIII. Referencias.....	61
IX. Anexos.....	69

Lista de tablas

Tablas	Página
1. Distribución de la muestra según género y edad	35
2. Confiabilidad del Test de Dependencia a videojuegos	39
3. Validez del Test de Dependencia a Videojuegos	39
4. Confiabilidad del Inventario Multicultural de la Expresión de la Ira y Hostilidad	42
5. Validez de la Escala de Hostilidad	43
6. Análisis descriptivo de la dependencia a los videojuegos y hostilidad según género	45
7. Análisis descriptivo de la dependencia a los videojuegos y hostilidad según edad	46
8. Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov de la dependencia a los videojuegos y hostilidad	47
9. Correlación entre dependencia a los videojuegos y hostilidad	47
10. Niveles de dependencia a los videojuegos según estudiantes encuestados	48
11. Niveles de hostilidad según estudiantes encuestados	48
12. Comparación de los niveles de dependencia a los videojuegos según el género	49
13. Comparación de dependencia a los videojuegos según la edad.	50
14. Comparación de los niveles de hostilidad según el género	50
15. Comparación de los niveles de hostilidad según la edad	51

Resumen

El objetivo de la investigación es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de 1ro a 4to año del nivel secundaria de un colegio del distrito de San Juan de Lurigancho. Se trabajó con una muestra de 286 alumnos de ambos sexos, 130 hombres y 156 mujeres, con edades comprendidas entre 12 y 16 años. El estudio fue realizado, siguiendo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y correlacional, con un diseño no experimental transversal. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos de Choliz y Marco y el Inventario Multicultural de Ira-Hostilidad de Moscoso. Los resultados obtenidos, demuestran que existe una correlación media baja ($\rho = 0.300$) y altamente significativa ($p < 0.005$) entre las variables de dependencia a los videojuegos y hostilidad, encontrando a su vez, una diferencia significativa entre hombre y mujeres en relación al nivel de uso de videojuegos, siendo los varones el grupo con mayor prevalencia (43%) al uso problemático de juegos virtuales. En relación a la variable de hostilidad no se hallan diferencias significativas en función al sexo y la edad entre los participantes. Además, se encuentra una alta confiabilidad de las pruebas para la población trabajada. Por lo que se concluye que, a mayor uso de videojuegos, se observa también un mayor nivel de hostilidad en los adolescentes, siendo los varones los más propensos a caer en adicción.

Palabras clave: dependencia, videojuegos, hostilidad, adolescentes.

Abstract

The objective of the investigation is to determine the relationship between videogame dependence and hostility in students from 1st to 4th year of the secondary level of a school in the district of San Juan de Lurigancho. They found a sample of 286 students of both sexes, 130 men and 156 women, aged between 12 and 16 years. The study was carried out, following a quantitative approach of descriptive and correlational type, with a transversal non-experimental design. The instruments used were the Choliz and Marco Video Game Dependency Test, the Moscoso Anger-Hostility Multicultural Inventory. The results obtained, probably that there is a low average correlation ($\rho = 0.300$) and highly significant ($p < 0.005$) between the variables of dependence on video games and hostility, finding in turn, a significant difference between men and women in relation to the level of videogame use, with men being the group with the highest prevalence (43%) of the problematic use of virtual games. Regarding the hostility variable, there are no differences related to gender and age among the participants. In addition, there is a high reliability of the tests for the working population. So, it is concluded that, a greater use of video games, there is also an increase in the level of hostility in adolescents, with boys being the most likely to fall into addiction.

Keywords: dependence, video games, hostility, teenagers.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, la globalización ha generado un gran impacto en la vida de las personas. El avance tecnológico y el surgimiento de una amplia variedad de instrumentos electrónicos, ofrecen a los usuarios mayor facilidad y dinamismo en la realización de sus actividades. De esta forma, se han producido, cambios en el estilo de vida e interacción con el medio, siendo la población joven, la más influenciada por la tecnología. Por ello, el presente estudio considera la correlación de dos variables presentes en la problemática de nuestra sociedad: la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en adolescentes.

La presente investigación esta constituida de la siguiente manera:

En el capítulo I: Se detalla la problemática, haciendo referencia a la descripción de ambas variables de estudio dentro del contexto clínico y factores propios de la población de estudio y la formulación del problema. Asimismo, se precisan los antecedente internacionales y nacionales, el objetivo general y específicos. Además de la justificación a nivel teórico, metodológico y práctico del estudio. Por ultimo se detalla la hipótesis general y específicas de la investigación.

En el capítulo II: Se encuentra el marco teórico, el cual presenta la conceptualización de ambas variables y términos claves que faciliten su comprensión.

En el capítulo III: Se encuentra el método, donde se establece el tipo y diseño, que nos permite direccionar la investigación. También, se delimita la muestra, se describen los instrumentos empleados, el procesamiento y análisis de los datos.

En el capítulo IV: Se encuentra el análisis de los resultados y la interpretación de cada uno, alineados a los objetivos expuestos en la investigación.

En el capítulo V: Se presenta la discusión, en la cual se analiza los resultados obtenidos de la investigación, frente a otras investigaciones y marco teórico.

Finalmente, en el capítulo VI y VII: Se encuentra las conclusiones y recomendaciones de la investigación, respectivamente.

1.1. Descripción y formulación del problema

En los últimos años, el uso de videojuegos ha ido en aumento, constituyendo una de las actividades con mayor empleo de tiempo en niños y adolescentes, desplazando la interacción social y el uso de otras actividades importantes, como académicas o pasatiempos. Por ello, se ha convertido en un tema de preocupación, debido a su uso inadecuado o excesivo que puede conllevar a una serie de problemas relacionados a la salud mental. Los videojuegos son programas o aplicaciones, orientadas al entretenimiento de las personas, que recrean diversos contenidos audiovisuales y se llevan a cabo por medio de un ordenador o la pantalla de un dispositivo electrónico.

El uso inapropiado del tiempo y tipo de videojuegos ha sido asociado a distintos riesgos y conductas adictivas. La Organización Mundial de la Salud (OMS) en su nueva clasificación internacional de enfermedades (CIE-11) publicada en el 2019 considera el abuso de los videojuegos dentro de los trastornos por conductas adictivas y lo denomina “Trastornos de juego predominantemente en línea”, caracterizado por el deterioro en el control de uso sobre los videojuegos y la creciente prioridad que se le brinda frente a otros intereses y actividades de la vida diaria. Asimismo, por la continuación de su uso a pesar de las consecuencias negativas que conlleva.

En el 2019, el Ministerio de Cultura, publicó la Encuesta de Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES), en la cual indica que los grupos predominantes frente al

consumo de videojuegos, está conformado en su mayoría por hombres, con edades comprendidas entre los 14 y 29 años. Ante ello, se observa que es la población adolescente, la que se encuentra más expuesta al uso de videojuegos. Asimismo, según el INEI, en el primer trimestre del 2019, el 90% de niñas, niños y adolescentes acceden a internet para actividades de entretenimiento como juegos de videos, obtener películas, música, entre otros.

Por otro lado, las estadísticas señalan que los contenidos de videojuegos más requeridos son de tipo violento. De esta forma, el aumento de conductas o pensamientos hostiles con tendencia hacia la violencia podría relacionarse a la exposición continua de contenido presente en los videojuegos. Iacovella y Troglia (2003) definen el comportamiento hostil como el resultado de la percepción negativa del sujeto por parte del medio que lo rodea; se identifica principalmente por crear ambientes de tensión y la lucha constante para el cumplimiento de objetivos con una actitud defensiva

En la presente investigación se trabajará con la población adolescente de San Juan de Lurigancho, puesto que no es ajena a esta problemática, dentro de las estadísticas, se considera a este distrito como uno de los que tiene mayor porcentaje de población joven de Lima metropolitana y presenta altos índices de violencia, desde las instituciones educativas. Además, el INEI (2017) reporta que es el segundo distrito con mayor cantidad de cabinas de internet, por lo cual tienen un mayor acceso a los videojuegos.

Formulación del problema

Problema general

En base a lo expuesto anteriormente surge la siguiente interrogante **¿Existe relación en la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho?**

Problemas específicos

- ¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho?
- ¿Cuáles son los niveles de hostilidad en estudiantes de un colegio en San Juan de Lurigancho?
- ¿Existe diferencia en los niveles de dependencia a los videojuegos según el género en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho?
- ¿Existe diferencia en los niveles de dependencia a los videojuegos según la edad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho?
- ¿Existe diferencia en los niveles de hostilidad según el género en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho?
- ¿Existe diferencia en los niveles de hostilidad según la edad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho?

1.2. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Dorantes-Argandar (2021) llevó a cabo una investigación titulada “Influencia del comportamiento antisocial en el uso de videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos”. La muestra estuvo conformada por 494 estudiantes. El diseño de la investigación es de tipo cuantitativa, no experimental, de corte transversal, ex post facto. Los instrumentos de evaluación utilizados fueron la Escala de Conducta Disocial (ECODI) y el Inventario de Videojuegos Violentos (IVV). Los resultados obtenidos, demuestran que el comportamiento antisocial predice el empleo de videojuegos. Sin embargo, como parte de su investigación, resalta que se necesita mayor profundización en la descripción de dicha relación, recomendando realizar un análisis cualitativo que identifique la influencia del comportamiento antisocial en la utilización de videojuegos violentos.

Méndez y Cedeño (2020) realizaron un estudio cuya finalidad era determinar la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en jóvenes. Su muestra estuvo conformada por 400 jóvenes estudiantes de dos instituciones de educación superior de Santo Domingo, cuyas edades comprendían entre 18 y 23 años. El tipo de investigación fue descriptiva, con un enfoque mixto cualitativo y cuantitativo. Se utilizó una encuesta para dimensionar cada una de las variables. Los resultados evidenciaron niveles de correlación entre el uso excesivo de videojuegos y la manifestación de conductas agresivas.

Alcivar (2020) llevó a cabo una investigación sobre la relación entre los niveles de severidad por el uso de videojuegos e impulsividad en jóvenes ecuatorianos. El estudio se realizó bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental de tipo correlacional y transversal. La muestra estuvo conformada por 72 personas de Ecuador que por lo menos hacen uso de videojuegos una vez por semana. Utilizaron como instrumentos de evaluación el Internet Gaming Disorders y el UPPS-P. En sus resultados obtuvieron que el 21% de la muestra presenta un nivel medio y el 6% un nivel alto en referencia al uso de videojuegos. Asimismo, encontraron una relación entre la tendencia a presentar problemas en las dimensiones de impulsividad y el desarrollo de psicopatologías.

Vásquez y Villamar (2020) investigaron la prevalencia del tipo de comportamiento agresivo en adultos jóvenes jugadores de videojuegos en línea. Se trabajó con 30 adultos jóvenes de entre 18 a 30 años, pertenecientes al centro de videojuegos Xtreme Gaming en Guayaquil. La investigación se basó en un enfoque cuantitativo de diseño no experimental de corte transversal con alcance descriptivo. Para ello, utilizaron como instrumentos el Cuestionario de Agresividad AQ de Buss y Perry y el Test de Tipos de Jugadores de Bartle. Los resultados que obtuvieron mostraron que prevalece la agresividad verbal y el tipo de

jugador socializador. Asimismo, determinaron que tipos de videojuegos generan estos comportamientos agresivos.

González (2020) llevó a cabo un estudio sobre la relación existente entre las variables de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea. El diseño de la investigación fue de tipo cuantitativo, exploratorio y *ex post facto*. La muestra estuvo conformada por videojugadores del distrito de La Chorrera, provincia de Panamá, cuyas edades comprendían entre 15 y 18 años. Utilizó como instrumentos de medición la Escala de Barrat y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Los resultados que obtuvo indicaron la existencia de un mayor porcentaje de impulsividad en estos jóvenes. Ante ello, señala que los videojuegos pueden incrementar el nivel de agresividad debido a los contenidos violentos que posee.

Montoya (2020), investigó la variable de agresión y su relación con la flexibilidad psicológica, ira y hostilidad en estudiantes universitarios. Para su investigación utilizó un diseño no experimental transeccional exploratorio. Su muestra estuvo conformada por 407 estudiantes de 4 universidades de Colombia, con edades comprendidas entre 18 y 30 años. Empleó como instrumentos de evaluación un cuestionario de Datos Sociodemográficos, La Escala AQ de Buss y Perry, el Inventario Multicultural de la Expresión de la Ira y Hostilidad (IMIHO), el Acceptance and Action Questionnaire II y el Cuestionario de Fusión Cognitiva. Como resultados obtuvo, una relación positiva moderada entre las variables de estudio. Predominando la ira y la hostilidad en su relación con la tendencia a la agresión.

Voltes (2018), realizó un estudio correlacional longitudinal sobre la incidencia y los factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y los videojuegos online. La muestra estuvo constituida por 550 estudiantes de 6 colegios entre públicos y

privados de educación secundaria de Las Palmas de Gran Canarias, con edades comprendidas entre 11 y 18 años. La evaluación se llevó a cabo en dos periodos diferentes pasado nueve meses. Utilizaron 6 instrumentos de medición, Internet Adiccition Test (IAT) de Young, ProblematicVideogame Palying (PVP) de Tejeiro y Moran, Item Personality Inventory (TIPI) de Gosling, Rentfrow y Swann, The Hospital Anxiety and Depression Scale (HADS) de Zigmond y Snaith para las variables psicopatológicas y para la evaluación de las habilidades sociales, la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero. Asimismo, aplicaron el Fmily APGAR para la evaluación de la adaptación familiar. Como resultaron obtuvieron que el uso desadaptativo de internet puede generar un impacto negativo en la salud de las personas. Su análisis, permitió identificar que los jóvenes con problemas emocionales, impulsividad, baja estabilidad emocional y disfunciones en la adaptación familiar tienen mayor probabilidad de desarrollar adicción a internet, así como un déficit en habilidades sociales e impulsividad, sumado a las variables mencionadas, predisponen a los adolescentes a desarrollar una adicción a los videojuegos. Por otro lado, identificaron que los participantes en remisión de uso de videojuegos, mostraron mejoras en sus habilidades sociales, disminuyendo significativamente los niveles de ansiedad y hostilidad.

Alfonso (2018) llevó a cabo una investigación cuya finalidad era determinar la relación entre la práctica de actividad física y los componentes impulsivos y agresivos de la personalidad, así como la utilización de internet y videojuegos en adolescentes, España. El diseño del estudio es transversal-observacional y cuenta con una muestra de 40 estudiantes con edades comprendidas entre 14 y 17 años. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS 11-c), el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los videojuegos. Los resultados obtenidos concluyeron que existe una

relación inversa entre las variables de actividad física y los componentes de agresividad, así como el uso de videojuegos y la actividad física.

Chacón-Cuberos et al. (2018) realizaron una investigación sobre la relación entre el uso de videojuegos, la conducta agresiva y la victimización, para ello trabajaron con una muestra de 519 estudiantes de educación primaria de la provincia de Granada, España. El estudio realizado fue de tipo descriptivo, correlacional de corte transversal. Los instrumentos de medición que utilizaron fueron, la Escala de Conductas Violentas en la Escuela, la Escala de Victimización en la Escuela y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos. Como resultado obtuvieron correlaciones positivas entre el uso problemático de videojuegos y las categorías de agresividad y victimización. En base al estudio, concluyeron que la relación directa entre el uso problemático de videojuegos con los niveles de agresividad y victimización en estudiantes, revelan la importancia de fomentar un uso adecuado de dispositivos y promover conductas prosociales.

Antecedentes nacionales

Faya y Gonzáles (2020) realizaron un estudio cuya finalidad fue determinar la correspondencia entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. La investigación fue de tipo correlación y estuvo conformada con una muestra de 347 estudiantes con edades comprendidas entre los 12 y 17 años. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuego de Chóliz y Marco, así como el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry. Como parte de la investigación realizada, concluyeron que existe una relación moderada entre la adicción a los videojuegos y agresividad. Asimismo, obtuvieron como resultado que alrededor de la mitad de estudiantes evaluados presentaron un nivel medio en el

componente de hostilidad y más de la mitad un nivel moderado de adicción a los videojuegos.

Polanco (2020) en su investigación descriptiva correlacional, determinó la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo, Arequipa. Para ello, empleo una muestra de 150 estudiantes de tercero a quinto de secundaria. Utilizó como instrumentos de evaluación el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marcos, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Obtuvo como resultados una relación inversa moderada y significativa entre ambas variables. Asimismo, se encontró niveles medios de dependencia a los videojuegos, en los estudiantes encuestados, así como niveles medios de agresividad.

Condor (2019) presentó un estudio cuyo fin era determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares de tercero a quinto de secundaria de dos Instituciones Educativas Públicas de Comas. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional y la muestra estuvo conformada por 300 estudiantes. Para recabar la información aplicó el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, adaptado por Matalinares y el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco. Los resultados obtenidos, determinaron que existe una relación directa débil y significativa en relación a la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes encuestados.

Quezada (2019) realizó una investigación sobre el uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de entre 12 a 19 años, de una institución educativa del distrito de San Martín de Porres. La investigación se desarrolló con un enfoque de tipo descriptivo correlacional y contó con una muestra de 297 estudiantes, entre hombres y mujeres. Los instrumentos de evaluación utilizados fueron el cuestionario PVP (Problem Video Game Playing Questionnaire) de Ricardo Tejeiros y Rosa M. y el Cuestionario AQ

(Aggressive questionnaire) de Buss y Perry. Como resultados obtuvo una relación significativa entre el uso de videojuegos y conductas agresivas, asimismo, concluyó que el 50% de los estudiantes encuestados consideran que tienen la necesidad de jugar nuevamente cuando no obtienen el resultado esperado.

Villena (2019) llevó a cabo una investigación sobre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en una población de estudiantes de secundaria de dos Instituciones Educativas Públicas de Chorrillos. Como muestra evaluó a 617 estudiantes de primero a quinto de secundaria, con edades que oscilaban entre 11 a 17 años. Utilizó como instrumentos de evaluación, el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y el test de Dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco. Los resultados obtenidos en la investigación concluyen que existe una relación directa significativa entre las variables de dependencia a los videojuegos y la agresividad. Además, se encontraron diferencias significativas de ambas variables, según el sexo y edad.

Vara (2018) realizó un estudio titulado “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo”. La investigación es de tipo no experimental- transversal. La muestra fue conformada por 306 estudiantes, cuyas edades oscilan entre 13 a 17 años. Para la recolección de datos aplico como instrumentos de medición, el Test de Dependencia de Videojuegos de Choliz y Marco y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Como resultado obtuvo que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Además, encontró diferencias significativas para agresividad de acuerdo al género y grado escolar.

Ventura (2018) efectuó una investigación con el objetivo de establecer la relación entre Cólera-Hostilidad e impulsividad en estudiantes de ambos sexos de 3° y 5° de

secundaria de una Institución Educativa Estatal de Los Olivos. La investigación es de tipo descriptivo correlacional, de diseño no experimental. Para la obtención de datos utilizó el Inventario Multicultural de Expresión de la Cólera-Hostilidad adaptada por Ugarriza y la Escala de Impulsividad de Barrat-11 (BIS-11). Como resultados, obtuvo una relación directa significativa entre las variables. Además, no encontró diferencias significativas en cuanto a la comparación de niveles según el sexo ni la edad.

Alave y Pampa (2018) realizaron una investigación acerca de la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en una muestra de 375 estudiantes de ambos sexos de una institución educativa estatal de Lima Este. Como instrumentos de medición utilizaron, la escala de Habilidades Sociales (EHS) de Goldstein y el Test de Dependencia de Videojuegos de Choliz y Marco. Los resultados del estudio revelaron un nivel bajo de dependencia a los videojuegos y existe relación significativa en las dimensiones de habilidades sociales alternativas a la agresión y relacionadas con el estrés. Por lo tanto, concluyeron que los niveles bajos de dependencia a los videojuegos permiten elaborar más recursos para relacionarse adecuadamente.

Challco y Guzmán (2018) efectuaron una investigación para determinar la relación del uso de videojuegos y las habilidades sociales en una muestra de 615 estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. El estudio fue desarrollado con un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental transversal descriptivo y correlacional. Los instrumentos que utilizaron fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), un cuestionario sobre las preferencias y frecuencia de uso de videojuegos y el Cuestionario de Habilidades Sociales de Goldstein. Obtuvieron como resultado que existe una relación estadísticamente significativa entre las variables analizadas, la relación es inversamente

proporcional lo que indica que a mayor uso de videojuegos se presenta un bajo nivel de habilidades sociales.

1.3. Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.

Objetivos específicos

1. Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
2. Identificar los niveles de hostilidad en estudiantes de un colegio en San Juan de Lurigancho.
3. Comparar los niveles de dependencia a los videojuegos según el género en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
4. Comparar los niveles de dependencia a los videojuegos según la edad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
5. Comparar los niveles de hostilidad según el género en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
6. Comparar los niveles de hostilidad según la edad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
7. Identificar las propiedades psicométricas del Inventario Multicultural de la expresión de la ira y hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
8. Identificar las propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos de Choliz y Marcos, en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.

1.4. Justificación

La dependencia a los videojuegos y su relación con el comportamiento en niños y adolescentes, tiene un alto interés en la actualidad, debido a las consecuencias que conllevan, por ello la presente investigación se justifica a nivel teórico, por el análisis de conceptos e ideas en relación a las variables mencionadas, puesto que existen pocas investigaciones desarrolladas en nuestro medio que trabajen la relación de ambos conceptos, por lo que se brindará información que contribuya a la conceptualización de la problemática observada y permitirá a su vez ampliar los conocimientos sobre el tema. También, podrá servir como marco teórico para futuras investigaciones.

La investigación, presenta además una justificación metodológica, debido a que se emplearán instrumentos como el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marcos y el Inventario Multicultural de Expresión de la Ira y Hostilidad de Moscoso, de los cuales se realizará el análisis psicométrico, evaluando la validez y confiabilidad de cada prueba en la población a trabajar, de esta manera los datos obtenidos permitirán conocer la situación actual y así poder brindar un nuevo aporte para esta línea de investigación que resulta ser muy limitada en nuestro entorno.

Por último, presenta una justificación práctica debido a que, con los resultados e información obtenidos en el estudio, se podría elaborar herramientas para el trabajo con niñas, niños y adolescentes y, asimismo, poder planificar y ejecutar programas para la prevención e intervención de la situación problemática planteada en la investigación.

1.5. Hipótesis

Hipótesis General

Existe relación directa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.

Hipótesis Específicas

- Existen diferencias significativas en los niveles de dependencia a los videojuegos según el género de los estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
- Existen diferencias significativas en los niveles de dependencia a los videojuegos según la edad de los estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
- Existen diferencias significativas en los niveles de hostilidad según el género en los estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
- Existen diferencias significativas en los niveles de hostilidad según la edad en los estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.
- El Inventario Multicultural de la expresión de la ira y hostilidad denota adecuadas propiedades psicométricas.
- El Test de Dependencia de Videojuegos presenta adecuadas propiedades psicométricas.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación

2.1.1. Dependencia a los videojuegos

Durante los últimos años el incremento en el uso de videojuegos ha sido notable, siendo la población joven la que más interactúa en este tipo de plataformas. En base a ello se da la necesidad de conceptualizar a los videojuegos y buscar una mejor interpretación de sus características, para poder conocer los motivos por las cuales son usados y comprender los efectos que generan en las personas.

Duch y Tejedor (2011) consideran a los videojuegos como programas informáticos de entretenimiento, que se asocian con un hardware encargado de recrear actividades, para el logro de objetivos que permitan la interacción y toma de decisiones en los jugadores. Según la Real Academia Española, los videojuegos son “dispositivos electrónicos que permiten, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u dispositivo”.

Tejeiro y Pelegrina (2008) definen a los videojuegos como “juegos electrónicos con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual” (p.26).

2.1.2. Propiedades motivacionales de los videojuegos.

Los videojuegos para Tejeiro y Pelegrina (2008), presentan una motivación intrínseca, orientada al control de la conducta e incremento de la competencia. Por lo tanto, los motivos más frecuentes para el uso de videojuegos son la diversión, la búsqueda de emociones, el escape de la monotonía, de la rutina y de los problemas cotidianos, para

poner a prueba nuestras habilidades o por simple curiosidad (Echeburúa et al., 2009). Asimismo, Choliz y Marco (2011) considera que los videojuegos poseen características que motivan a los usuarios para su consumo, estos no son necesariamente por las recompensas materiales, sino también por el placer e interés que le genera el realizar dicha actividad. Sumado a ello, la interacción del juego y la presencia de niveles con una dificultad gradual, producen en los jugadores sensaciones de competencia, que asocian la habilidad con la dificultad e inducen a la persona cada vez más al juego.

Además, de tomar en cuenta los motivos propios de la persona para el uso de estos escenarios virtuales, también están presentes los motivos del propio juego, puesto que posee características en su diseño que atraen la atención e interés del usuario. Con el avance de la tecnología, los escenarios atractivos y el contenido que están presentes en las plataformas virtuales, son cada vez más reales. La calidad de los gráficos, la rapidez de la acción, la simulación de realidad, la adecuación de los efectos gráficos y de sonido al contenido del juego, permite una mayor estimulación multisensorial, ofreciendo al consumidor una mejor experiencia de juego (Tejeiro y Pelegrina, 2008).

2.1.3. Tipos de videojuegos

La clasificación de los videojuegos varía según la temática: aventura, deportivos, disparo, educativos, lucha, rompecabezas, rol, simulación, estrategia, carreras y las nuevas tendencias (Duch y Tejedor, 2011). Por otro lado, Tejeiro y Pelegrina (2008) divide a los videojuegos de acuerdo al hardware y al software. De acuerdo al hardware que posee pueden ser las máquinas iniciales que eran operadas por monedas, conocidas también como *arcades*, o las de sistema doméstico, que también presentan una clasificación, ya sean juegos de ordenador o consolas, (máquinas exclusivas para el uso de videojuegos) que pueden ser portátiles o de bolsillo. El software, hace referencia a una

división de acuerdo a los aspectos psicológicos y el contenido del juego, la temática y el grado de relación con la realidad.

2.1.4. Dependencia a los videojuegos

Los videojuegos se han convertido entonces en el medio más actual de entretenimiento para niños y adolescentes, en el cual invierten la mayor parte de su tiempo. Vallejos y Capa (2010) consideran que “en los videojuegos los niños quedan expuestos a caracterizaciones ficticias en que la violencia se representa de manera poco realista”. Asimismo, indican que existe otros factores condicionantes de las conductas adictivas como psicológicos, sociales, familiares y de ocio. Ante ello, los estudios realizados han corroborado que los efectos notables de estos medios sobre la población joven, se proyectan cotidianamente en la desensibilización a la violencia, comportamientos agresivos y miedos (Sánchez et al., 2000).

La OMS incluyó en la onceava edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) el trastorno del juego predominantemente en línea, en la sección de Trastornos por conductas adictivas, considerándolo “un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente realizado a través de plataformas virtuales”.

Choliz y Marco (2011) mencionan que se considera una dependencia, más que un excesivo uso de videojuegos cuando ya no se puede pasar el tiempo sin jugar o resulta difícil dejar de hacerlo, incluso cuando se ve afectado negativamente otros aspectos de la vida diaria o a las pautas de relación interpersonal.

2.1.5. Criterios para determinar la dependencia a los videojuegos

La OMS (2020) considera como características principales del trastorno del juego, el control deteriorado que se tiene sobre la actividad, en relación al inicio, frecuencia,

intensidad, duración, etc. Además, de la creciente prioridad otorgada al juego sobre otros intereses de la vida y actividades diarias; la continuación del juego a pesar de las consecuencias negativas que posee y el deterioro significativo en las áreas importantes de funcionamiento de la vida de las personas.

Asimismo, Chóliz y Marco (2011) mencionan criterios para determinar la dependencia a los videojuegos, los cuales son: la tolerancia al tiempo de juego, la abstinencia o malestar emocional ante la interrupción del juego o en relación al tiempo que se pasa sin dicha actividad, el empleo excesivo de tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos que interfieren en sus actividades cotidianas, dejar de hacer otras actividades y continuar con el juego a pesar de tener conocimiento sobre sus características perjudiciales.

2.1.6. Definición de Hostilidad

Fernández-Abascal y Martínez (1994) asumen la presencia predominante de pensamientos negativos en la hostilidad, por lo que la consideran como un rasgo cognitivo de personalidad, relativamente estable y duradero de creencias y actitudes de cinismo, suspicacia, recelo y devaluación de los demás. Horney (como se citó en Cloninger, 2003), define la hostilidad como el esfuerzo que realiza una persona para obtener validación de un constructo que ya ha sido considerado inválido. Asimismo, plantea la hostilidad básica, dentro de su teoría, como una emoción fundamental de la niñez que representa una orientación interpersonal de ir contra los demás.

De acuerdo con Horney, cuando la agresión no se convierte en hostilidad abierta, esta resulta ser una ventaja en el mundo competitivo, puesto que se adopta una estrategia de perfeccionismo que refuerza los altos estándares y el desempeño, sin embargo, cuando

existe niveles altos de hostilidad, esta reacción se vuelve autodestructiva, siendo la persona ansiosa, deprimida e insatisfecha con la vida.

Iacovella y Trogia (2003) consideran que la hostilidad es producto de las influencias que el sujeto recibe del entorno a lo largo de su vida, considerando la acción del factor genético, pero de una manera muy reducida. De acuerdo con la literatura revisada, la hostilidad, mantiene una base en las creencias negativas sobre la naturaleza humana y la sociedad, siendo una reacción emotiva que incluye sentimientos de ira y orientando la conducta hacia la violencia.

Moscoso (2008) considera que “la personalidad hostil se caracteriza por presentar atribuciones *de ser víctima* debido a una sociedad injusta, mezquina, egoísta, deshonesto y que, en esencia representa una amenaza a su proceso de adaptación”. De esta manera, la hostilidad resulta como una reacción emocional frente a una percepción de amenaza, ante la relación del individuo con su ambiente, donde se desarrolla un conjunto de estresores, provenientes de esta interacción y en la cual se requiere una capacidad de afrontamiento al estrés y la hostilidad cumple un rol fundamental como respuesta emocional a este fenómeno dentro de la experiencia humana.

Por otro lado, Kelly (1955, como se citó en Puhakka, 2001) entiende a la hostilidad como “un esfuerzo continuo para conseguir validar un tipo de predicción social que ya ha sido demostrada como un fracaso”. Por lo tanto, considera que la hostilidad no se relaciona con la agresión, ni con la idea de hacer daño a los demás. Para George Kelly, las personas hostiles son demasiado obstinadas ante la defensa de sus ideas, por lo que tienden a imponer sus constructos, de tal forma que intentan alterar las circunstancias para que coincidan con ellos.

La hostilidad está asociada a sentimientos de aversión y rechazo hacia alguien o algo, en muchos casos esconde sentimientos de ira, desprecio hacia el otro e indignación. Po lo que, las personas que presentan este tipo de actitudes pueden mostrarse agresivas y negativas con el grupo que les rodea, mostrándose susceptibles y poco colaboradores ante las situaciones que se presentan en su medio. (Conangla y Soler, 2013, citado por Nuñez y Neyra 2021). Sabán y Fabregate (2012) definen la hostilidad como un rasgo de personalidad que se caracteriza por diferentes componentes como el cinismo, desconfianza, rabia y agresividad. Es por ello que las personas con estas características, se encuentra siempre a la defensiva y creando ambientes competitivos y llenos de tensión. Asimismo, consideran que no depende solo de la forma de ser o enfrentarse a los problemas, sino que se va formando a lo largo de la vida de acuerdo a factores externos presentes en el ambiente del individuo.

2.1.7. Factores asociados a la hostilidad

Según Iacovella y Troglia (2003), consideran que la asociación de la agresión, hostilidad e ira, representa la distinción clara entre conducta, cognición y afecto. De esta forma consideran a la hostilidad como el componente cognitivo, la ira como el componente afectivo emocional y a la agresión un componente conductual. La ira y la hostilidad se vuelven de esta manera en factores que predisponen a la agresión, cuya característica es el propio componente conductual o comportamiento observable que está dirigido a hacer daño a terceras personas u objetos, ya sea, de forma verbal o física, directa o indirecta (Sanz et al., 2006).

Hostilidad e Ira.

Para Sabán y Fabregate (2012) la ira se caracteriza por ser una emoción displacentera con sentimientos que varían de intensidad y que conlleva a una activación

fisiológica y neuroquímica, así como una manera de expresión y afrontamiento. Por el contrario, Carrasco y González (2006) consideran la hostilidad como un conjunto de actitudes negativas complejas, que conforman un componente cognitivo y evaluativo, que refleja un juicio desfavorable y negativo del otro.

Hostilidad y agresividad

Las investigaciones revelan que las personas que presentan un comportamiento hostil, perciben su medio como un lugar de lucha constante para el logro de objetivos, por lo cual se muestran a la defensiva, creando ambientes de tensión y competitividad. De tal manera que predominan creencias, expectativas y actitudes negativas, que llevan al sujeto a la desconfianza y sospecha acerca de las personas y las cosas que lo rodean (Iacovella y Troglia, 2003).

Kelly (1995, citado por Cloninger 2003) distingue la hostilidad de la agresividad, por los componentes cognitivos, considerando a la hostilidad como la elaboración activa que el sujeto percibe de su entorno. En el libro de psicología del deporte, de Cox (2009) se plantea dos tipos de agresión, siendo una de ellas relacionadas con el término de hostilidad. Para Cox, la agresión se divide en agresión instrumental, la cual se produce con el fin de conseguir un beneficio y no se encuentra motivado por la ira; y la agresión hostil o reactiva, que se desencadena inmediatamente después de una agresión directa por parte de otro agente, en la cual está presente la ira del agresor y se ve reforzada por el sufrimiento que causa.

2.1.8. Hostilidad, videojuegos y adolescencia

El desarrollo del comportamiento agresivo, de acuerdo a las investigaciones, se considera deberían disminuir en el trayecto de la infancia a la adolescencia, debido a la

conciencia del entorno que se va obteniendo, el desarrollo cognitivo y la capacidad de autorregulación, sin embargo, muchos niños no siguen este patrón debido a factores de riesgo que intervienen en este proceso. La existencia de variables afectivas y cognitivas que interfieren en el desarrollo interpersonal de los niños y adolescentes, como la tendencia de atribuir intenciones hostiles y la poca regulación de la ira, se vuelven predictores de un mayor nivel de agresión al largo del tiempo (Krahé, 2020). Asimismo, la exposición a un ambiente o comunidad agresiva, genera que los niños y adolescentes muestren un incremento en estas conductas.

En relación al desarrollo de la Hostilidad y los videojuegos, Chambers y Ascione (1986, como se citó en Estallo, 1994) plantea la teoría de la Estimulación, en la cual propone que los videojuegos de contenido violento incrementan la hostilidad y la ansiedad en los jugadores posterior al juego. De esta manera, los modelos agresivos que se representan por figuras humana en situaciones de violencia en los videojuegos, facilitan el aprendizaje de estos comportamientos. Asimismo, Gentile, et al., 2004 (citado por Sans, 2019), señalan que el contenido violento de los videojuegos conduce al aumento de un pensamiento agresivo y sentimientos hostiles, reforzando en los consumidores de dichos juegos, las creencias de la violencia como solución efectiva y apropiada para el logro de objetivos. También, consideran que este comportamiento se ve influido por factores internos, tiempo de exposición y los procesos de evaluación automático que realiza cada persona en referencia al tipo de contenido que consume.

III. MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

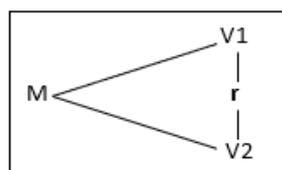
La presente investigación es de tipo descriptivo correlacional y de nivel cuantitativo. Se considera descriptiva correlacional porque busca especificar propiedades y características importantes de las variables de estudio y asociarlas mediante un patrón predecible para un grupo o población y de nivel cuantitativo porque permite examinar los datos de manera numérica. (Hernández et al., 2014).

Se trabaja con el tipo de investigación descriptivo correlacional, porque se busca encontrar las dimensiones y componentes propios de cada variable: dependencia a los videojuegos y hostilidad, asimismo, determinar la relación existente entre ambas y analizar los datos obtenidos en el estudio.

Diseño de investigación

Se utilizó un diseño no experimental, de corte transversal. No experimental porque en el estudio sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos, sin la manipulación deliberada de variables. Es transversal ya que en este tipo de investigación se recolectan los datos en un tiempo único y su propósito es describir y analizar las incidencias e interrelación de las variables en un momento dado (Hernández et al., 2014).

Esquema del diseño no experimental de la investigación:



Dónde:

M: Estudiantes de 12 a 16 años de edad una institución educativa del distrito de San Juan de Lurigancho.

V1: Dependencia a los videojuegos

V2: Hostilidad

r: Relación de la variable de estudio.

3.2.Ámbito temporal y espacial

La presente investigación se llevó a cabo en una institución educativa del distrito de San Juan de Lurigancho, perteneciente al departamento de Lima. Las evaluaciones se realizaron durante los meses de octubre y noviembre del 2019.

3.3. Variables

Definición conceptual

- Dependencia a los videojuegos

Se considera una dependencia, más que un excesivo uso de videojuegos cuando ya no se puede pasar el tiempo sin jugar o resulta difícil dejar de hacerlo, incluso cuando se ve afectado negativamente otros aspectos de la vida diaria o a las pautas de relación interpersonal (Choliz y Marco, 2011).

- Hostilidad

La hostilidad es una reacción emotiva que incluye sentimientos de cólera y que mantiene una connotación actitudinal, con base en creencias negativas sobre la naturaleza humana y la sociedad, que la convierte en un patrón de conducta orientada hacia la violencia. Además, se caracteriza por presentar atribuciones “de ser víctima” debido a una sociedad injusta que representa una amenaza al proceso de adaptación de la persona (Moscoso, 2014).

Definición operacional

- Dependencia a los videojuegos

Se procede a medir la variable a través del Test de Dependencia a los Videojuegos de Choliz y Marco, 2011.

- Hostilidad

Se procede a medir la variable a través de los puntajes obtenidos en el Inventario Multicultural de la expresión de la Ira y la Hostilidad de Moscoso, 2014.

Cuadro de operacionalización de variable

Variables	Dimensiones	Ítems	Instrumento	Escala
Dependencia a los videojuegos	Abstinencia	3,4,6,7,10,11, 13,14, 21 y 25	Test de Dependencia de Videojuegos (Choliz y Marco, 2011)	Ordinal 0= Totalmente desacuerdo 1= Un poco en desacuerdo 2= Neutral 3= Un poco de acuerdo 4=Totalmente de acuerdo
	Abuso y tolerancia	1,5,8,9 y12		
	Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19 y 23		
	Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22 y 24		
Ira - Hostilidad	Ira manifiesta	1, 4, 5, 10, 11 y 12	Inventario Multicultural	Tipo Likert

	Ira contenida	2, 3, 6, 7, 8 y 9	de Ira y Hostilidad (Moscoso, 2014)	1= Casi nunca
	Hostilidad	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 y 22		2= Algunas veces 3= Frecuentemente 4= Casi siempre

3.4. Población y muestra

Población

La población está constituida por un total de 1034 estudiantes de primer a cuarto año de nivel secundario de una Institución Educativa Pública mixta, ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho.

Muestra

Se trabajó con estudiantes de ambos sexos, de primero a cuarto año de secundaria, con edades comprendidas entre 12 a 16 años, de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

Para el cálculo del tamaño de la muestra, se utilizó la fórmula de poblaciones finitas, el cual permite conocer el total de la muestra a estudiar de una población determinada (Hernández et al., 2014), dando como resultado una muestra de 286 estudiantes hombres y mujeres, del nivel secundario en una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Lurigancho. Para hallar el tamaño de la muestra se trabaja con un nivel de confianza de 95% y un margen de error del 5%.

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

$N = 1034$ (Población)

$z = 1.96$ (Nivel de confianza)

$p = 0,05$ (Probabilidad de favor)

$q = 0.95$ (probabilidad en contra)

$e = 0.05$ (Error de estimación)

$n = 286$

En la tabla, se observa que la muestra está conformada según el género por 156 mujeres (54,5%) y 130 hombres (45,5%). En cuanto a la edad, se puede apreciar que la distribución según las edades es entre 12 a 16 años, siendo los de 14 años lo que tienen un mayor porcentaje de la muestra (27,6%), seguido de los estudiantes de 13 años (26,6%) y 15 años (23,8%). Las edades con menor porcentaje son los de 12 (17,1%) y 16 (4,9%).

Tabla 1

Distribución de la muestra según el género y edad

	Género		Edad				
	F	M	12	13	14	15	16
Frecuencia	156	130	49	76	79	68	4,9
Porcentaje (%)	54,5	45,5	17,1	26,6	27,6	23,8	4,9

Muestreo

Se realizó un muestreo no probabilístico intencional, esto quiere decir que se da una selección de una muestra y que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador y que puedan aportar la información necesaria para ello (Hernández et al., 2014).

Criterios de inclusión:

Formaron parte del estudio aquellos estudiantes matriculados en la institución educativa, que cumplieron con las características señaladas en la muestra y que de forma voluntaria respondieron la totalidad de los ítems de las pruebas a realizar.

Criterios de exclusión

No fueron parte del estudio aquellos estudiantes que expresaron su deseo de no participar en la investigación o que por motivos personales o de salud no asistieron a clases el día de la evaluación. Además de los estudiantes que no siguieron las instrucciones correctamente y no respondieron los ítems de la prueba en su totalidad

3.5. Instrumentos**Instrumento de medición para dependencia a los videojuegos**

Nombre	: Test de Dependencia de Videojuegos
Autor	: Choliz y Marcos
Año de creación	: 2011, España
Adaptación	: Choliz, Marcos, Salas y Merino, 2017
Que evalúa	: Evaluación de la dependencia a los videojuegos.
Áreas	: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control.
Ítems por área	: Conformada por 25 ítems, abstinencia (3,4,6,7,10,11,13,14, 21 y 25), <i>Abuso y Tolerancia</i> , (1, 5, 8, 9 y 12), <i>Problemas ocasionados por los videojuegos</i> (16, 17, 19 y 23) y la <i>Dificultad en el control</i> (2, 15,18, 20, 22 y 24).
Población	: Niños y adolescentes

El Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) fue creado por Cholíiz y Marco en el 2011, con el objetivo de identificar el patrón de uso y dependencia a los videojuegos, para su construcción siguieron los criterios del DSM-IV-TR. Este instrumento, consta de 25 ítems, los cuales responden a una escala tipo Likert, agrupando sus resultados en las siguientes 4 áreas: abstinencia (10 ítems), abuso y tolerancia (5 ítems), problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y dificultades en el control (6 ítems).

Las respuestas de la prueba varían de acuerdo a los ítems, del 1 al 14 cuenta con 5 opciones de respuesta que indican el grado de acuerdo o desacuerdo con los ítems (Totalmente en desacuerdo, Un poco en desacuerdo, Neutral, Un poco de acuerdo, Totalmente de acuerdo) y del 15 al 25 muestran la frecuencia con que se experimentan las afirmaciones (Nunca, Rara vez, A veces, Con frecuencia, Muchas veces).

La puntuación global se obtiene de la suma de los 25 enunciados, luego se identifica el nivel de uso de acuerdo al puntaje obtenido. Considerando los niveles, *uso ligero* (1 a 25 puntos), *uso medio* (26 a 50 puntos), *abuso*, (51 a 70 puntos) y *uso patológico* (71 a 100 puntos).

En el 2017, Salas y Merino en colaboración con los autores de la prueba Cholíiz y Marco, realizaron un análisis de las propiedades psicométricas para validar el TDV en población peruana. El estudio fue realizado con 467 estudiantes de educación básica regular, cuyas edades oscilan entre 11 a 18 años. En la prueba piloto que llevaron a cabo, concluyeron que no se necesitaba modificación del texto original.

Validez

La versión original, fue validada en España, con 631 estudiantes, obteniendo una elevada consistencia interna (α de Cronbach= .94), empleando la validez de constructo

determinaron que el índice de homogeneidad corregido de cada ítem es superior a .5, lo que indica que cada ítem mide lo mismo, dependencia a los videojuegos. Para la validez de la prueba en población peruana, trabajaron mediante el análisis factorial exploratorio y análisis factorial confirmatorio. Como resultado encontraron una sola estructura factorial, el cual se denominaría de forma general, adicción a videojuegos, el cual coincidiría con el diagnóstico de Trastorno de juego por internet del DSM-V, sin embargo, determinaron la existencia de cuatro factores, puesto que, la dependencia presenta diferentes dimensiones que no son independientes entre sí.

Confiabilidad

Estimaron su consistencia interna por el coeficiente Alfa de Cronbach y sus intervalos de confianza. Trabajaron con dos muestras, por lo que obtuvieron los coeficientes α en la muestra 1 (0.951, IC 95%: 0.943 - 0.958) y la muestra 2 (0.938, IC 95%: 0.921 - 0.954). La confiabilidad que estimaron por el coeficiente w para la muestra 1 (0.96) y muestra 2 (0.94), señaló elevada varianza confiable, siendo altamente similares a lo estimado con el coeficiente α .

Farfán y Muñoz (2016) realizaron un proceso de estandarización en la ciudad de Chiclayo, en una población conformada por 100 estudiantes, con edades entre los 13 y 16 años de edad, obteniendo una validez de 0,78 y una confiabilidad de 0,92. Asimismo, Alave y Pampa (2018), por efectos de su investigación analizaron las propiedades psicométricas del TDV, encontrando una elevada fiabilidad, hallando el índice de la consistencia interna global por Alpha de Cronbach igual a .96, con punto de corte.70 y confirmaron la validez de constructo, con la correlación significativa entre cada una de las dimensiones.

Para fines de la investigación, se realizó el estudio psicométrico de la prueba, obteniendo como resultados (tabla 2), un alfa de Cronbach de 0.936 en el Test de

dependencia a los videojuegos, lo que indica que la prueba es confiable en su consistencia interna.

Tabla 2

Confiabilidad del Test de dependencia de videojuegos

	Alfa de Cronbach	Número de elementos
Dependencia de videojuegos	,936	25

La tabla 3 muestra la correlación de los elementos con el total del test, la cual muestra que los ítems que conforman la prueba se correlacionan entre sí y poseen un alto nivel de significancia ($p < 0.05$), cumpliendo de esta forma el objetivo principal de la prueba.

Tabla 3

Validez del Test de Dependencia de Videojuegos

Ítem	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido	Correlación ítem test	<i>p</i>
Ítem 1	,636	,933	,674**	,000
Ítem 2	,306	,937	,358**	,000
Ítem 3	,528	,934	,575**	,000
Ítem 4	,559	,934	,604**	,000
Ítem 5	,624	,933	,661**	,000
Ítem 6	,455	,935	,501**	,000
Ítem 7	,607	,933	,649**	,000
Ítem 8	,518	,934	,562**	,000
Ítem 9	,544	,935	,594**	,000

Ítem 10	,640	,933	,681**	,000
Ítem 11	,548	,934	,595**	,000
Ítem 12	,646	,932	,683**	,000
Ítem 13	,612	,933	,653**	,000
Ítem 14	,571	,934	,617**	,000
Ítem 15	,673	,932	,702**	,000
Ítem 16	,716	,931	,750**	,000
Ítem 17	,532	,934	,567**	,000
Ítem 18	,676	,932	,711**	,000
Ítem 19	,681	,932	,716**	,000
Ítem 20	,535	,934	,579**	,000
Ítem 21	,655	,932	,694**	,000
Ítem 22	,661	,933	,690**	,000
Ítem 23	,576	,933	,615**	,000
Ítem 24	,643	,933	,675**	,000
Ítem 25	,643	,932	,681**	,000

**Altamente significativo ($p < 0.001$)

Instrumento de medición para hostilidad

Nombre : Inventario Multicultural de la Expresión de la Ira y Hostilidad

Autor : Manolete Moscoso

Año de creación : 2014, Argentina

Adaptación : Moscoso, Merino, Domínguez, Chau y Claux (2016)

Que evalúa : Evaluación de la expresión de la ira y la hostilidad.

Áreas : Ira manifiesta, Ira contenida y Hostilidad

- Ítems por área : Conformada por 22 ítems, *ira manifiesta* (6 ítems), *ira contenida* (6 ítems) y *hostilidad* (10 ítems).
- Duración : Variante entre 15 a 20 minutos
- Población : Adolescentes y adultos
- Aplicación : Individual o colectiva

El Inventario Multicultural de la Expresión de la Ira y Hostilidad (IMIHO) fue creado por Manolete Moscoso en el 2014, con el objetivo de evaluar la expresión y supresión de la ira, así como los rasgos de hostilidad en diversos grupos de personas de habla hispana. Este instrumento, consta de 22 ítems, reportando 2 puntajes parciales en base a las dos escalas principales Ira (ira manifiesta e ira contenida) y Hostilidad (rasgo y reacción impulsiva). La prueba genera un puntaje global que varía entre 22 y 88 puntos, con respuestas tipo Likert de 1 a 4 puntos, siendo: casi nunca (1), algunas veces (2), frecuentemente (3) y casi siempre (4). Los puntajes elevados en cada escala serian indicadores de características agresivas y hostiles.

Validez

Para la evaluación de su consistencia interna, utilizaron un análisis factorial exploratorio. El presente inventario evidencia un análisis factorial de componentes principales con rotaciones Promax para el total de 22 ítems del instrumento, con un peso factorial mínimo de .40 en su propio factor. (Moscoso, 2014).

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se ejecutó mediante el cociente de Alfa de Cronbach, .87 en mujeres y .91 en varones; con un intervalo de confianza que varía entre

.68 y .77 en mujeres y .71 y .91 en varones indicándose que los ítems son de forma clara de naturaleza homogénea. (Moscoso, 2014).

Sanjines (2017) por motivo de investigación, realiza un análisis de las propiedades psicométricas del IMIHOS, encontrando una validez de .82 en medidas de Kaiser Meyer y una confiabilidad de $\alpha=.897$, lo cual indica que el instrumento es altamente confiable y válido.

En relación al análisis psicométrico que se realizó para la presente investigación, se obtiene en la tabla 4, que el Inventario Multicultural de la Expresión de la Ira y Hostilidad presenta un alfa de 0.867, indicando una alta confiabilidad y la escala de hostilidad posee un alfa de Cronbach de 0.829, lo que demostrando que la prueba tiene una adecuada confiabilidad, es decir, es consistente y mide adecuadamente la variable de estudio.

Tabla 4

Confiabilidad del Inventario Multicultural de la Expresión de la Ira y Hostilidad

	Alfa de Cronbach	Número de elementos
Ira - Hostilidad	,867	22
Escala de Hostilidad	,829	10

Asimismo, la tabla 5 muestra la correlación de los elementos con el total de la prueba, la cual muestra que los ítems que conforman el test se correlacionan entre sí y poseen un alto nivel de significancia ($p<0.05$), cumpliendo el objetivo principal de la prueba.

Tabla 5*Validez de la escala de Hostilidad*

Ítem	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido	Correlación ítem test	<i>p</i>
Ítem 1	,442	,830	,569**	,000
Ítem 2	,579	,808	,675**	,000
Ítem 3	,542	,812	,638**	,000
Ítem 4	,560	,809	,670**	,000
Ítem 5	,493	,816	,611**	,000
Ítem 6	,560	,809	,672**	,000
Ítem 7	,477	,818	,598**	,000
Ítem 8	,565	,809	,675**	,000
Ítem 9	,452	,821	,577**	,000
Ítem 10	,604	,806	,696**	,000

Altamente significativo ($p < 0.001$)3.6.Procedimientos**

Para la realización del estudio primero se procedió a realizar los permisos correspondientes a la Institución Educativa, para lo cual se explicó a la directora del centro educativo los fines del proyecto, al igual que los recursos para llevarlo a cabo. Después de haber obtenido la autorización de la institución, se coordinó la población que formaría parte de la muestra y las fechas de aplicación de los instrumentos. Posteriormente, se ingresó a las aulas correspondientes para la evaluación a los estudiantes, con la entrega previa del consentimiento informado logrando de esta forma su participación voluntaria en el estudio y, además, brindando una breve explicación acerca de la investigación, mencionando la importancia de la confidencialidad y la necesidad de la honestidad por

parte de los participantes, con el fin de obtener objetividad en los resultados. Luego se procedió a entregar los instrumentos de evaluación. Al finalizar se agradeció a los estudiantes y el docente a cargo, por su colaboración.

Luego de la aplicación de las pruebas, se elaboró la base de datos con los resultados obtenidos para su análisis e interpretación, para ello se utilizó el programa SPSS versión 23 y finalmente se realizó la descripción de los resultados.

3.7. Análisis de datos

La elaboración de la base de datos se llevó a cabo en el programa estadístico Excel 2016 de Microsoft Office, para luego ser exportado y procesado en el software SPSS “Statistical Package for Social Sciences”. En el programa SPSS se realizaron los procedimientos estadísticos descriptivos e inferenciales, obteniendo tablas descriptivas con datos de media, desviación estándar y frecuencias. Además, se realizó la prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov, empleando luego la correlación de Spearman.

IV. RESULTADOS

Los datos obtenidos a través de los instrumentos, fueron procesados con el software SPSS e interpretados de acuerdo a los objetivos planteados en la presente investigación. Como punto inicial, se realizó el análisis descriptivo de las variables de estudio con las variables sociodemográficas (género y edad).

Tabla 6

Análisis descriptivo de la dependencia a los videojuegos y hostilidad según género

Género	<i>f</i>	%	Dependencia a los videojuegos			Hostilidad		
			Media	DS	V	Media	DS	V
Femenino	156	54,5	22,6	14,9	223,5	19,8	6,6	43,5
Masculino	130	45,5	42,3	18,4	337,9	20,1	5,9	34,9

Nota: DS=Desviación estándar, V=Varianza, *f*= Frecuencia

La tabla 6, presenta la distribución de la muestra según el género, se aprecia que el 54,5% de los participantes son mujeres y el 45,5% son varones. Además, se observa una diferencia en las medias en función al género, respecto a la prueba de dependencia a los videojuegos, identificando la media en mujeres (22,6) y en hombre (42,5). La desviación estándar en mujeres (14,9) y en hombres (18,4) en promedio, indica mayor variabilidad de puntajes de la prueba en el caso de los varones (337,9). De la misma forma muestra las medias en función al género, respecto a la escala de hostilidad, donde se observa que la desviación estándar en ambos géneros no es muy alta, mujeres (6,6) y hombres (5,9) en promedio.

Tabla 7*Análisis descriptivo de la dependencia a los videojuegos y hostilidad según edad*

Edad	f	%	Dependencia a los videojuegos			Hostilidad		
			Media	DS	V	Media	DS	V
12 años	49	17,1	36,9	18,6	344,7	19,5	6,5	42,3
13 años	76	26,6	33,5	18,2	330,4	21,3	6,6	43,3
14 años	79	27,6	29,6	19,1	365,3	19,7	6,2	38,3
15 años	68	23,8	29,2	19,9	394,4	19,2	5,8	34,2
16 años	4,9	4,9	25,6	22,7	513,8	18,9	6,1	37,5

Nota: DS=Desviación estándar, V=Varianza, f= Frecuencia

La tabla 7, muestra la distribución de la muestra según la edad. Se observa que el porcentaje más alto (27,6%) le corresponde a la edad de 14 años, seguido de los participantes con 13 (26,6%) y 15 (23,8%) años. El 17,1% pertenecen a los estudiantes de 12 años y con menor porcentaje de muestra los alumnos de 16 años (4,9%). Asimismo, las medias respecto a la prueba de dependencia a los videojuegos según la edad, muestran mayor variabilidad de puntajes de la prueba en los participantes de 16 años (M=25,6; DS=22,7; V=513,8). También, se indica las medias en función a la edad, respecto a la escala de hostilidad, obteniendo medias similares para cada edad y presentando una desviación estándar no muy alta.

Posterior a la descripción de las variables, los datos obtenidos fueron analizados con la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov Smirnov (K-S) para establecer si su

distribución es normal y así poder emplear pruebas paramétricas o no paramétricas, según el resultado.

Tabla 8

Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov de la dependencia a los videojuegos y hostilidad

	Dependencia a videojuegos	Hostilidad
Estadísticos de prueba K-S	,064	,103
P	,007	,000

En la tabla 8, se observa que las distribuciones de los datos no se ajustan a una distribución normal siendo $p < 0.05$, por lo tanto, para su posterior análisis se justifica el uso de pruebas no paramétricas.

Tabla 9

Correlación entre dependencia a los videojuegos y hostilidad

		Hostilidad
	Rho Spearman	,300**
Dependencia a los videojuegos	<i>p</i>	,000
	N	286

**. $p < 0.05$

El análisis de los datos conseguidos se realiza a través de la prueba no paramétrica de correlación de Spearman. De acuerdo con la tabla 9, existe una correlación positiva media baja y altamente significativa ($p < 0.05$) entre las variables de estudio, lo cual indica que hay una relación directa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en la muestra de estudiantes encuestados.

Tabla 10*Niveles de dependencia a los videojuegos según estudiantes encuestados*

		<i>F</i>	<i>%</i>
Dependencia a los videojuegos	Uso Ligero	78	27,3
	Uso medio	69	24,1
	Abuso	71	24,8
	Uso patológico	68	23,8
	Total	286	100

De acuerdo a la tabla 10, un 27,3% de adolescentes realiza un uso ligero de videojuegos y un 24,1% de los participantes usan moderadamente los juegos en red. El 24,8% de estudiantes presenta un abuso en relación al uso de videojuegos y el 23,8% se encuentra dentro del uso patológico. Los resultados presentados en la tabla indican que un 48,6% muestran un preocupante uso de videojuegos considerados dentro de la dependencia.

Tabla 11*Niveles de hostilidad según estudiantes encuestados*

	Nivel	<i>F</i>	<i>%</i>
Hostilidad	Bajo	149	52,1
	Alto	137	47,9

En la tabla 11, se describe los niveles de hostilidad de los participantes, donde se observa que el 52,1% de los estudiantes presenta un nivel bajo de hostilidad, 137 alumnos que conforman el 47,9% de la muestra obtienen un nivel alto de hostilidad. Teniendo en

cuenta los resultados obtenidos, se puede considerar que en la mayoría de participantes no presenta un nivel alto de hostilidad.

Tabla 12

Comparación de los niveles de dependencia a los videojuegos según el género

	Niveles de uso	<i>f</i>	%	Media	Rango promedio	“U” de Mann Whitney	<i>Z</i>	<i>p</i>
Femenino	Ligero	64	41					
	Medio	51	32,7					
	Abuso	30	19,2	22,6	104,14			
	Patológico	11	7,1			3999,500	-8,819	,000
Masculino	Ligero	14	10,8					
	Medio	18	13,8					
	Abuso	41	31,5	42,3	190,73			
	Patológico	57	43,8					

El cálculo de la prueba no paramétrica “U” de Mann Whitney permite determinar si las diferencias halladas de la dependencia a los videojuegos según el sexo, son significativas o no. En la tabla 12 se aprecia que si existen diferencias altamente significativas ($p < 0.001$) en la comparación de la dependencia a los videojuegos entre hombres y mujeres, siendo el género masculino los que presentan un mayor rango promedio. Se observa que los hombres poseen un mayor porcentaje de uso patológico o abuso (43,8% y 31,5% respectivamente) y en las mujeres prevalece un uso ligero y moderado (41% y 32%).

Tabla 13*Comparación de dependencia a los videojuegos según la edad*

	Edad	N	Media	Rango Promedio	Kruskal Wallis	<i>p</i>
Dependencia a los videojuegos	12 años	49	36,9	164,97	8,189	,085
	13 años	76	33,5	153,76		
	14 años	79	29,6	134,73		
	15 años	68	29,2	132,57		
	16 años	14	25,6	115,21		

ns: Diferencias no significativas ($p > 0.05$)

El cálculo de la prueba no paramétrica “H” de Kruskal Wallis para determinar las diferencias halladas en la variable de dependencia a los videojuegos en función de la edad de los participantes, muestra que no existen diferencias significativas ($p > 0,05$) entre las edades de los estudiantes, se observa un chi-cuadrado de 8,189 y un $p = .085$. esto quiere decir que la edad no es un determinante para la dependencia a los juegos en red.

Tabla 14*Comparación de los niveles de hostilidad según el género*

	Nivel Bajo		Nivel Alto		Media	Rango Promedio	“U” de Mann Whitney	<i>p</i>
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%				
Femenino	84	53,8	65	50	19,77	139,36	9494,000	,353
Masculino	72	46,2	65	50	20,10	148,47		

ns: Diferencias no significativas ($p > 0.05$)

Asimismo, en la tabla 14 se observa de acuerdo al nivel de significancia obtenido, que no existen diferencia significativa en la comparación de la hostilidad según el género, lo que indica que no se hallan diferencias entre hombre y mujeres ($p=.353$). Además, se puede apreciar que el 53.8% de las mujeres muestra un nivel bajo y el 46,2% un nivel alto, en los hombres ambos niveles representan un mismo porcentaje.

Tabla 15

Comparación de los niveles de hostilidad según la edad

Edad	Total	Nivel Bajo		Nivel Alto		Media	Rango Promedio	Kruskal Wallis	<i>p</i>
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%				
12 años	49	28	57,1	21	42,9	19,5	136,49		
13 años	76	33	43,4	43	56,6	21,3	161,22		
14 años	79	44	55,7	35	44,3	19,7	140,74	5,094	,278
15 años	68	36	52,9	32	47,1	19,2	134,88		
16 años	14	8	57,1	6	42,9	18,9	129,29		

ns: Diferencias no significativas ($p > 0.05$)

En la tabla 15 de acuerdo al nivel de significancia obtenido, se observa que no existe diferencia significativa entre la variable de hostilidad y la edad de los participantes, obteniendo un chi-cuadrado de 5.094 y $p= .278$. También se puede observar, los porcentajes según el nivel de hostilidad por edad, destacando que las edades de 12, 14,15 y 16 presentan un nivel bajo y los estudiantes de 13 años expresan un mayor nivel de hostilidad.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En presente estudio se planteó como objetivo relacionar la dependencia a videojuegos y la hostilidad en estudiantes de entre 12 a 16 años de un colegio de San Juan de Lurigancho, la correspondiente hipótesis señala que existe una relación directa significativa entre las variables antes mencionadas, en base a ello los resultados validan la hipótesis de la investigación, mostrando que existe una correlación positiva media baja y altamente significativa entre las variables de estudio. Estos resultados nos podrían llevar a pensar que los estudiantes que hacen un mayor uso de videojuegos, presentan un mayor nivel de hostilidad. Méndez y Cedeño (2020), consideran que existe una correlación entre el uso excesivo de videojuegos y la manifestación de la ira, así como, la investigación planteada en el 2019 por Quezada, cuyo resultado obtenido indica que el mayor porcentaje de estudiantes que participaron en su estudio y que hacían mayor uso de videojuegos presentaban componentes de agresividad, por lo que concluyó que existe una relación entre la práctica de juegos en red y los componentes de la conducta agresiva. Asimismo, Vara (2018), encontró en su estudio de adicción a los videojuegos y agresividad, que el componente de hostilidad presentaba una correlación positiva baja y altamente significativa con el uso de videojuegos, señalando que a mayor adicción a los juegos virtuales se desarrolla mayor nivel de hostilidad.

En relación a los objetivos específicos presentados en la investigación, el primero busca identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en los estudiantes participantes de la encuesta. Los resultados obtenidos nos demuestran que la población estudiada presenta mayor porcentaje entre los niveles de uso ligero (27,3%) y moderado (24,1%) de videojuegos, en el caso de los estudiantes que tienen un abuso y uso patológico de juegos en red su porcentaje es del 48,6%. De acuerdo a lo mencionado anteriormente,

Polanco (2020), obtuvo como resultados un 48% en el nivel bajo y 50% en el nivel medio, respecto a la dependencia a los videojuegos. Faya y Gonzales (2020), consiguieron como resultados en su investigación, que el mayor porcentaje de su muestra obtuvo un uso moderado (77%), seguido de un uso grave con 43%. De la misma forma, Alave y Pampa (2018) encontraron en su investigación, que el mayor porcentaje de su muestra no dependía de los videojuegos (45,5%), es decir que o no usan los videojuegos o solo los emplean como pasatiempo, el 29,9% tienen un uso moderado y el 24,6% si presenta niveles altos de dependencia, indicando que la mayoría de los alumnos encuestados emplean estos espacios de realidad virtual de manera moderada, como un medio de distracción donde tienen el control de su uso. En los estudios presentados, se observa que predomina el uso moderado y ligero de videojuegos al igual que la presente investigación. Los resultados de cada investigación, demuestran que existe un porcentaje de la población estudiada que se encuentra en un uso patológico o dependiente de los juegos virtuales, y que esto implica que, aunque sea en menor porcentaje, es una proporción de riesgo.

En el segundo objetivo específico se esperaba identificar los niveles de hostilidad en los participantes del estudio. El análisis de los resultados permitió, determinar que la mayoría de los alumnos presenta un nivel bajo (52,1%) y el 47,2% poseen un nivel alto de hostilidad. En relación a los resultados de sus investigaciones, Faya y Gonzáles (2020) y Villena (2019) obtienen que en su estudio prevalece un nivel medio de hostilidad, siendo en los primeros el 41% y en el segundo el 53% de su muestra. En el caso de Ventura (2018), encontró que el 59,3% de sus participantes presentan un nivel bajo de hostilidad y el 36,3% un nivel medio, siendo solo un 4,4% los que muestran un nivel alto. Del mismo modo, Vara (2018), obtiene como resultados un nivel promedio de agresividad y baja hostilidad en su muestra, siendo solo un 9,8% el alumnado que mostró un nivel alto de agresividad junto con el componente de hostilidad, pero además destaca junto con otras investigaciones

citadas en su estudio que la conducta agresiva y el componente hostil son multicausales, esto quiere decir que dicha conducta se puede ver influenciada también por otros factores de orden biológico, social o cultural, así como de manera individual o a nivel familiar.

El tercer fin de la investigación es comparar los niveles de dependencia a los videojuegos según el género, considerando como hipótesis que si existen diferencias significativas entre hombres y mujeres con relación al uso que le dan a los juegos en red. Los resultados demuestran diferencias altamente significativas entre ambos géneros y los niveles de dependencia, siendo los hombres, los que muestran un mayor porcentaje de juego patológico, contrario a las mujeres que presentan un uso ligero o moderado. Los datos obtenidos del análisis estadístico, se asemejan al estudio realizado por Alave y Pampa (2018), los cuales consideran que existen diferencias notables en el uso que se le da a los videojuegos según el sexo, sus resultados señalan que los hombres presentan niveles altos y preocupantes de problemas asociados a los videojuegos, a diferencia de las mujeres que muestran niveles de uso bajo o moderado (92,5%). Vara (2018), también indica diferencias significativas de adicción en función al género, siendo el grupo masculino los que tienen un mayor rango promedio (195,44) que las mujeres. Esto quiere decir, que los varones destinan mayor tiempo a los juegos en red a diferencia de las mujeres que muestran un mayor control y responsabilidad con dicha actividad. A diferencia de las dos investigaciones anteriores, Condor (2019) y Quezada (2019) hallaron un nivel bajo de dependencia a los videojuegos en ambos sexos. Esto quiere decir que en su mayoría tanto hombres como mujeres tienen un uso promedio de esta actividad, sin llegar a ser patológica.

Con respecto al cuarto objetivo de la investigación sobre la dependencia de los estudiantes a los videojuegos según su edad, la hipótesis trabajada, indica que existen

diferencias significativas, sin embargo, los resultados demuestran lo contrario, hallando que la edad de los participantes no muestra diferencia de acuerdo a los puntajes obtenidos en cada nivel de uso de los juegos en red. Estos resultados son apoyados por la investigación de Condor (2019) en el cual no se halló diferencias entre los distintos grupos de edad, de acuerdo a la información de su investigación, las edades de 15 a 16 años presentan mayor porcentaje de uso de juegos en red en nivel moderado, prevaleciendo las dimensiones de problemas ocasionados por los videojuegos y dificultades para el control. De la misma manera, Vara (2018), halló que no existen diferencias significativas en la adicción a los videojuegos de acuerdo a la edad de los alumnos encuestados, las cuales fluctuaban entre 13 y 17 años, edades similares trabajadas en la presente investigación. Alave y Pampa (2018), también nos muestran que no existen diferencias significativas del uso de videojuegos según la edad. Sin embargo, si destacan que las edades que fluctúan entre 14 y 16 años, presentan un mayor porcentaje de dependencia a los videojuegos (25,5%) a diferencia de los grupos de 12 a 13 años (23,7%) y 17 a 18 años (22,6%) que emplean los juegos virtuales de manera moderada.

Al trabajar el quinto objetivo del presente estudio, comparando los niveles de hostilidad según el género de los estudiantes y considerando que, si existen diferencias entre hombres y mujeres, se obtuvo como resultados que no existen diferencias significativas entre ambos grupos con respecto a la variable de hostilidad. Además, se pudo apreciar que en su mayoría las mujeres muestran un nivel bajo de comportamiento hostil y en el caso de los hombres ambos niveles (bajo y alto) representan un mismo porcentaje. La investigación realizada por Ventura (2018), apoyan los resultados de la investigación, indicando que no existen diferencias significativas en cuanto a la comparación de los niveles de hostilidad según el género de los participantes, encontrando que tanto en los hombres como las mujeres de su muestra presentan un nivel bajo y medio de cólera-

hostilidad. A diferencia de Condor (2019) y Vara (2018), que, si encuentran diferencias significativas según el sexo, considerando el componente de hostilidad con mayor prevalencia en el grupo femenino.

El análisis del sexto objetivo, de los niveles de hostilidad por edad, señalan que no existe diferencia significativa entre la variable mencionada y la edad de los participantes, obteniendo un chi-cuadrado de 5.094 y $p = .278$. También se puede observar, que los porcentajes según el nivel de hostilidad por edad, destacan un nivel bajo en las edades de 12, 14, 15 y 16 y manifestando mayor nivel los estudiantes de 13 años. También se encuentran resultados semejantes en la investigación realizada por Ventura (2018), quien trabajó con una muestra comprendida entre los 13 y 18 años, en los cuales no halló diferencia significativa de los niveles de hostilidad por edad. Vara (2018), también señala que no existen diferencias según la edad.

Por último, se plantea como séptimo y octavo objetivo el análisis psicométrico de los instrumentos utilizados en la investigación. Por lo que se buscó identificar las propiedades psicométricas del Test de Dependencia de videojuegos de Choliz y Marco (2011). Los resultados obtenidos indican que la prueba posee un alto nivel de confiabilidad, obteniendo un alfa de Cronbach de 0,936 y una buena correlación ítem test, lo que demuestra que los ítems de la prueba presentan adecuadas propiedades psicométricas. Estos resultados son apoyados por Farfán y Muñoz (2016) quienes realizaron un proceso de estandarización del TDV en la ciudad de Chiclayo, obteniendo una validez de 0,78 y una confiabilidad de 0,92. Asimismo, Salas y Merino (2017) en colaboración con los autores de la prueba, realizaron un análisis de las propiedades psicométricas para validar la prueba en población peruana, obteniendo los coeficientes α de 0.951. del mismo modo, Alave y Pampa (2018), encontraron una elevada fiabilidad,

hallando el índice de la consistencia interna global por Alpha de Cronbach igual a 0.96, con punto de corte 0.70 y confirmaron la validez de constructo, con la correlación significativa entre cada una de las dimensiones.

En relación al análisis psicométrico del Inventario Multicultural de Ira- Hostilidad de Moscoso (2014), se obtiene como resultados que existe una adecuada confiabilidad de la prueba, siendo el valor de su Alpha de Cronbach de 0.829 y presentando una buena correlación de los ítems con la prueba. Los resultados hallados, guardan relación con el análisis que realizó Moscoso (2014), donde obtuvo la confiabilidad del instrumento mediante el cociente de Alfa de Cronbach, 0.87 en mujeres y 0.91 en varones. Asimismo, Moscoso, Merino, Domínguez, Chau y Claux (2016), en el análisis factorial confirmatorio realizado al IMIHOS en población peruana, encontraron que la estructura factorial de las escalas del Inventario Multicultural de la Ira y Hostilidad es robusta y demuestran evidencias empíricas de validez de construcción y consistencia interna del instrumento. Además, por motivo de su investigación, Sanjines (2017), también realizó un análisis de las propiedades psicométricas del IMIHOS, encontrando una validez de 0.82 en medidas de Kaiser Meyer y una confiabilidad de $\alpha=.897$, lo cual indica que el instrumento es altamente confiable y válido.

VI. CONCLUSIONES

- 6.1.** La dependencia a los videojuegos se relaciona de manera positiva media baja con la hostilidad, lo que indica que, a un mayor uso de videojuegos, mayor presencia de un comportamiento hostil en los usuarios de los juegos en red, y al haber obtenido un nivel alto de significancia, se acepta la hipótesis de correlación positiva entre ambas variables.
- 6.2.** Según la dependencia a los videojuegos, se encuentra que el mayor porcentaje de los participantes, presenta un uso de juegos en red entre ligero y moderado y en menor proporción se ubican los estudiantes con indicadores de dependencia, al presentar un abuso y uso patológico.
- 6.3.** Se halló que la mayoría de estudiantes encuestados, presentan niveles bajos de hostilidad.
- 6.4.** Existen diferencias significativas en la comparación de la dependencia a videojuegos en función al género. Donde el mayor porcentaje de uso lo presenta los varones, evidenciando mayor riesgo de convertirse en jugadores patológicos. A diferencia de las mujeres que muestran un uso moderado de los juegos en red.
- 6.5.** No existen diferencias significativas en la comparación de la dependencia a los videojuegos según la edad, esto quiere decir que el nivel de uso de los videojuegos está presente en los adolescentes sin diferencia en el rango de edad, por lo que los riesgos de dependencia son los mismos en los estudiantes de 12 a 16 años.
- 6.6.** No se hallan diferencias significativas, en relación a la comparación de los niveles de hostilidad según el género, por lo que tanto hombres como mujeres pueden manifestar un comportamiento hostil de forma similar.

- 6.7.** No existen diferencias significativas de los niveles de hostilidad en los estudiantes según la edad, por lo que se puede entender que la edad no es un factor determinante para diferenciar los niveles de hostilidad en los participantes de 12 a 16 años.
- 6.8.** El Test de Dependencia de Videojuegos de Choliz y Marco (2011), indica adecuadas propiedades psicométricas, demostrando de esta forma que la prueba es altamente confiable en su consistencia interna. Además de mostrar que los ítems que conforman la prueba se correlacionan entre sí, presentando un alto nivel de significancia, cumpliendo con el objetivo principal de medición la variable de la prueba.
- 6.9.** El Inventario Multicultural de la expresión de la ira y hostilidad de Moscoso (2014), denota adecuadas propiedades psicométricas, presentando un alto nivel de confiabilidad y una correlación entre los ítems de la prueba con un alto nivel de significancia, de esta manera se demuestra que la prueba es consistente y cumple adecuadamente su objetivo de medir la variable de estudio.

VII. RECOMENDACIONES

- 7.1.** Ampliar la investigación correlacional de dependencia a los videojuegos y hostilidad hacia otros contextos poblacionales, así como a otras instituciones educativas, y a diversos grupos etarios.
- 7.2.** Ampliar la muestra para obtener resultados con mayor representatividad en nuestro país.
- 7.3.** Ampliar dentro de los criterios de investigación de la muestra, el tipo de videojuego que consumen los niños y adolescentes.
- 7.4.** Ejecutar programas de intervención que reduzcan el uso problemático de videojuegos, orientándolos fundamentalmente a otros tipos de actividades productivas, recreativas y motivacionales.

VIII. REFERENCIAS

- Alave Mamani, S. y Pampa Yupanqui, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica De Ciencias De La Salud*, 11(1).
https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1062
- Alcivar Torres, J. (2020). *Relación entre impulsividad y niveles de severidad por el uso de videojuegos en adultos jóvenes ecuatorianos* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/55191>
- Alfonso Rosa, R. (2018). Actividad física y su relación con la agresividad, impulsividad y uso de videojuegos en estudiantes adolescentes. *Trances*, 10 (supl. 1), 349-360.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6499817>
- Carrasco Ortiz, M. y González Calderón, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7-38.
<https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M. y Ruiz-Rico Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024.
<http://dx.doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Challco Luque, S. y Guzmán Coaguila, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Agustín]. Repositorio Institucional de la

Universidad Nacional San Agustín.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323>

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Cloninger, S. (2003). *Teoría de la personalidad* (3ª ed.). Pearson educación.
<https://books.google.com.pe/books?id=8O81kic5J5AC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Condor Valdivia, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cox, R. (2009). *Psicología del deporte: conceptos y sus aplicaciones* (6ª ed.). Médica Panamericana.
<https://books.google.com.pe/books?id=Kd-gACAIW0IC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Dorantes-Argandar, G. (2021). Influencia del Comportamiento Antisocial en el uso de Videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 13(1), 97-106.
<http://revistamexicanadeinvestigacionenpsicologia.com/index.php/RMIP/article/view/356/227>

- Duch Gavalda, J. y Tejedor Navarro, H. (2011). *Introducción a los videojuegos*. UOC.
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/50181/2/pdf>
- Echeburúa Odriozola, E., Labrador Encinas, F. y Becoña Iglesias, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Pirámide.
<https://www.edicionespiramide.es/libro.php?id=2088158>
- Estallo Martí, J. (1994). Videojuego, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6 (2), 181-190.
<https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/7207/7071>
- Farfán Chambergó, L. y Muñoz Gamarra, E. (2016). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio de Tesis de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1146>
- Faya De la Cruz, J. y Gonzáles Gallardo, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJA-Z-Gonz%C3%A1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández-Abascal, E. y Martínez, M. (1994). Ira y hostilidad en los trastornos coronarios. *Anales de Psicología*, 10(2), 177-178. https://www.um.es/analesps/v10/v10_2/08-10_2.pdf
- Gonzáles Vega, A. (2020). *Agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera* [Tesis de pregrado, Universidad Especializada de las Américas]. Repositorio Institucional de la Universidad

Especializada de las Américas.

http://repositorio2.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/509/Abdiel_Gonzalez_of.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6^a ed.). McGraw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

INEI. (2017). *Provincia de Lima. Compendio estadístico*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1477/libro.pdf

INEI. (2019). *Informe técnico. Estado de la niñez y la adolescencia*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_ninez.pdf

Krahe, B. (2020). *The Social Psychology of Aggression* (3.^a ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429466496>

Iacovella, J. y Troglia, M. (2003). La hostilidad y su relación con los trastornos cardiovasculares. *Revista Scielo*. 8(01), 53-61. <http://www.scielo.br/pdf/pusf/v8n1/v8n1a08.pdf>

Méndez Soñé, K. y Cedeño, E. (2020). *Uso de videojuegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña. <https://repositorio.unphu.edu.do/handle/123456789/4173>

Ministerio de Cultura del Perú. (2019). *¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú? Análisis de los resultados de adquisición de bienes y servicios de videojuegos*

de la ENAPRES, 2019. <https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/1424871-como-vamos-en-el-consumo-de-videojuegos-en-el-peru>

Montoya Arévalo, S. (2020). *Agresión y su relación con flexibilidad psicológica, ira y hostilidad en estudiantes universitarios de 18 a 30 años* [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Konrad Lorenz]. Repositorio Digital de la Fundación Universitaria Konrad Lorenz. <https://repositorio.konradlorenz.edu.co/bitstream/handle/001/2358/Tesis-911181015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Moscoso, M. (2008). La hostilidad: Sus efectos en la salud y medición psicométrica en Latinoamérica. *Persona*, 11, 75-90. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147117608005>

Moscoso, M. (2014). Medición psicométrica de la Expresión de la Ira y Hostilidad. *Revista de psicología*, 16(2), 169-181. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/revpsi/article/view/489>

Moscoso, M., Merino-Soto, C., Domínguez-Lara, S., Chau, C., y Claux, M. (2016). Análisis factorial confirmatorio del Inventario Multicultural de la Expresión de la Ira y Hostilidad. *Liberabit*, 22(2), 137-152. <https://search.proquest.com/docview/1951022247?accountid=40045>

Núñez Vélez, C. y Neyra Corahua, C. (2021). *Autorregulación emocional y agresión en estudiantes de psicología de una Universidad de Lima* [Tesis de pregrado, Universidad Femenina del Sagrado Corazón]. Repositorio Institucional de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón. <https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/handle/20.500.11955/844>

- OMS. (2020). *International Classification of Diseases (ICD-11)*.
<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f338347362>
- Polanco Flores, H. (2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Puhakka, K. (2001). La teoría de los constructos personales de George Kelly y la psicología cognoscitiva. En R. Frager, y J. Fadiman (2da Ed.), *Teorías de la personalidad* (pp. 370 - 383). Alfaomega. <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2013/teo-per/12.pdf>
- Quezada Pacherre, M. (2019). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución Educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional de la Universidad Privada del Norte.
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22518/Quezada%20Pacherre%2c%20Alexandra%20Belissa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sabán Ruiz, J. y Fabregate Fuente, R. (2012). *La psique como FRCV*. Diaz de Santos
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

- Sánchez Chávez, N., Reyes Gómez, U. y Hernández Rico, M. (2000). Videojuegos, reporte preliminar. *Revista mexicana de puericultura y pediatría*, 7(41), 150-156.
<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/%20es/lil-302879>
- Sanjines Nole, B. (2017). *Funcionalidad familiar e ira-hostilidad en adolescentes víctimas de violencia intrafamiliar de instituciones educativas públicas de la Provincia Constitucional del Callao, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11358>
- Sans, D. (2019). Adolescencia y consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte. *Anuario de investigaciones*, 16. 171-176.
<https://www.redalyc.org/journal/3691/369163433017/html/>
- Sanz Fernández, J., Magán, I., & García Vera, M. P. (2006). Personalidad y el síndrome AHI (agresión-hostilidad-ira): relación de los Cinco Grandes con ira y hostilidad. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*, 6(1-3), 153-176.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2386390>
- Tejeiro Salguero, R. y Pelegrina del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Ediciones Aljibe.
- Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictivos. *Avances en psicología*, 18(1), 103–110. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2010.n.18.1924>
- Vara Salas, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Institucional de la

Universidad Autónoma del Perú.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558>

Vásquez Abudeye, K. Villamar Ochoa, K. (2020). *Prevalencia del tipo de comportamiento agresivo en adultos jóvenes jugadores de videojuegos en línea del centro Xtreme Gaming en Guayaquil* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil.
http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/52975/1/TESIS_V%c3%81SQUEZABUDEYE_VILLAMAROCHOA.pdf

Ventura La Torre, K. (2018). *Cólera-hostilidad e impulsividad en estudiantes de educación secundaria de una Institución Educativa Estatal, Los Olivos, 2018* [Tesis de Pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25993>

Villena Domínguez, C. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de chorrillos, 2019* [Tesis de Pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma del Perú.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1265>

Voltes Dorta, D. (2018). *Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a Internet y a los videojuegos online: Un estudio longitudinal en población adolescente* [Tesis de Doctoral, Universidad de La Laguna]. Repositorio Institucional de la Universidad de La Laguna.
<https://portalciencia.ull.es/documentos/5e3170372999523690ffe696>

IX. ANEXOS

Anexo A: Test de Dependencia a Videojuegos (Choliz y Marco)

Indica en qué medida estás **de acuerdo** o en **desacuerdo** con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos. Toma como referencia la siguiente escala:

TD Totalmente en desacuerdo	ED En desacuerdo	N Neutral	DA De acuerdo	TA Totalmente de acuerdo
--	----------------------------	---------------------	-------------------------	---------------------------------------

N°	Ítems	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					

8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

N: Nunca	RV: Raras vez	AV: A veces	CF: Con frecuencia	MV: Muchas veces
-----------------	----------------------	--------------------	---------------------------	-------------------------

Nº	Ítems	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					

18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

ANTES DE ENTREGAR SUS PRUEBAS COMPRUEBE QUE SE HAYA MARCADO

UNA RESPUESTA EN CADA ÍTEM.

Anexo B: Inventario Multicultural de la Expresión de la Ira y Hostilidad

Todos nos sentimos con ira de vez en cuando; sin embargo, la gente varía en la forma de reaccionar cuando están enojados. Por favor, lea cada frase y marque el número apropiado en la sección de respuesta, de acuerdo a la frecuencia con la que usted generalmente reacciona cuando se enoja o siente ira.

1: Casi nunca	2: Algunas veces	3: Frecuentemente	4: Casi siempre
----------------------	-------------------------	--------------------------	------------------------

Cuando siento ira...

N°	Ítems	1	2	3	4
1	Expreso mi ira.				
2	Contengo mi enojo por muchas horas.				
3	Me aparto de la gente.				
4	Muestro mi ira a los demás.				
5	Discuto con los demás.				
6	Guardo rencores que no comento a nadie.				
7	Secretamente soy muy crítico de los demás.				
8	Estoy más enfadado (a) de lo que generalmente admito.				
9	Me irrito mucho más de lo que la gente se da cuenta.				
10	Pierdo los estribos.				
11	Si alguien me molesta, le digo como me siento.				
12	Expreso mis sentimientos de furia.				

Por lo general soy o siento que...

N°	Ítems	1	2	3	4
13	Soy muy temperamental.				
14	Tengo un carácter irritable.				
15	Soy una persona exaltada.				
16	Me enfado cuando hago algo bien y no es apreciado.				
17	Me enojo muy fácilmente.				
18	Me pone furioso (a) que me critiquen delante de los demás.				
19	Me pone furioso (a) cuando cometo errores estúpidos.				
20	Me siento furioso cuando hago un buen trabajo y se me valora poco.				
21	Me enfado cuando alguien arruina mis planes.				
22	Tengo un humor colérico.				

ANTES DE ENTREGAR SUS PRUEBAS COMPRUEBE QUE SE HAYA MARCADO

UNA RESPUESTA EN CADA ÍTEM. **GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

Anexo C**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo _____, alumno(a) del _____ de secundaria, acepto participar en la investigación de forma libre y voluntaria. Confirmando haber sido informado(a) de los objetivos y alcances de este estudio, así como de las características de mi participación, la cual consiste en responder dos cuestionarios, que se llevarán a cabo en un tiempo aproximado de 20 minutos. Además, he tenido la oportunidad de hacer preguntas acerca del proyecto, las cuales han sido resueltas, por lo que no tengo dudas al respecto.

De la misma forma, comprendo que mi participación es voluntaria, por lo que puedo retirarme del estudio si lo veo conveniente. Asimismo, se me ha brindado la seguridad que el uso de los datos obtenidos será solo para fines de la investigación y que la información que proporcione será estrictamente confidencial y anónima.

Por lo expuesto anteriormente, confirmo mi consentimiento para participar en la presente investigación.

Edad:	Sexo:	Fecha:
-------	-------	--------

Firma del participante

Firma del investigador

Anexo D

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DISEÑO
Dependencia a los videojuegos y hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho	¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho?	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>1. Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe relación directa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>1. Existen diferencias en los niveles de dependencia a los videojuegos según el género de</p>	<p>Variable en estudio</p> <p>Dependencia a los videojuegos</p> <p>- Prioridad que se le otorga al juego.</p> <p>- Identificación con el juego.</p>	<p>Tipo de Investigación</p> <p>No experimental</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Tipo de Diseño</p> <p>Correlacional</p> <p>Participantes</p> <p>Estudiantes de 12 a 16 años de un</p>

		<p>2. Identificar los niveles de hostilidad en estudiantes de un colegio en San Juan de Lurigancho.</p> <p>3. Comparar los niveles de dependencia a los videojuegos según el género en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>4. Comparar la dependencia a los videojuegos según la edad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>5. Comparar los niveles de hostilidad según el género en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p>	<p>los estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>2. Existen diferencias significativas en los niveles de dependencia a videojuegos según la edad de los estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>3. Existen diferencias significativas en los niveles de hostilidad según el género en los estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>4. Existen diferencias significativas en los niveles de</p>	<p>- Tiempo dedicado.</p> <p>Hostilidad</p> <p>- Percepción negativa de las personas</p> <p>- Actitud defensiva</p>	<p>colegio de San Juan de Lurigancho.</p>
--	--	--	---	---	---

		<p>6. Comparar los niveles de hostilidad según la edad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>7. Identificar las propiedades psicométricas del Inventario Multicultural de la expresión de la ira y hostilidad en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>8. Identificar las propiedades psicométricas del Test de Dependencia a los Videojuegos de Choliz y Marcos, en estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p>	<p>hostilidad según la edad en los estudiantes de un colegio de San Juan de Lurigancho.</p> <p>5. Los ítems del Inventario Multicultural de la expresión de la ira y hostilidad denotan adecuadas propiedades psicométricas.</p> <p>6. Los ítems del Test de dependencia a los videojuegos indican adecuadas propiedades psicométricas.</p>		
--	--	--	---	--	--