

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE PSICOLOGÍA



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.

SUSTENTADO POR:

Karla Alejandra Méndez Soñé, Mat. 13-0294

Eduardo Ernesto Cedeño, Mat. 15-0674

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE

Licenciatura en Psicología Clínica

Asesor

Dr. Dulvis Dariel Mejía García

Santo Domingo, D.N.

Febrero, 2020

Uso de videojuegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes de entre 18 y 23 años, en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo

TABLA DE CONTENIDO

Índice de tablas	i
Índice de gráficas	iii
Agradecimientos	v
Dedicatorias	vi
Resumen	viii
Summary	ix
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2. Preguntas de investigación	7
1.3. Objetivos	7
1.3.1. Objetivo General	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4 Justificación.....	9
1.5. Alcances y limitaciones	10
1.5.1. Alcances	10
1.5.2. Limitaciones	11
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	12
2.1. Marco conceptual	13
2.2. Antecedentes internacionales	13
2.3. Antecedentes nacionales.....	15
2.4. Adolescencia	16
2.5. Agresividad	17
2.5.1. Conducta agresiva	17
2.5.2. Violencia	18
2.5.3. Tipos de violencia en República Dominicana.....	20
2.6. Impulsividad.....	21
2.7. Videojuego	22
2.8. Clasificación de los videojuegos	23
CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO	28

3.1. Diseño metodológico.....	29
3.1.1. Tipo de investigación	29
3.1.2. Localización: delimitación en tiempo y espacio	30
3.1.3. Universo y muestra	30
3.1.4. Técnicas de recolección de datos.....	30
3.2. Descripción y validación del instrumento.....	31
3.3. Procedimiento estadístico para el análisis de los resultados	31
3.4. Criterios de inclusión y exclusión.....	32
3.4.1. Criterios de Inclusión	32
3.4.2. Criterio de Exclusión.....	32
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	33
4.1. Presentación de resultados.....	34
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	78
CONCLUSIONES.....	80
RECOMENDACIONES	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	87
ANEXOS.....	92
ENCUESTA.....	93
Reporte de Originalidad	100
Declaración de Autor de Obra Intelectual Original	101
Hoja de firmas	102

Índice de tablas

	Pág.
Tabla No. 1 Disposición a colaborar con la siguiente encuesta	35
Tabla No. 2 Sexo	36
Tabla No. 3 Edad	37
Tabla No. 4 Edad en que inició utilizando videojuegos	38
Tabla No. 5 Actualidad en el uso de videojuegos	39
Tabla No. 6 Clase de juego	40
Tabla No. 7 Promedio de horas dedicadas al videojuego	42
Tabla No. 8 Paso del tiempo mientras juego	43
Tabla No. 9 Uso de videojuego genera conducta violenta	45
Tabla No. 10 Nivel de enfado o irritación al ser interrumpido	46
Tabla No. 11 Videojuego como medio de distracción	47
Tabla No. 12 Videojuego como medio de evadir problemas	49
Tabla No. 13 Bloqueo de pensamientos preocupantes	50
Tabla No. 14 Cambio de actitud hacia los demás	52
Tabla No. 15 Frecuencia de juego debido al Covid-19	53
Tabla No. 16 Frecuencia del juego y afectación de su vida	54
Tabla No. 17 Posición de la familia frente al uso de videojuegos	56
Tabla No. 18 Tipo de relación familiar	57
Tabla No. 19 Afectación del desempeño académico y/o laboral	58
Tabla No. 20 Pérdida de oportunidad laboral	59
Tabla No. 21 Pérdida de relación personal por uso de videojuegos	61
Tabla No. 22 Nivel de preocupación o ansiedad	62
Tabla No. 23 Cancelar reuniones con amigos y familiares	64
Tabla No. 24 Sentir enfado o molestia cuando juega	65
Tabla No. 25 Externalizar sentimientos de ira	67
Tabla No. 26 Pensar que los videojuegos canalizan la ira	68
Tabla No. 27 Pensar que los videojuegos promueven la violencia	70

	Pág.
Tabla No. 28 Conocer a alguien con comportamiento violento	71
Tabla No. 29 Consideración de los demás que eres una persona violenta	73
Tabla No. 30 Haber tenido conflicto con la ley	74
Tabla No. 31 Haber sido condenado por comportamiento violento	75
Tabla No. 32 Haber tenido problemas judiciales por conducta agresiva	76

Índice de gráficas

	Pág.
Gráfica No. 1 Disposición a colaborar con la siguiente encuesta	35
Gráfica No. 2 Sexo	36
Gráfica No. 3 Edad	37
Gráfica No. 4 Edad en que inició utilizando videojuegos	39
Gráfica No. 5 Actualidad en el uso de videojuegos	40
Gráfica No. 6 Clase de juego	41
Gráfica No. 7 Promedio de horas dedicadas al videojuego	43
Gráfica No. 8 Paso del tiempo mientras juego	44
Gráfica No. 9 Uso de videojuego genera conducta violenta	45
Gráfica No. 10 Nivel de enfado o irritación al ser interrumpido	47
Gráfica No. 11 Videojuego como medio de distracción	48
Gráfica No. 12 Videojuego como medio de evadir problemas	50
Gráfica No. 13 Bloqueo de pensamientos preocupantes	51
Gráfica No. 14 Cambio de actitud hacia los demás	53
Gráfica No. 15 Frecuencia de juego debido al Covid-19	54
Gráfica No. 16 Frecuencia del juego y afectación de su vida	55
Gráfica No. 17 Posición de la familia frente al uso de videojuegos	56
Gráfica No. 18 Tipo de relación familiar	57
Gráfica No. 19 Afectación del desempeño académico y/o laboral	59
Gráfica No. 20 Pérdida de oportunidad laboral	60
Gráfica No. 21 Pérdida de relación personal por uso de videojuegos	62
Gráfica No. 22 Nivel de preocupación o ansiedad	63
Gráfica No. 23 Cancelar reuniones con amigos y familiares	65
Gráfica No. 24 Sentir enfado o molestia cuando juega	66
Gráfica No. 25 Externalizar sentimientos de ira	68
Gráfica No. 26 Pensar que los videojuegos canalizan la ira	69
Gráfica No. 27 Pensar que los videojuegos promueven la violencia	71

	Pág.
Gráfica No. 28 Conocer a alguien con comportamiento violento	72
Gráfica No. 29 Consideración de los demás que eres una persona violenta	74
Gráfica No. 30 Haber tenido conflicto con la ley	75
Gráfica No. 31 Haber sido condenado por comportamiento violento	76
Gráfica No. 32 Haber tenido problemas judiciales por conducta agresiva	77

Agradecimientos

A la Universidad Pedro Henríquez Ureña (UNPHU), por todo el conocimiento y experiencias brindados en estos años que son la base para nuestro presente y futuro como profesionales.

Al Dr. Dulvis Dariel Mejía García por ser nuestro asesor de contenido, sin su ayuda nada de esto sería posible.

A la Lic. Alexia Jape por toda su ayuda durante el proceso de investigación y orientarnos en cómo llevar a cabo correctamente el proyecto, muchas gracias.

Al Lic. Jesús Peña por ser nuestro asesor metodológico y ayudarnos a cómo llevar a cabo las encuestas de la investigación.

A la profesora Pat Olga Galán por su guía durante nuestra formación como profesionales y en todos los pasos necesarios para efectuar esta investigación.

Al Instituto Tecnológico de Santo Domingo (INTEC) por permitirnos utilizar a sus estudiantes como parte de la población para la investigación y estar a nuestra disposición.

Eduardo Ernesto Cedeño 15-0674

Karla Alejandra Méndez 13-0294

Dedicatorias

A Dios que ha sido mi guía y me ha dado fuerzas para no rendirme que a pesar de la situación actual que estamos viviendo con la pandemia del COVID-19 hemos podido culminar uno de mis sueños.

A mi adorado tormento, mi padre Joaquín Méndez que me ha dado su apoyo incondicional en mis decisiones y se ha esforzado para que yo pueda obtener la carrera que he querido. Gracias a ti cada día me hago más responsable y fuerte. ¡¡¡Te amo papi!!!

A mi madre Maricelis Soñé, que siempre ha estado a mi lado en las buenas y en las malas. Gracias por darme ánimos cada vez que me preguntaba porque tenía que llegar esta pandemia para atrasarme en mi trabajo, estar positiva, afirmando que el tiempo de Dios es perfecto y justo mi tiempo llegó. ¡Te amo mami!!!

A Marcel y Joaquín mis hermanos que siempre me han apoyado en todos mis proyectos que sin duda son mi motor para seguir creciendo en el ciclo que llamamos vida. ¡¡Los adoro con todo mi ser!!

A mis familiares, quienes siempre han estado pendiente de mí, dándome la mano en todos mis requerimientos y en cada actividad de mi pasantía; en especial a Henry González quien me ha apoyado en todo el transcurso de mi carrera. ¡¡Gracias por ser y estar mi lado!!

A María Bonilla una madre que me regalo la vida. Gracias por ser mi mentora espiritual y guía en los caminos del señor. ¡¡Sin EL nada es posible, te quiero boni!!

A todos, no se inquieten por nada; más bien, en toda ocasión, con oración y ruego, presenten sus peticiones a Dios y denle gracias. Y la paz de Dios, que sobrepasa todo entendimiento, cuidará sus corazones y sus pensamientos en Cristo Jesús.

Filipenses 4:6-7

Karla Alejandra Méndez Soñé 13-0294

A mis padres Cruz Eduardo Cedeño y Olga Serrano Reyes por su constante apoyo durante todos los años de la carrera, sin ellos no hubiese sido posible seguir adelante para forjarme como un profesional, muchas gracias.

Eduardo Ernesto Cedeño 15-0674

Resumen

La presente investigación tuvo como principal objetivo “establecer la relación de la conducta agresiva y el uso de videojuegos, en jóvenes de entre 18 y 23 años de las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo. En dicha investigación se utilizó el diseño metodológico descriptivo, teniendo una muestra representativa equivalente a 400 jóvenes en edades de entre los 18 y 23 años, de ambos sexos, estudiantes todos de esas instituciones académicas. Como técnica se utilizó la encuesta. Los resultados arrojados evidenciaron niveles de correlación entre el uso excesivo de videojuegos y la manifestación de conducta agresiva, razón por la que es recomendable que nuestros jóvenes tomen conciencia sobre este particular efecto en su conducta y comportamiento social. El abordaje clínico es imprescindible.

Palabras clave: Adolescencia, agresividad, conducta agresiva, comportamiento agresivo, violencia, videojuegos.

Summary

The main objective of the research presented below was “to establish the relationship between aggressive behavior and the use of video games, in young people between 18 and 23 years old from the Pedro Henríquez Ureña universities and the Instituto Tecnológico of Santo Domingo. In this research, the methodological field and correlational design was used, having a representative sample equivalent to 400 young people between 18 and 23 years old, of both sexes, all students from these academic institutions. The survey was used as a technique. The results obtained showed levels of correlation between the excessive use of video games and the manifestation of aggressive behavior, which is why it is recommended that our young people become aware of this particular effect on their behavior and social behavior. The clinical approach is essential.

Keywords: Adolescence, aggressiveness, aggressive behavior, aggressive behavior, violence, video games.

INTRODUCCIÓN

Contini (2015) considera que la agresividad, vista como una manifestación de violencia, ya sea contra los seres humanos o contra los animales, hoy por hoy constituye uno de los principales temas de agenda de todas las sociedades. Mucha de esta violencia es atendible por las desigualdades sociales existentes en las sociedades desarrolladas y no desarrolladas; son además el fruto de la descomposición familiar y otras causas serían: la falta de educación, la que combinada con los nuevos estilos de vida, generados a partir del globalismo, surten un efecto demoledor en todo el ámbito del ser humano.

De acuerdo a Cerezo y Méndez (2009), en la región latinoamericana y caribeña, de acuerdo a informes estadísticos de instituciones internacionales, se dan los más altos índices de agresividad en la población adolescente, en todo su contexto, como se pretende exponer en el desarrollo de la presente investigación. Cabral y Brea (2010) afirman que República Dominicana no escapa a esa realidad, además de tener manifestaciones de agresividad de todo tipo en casi la totalidad de su territorio.

De acuerdo a Suasnabas, Guevara y Schuldt (2017) una de las subcategorías más importantes de la violencia es la que se genera por el uso y exposición de los jóvenes y adolescentes a los videojuegos, lo que permite determinar con facilidad que desde muy temprano en el desarrollo del sujeto, el uso intensivo e inadecuado de este tipo de modernidad, influye de forma negativa en la conducta futura de quienes se exponen a ella.

Según González y Carrasco (2006) los videojuegos son capaces incluso de replicar en las mentes de los adolescentes, patrones de conducta agresiva, que más adelante ellos revierten en su entorno inmediato (familiar, social, educativo) y en otros círculos sociales;

por cuanto, su abordaje deberá ser más estricto por el carácter multifacético que le acompaña.

A ese respecto, se decidió segmentar la presente investigación en cuatro capítulos. En el primero se desarrolló el planteamiento de la problemática sometida a estudio. En este apartado cada una de sus partes fue consustancial al objeto investigado; es decir, las preguntas de investigación, así como los objetivos, justificación, limitaciones, panorámica a estudiar y su justificación, con la finalidad de generar un aporte en beneficio de la sociedad dominicana, y en especial de la población de jóvenes y adolescentes.

Un segundo capítulo se presenta el marco teórico, en el que fueron desarrollados los principales conceptos relacionados con el objeto de estudio, a fin de tener una aproximación más certera respecto a la problemática planteada, su vinculación con la conducta agresiva y el uso de videojuegos por jóvenes de 18-23 años, en estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña y el Instituto Tecnológico de Santo Domingo.

En el tercer capítulo se desarrolló el marco metodológico, con el cual se conformó el diseño de investigación utilizado, así como establecer la delimitación temporal-espacial y sobre todo, la muestra objeto de estudio, además de las técnicas de recolección de los datos y el procedimiento estadístico utilizado para su análisis. Asimismo, en este capítulo se incluyeron los criterios de inclusión y exclusión, técnica con la que se consiguió con mayor nivel de precisión la muestra que finalmente fue utilizada en el trabajo descriptivo.

El cuarto y último capítulo correspondió a la presentación y análisis de los resultados. Esto se logró a través de la confección de tablas de frecuencia simple y gráficos

de barras, los cuales reflejaron estadísticamente las mediciones del trabajo descriptivo, apoyadas por las diversas teorías existentes en relación a la problemática estudiada.

CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

La violencia, en cualquiera de sus vertientes, constituye una de las manifestaciones más extremas de la raza humana. Como fenómeno, los científicos sociales y especialistas de la conducta, le atribuyen una multiplicidad de factores o elementos causales, que, necesariamente deben ser analizadas en conjunto y vistos desde la óptica de la cultura, la sociedad y las costumbres.

Cabe apuntar que la violencia genera una secuela de consecuencias, todas apuntando a la desestructuración de la sociedad y sobre todo, amenazando con eliminar la estabilidad, la paz y desarrollo de las sociedades. En este sentido, para la década de 1990, el Banco Mundial, Buvinic (1999) señaló que *“poca gente en la región ha escapado de los efectos de lo que se reconoce como un problema multidimensional y multifacético; casi todos tienen una historia que contar, muchas veces de manera bastante gráfica”* (p. 1). En este informe el Banco Mundial refiere a la violencia como la causa principal por la que las sociedades de América Latina y el Caribe, cobraba decenas de miles de homicidios, violaciones, mutilaciones permanentes, desestabilización social y básicamente, planteaba dos interrogantes difícil de eludir, a saber: ¿hasta dónde llegaría la violencia? y ¿cómo enfrentarla de cara al nuevo milenio?

Cuestionantes que fueron parte esencial de la preocupación de los Estados Latinoamericanos y Caribeños, porque más que mantener en ascuas las instituciones educativas, sociales y de otro género, las cuales hacían ingentes esfuerzos por mitigar los efectos nocivos de la conducta agresiva manifestada por adolescentes (en la universidad y en la escuela).

No obstante esa situación, hay que reconocer que la nueva tendencia en materia de educación superior está llamada cada vez con mayor ímpetu a mejorar la calidad de la enseñanza, haciendo más competitivos a los estudiantes y dotándoles de los conocimientos científicos, necesarios para el desarrollo de habilidades y destrezas profesionales; todo ello, valiéndose de las herramientas que la modernidad sugiere y pone a su disposición: el uso de la tecnología y la docencia virtual a través de videos y otros recursos tecnológicos.

Sin embargo, al margen de esos adelantos y requerimientos de la modernidad, también caminan los videojuegos, que muchos de nuestros adolescentes vienen utilizando desde muy temprana edad. Por cuanto, la exposición de los adolescentes a los videojuegos, por lo general influye en sus relaciones con los demás, provocando conducta agresiva, que todos sabemos termina perjudicando el entorno inmediato del joven y en ocasiones afectar su vínculo afectivo más íntimo (Etxeberria, 2011). Esto quiere significar que la agresividad, representa un fenómeno de gran expansión en los centros educativos, dentro de los que se cuentan las universidades. Hasta estos centros llegan los adolescentes con una vasta experiencia en el uso y manejo de estos dispositivos, porque ya lo han usado anteriormente; muchos de ellos de por sí manifiestan conductas agresivas, porque provienen de hogares violentos.

Esa mirada no pocas veces resulta en violencia física, psicológica y verbal; por esta razón Mejía y Acosta (2019) citando a Pérez, Paredes y León (2017), destacan que a pesar de los avances tecnológicos para la mejora, “si se hace una revisión minuciosa sobre la investigación que trata puntos adversos, sería obligatorio resaltar el efecto nocivo que tienen estos avances en la sociedad, afectando la salud, tanto física como mental; el funcionamiento de los grupos sociales, la educación, conducta delictiva, e incluso, sobre el

medio ambiente” (p. 34). No escapan a esta realidad los niños y adolescentes que son maltratados desde la infancia; sin importar el tipo de maltrato.

1.2. Preguntas de investigación

¿Cómo influye el uso de los videojuegos a la conducta de los jóvenes y adolescentes?

¿Qué tan grave resulta la exposición a los videojuegos por parte de los jóvenes y adolescentes?

¿Existe una correlación directa entre la exposición a los videojuegos y la manifestación de conducta agresiva?

¿Qué debe hacer el profesor o maestro ante la manifestación de conducta agresiva fruto de la exposición a videojuegos, por parte de uno o varios de sus estudiantes?

¿Cuál es el rol que debe jugar el profesional de la psicología clínica ante los casos de agresividad en los jóvenes universitarios?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Establecer la relación de la conducta agresiva y el uso de videojuegos, en jóvenes de entre 18 y 23 años de las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia del uso de los videojuegos en la conducta agresiva de los jóvenes y adolescentes universitarios.

- Conocer el nivel de agresividad que resulta de la exposición a los videojuegos por parte de los jóvenes y adolescentes universitarios.
- Determinar las consecuencias del uso de los videojuegos en la conducta de los jóvenes y adolescentes universitarios, en el transcurso de la pandemia del Covid-19.
- Establecer la correlación entre la exposición a los videojuegos y la manifestación de conducta agresiva en jóvenes y adolescentes universitarios.
- Determinar las acciones del profesor o maestro ante la manifestación de conducta agresiva fruto de la exposición a videojuegos, por parte de uno o varios de sus estudiantes.
- Determinar el rol que debe jugar el profesional de la psicología clínica ante los casos de conducta agresiva en los jóvenes universitarios.

1.4 Justificación

Reyes, Padrón, Soto y Arévalo (2019), explican que la exposición excesiva a los videojuegos ha sido una de las causas principales que generan agresividad y violencia en los centros educativos, principalmente en las universidades. En un estudio realizado por estos autores, encontraron que los videojuegos pueden aumentar considerablemente el nivel de agresividad/hostilidad en estudiantes universitarios, aunque existen casos en los que juegos no violentos pueden tener un efecto calmante, reduciendo el índice de agresividad de los sujetos. En tal sentido, resulta interesante el desarrollo de este tipo de conducta en los centros de educación superior dominicanos, por lo cual, como futuros profesionales de la psicología clínica, y con anhelos de propiciar los correctivos y aportes necesarios, que propendan a garantizar mejores estudiantes, se justifica la presente investigación.

Por ello, el presente estudio pretende ampliar el abordaje de esta problemática, además de fortalecer los conocimientos con relación a la conducta agresiva de jóvenes y adolescentes de dos universidades dominicanas, INTEC y UNPHU.

Asimismo, se considera sumamente relevante el estudio de la conducta agresiva y su relación con los videojuegos, pues impactará positivamente en primer lugar en la población de estudiantes de las dos universidades objeto de intervención, en particular los jóvenes más inclinados al uso de estos dispositivos; esto así, por el hecho de que a partir de los resultados, se podrán iniciar en segundo lugar, en la comunidad de profesionales de la psicología clínica y ciencias afines, y en tercer lugar, en la comunidad académica en general y los ciudadanos preocupados por la problemática planteada.

Para los estudiantes, porque les permitirá constatar en qué grado esta problemática influye en su desarrollo de competencias educativas. Para la comunidad de profesionales de

la psicología clínica, porque proveerá información puntual y relevante respecto de las características de cada estudiante que ha manifestado conducta agresiva, por el uso de videojuegos. En tanto que para la comunidad académica preocupada por la problemática, se erigirá y constituirá en un marco de consulta y referencia en el contexto, tanto de sus actividades académicas, como en el contexto de su identificación con miras a la búsqueda de posibles soluciones a dicho problema.

1.5. Alcances y limitaciones

1.5.1. Alcances

Es conocido que el alcance de una investigación corresponde al propósito que se pretende alcanzar con el desarrollo de la misma. En tal sentido, cabe apuntar la utilidad que tiene uno de los principales alcances: el descriptivo, cuya significación para (Hernández Sampieri, 2014) está dada a partir de la búsqueda de especificaciones de las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Queriendo significar con esto que únicamente se pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren (p. 92).

La conjunción de los alcances anteriormente descritos (descriptivo y explicativo) dará paso a establecer la relación existente entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva en jóvenes de entre 18 y 23 años de las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo.

1.5.2. Limitaciones

Las limitaciones para este estudio se enmarcan dentro del ámbito de los efectos de la pandemia del Covid-19, en el sentido de que la aplicación de los instrumentos de medición, a los fines de determinar la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva en jóvenes de entre 18-23 años, estudiantes de las universidades Pedro Henríquez Ureña y el Instituto Tecnológico de Santo Domingo, sería difícil llevar a cabo debido a la emergencia sanitaria que vive el país; sin embargo, esta dificultad fue disminuida a su mínima expresión, a través de su aplicación vía online.

Otra limitante que podría entorpecer el desarrollo de la presente investigación, está referida al nivel de receptividad de los estudiantes universitarios, para recibir vía online el cuestionario confeccionado a los fines de poder establecer la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva en jóvenes de entre 18 y 23 años de las universidades de referencia.

De igual forma, constituyó una limitante la determinación de las acciones del profesor o maestro ante la manifestación de conducta agresiva, fruto de la exposición a videojuegos, por parte de uno o varios de sus estudiantes, ya que no fue posible establecer contacto con dichos docentes.

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco conceptual

A continuación, son desarrollados los principales conceptos relacionados con la agresividad, los cuales servirán en panorámica de soporte bibliográfico a la presente investigación. Es bueno destacar que cada uno de los conceptos aquí detallados, guarda estrecha relación con la conducta agresiva de adolescentes universitarios de la República Dominicana.

2.2. Antecedentes internacionales

En la búsqueda de antecedentes internacionales, como referentes a la presente investigación, se encontró el estudio realizado por Del Moral y Fernández (2014), que fuera presentado a la Universidad de Oviedo, España, titulado **Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples**. En el mismo se destacó el interés de sus autoras para demostrar la importancia que reviste el uso de las TIC en las aulas, partiendo de la implementación de videojuegos educativos, los cuales tienen como fin único la educación y formación de los estudiantes de primaria.

Su punto de partida fue el desarrollo de escenarios flexibles así como contenidos eminentemente innovadores, capaces de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de dicho nivel académico. Este estudio utilizó en principio un grupo de 25 docentes de educación infantil y primaria, a los que se les aplicó un cuestionario sobre las opiniones, reflexiones y experiencias educativas, en el ámbito de la actividad formativa de carácter semipresencial.

La metodología utilizada fue mixta, a través de la que se pudo describir la relación existente entre su grado de desenvolvimiento y uso cotidiano de las TIC en el aula, así como la producción de un análisis de contenido de las opiniones y reflexiones vertidas en un foro compuesto por los docentes sobre la innovación realizada. Estas autoras concluyeron que a pesar de que gran parte de los docentes no tenían una formación específica, al menos su interés personal evidenció el nivel de receptividad respecto al uso de los videojuegos en el aula, como herramienta para el desarrollo de aprendizajes de los estudiantes.

Asimismo, González y Gutiérrez (2014) realizaron un estudio titulado **Jugabilidad como medida de calidad en el desarrollo de videojuegos**, presentado a la Universidad de Granada, España, en el que contrastaron dos factores que por lo general exhiben los usuarios de esos dispositivos: 1) Nivel de interactividad y 2) Nivel de experiencia. Su interés particular estuvo marcado por conocer cómo se desarrollaba el factor interactividad entre los usuarios de videojuegos y cómo éstos se diferenciaban, atendiendo al nivel de experiencia demostrado.

Para esos autores, los dos factores considerados son determinantes tanto para los usuarios, así como para los desarrolladores de los videojuegos y sus programas o software, y sobre todo los diferentes tipos de tecnologías.

Pérez (2011), realizó un estudio para la Sociedad Catalana de Comunicació, titulado **Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas**. En dicho estudio se puso de manifiesto el énfasis de su autor respecto al factor psicológico y la antropología del juego. Este autor sugirió especial

atención a las tres finalidades que persigue el jugador de videojuegos: 1) competitividad, 2) descubrimiento “experiencia” y 3) comprensión del sistema utilizado. Para este autor fue evidente que quienes son usuarios de los videojuegos, tras comprender la mecánica del juego, van tras alcanzar el grado de competidor (ganar/perder), aspecto que tiene mucha relación con la psicología del jugador.

Alave y Pampa (2018) realizaron un estudio para la Universidad Peruana Unión, el cual titularon **Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este**. Su punto de partida se centró en demostrar la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales de los usuarios; para ello utilizaron una muestra de 375 estudiantes adolescentes de ambos sexos, a los que se les aplicó el Test de dependencia a videojuegos de Marcos y Cholí (2012) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Goldstein (1978).

El diseño de esa investigación fue no-experimental y el tipo de muestreo fue no probabilístico, teniendo la investigación un alcance de tipo correlacional. Los resultados de esta investigación demostraron que los videojuegos con contenidos violentos, ocasionaban en los adolescentes el desarrollo de conductas agresivas como respuesta o solución ante los problemas. Además, se evidenció que la prolongada exposición a este tipo de videojuegos, perjudica y altera el proceso de las dinámicas de socialización de los usuarios (adolescentes).

2.3. Antecedentes nacionales

Como antecedente nacional se encontró la tesis de grado presentada por González y Rodríguez (2019) a la Universidad Católica Santo Domingo, titulada **Efectos psicológicos**

del uso de videojuegos en estudiantes universitarios, en el Distrito Nacional, caso UCSD y UNAPEC, en Santo Domingo, República Dominicana, período enero-abril 2019. Estos autores concluyeron su estudio destacando el grado de conocimiento de los videojugadores respecto al efecto cognitivo de su uso, lo que les permitió agudizar algunas habilidades. Así también concluyeron que los videojugadores estudiados tenían más posibilidades que los no jugadores de desarrollar habilidades como agilidad mental, reflejos psicomotores, memoria, coordinación mano-ojo, capacidad de análisis e imaginación. De igual forma, se destacó que los videojugadores manifestaron algún grado de influencia emocional, sobresaliendo los sentimientos de alegría, valía, sorpresa y pertenencia.

La influencia conductual fue otra de las variables analizadas por estos autores, resultando que la muestra de estudiantes universitarios estudiada presentó patrones de conducta relacionados al uso de videojuegos, que aporta al deterioro de al menos una de las relaciones familiares, sociales, académicas y/o laborales.

2.4. Adolescencia

La adolescencia es el periodo del ciclo vital en el que comienzan o se incrementan diversos problemas exteriorizados, tales como el comportamiento agresivo y el bajo rendimiento escolar. (Dodge, 2006)

Por igual, Arias (2013) añadiéndole otros elementos, describe la adolescencia como el proceso en el cual los individuos pasan de un estado de niño a adulto joven, pero no se trata de un proceso uniforme, por esta razón, se pueden identificar tres periodos: la adolescencia temprana que va de los 10 a 13 años caracterizada por el desarrollo físico (pubertad), la adolescencia media que va de los 14 a 16 años, y se caracteriza por un

distanciamiento de la familia y la adolescencia tardía entre los 17 y 19 años en la que se termina de formar la identidad.

2.5. Agresividad

Anderson y Bushman (2002), citados por Torregrosa (2010) expresan que la agresividad es toda aquella conducta dirigida hacia otra persona con la intención de causar daño. De igual forma, Fry (2001) y Wang y Shi (2010), citados por Redondo, Luzardo, Larrotta y Rangel (2015), destacaron que la agresividad se define como toda acción intencional realizada para provocar daño, así sea llevada a cabo con éxito o no, donde el agresor usa la agresión esperando que la víctima sea dañada de alguna forma. En este sentido, la forma de expresar la agresividad varía en las diferentes sociedades o culturas.

Hay que concluir entonces que la agresividad es un factor que en la conducta del adolescente, le sitúa en el litoral de los violentos y tal vez en la zona de peligro respecto al proceso de socialización, no solo en su entorno inmediato-familiar, sino de forma directa en el ámbito de la educación universitaria.

2.5.1. Conducta agresiva

Para tener una definición más acabada sobre el anterior concepto, es bueno partir del aporte de Estévez (2015) citando a Estévez, Jiménez y Musitu (2008); Little, Henrich, Jones y Hawley (2003), al señalar que ésta hace referencia a un conjunto de comportamientos dirigido hacia otros compañeros, con el objeto de causar un daño intencionado a nivel físico, verbal o relacional.

Casi en iguales términos describe la conducta agresiva Senabre (2012) al señalarla como el acto que implica una confrontación directa hacia otros con la intención de causar daño mediante golpes, insultos y amenazas; relacional o indirecta, que conlleva realizar un daño en el ámbito de las relaciones interpersonales de otra persona. Es decir, que el comportamiento agresivo en el adolescente, como destacan Andreu, Peña y Penado (2013), “es el intenso deseo de dañar a la víctima sin que se persiga ningún objetivo o meta instrumental secundaria”.

2.5.2. Violencia

Para Hernández (2009) la violencia “es un término utilizado en la vida cotidiana para designar comportamientos, situaciones, efectos de comportamientos y sensaciones que se viven, y en ese sentido es una noción plena de significaciones variables” (p. 59).

Queda claro que la manifestación de la violencia, en cualquiera de sus vertientes, resulta ser consustancial al desarrollo integral del niño y por ende, se convierte en el mejor referente para que éstos sean también agresivos en el contexto social, escolar y hasta deportivo. Ya de adultos, les resulta sumamente fácil tomar un cuchillo, una navaja o tal vez un arma de fuego para replicar lo que vivió con anterioridad.

De su lado, Expósito (2011) entiende la violencia como “la coacción física o psíquica ejercida sobre una persona para viciar su voluntad y obligarla a ejecutar un acto determinado” (p. 20). Es decir, la comisión de una acción de fuerza que lleva a cabo, por lo general, el que tiene más poder sobre el más vulnerable.

No se puede negar entonces que la violencia desnaturaliza los entornos, enrarece y convierte en infierno sociedades completas, dejando a los ciudadanos con pocas opciones que tomar para revertir esa realidad. Conviene entonces saber qué es la violencia, y para

ello se destaca la consideración que aporta Jiménez-Bautista (2012), aplicándola a “las acciones de personas y grupos con un carácter desmedidamente pasional, impetuoso o colérico, que se dejan llevar fácilmente por la ira” (p. 15).

Obsérvese que la violencia es una “acción” generada y asociada por un espíritu pasional, impetuoso o colérico, lo que significa que para su materialización, el sujeto necesita tener la intervención de uno o varios factores psicológicos, sociales, culturales, políticos, económicos o conductuales, para poder exteriorizar o descargar la ira que posteriormente culmina en tragedia, muchas veces para quien la protagoniza y otras veces para éste y sus víctimas.

Hay que destacar entonces que una de las etapas más difíciles de la vida, es la de la adolescencia. En ella el sujeto descubre todo un mundo de enseñanzas, muchas veces dirigidas a su formación como ente de valor en la sociedad, pero otras veces muy ajenas a su crecimiento y madurez, y obedeciendo a patrones de violencia y agresividad. Estos modelos de violencia, en algunos casos provienen desde el mismo centro de la familia, replicando en ocasiones por el uso excesivo de videojuegos.

En ese sentido, autores como Gallegos, Ruvalcaba, Castillo y Ayala (2016) citando a Sandoval-Escobar (2006), han establecido que la relación entre funcionalidad familiar y la exposición a la violencia en la televisión ha sido poco estudiada, sin embargo, se ha determinado que la televisión posee efectos combinados con otros medios de socialización y que, bajo condiciones sociales desfavorables, como podría ser la disfuncionalidad familiar, agudiza el impacto de la violencia y el contexto antisocial de las audiencias.

Como se aprecia, la violencia puede estar siendo generada desde el mismo seno de la familia, fruto de disfunción, cuya naturaleza es multifactorial, pero que en definitiva

agrede e influye directamente en el comportamiento del adolescente, lo cual provoca una conducta violenta.

2.5.3. Tipos de violencia en República Dominicana

La violencia se ha convertido en un problema para la salud pública debido a la magnitud que ha alcanzado en las últimas décadas, siendo esta física, psicológica y sexual (Conde y Delgado, 2020). A ese respecto, hay que señalar que en la República Dominicana, al igual que en otras sociedades de la región latinoamericana y del mundo, la violencia se manifiesta de diferentes formas, teniendo mayor peso estadístico la subcategoría violencia intrafamiliar o violencia contra la mujer, la cual está contemplada en la Ley No. 24-97, misma que ha sido definida por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) como cualquier acto que resulte o tenga la posibilidad generar daños físicos, sexuales o psicológicos, incluyendo la amenaza, la coacción o la privación arbitraria de la libertad realizada en público o en la intimidad.

Asimismo, Participación Ciudadana, organización de la sociedad civil de la República Dominicana, realizó un estudio titulado “La violencia de género en la República Dominicana”, con el cual abarcó el período 2005-2018. El resultado de mayor significatividad en dicho estudio lo constituyó el número de feminicidio y homicidios de mujeres en el país, como lo muestra el gráfico siguiente:



Fuente: Informe de Participación Ciudadana, 2019.

Como se aprecia, el dato de mayor relevancia derivado del gráfico anterior, señala que en ese período el 52% de las mujeres que perdieron la vida, correspondió a casos de feminicidio, lo cual evidencia el grado de violencia contra las mismas; siendo 187 el número promedio de mujeres asesinadas cada año dentro de esos 14 años de análisis.

2.6. Impulsividad

Andreu, Peña y Penado (2012) establecieron que la impulsividad constituye uno de los factores más importantes en el desarrollo de comportamientos agresivos durante la etapa de la niñez y la adolescencia, tanto como factor conductual referido a la desinhibición e inquietud motora, como factor cognitivo que implica una importante falta de previsión y planificación de la conducta.

Al respecto, hay que señalar que la impulsividad tiene una multiplicidad de definiciones, una de las cuales la aportan Riaño-Hernández, Guillen y Buena-Casal (2015), citando a Barratt (1994); Castellani & Rugle (1995) y Ghahremani, et al., (2013), al destacar que es la falta de inhibición de respuestas y procesamiento rápido de la

información, así como la tendencia a vivir el momento sin tener en cuenta las consecuencias en el futuro, y actuar sin pensar.

En tal sentido, se expresan Pérez-Fuentes, Gázquez, Molero, África, Barragán, Garzón, Carrión y Mercader (2015), citando a Adan, (2012) y a Eveden (1999), ya que entienden la impulsividad como la tendencia a cometer determinadas acciones sin realizar ningún tipo de evaluación previa que considere las consecuencias.

2.7. Videojuego

Este concepto está definido, de acuerdo a Moncada (2012) es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar.

Cabe apuntar que la parte *in fine* del concepto está referida al cumplimiento de reglas y sobre todo a recibir algún tipo de recompensa, lo que pudiera significar un elemento de importancia, capaz de incrementar los niveles de agresividad, por ir detrás de “ganar” y no perder. Es decir, que el adolescente ante la posibilidad de obtener el galardón, pudiera experimentar estadios de euforia y búsqueda de poder y fama, asociados a algún tipo de violencia.

Por esta razón, Martínez, Betancourt y González, (2013) citando a Olson, Kutner y Warner (2008) encontraron en un estudio con hombres adolescentes que estos reportaban que los videojuegos con contenidos violentos les atraían por cinco razones especiales: (a) fantasías de poder y fama; (b) cambiar, explorar; (c) regulación emocional, especialmente

el afrontamiento ante el enojo y el estrés; (d) socialización (cooperación, competición y búsqueda de estatus); y (e) aprendizaje de nuevas habilidades (particularmente en el caso de juegos de deportes).

Nueva vez se evidencia la búsqueda de poder y fama, además del enojo y estrés de los jóvenes y adolescentes, al uso videojuegos. Cabe señalar que en cualquiera de las anteriores razones, el joven o adolescente, permanece expuesto a algún mecanismo de influencia emocional a través de los videojuegos. Por tal razón, es evidente que ante el aumento de contenido violento, en la misma proporción se incrementará el nivel de hostilidad del adolescente o usuario.

Al efecto, Martínez, Bohorodzaner y Kampfner (2010) citando a Muñoz (2005), son de parecer que los adolescentes encuentran en estos juegos la posibilidad de trasgredir normas, reglas y valores, que las familias y las escuelas se empeñan en inculcar. Por ejemplo, al jugar pueden romper normas de tránsito, normas jurídicas o morales.

Significa el planteamiento anterior que es muy posible que la respuesta del adolescente ante la exposición a contenidos violentos e inapropiados, siempre estará dirigida por un acto de transgresión o violación de códigos sociales y de conductas.

2.8. Clasificación de los videojuegos

Los videojuegos, atendiendo a los adelantos de la modernidad y sobre todo, tomando en colocando dichos adelantos frente a las múltiples complejidades propias de las innovaciones tecnológicas, tienen una clasificación, que de acuerdo a diferentes autores, son tomadas y cuenta y seleccionadas por los usuarios. Es por ello que Bill y López (2008) desarrollaron una extensa lista para caracterizar incluso el período de la etapa evolutiva de

cada videojuego. Dichos autores inician su lista con el videojuego llamado Nought and crosses, desarrollado por el tecnólogo Alexander Douglas a principios de la década de 1950. Este juego tenía la característica de enfrentar a un jugador humano contra una máquina.

Una década más tarde en 1966, Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney, desarrollaron el videojuego denominado Fox and Hounds, el cual tendría una evolución extraordinaria y se colocaría como el primer videojuego doméstico. Sin embargo, como destacan Bill y López (2008), los videojuegos alcanzaron la categoría de industrial con el lanzamiento de Space Invaders, presentado en 1972, ya en la categoría de juego doméstico denominado Atari (2600). Para el año 1983, la empresa norteamericana-canadiense NES, lanzó al mercado la consola de Nintendo, la cual revolucionó la industria, dejando atrás a las anteriores versiones de videojuegos.

Para la década de 1990, salen al mercado de usuarios, los videojuegos denominados Supernintendo, superando en técnicas, tamaño, versatilidad y sobre todo, en dinámica y estructura a las anteriores versiones. La industria iniciaba con el uso de las nuevas consolas de 32 bits, utilizadas en los PlayStation y los Sega Saturn. Sin embargo, ya a finales de esa década, surgió la consola de 64 bits, bajo las credenciales de Nintendo 64 y Atari Jaguar (Bill y López, 2008).

González y Obando (2010), al respecto de la anterior clasificación evolutiva, destacan que el primer videojuego en alcanzar popularidad a principios de la década de 1970, fue el Pong de la empresa Atari. No obstante eso, se inclinan por la clasificación de la industria, a saber:

1) por géneros y contenidos (juegos de arcada, simuladores, de estrategia, de mesa clásico, de lucha, de deportes, de aventura, matemáticos, puzzles, etc.), 2) en términos de censuras sociales (videojuego para adultos, videojuegos para todos los públicos), 3) función social (videojuegos educativos, videojuegos de entretenimiento, videojuegos de entrenamiento laboral), 4) o por modalidades y formatos (First-person shooter games o de disparo desde el punto de vista de la primera persona).

Esta interesante clasificación pone de relieve la orientación cognitiva y lúdica (Soto, 2012) que los desarrolladores de cada videojuego, asignan a dichos aparatos, además de poner de manifiesto su intención de no sólo la producción de aparatos y tecnología, sino también vincular dicha producción con las diferentes etapas de la edad evolutiva del ser humano. Asimismo, dentro de esa clasificación, este autor toma en cuenta las aventuras, los juegos de acción, juegos RPG (Role-Playing Games), juegos de estrategia, juegos de simulación, juegos de deportes, juegos de pelea, juegos casuales, juegos educativos, juegos de puzle, juegos de ritmo, así como juegos en línea.

Toda esta clasificación va dirigida a públicos y segmentos de edad previamente concebidos y en los que los videojugadores exhiben habilidades, destrezas y muchas veces violencia física o verbal, tanto en las áreas de juego, así como en otros entornos sociales.

No obstante las clasificaciones aportadas por los anteriores autores, en el estudio presentado por Reyes-Hernández, Sánchez, Toledo, Reyes-Gómez, Reyes-Hernández y Reyes-Hernández, (2014), se ponen de manifiesto cuatro categorías: 1) Offline o tradicionales, 2) Online o en red, 3) Juegos de plataforma y 4) Juegos de Dios.

El primero se juega a través de un ordenador o videoconsola, los juegos de la segunda clasificación se juegan en red o Internet, los terceros están destinados a los niños por su facilidad de entendimiento y finalmente los juegos de DIOS se orientan por la temática de los principios morales y éticos; es decir, están destinados a videojugadores adultos. A juicio de Reyes-Hernández, et al. (2014), los videojuegos están diseñados para estimular el desarrollo de las habilidades tanto físicas como mentales, mejorando la coordinación mano/ojo, estimulando a su vez distintas áreas de la corteza cerebral.

Asimismo, hay que señalar que el abordaje producido por Mejía y Acosta (2019), corrobora casi de forma exacta con el planteamiento de Reyes-Hernández, et al. (2014), respecto al desarrollo de habilidades mentales, puesto que apuntan con sus comentarios hacia la relación directa que existe entre el cerebro y la tecnología. Con esto, quieren significar que las aplicaciones tecnológicas, que para los fines prácticos de esta investigación, se denominan “videojuegos”, tienen implicaciones de consideración en el desarrollo de conductas agresivas o violentas en el individuo.

Es decir, que la exposición del sujeto a los avances tecnológicos, necesariamente guarda una vinculación estrecha con el encéfalo y de manera consecuente, “produzcan constantemente nuevas conexiones influenciadas de manera simulada” (Iacovoni, 2009; Villa, 2014; Moya, 2018, citados por Mejía y Acosta, 2019).

Se infiere que los autores anteriores más que cualquier otro propósito, intentan sensibilizar a usuarios (videojugadores) y por qué no, también a quienes en la industria, conciben y producen de manera constante innovaciones tecnológicas (videojuegos) para consumo de todo tipo de usuarios, entre los que se encuentran los niños y adolescentes, a

los fines de que tomen conciencia de las implicaciones de dichas tecnologías en el ámbito social, lo cual, quiérase o no, repercute en el desarrollo de conductas agresivas o violentas.

CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO

El capítulo que a continuación se desarrolla, tiene como objetivo principal, describir grosso modo cada una de las partes que conforman los aspectos metodológicos que marcaron la estructuración de la presente investigación. Con estos datos, el lector podrá comprender con mayor amplitud cada una de dichas secciones. El diseño metodológico, entre otros aspectos, es la parte fundamental de esta sección, por ser la guía que marque el futuro de esta investigación.

Se inició con el diseño metodológico, aspecto que marcó el rumbo de la presente investigación, a partir de los diferentes enfoques. Luego se describió el universo y muestra objeto de estudio, la delimitación, a fin de tener un referente definido que asigne el rigor científico requerido para este tipo de estudio. La descripción de los instrumentos ofreció una panorámica vinculada al estudio de cada variable planteada, seguida del procedimiento con el que se determinó estadísticamente cada uno de los resultados obtenidos en la labor descriptiva.

Finalmente, el procedimiento estadístico para el análisis de los resultados, el cual ambientó la lectura de este material, partiendo de tablas de frecuencia y gráficas de barras, debidamente descritas. Asimismo, los criterios de inclusión y exclusión, fueron determinantes para poder obtener una muestra fiable en la labor descriptiva.

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es descriptivo, puesto que se buscó comprobar si el uso de videojuegos estaba relacionado con conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años estudiantes de las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo

Domingo. Mientras que el enfoque utilizado abarcó la perspectiva metodológica mixta, es decir, cualitativa y cuantitativa, debido a que los resultados obtenidos numéricamente, también han sido acompañados de teorías e inferencias particulares.

3.1.2. Localización: delimitación en tiempo y espacio

El presente estudio se realizó en el período de mayo-agosto del presente año 2020. Esta investigación fue realizada en el Distrito Nacional, capital de la República Dominicana.

3.1.3. Universo y muestra

Por recomendación del asesor de esta investigación, se decidió utilizar 400 estudiantes; es decir, 200 pertenecientes a la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña y 200 estudiantes del Instituto Tecnológico de Santo Domingo; todos adolescentes con edades cumplidas desde los 18 y hasta los 23 años.

3.1.4. Técnicas de recolección de datos

La técnica utilizada en el desarrollo de la presente investigación fue la encuesta, la que se elaboró tomando en consideración cada una de las variables que permitieron dimensionar la posible relación entre el uso de los videojuegos y la manifestación de conducta agresiva.

3.2. Descripción y validación del instrumento

La encuesta aplicada tomó en cuenta 30 variables, así como un ítem respecto a la disposición de colaboración de cada estudiante y otro relativo a su sexo. Se destaca que todas las variables están relacionadas con la pertenencia de los estudiantes consultados a las respectivas universidades (UNPHU e INTEC); además de contener su rango de edad, así como la edad en que se inició utilizando videojuegos y las horas que dedicaba a dicho entretenimiento, entre otros aspectos.

Esta encuesta facilitó a cada estudiante consultado la posibilidad de elegir su respuesta, a partir de 7 rangos, tales como *totalmente en desacuerdo*, *en desacuerdo*, *algo en desacuerdo*, *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, *algo de acuerdo*, *de acuerdo* y *totalmente de acuerdo*; además de 6 rangos de *sí* y *no*.

Para la validación del instrumento, se procedió a verificar si su contenido guardaba relación con las variables de estudio. Se aplicó una prueba piloto con el título: Validación del Instrumento, para verificar la consistencia de cada ítem. Luego se procedió a someter el mismo a la revisión de una persona experta en esta materia. Finalmente, se hicieron los correctivos de algunas preguntas para su aplicación definitiva.

3.3. Procedimiento estadístico para el análisis de los resultados

El plan de análisis de esta investigación consistió en agotar las fases de estudio, contemplando, en primer término, la obtención de información concerniente al tema seleccionado. Como siguiente fase se envió la encuesta a los estudiantes a través de la

Internet, a fin de que los mismos pudieran completarla y devolverla, atendiendo a la situación de emergencia sanitaria que vive el mundo, fruto de la pandemia del Covid-19.

En este sentido, se procedió a tabular el instrumento completado, comparar resultados y realizar una narrativa de lo observado. Este proceso se logró a través de la tabulación estadística y la descripción de las acciones observadas de cada estudiante que fue consultado.

3.4. Criterios de inclusión y exclusión

3.4.1. Criterios de Inclusión

- Adolescentes masculinos y femeninos.
- Adolescentes que fueran estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña y el Instituto Tecnológico de Santo Domingo.
- Adolescentes que tuvieran edades cumplidas entre los 18 y los 23 años.

3.4.2. Criterio de Exclusión

- Adolescentes estudiantes que no pertenecieran a la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña y el Instituto Tecnológico de Santo Domingo.
- Adolescentes estudiantes que no fueran menores a los 18 años de edad.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados

En este capítulo se presentan a continuación los resultados obtenidos en el trabajo descriptivo, en el que fueron consultados 400 estudiantes, 200 pertenecientes a la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña y 200 al Instituto Tecnológico de Santo Domingo, con el propósito de obtener sus impresiones en relación al uso de videojuegos y su relación con conducta agresiva. El objetivo general que marcó el desarrollo de esta investigación fue “Establecer la relación de la conducta agresiva y el uso de videojuegos, en jóvenes de entre 18 y 23 años de las universidades Nacional Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo”.

Tabla No. 1

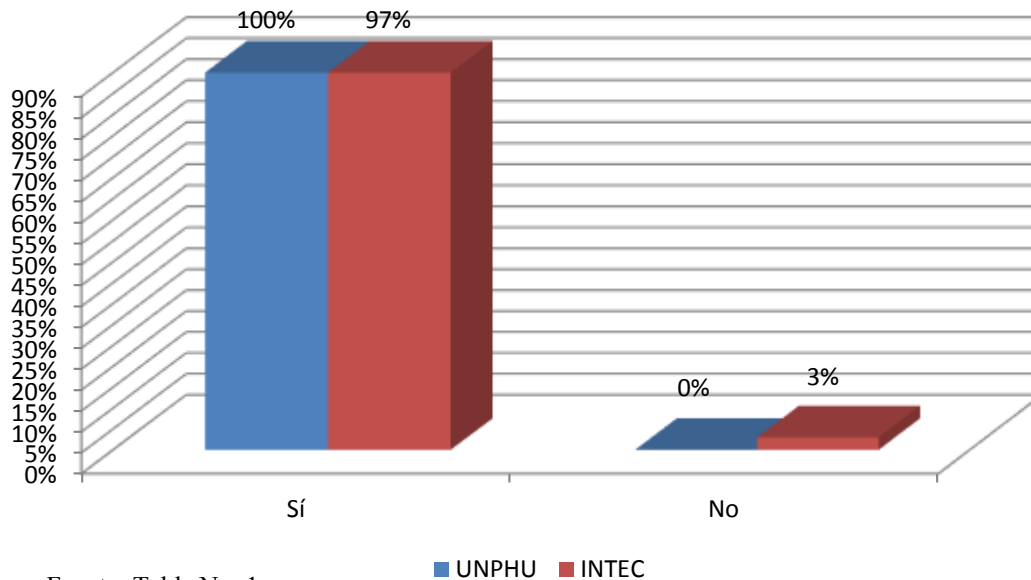
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según disposición a colaborar con la siguiente encuesta

Disposición a colaborar	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Sí	200	100	194	97	394
No	0	0	6	3	6
Total	200	100	200	100	400

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En la tabla No. 1 se destaca el 100 % de los estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña, estuvo dispuesto a colaborar con el desarrollo de la encuesta. De igual forma, el 97 % de los estudiantes de INTEC estuvo de acuerdo, mientras que el 3 % dijo no estarlo.

Gráfica No. 1 (Disponibilidad)



Fuente: Tabla No. 1.-

Tabla No. 2

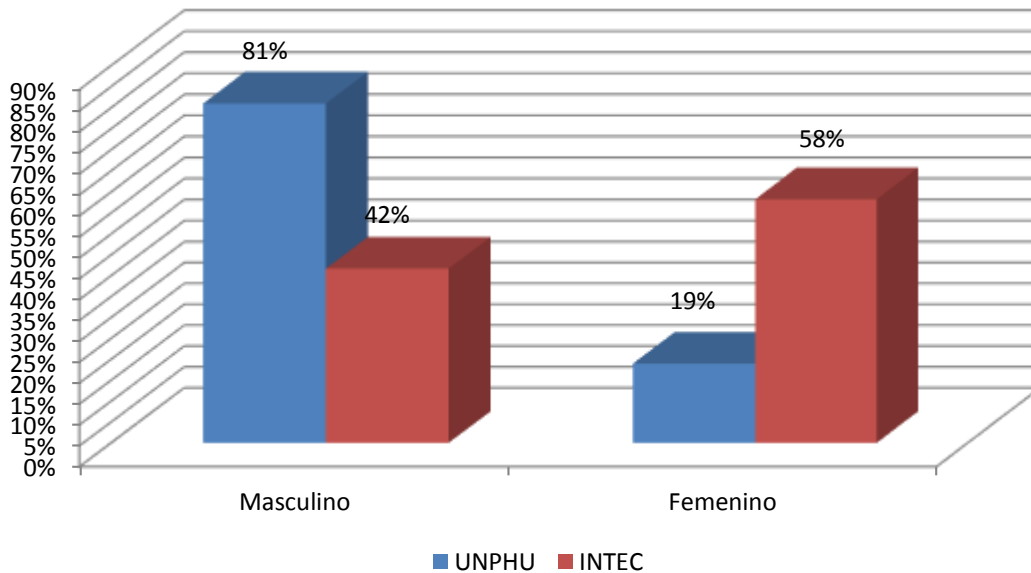
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según sexo

Sexo	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Masculino	162	81	81	42	243
Femenino	38	19	113	58	151
Total	200	100	194	100	394

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En la tabla No. 2 se destaca el sexo de los adolescentes encuestados. De ahí que el 81 % resultó ser del sexo masculino en la universidad UNPHU, mientras que en INTEC lo fue en un 42 %. De igual forma, el sexo femenino en la UNPHU tuvo una expresión porcentual equivalente al 19 % y en INTEC de 58 %.

Gráfica No. 2 (Sexo)



Fuente: Tabla No. 2.-

Tabla No. 3

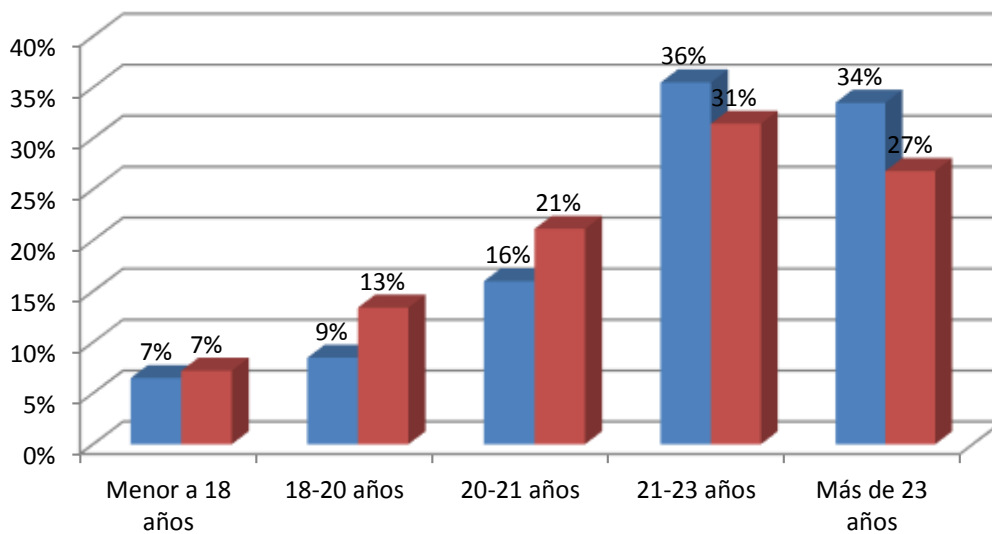
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según edad

Edad	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Menor a 18 años	13	7	14	7	27
18-20 años	17	9	26	13	43
20-21 años	32	16	41	21	73
21-23 años	71	36	61	31	132
Más de 23 años	67	34	52	27	119
Totales	200	100	194	100	394

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En la tabla 3 se presentan las respuestas dadas por los estudiantes consultados, evidenciando que en la UNPHU, el 7 % tenía menos de 18 años; el 9 % dijo tener entre 18 y 20 años, asimismo, el 16 % tenía entre 20 y 21 años, mientras que el 36 % dijo tener de 21 a 23 años y finalmente, el 34 % tenía más de 23 años. Mientras que en INTEC el 7 % tenía menos de 18 años, el 13 % entre 18 y 20 años; de igual forma, el 21 % tenía entre 20 y 21 años; mientras que el 31 % tenía de 21 a 23 años y el 27 % afirmó tener más de 23 años.

Gráfica No. 3 (Rango de edad)



Fuente: Tabla No. 3.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 4**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según edad en que inició utilizando videojuegos**

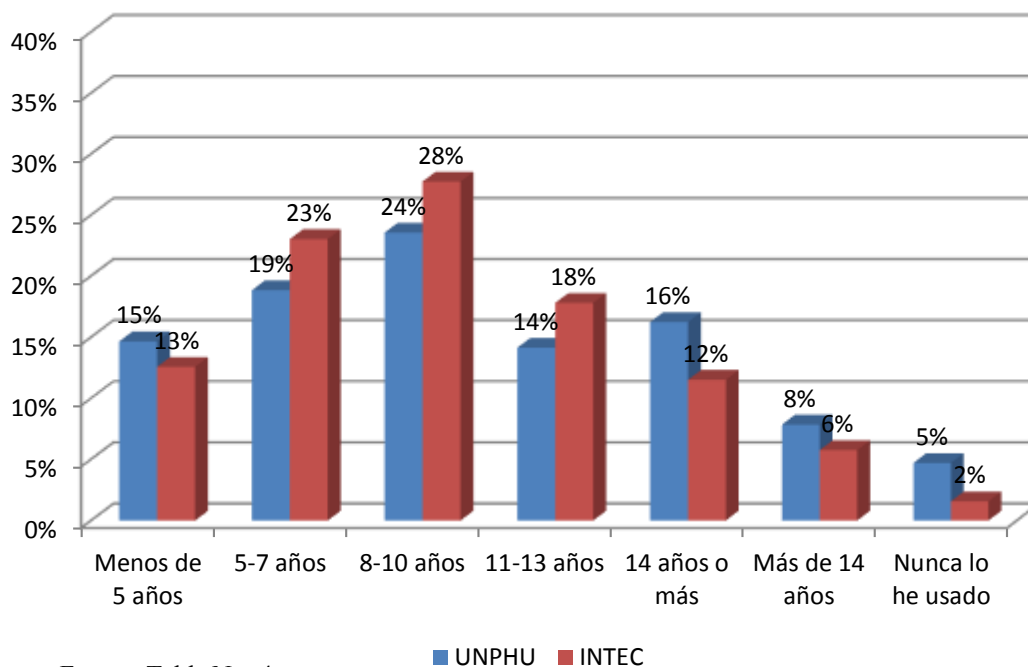
Edad en que se inició	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Menos de 5 años	28	15	24	13	52
5-7 años	36	19	44	23	80
8-10 años	45	24	53	28	98
11-13 años	27	14	34	18	61
14 años o más	31	16	22	12	53
Más de 14 años	15	8	11	6	26
Nunca lo he usado	9	5	3	2	12
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

De los resultados de la tabla anterior (No. 4), se evidenció que el 15 % de los estudiantes de la UNPHU consultados, tenía menos de 5 años utilizando videojuegos, el 19 % dijo tener entre 5-7 años; mientras que el 24 % tenía entre 8 y 10 años, así como el 14 % que dijo usarlos entre 11 y 13 años; por igual, el 16 % afirmó usarlo desde hace 14 años; finalmente, el 8 % dijo usarlo hace más de 14 años y el 5 % negó haberlo usado alguna vez.

En relación a iguales segmentos etarios, en el caso de los estudiantes del INTEC, el 28 % dijo de 8-10 años, el 23 % de 5-7 años, el 18 % de 11-13 años, el 13 % dijo tener menos de 5 años; mientras que el 12 % dijo 14 años o más, el 6 % más de 14 años y el 2 % dijo nunca haberlo usado.

Gráfica No. 4 (edad en que inició utilizando videojuegos)



Fuente: Tabla No. 4.-

Tabla No. 5

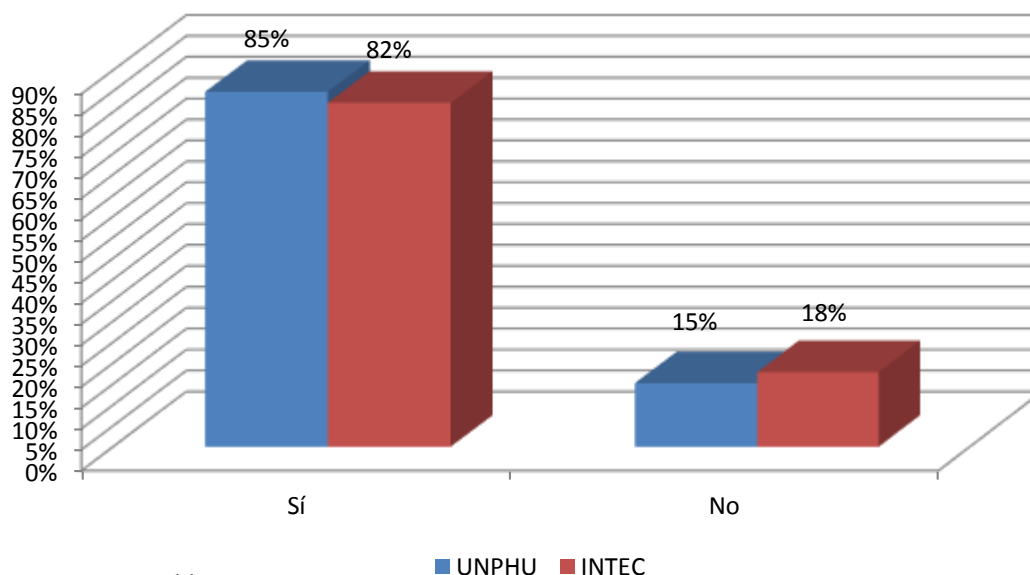
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según actualidad en el uso de videojuegos

Utiliza videojuegos actualmente	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Sí	162	85	157	82	319
No	29	15	34	18	63
Total	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

De la tabla 5 se infiere que el 85 % de los estudiantes consultados en la UNPHU, dijo utilizar videojuegos en la actualidad, mientras que el 15 % negó su respuesta. Casi en igual proporción, el 82 % de los estudiantes de INTEC dijo usarlos actualmente y el 18% dijo no hacerlo.

Gráfica No. 5 (utiliza videojuegos actualmente)



Fuente: Tabla No. 5.-

Tabla No. 6

Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según la clase de juego

Clase de juego	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Acción	31	16	36	19	67
Aventura	18	9	27	14	45
RPG	16	8	32	12	38
Plataformas	27	14	20	10	47
Disparos	22	12	23	15	51
Rompecabezas	15	8	14	7	29
Terror	22	12	13	7	35
Pelea	31	16	30	16	61
Ninguno	9	5	0	0	9
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En la tabla anterior se evidencia que el 16 % de los estudiantes de la UNPHU suele utilizar juegos de *acción* y de *pelea*, respectivamente. Asimismo, el 14 % prefiere utilizar las *plataformas*, el 12 % utiliza juegos de *disparos* y de *terror*, respectivamente. Mientras

que el 9 % prefiere los juegos de *aventura*; el 8 % dijo jugar juegos *RPG* y *rompecabezas*, respectivamente. El 5 % dijo no jugarlos ninguno. En relación a los estudiantes consultados del INTEC, el 19 % utiliza juegos de *acción*, el 16 % de *pelea*; asimismo, el 15 % prefiere utilizar los juegos de *disparos*, mientras que el 14 % utiliza juegos de *aventura*. El 12 % dijo jugar juegos *RPG*, el 10 % *plataformas*, y el 7 % dijo utilizar juegos de *rompecabezas* y *terror*, respectivamente.

Gráfica No. 6 (clase de juegos)

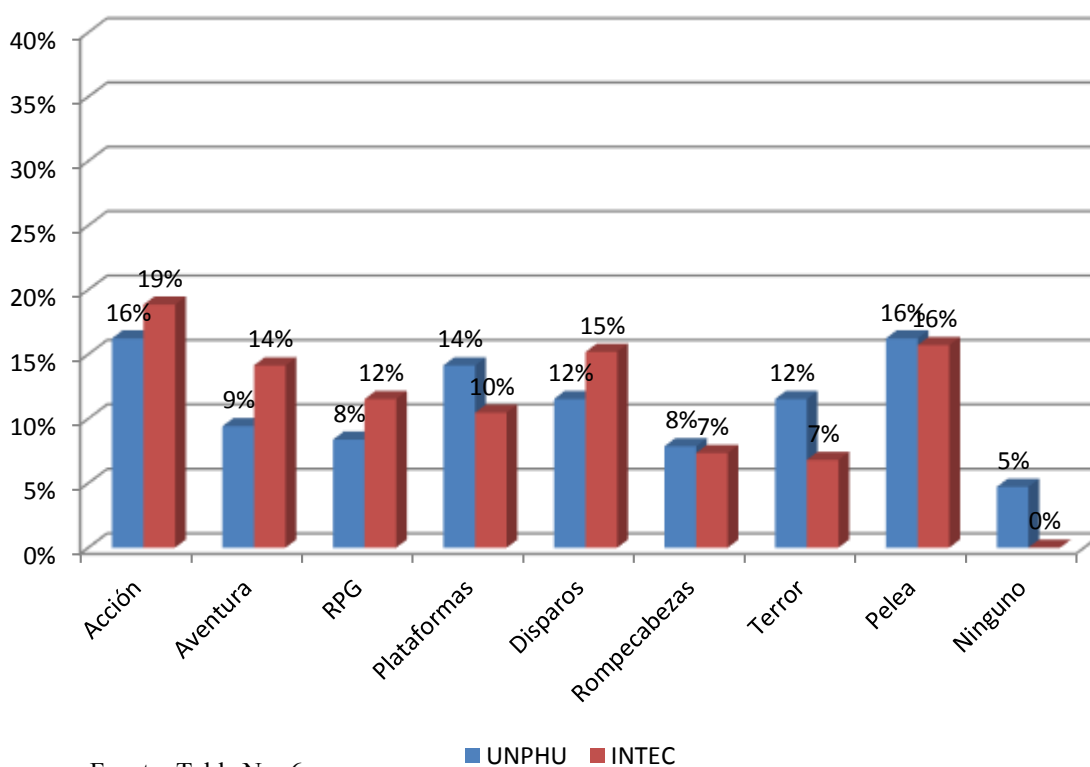


Tabla No. 7

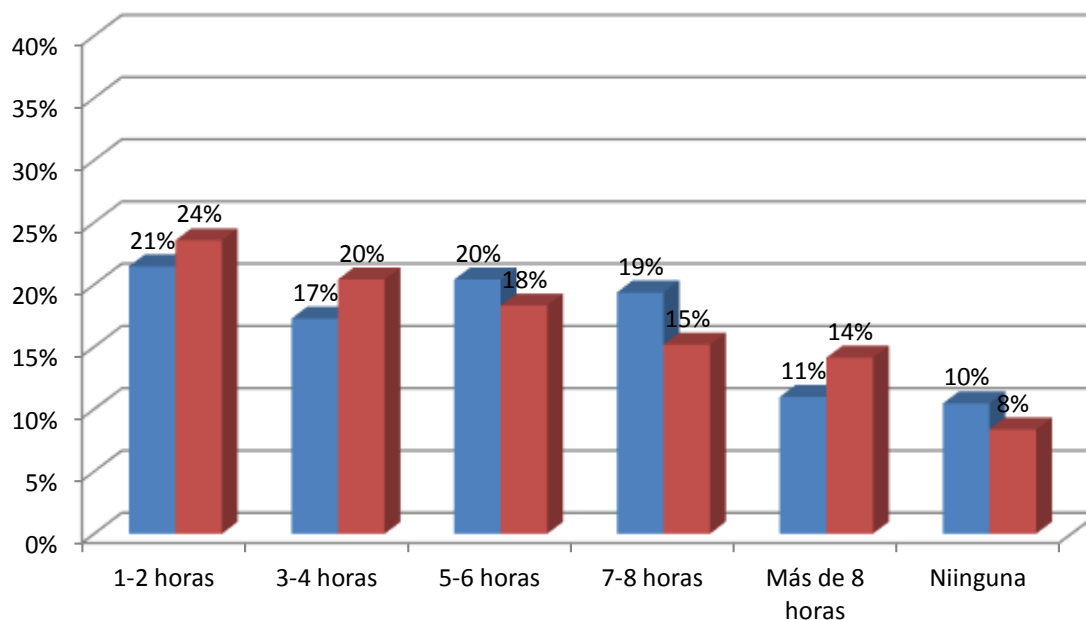
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según el promedio de horas dedicadas al videojuego

Promedio de horas	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
1-2 horas	41	21	45	24	86
3-4 horas	33	17	39	20	72
5-6 hora	39	20	35	18	74
7-8 horas	37	19	29	15	66
Más de 8 horas	21	11	27	14	48
Ninguna	20	10	16	8	36
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Respecto a las horas promedio diarias dedicadas a los videojuegos, el 21 % de los estudiantes de la UNPHU dijeron utilizar 1-2 horas; el 20 % dijo que de 5 a 6 horas, el 19 % expresó que utilizaba de 7 a 8 horas, el 17 % prefiere de 3 a 4 horas, mientras que el 11 % utilizaba más de 8 horas y el 10 % dijo no utilizar ninguna. Respecto al mismo concepto, el 24 % de los estudiantes de INTEC, dijo utilizar de 1 a 2 horas, el 39 % de 3 a 4 horas, el 35 % de 5 a 6 horas, el 29 % expresó de 7 a 8 horas, el 27 % dijo utilizar más de 8 hora y el 16 % dijo ninguna.

Gráfica No. 7 (clase de juegos)



Fuente: Tabla No. 7.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 8

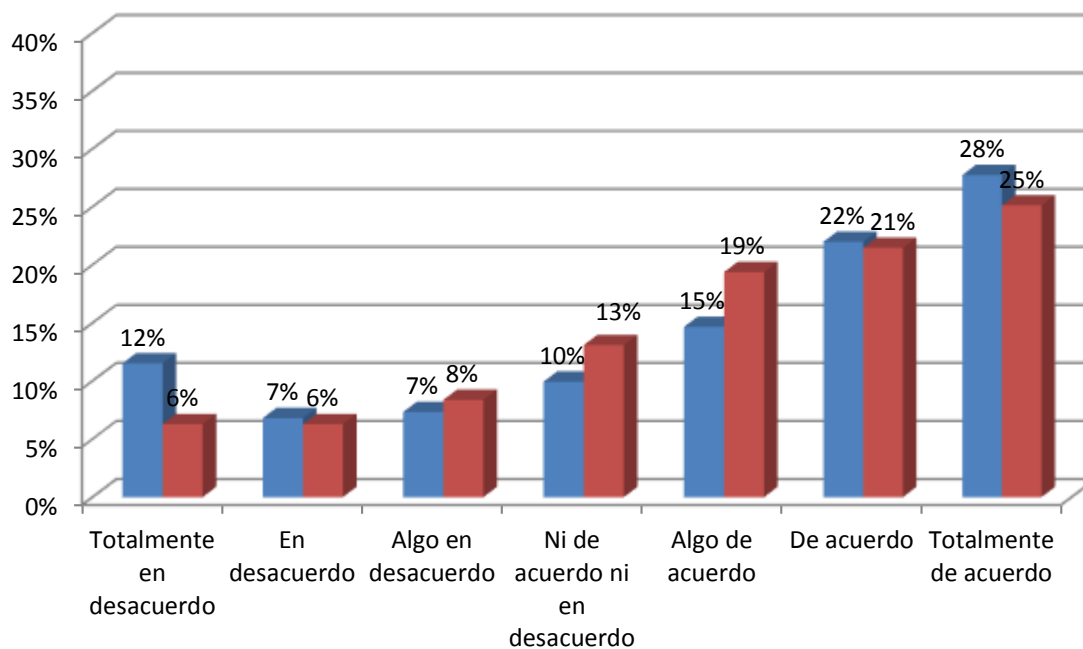
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según el paso del tiempo mientras juega

Paso del tiempo mientras juega	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	22	12	12	6	34
En desacuerdo	13	7	12	6	25
Algo en desacuerdo	14	7	16	8	30
Ni de acuerdo ni en desac.	19	10	25	13	44
Algo de acuerdo	28	15	37	19	65
De acuerdo	42	22	41	21	83
Totalmente de acuerdo	53	28	48	25	101
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

La tabla anterior evidencia que el 28 % de los estudiantes de la UNPHU estuvo *totalmente de acuerdo* respecto sentir que el tiempo pasa sin darse cuenta cuando está jugando, el 22 % dijo estar *de acuerdo*, el 15 % expresó *algo de acuerdo*, el 12 % dijo estar *totalmente en desacuerdo*, mientras que el 10 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. Finalmente, el 7 % dijo estar *en desacuerdo* y *algo en desacuerdo*, respectivamente. En el mismo orden, los estudiantes de INTEC, en un 25 % dijeron estar *totalmente de acuerdo*, el 21 % dijo estar *de acuerdo*, el 19 % *algo de acuerdo*, el 13 % dijo estar *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. El 8 % estuvo algo en desacuerdo y el 6 % *en desacuerdo* y *totalmente en desacuerdo*, respectivamente.

Gráfica No. 8 (paso del tiempo mientras juega)



Fuente: Tabla No. 8.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 9

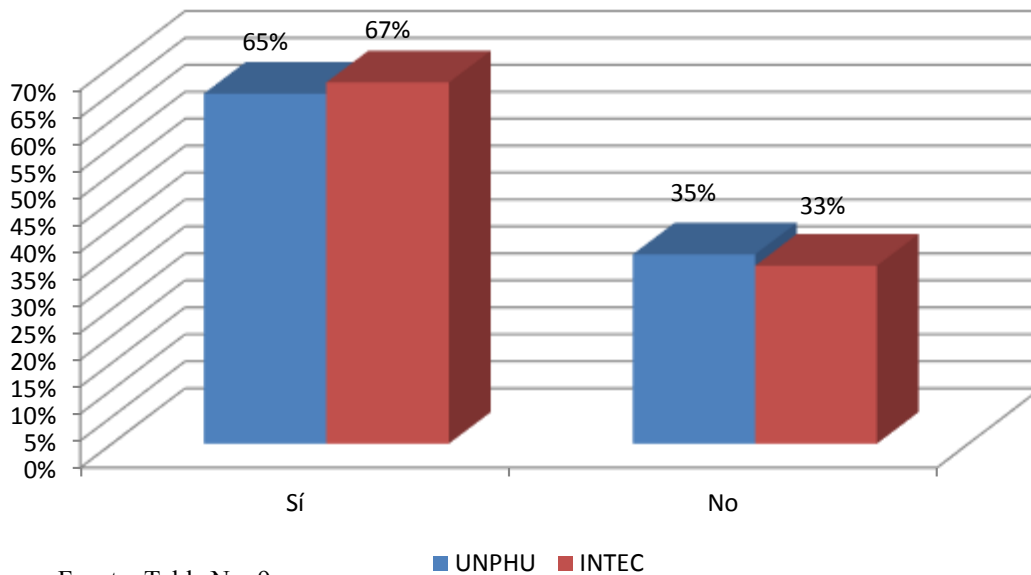
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según crea que el uso de videojuego genera conducta violenta

Video juego /conducta violenta	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Sí	124	65	128	67	252
No	67	35	63	33	130
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Como se aprecia en la tabla anterior, el 65 % de los estudiantes consultados en la UNPHU, dijo creer que el uso de videojuego generaba conducta violenta, mientras que el 35 % negó su respuesta. Asimismo, el 67 % de los estudiantes del INTEC afirmaron al responder y dijeron no en un 33 %.

Gráfica No. 9 (videojuego / conducta violenta)



Fuente: Tabla No. 9.-

Tabla No. 10**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según el nivel de enfado o irritación al ser interrumpido**

Enfado o irritación	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	24	13	10	5	34
En desacuerdo	11	6	9	5	20
Algo en desacuerdo	18	9	16	8	34
Ni de acuerdo ni en desac.	10	5	22	12	32
Algo de acuerdo	31	16	35	18	66
De acuerdo	44	23	38	20	82
Totalmente de acuerdo	53	28	61	32	114
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En la tabla anterior se advierte que el 28 % de los estudiantes de la UNPHU dijo estar *totalmente de acuerdo* con enfadarse o irritarse cuando alguien le interrumpía mientras usaba videojuegos; el 23 % dijo estar *de acuerdo*, el 16 % afirmó estar *algo de acuerdo*, mientras que el 13 % estuvo *totalmente en desacuerdo*, el 9 % *algo en desacuerdo*, el 6 % *en desacuerdo* y el 5 % *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. En el caso de los estudiantes del INTEC, el 32 % dijo estar *totalmente de acuerdo*, el 20 % *de acuerdo*, el 18 % afirmó *algo de acuerdo*, el 12 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*; mientras que el 8 % estuvo *algo en desacuerdo*, y finalmente, el 5 % dijo *totalmente en desacuerdo* y en *desacuerdo*, respectivamente.

Gráfica No. 10 (enfado o irritación)

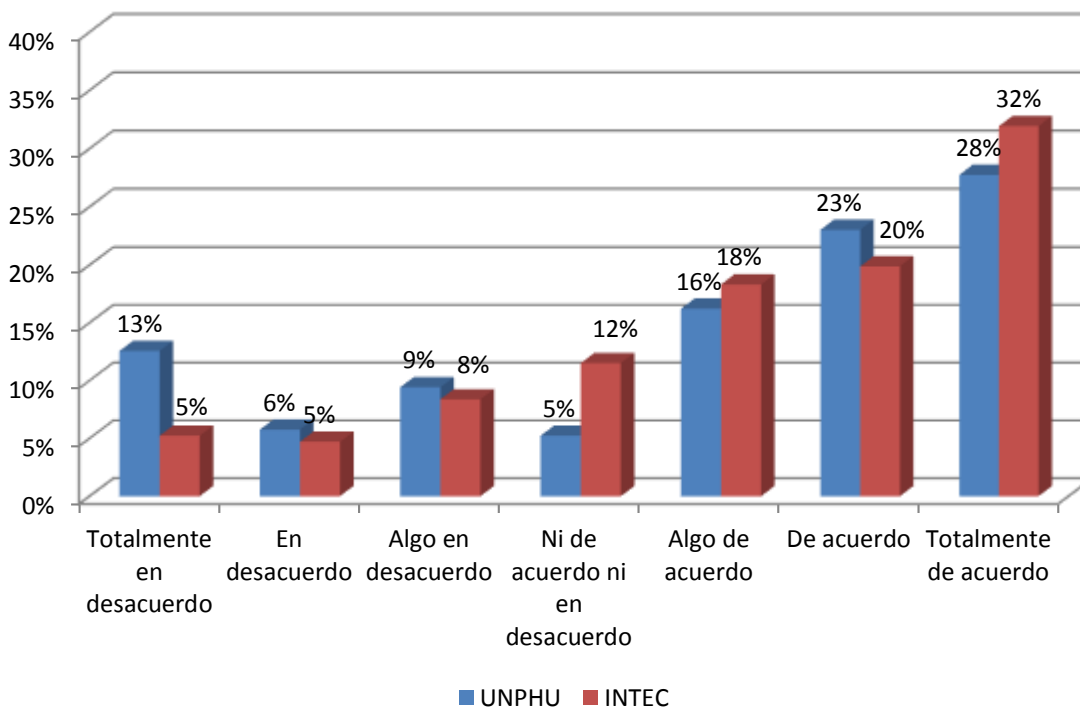


Tabla No. 11

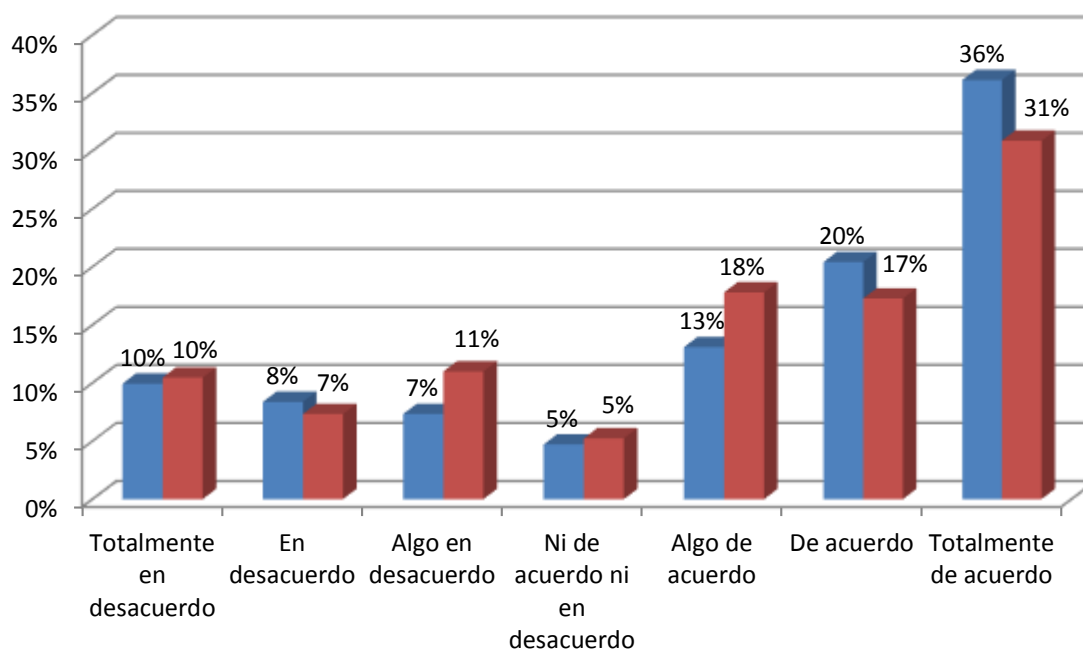
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según el videojuego como medio de distracción

Videojuego como medio de distracción	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	19	10	20	10	39
En desacuerdo	16	8	14	7	30
Algo en desacuerdo	14	7	21	11	35
Ni de acuerdo ni en desac.	9	5	10	5	19
Algo de acuerdo	25	13	34	18	59
De acuerdo	39	20	33	17	72
Totalmente de acuerdo	69	36	59	31	128
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

La tabla anterior evidencia que el 36 % de los estudiantes de la UNPHU estuvo *totalmente de acuerdo*, el 20% *de acuerdo*, el 13 % dijo *algo de acuerdo*, el 10 % se manifestó *totalmente en desacuerdo*, el 8 % *en desacuerdo*, mientras que el 7 % dijo *algo en desacuerdo*, y el 5 % *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. Asimismo, el 31 % de los estudiantes consultados en el INTEC dijo estar *totalmente de acuerdo*, el 18 % *algo de acuerdo*, el 17 % *de acuerdo*; mientras que el 11 % *algo en desacuerdo*, el 10 % *totalmente en desacuerdo*, el 7 % *en desacuerdo* y el 5 % *ni de acuerdo ni en desacuerdo*.

Gráfica No. 11 (videojuego como medio de distracción)



Fuente: Tabla No. 11.-

■ UNPHU ■ INTEC

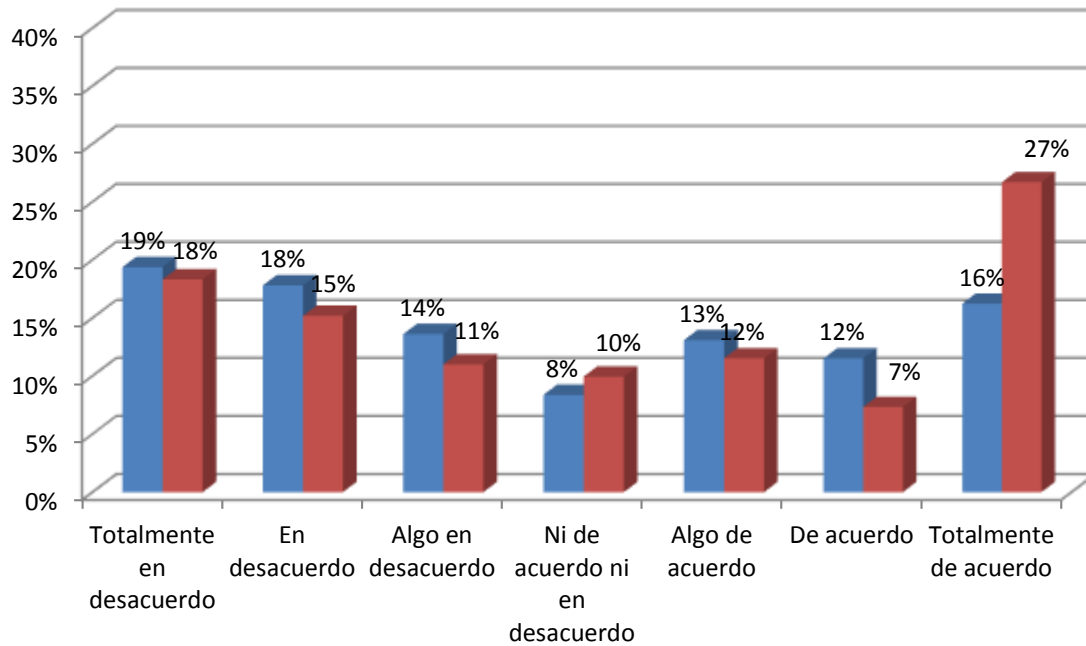
Tabla No. 12**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según el videojuego como medio de evadir problemas**

Videojuego como medio de evadir problemas	Universidad		Universidad		Totales
	UNPHU		INTEC		
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	37	19	35	18	72
En desacuerdo	34	18	29	15	63
Algo en desacuerdo	26	14	21	11	47
Ni de acuerdo ni en desac.	16	8	19	10	35
Algo de acuerdo	25	13	22	12	47
De acuerdo	22	12	14	7	36
Totalmente de acuerdo	31	16	51	27	82
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

De la tabla anterior se puede advertir que el 19 % de los estudiantes de la UNPHU dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 18 % *en desacuerdo*, el 16 % *totalmente de acuerdo*, el 14 % *algo en desacuerdo*, el 13 % *algo de acuerdo*, mientras que el 12 % dijo estar *de acuerdo* y el 8 % se mostró *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. En cambio, el 27 % de los estudiantes del INTEC dijo estar *totalmente de acuerdo*, el 18 % *totalmente en desacuerdo*, el 15 % *en desacuerdo*, el 12 % *algo de acuerdo*, el 11 % *algo en desacuerdo*, el 10 % *ni de acuerdo ni en de acuerdo* y el 7 % *de acuerdo*.

Gráfica No. 12 (videojuego como medio de evadir problemas)



Fuente: Tabla No. 12.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 13

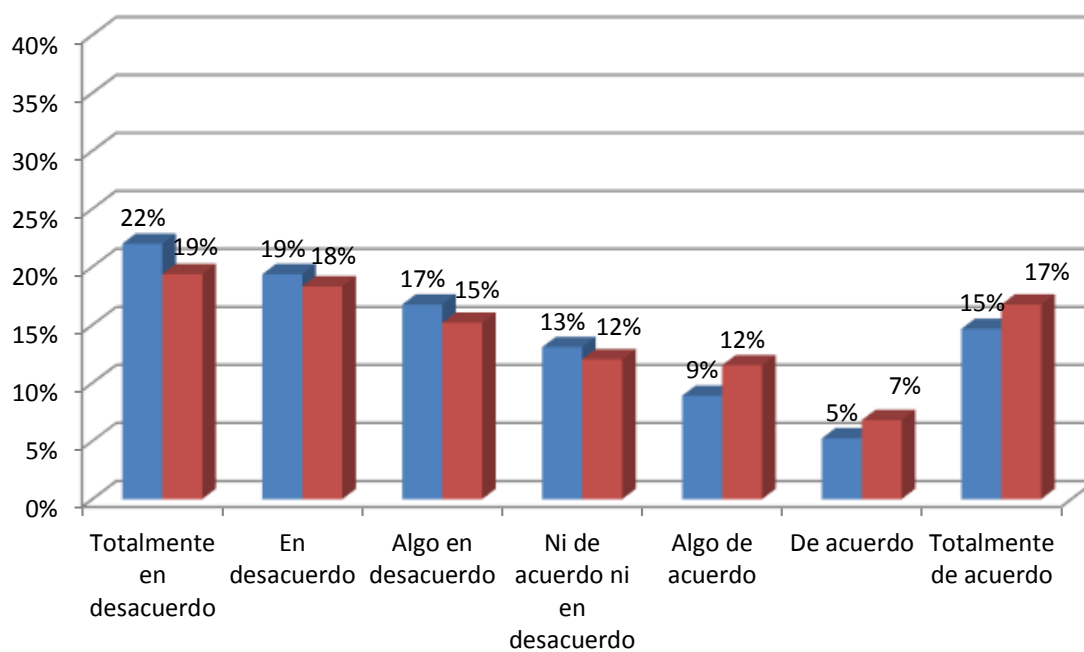
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según bloqueo de pensamientos preocupantes

Bloqueo pensamientos	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	42	22	37	19	79
En desacuerdo	37	19	35	18	72
Algo en desacuerdo	32	17	29	15	61
Ni de acuerdo ni en desac.	25	13	23	12	48
Algo de acuerdo	17	9	22	12	39
De acuerdo	10	5	13	7	23
Totalmente de acuerdo	28	15	32	17	60
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

El 22 % de los estudiantes de la UNPHU dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 19 % dijo *en desacuerdo*, el 17 % se mostró *algo en desacuerdo*, el 15 % dijo *totalmente de acuerdo*, mientras que el 13 % dijo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 9 % *algo de acuerdo* y el 5 % *de acuerdo*. En relación a los estudiantes del INTEC, el 19 % dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 18 % *en desacuerdo*, el 17 % *totalmente de acuerdo*, el 15 % *algo en desacuerdo*, el 12 % *ni de acuerdo ni en desacuerdo* y *algo de acuerdo*, respectivamente, mientras que el 7 % dijo estar *de acuerdo*.

Gráfica No. 13 (bloqueo de pensamientos preocupantes)



Fuente: Tabla No. 13.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 14**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según cambio de actitud hacia los demás**

Cambio de actitud	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	43	23	45	24	88
En desacuerdo	36	19	34	18	70
Algo en desacuerdo	26	14	25	13	51
Ni de acuerdo ni en desac.	25	13	27	14	52
Algo de acuerdo	19	10	20	10	39
De acuerdo	12	6	16	8	28
Totalmente de acuerdo	30	16	24	13	54
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

La tabla anterior evidencia que el 23 % de los estudiantes de la UNPHU dijo estar *totalmente en desacuerdo* respecto a un cambio de actitud hacia los demás, luego de jugar; el 19 % dijo *en desacuerdo*, el 16 % admitió estar *totalmente de acuerdo*, el 14 % dijo *algo en desacuerdo*, el 13 % *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, mientras que el 10 % estuvo *algo de acuerdo* y el 6 % *de acuerdo*. Asimismo, el 24 % de los estudiantes consultados en el INTEC, dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 18 % *en desacuerdo*, el 14 % *ni de acuerdo ni en desacuerdo*; el 13 % *algo en desacuerdo* y *totalmente de acuerdo*, respectivamente; mientras que el 10 % dijo *algo de acuerdo* y el 8 % se mostró *de acuerdo*.

Gráfica No. 14 (cambio de actitud hacia los demás)

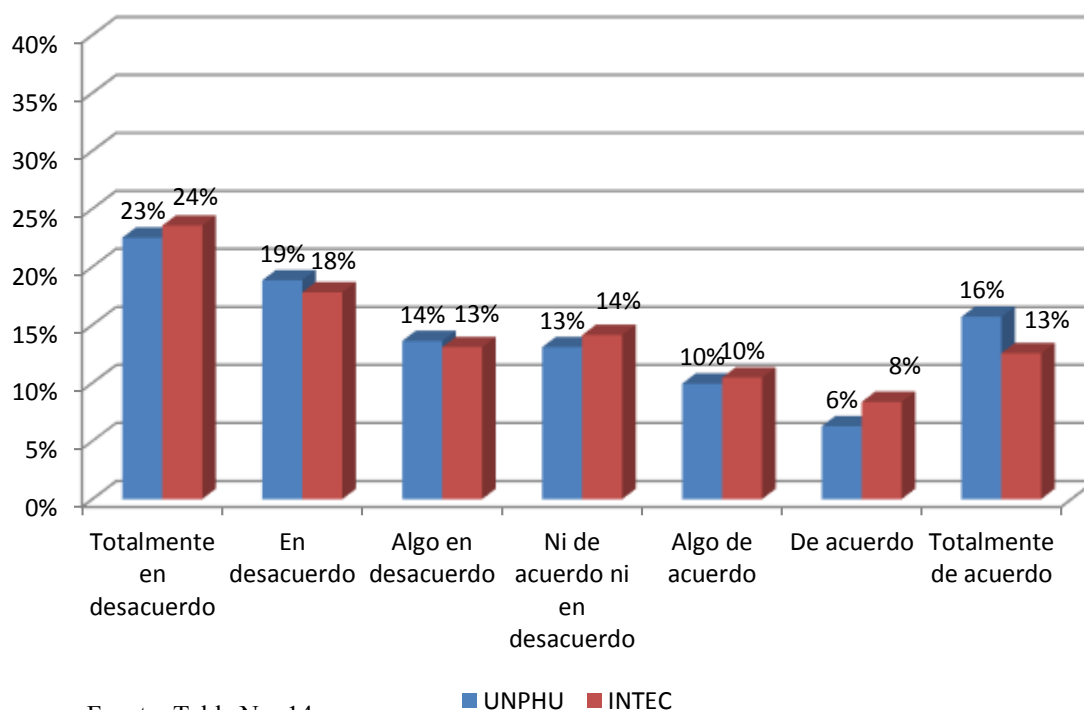


Tabla No. 15

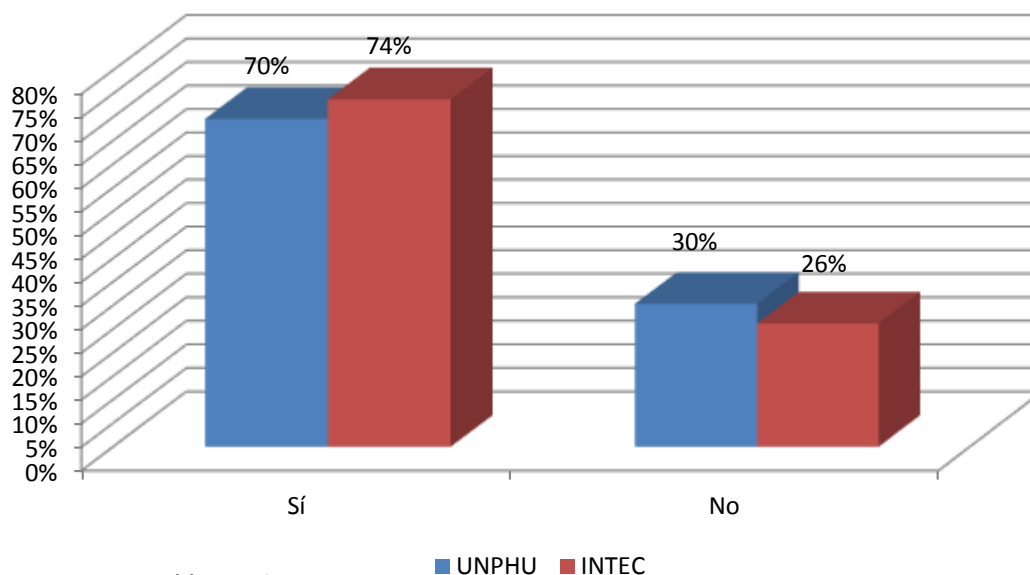
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según frecuencia de juego debido al Covid-19

Frecuencia de juego	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Sí	133	70	141	74	274
No	58	30	50	26	108
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En la tabla anterior se evidencia que el 70 % de los estudiantes de la UNPHU ha utilizado con mayor frecuencia videojuegos debido a la pandemia del Covid-19, el 30 % dijo no ser así. Mientras que el 74 % de los estudiantes consultados en el INTEC dijo también haber utilizado videojuegos en el curso del Covid-19 y el 26 % negó su respuesta.

Gráfica No. 15 (frecuencia de juego debido al Covid-19)



Fuente: Tabla No. 15.-

Tabla No. 16

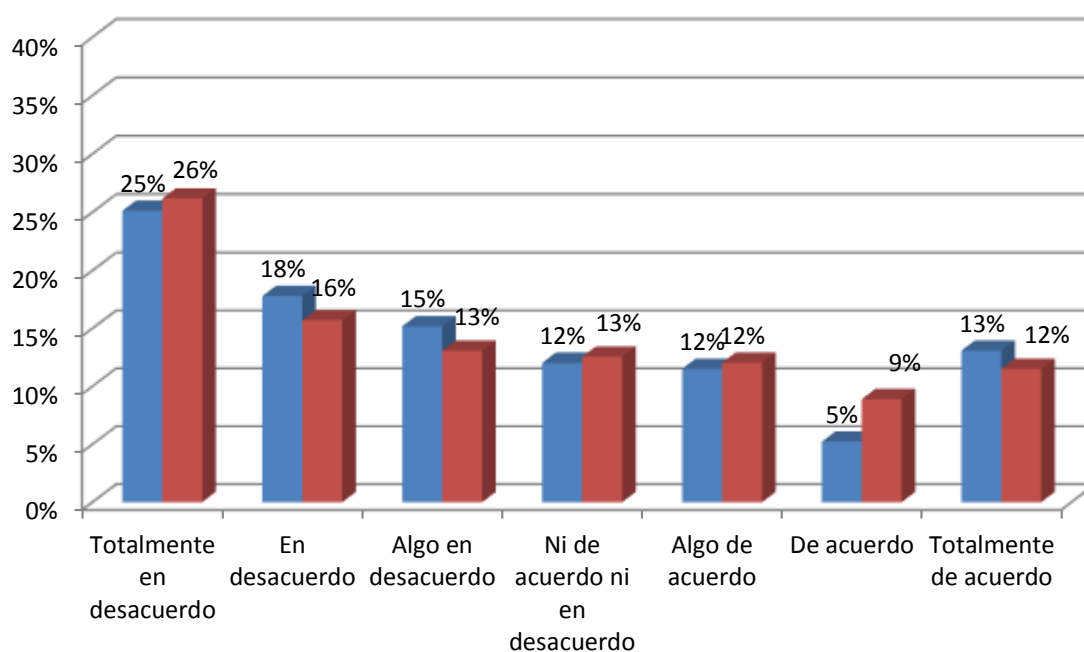
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según la frecuencia del juego haya afectado su vida

Frecuencia de juego afectado la vida	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	48	25	50	26	98
En desacuerdo	34	18	30	16	64
Algo en desacuerdo	29	15	25	13	54
Ni de acuerdo ni en desac.	23	12	24	13	47
Algo de acuerdo	22	12	23	12	45
De acuerdo	10	5	17	9	27
Totalmente de acuerdo	25	13	22	12	47
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Al ser consultados los estudiantes de la UNPHU respecto a si sentía que jugar con mayor frecuencia le afectaba la vida, se evidenció que el 25 % estuvo *totalmente en desacuerdo*, el 18 % *en desacuerdo*, el 15 % *dijo algo en desacuerdo*, el 13 % se mostró *totalmente de acuerdo*; mientras que el 12 % *dijo ni de acuerdo ni en desacuerdo* y *algo de acuerdo*, respectivamente y el 5 % afirmó estar *de acuerdo*. En cambio, el 26 % de los estudiantes del INTEC *dijo totalmente en desacuerdo*, el 16 % *en desacuerdo*, el 13 % se mostró *algo en desacuerdo* y *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, respectivamente. De igual forma, el 12 % *dijo estar algo de acuerdo* y *totalmente de acuerdo*, en igual expresión porcentual y el 9 % se mostró *de acuerdo*.

Gráfica No. 16 (frecuencia de juego afectado la vida)



Fuente: Tabla No. 16.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 17

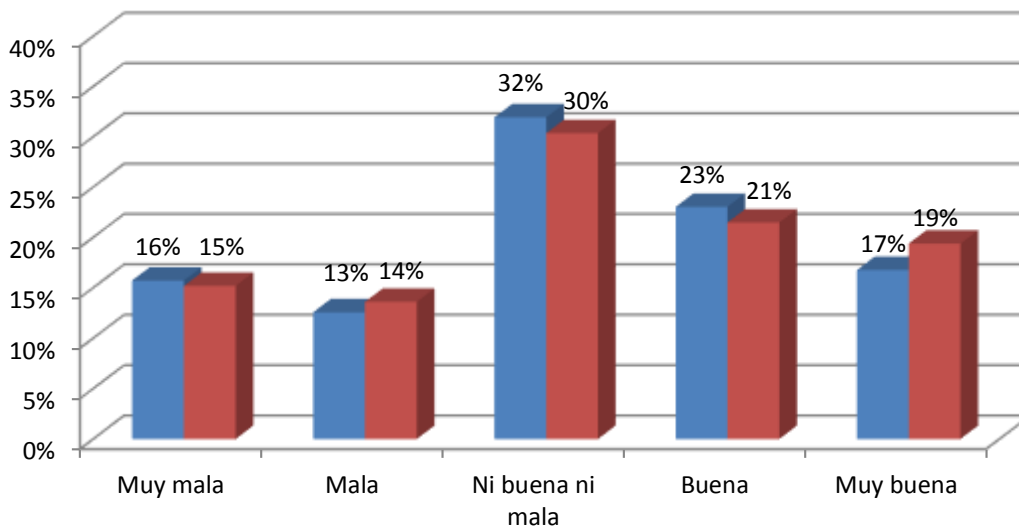
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según la posición de la familia frente al uso de videojuegos

Posición de la familia uso de videojuego	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Muy mala	30	16	29	15	59
Mala	24	13	26	14	50
Ni buena ni mala	61	32	58	30	119
Buena	44	23	41	21	85
Muy buena	32	17	37	19	69
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Respecto a la posición de la familia sobre el uso de videojuegos como medio de entretenimiento, el 32 % de los estudiantes de la UNPHU dijo que *ni buena ni mala*, el 23 % la consideró *buena*; mientras que el 17 % la valoró *muy buena*; asimismo, el 16 % dijo que *muy mala* y el 13 % la estimó como *mala*. De los estudiantes consultados en el INTEC, el 30 % la consideró *ni buena ni mala*, el 21 % dijo que era *buena*, el 19 % dijo *muy buena*, mientras que el 15 % la estimó como *muy mala* y el 14 % dijo *mala*.

Gráfica No. 17 (posición de la familia uso video juegos)



Fuente: Tabla No. 17.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 18

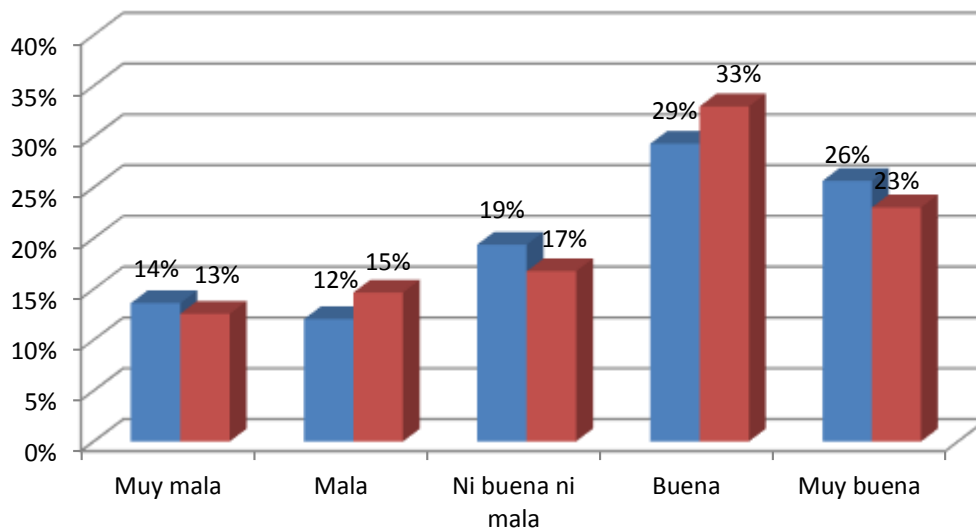
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según el tipo de relación familiar

Tipo de relación familiar	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Muy mala	26	14	24	13	50
Mala	23	12	28	15	51
Ni buena ni mala	37	19	32	17	69
Buena	56	29	63	33	119
Muy buena	49	26	44	23	93
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Respecto al tipo de relación que llevaba con su familia, el 29 % de los estudiantes de la UNPHU dijo que era *buena*, el 26 % la consideró como *muy buena*, mientras que el 19 % la valoró *ni buena ni mala*; asimismo, el 14 % dijo que era *muy mala* y el 12 % la estimó como *mala*. De los estudiantes consultados en el INTEC, el 33 % la consideró *buena*, el 23 % dijo que era *muy buena*, el 17 % dijo *ni buena ni mala*, mientras que el 15 % la estimó como *mala* y el 13 % dijo *muy mala*.

Gráfica No. 18 (tipo de relación familiar)



Fuente: Tabla No. 18.- ■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 19**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según la afectación desempeño académico y/o laboral**

Afectación desempeño académico y/o laboral	Universidad		Universidad		Totales
	UNPHU		INTEC		
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	54	28	58	30	112
En desacuerdo	21	11	37	19	58
Algo en desacuerdo	20	10	28	15	48
Ni de acuerdo ni en desac.	31	16	23	12	54
Algo de acuerdo	22	12	19	10	41
De acuerdo	24	13	14	7	38
Totalmente de acuerdo	19	10	12	6	31
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Consultados los estudiantes de la UNPHU respecto a si alguna vez había sentido que el uso de videojuegos le había afectado su desempeño académico y/o laboral, se evidenció que el 28 % estuvo *totalmente en desacuerdo*, el 16 % se mostró *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 13 % dijo estar *de acuerdo*, mientras que el 12 % estuvo *algo de acuerdo*. Asimismo, el 11 % dijo estar *en desacuerdo* y el 10 % afirmó estar *algo en desacuerdo y totalmente de acuerdo*, respectivamente. En el caso de los estudiantes del INTEC, el 30 % se mostró *totalmente en desacuerdo*, el 19 % dijo estar *en desacuerdo*; el 15 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 12 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 10 % dijo *algo de acuerdo*, el 7 % dijo *de acuerdo* y el 6 % estuvo *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 19 (afectación desempeño académico y/o laboral)

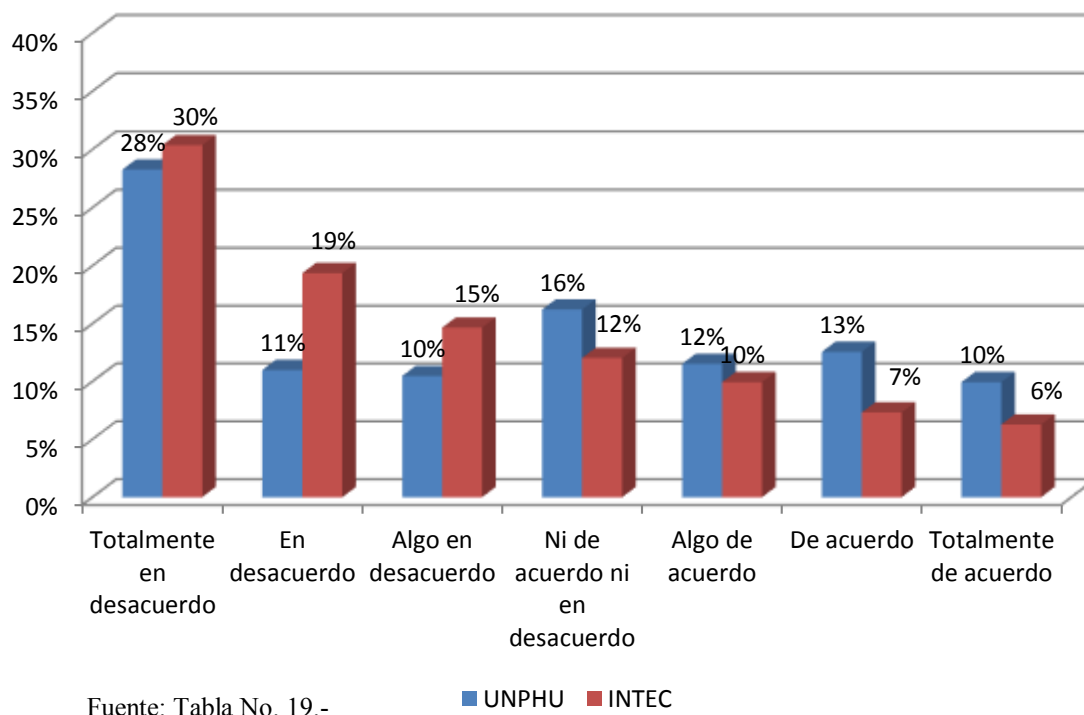


Tabla No. 20

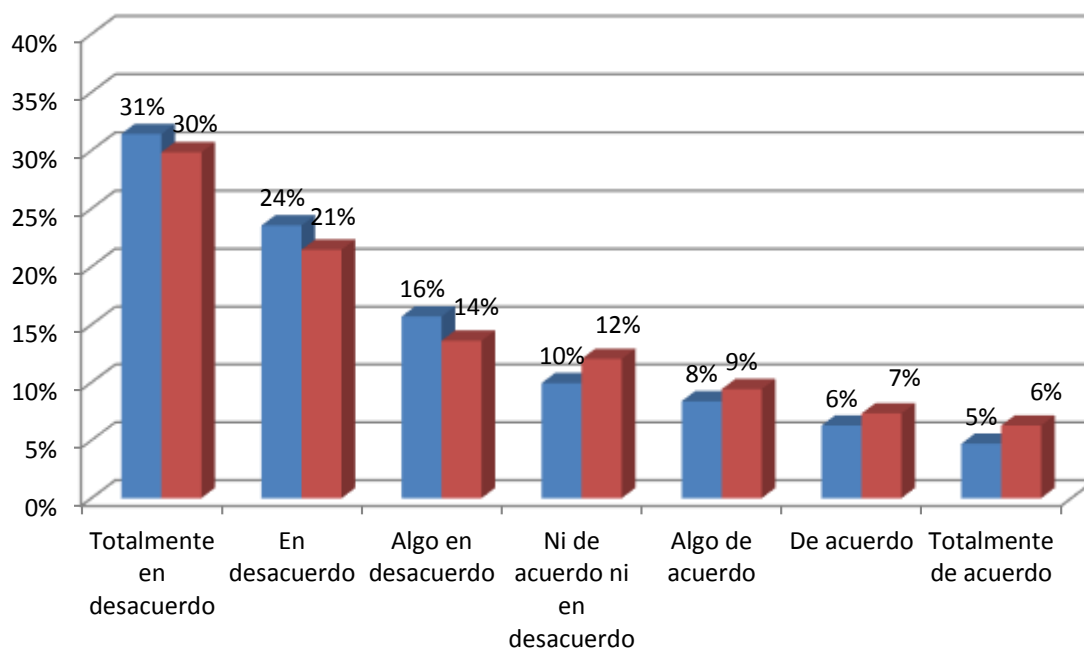
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según la pérdida de oportunidad laboral

Pérdida oportunidad laboral	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	60	31	57	30	117
En desacuerdo	45	24	41	21	86
Algo en desacuerdo	30	16	26	14	56
Ni de acuerdo ni en desac.	19	10	23	12	42
Algo de acuerdo	16	8	18	9	34
De acuerdo	12	6	14	7	26
Totalmente de acuerdo	9	5	12	6	21
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Respecto a si alguna vez había sentido perder una oportunidad laboral por el uso de videojuegos, se evidenció que el 31 % estuvo *totalmente en desacuerdo*, el 24 % se mostró *en desacuerdo*, el 16 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 10 % dijo estar *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, mientras que el 8 % estuvo *algo de acuerdo*. Asimismo, el 6 % dijo estar *de acuerdo* y el 5 % afirmó estar *totalmente de acuerdo*. En el caso de los estudiantes del INTEC, el 30 % se mostró *totalmente en desacuerdo*, el 21 % dijo estar *en desacuerdo*; el 14 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 12 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 9 % dijo *algo de acuerdo*, el 7 % dijo *de acuerdo* y el 6 % estuvo *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 20 (pérdida de oportunidad laboral)



Fuente: Tabla No. 20.-

■ UNPHU ■ INTEC

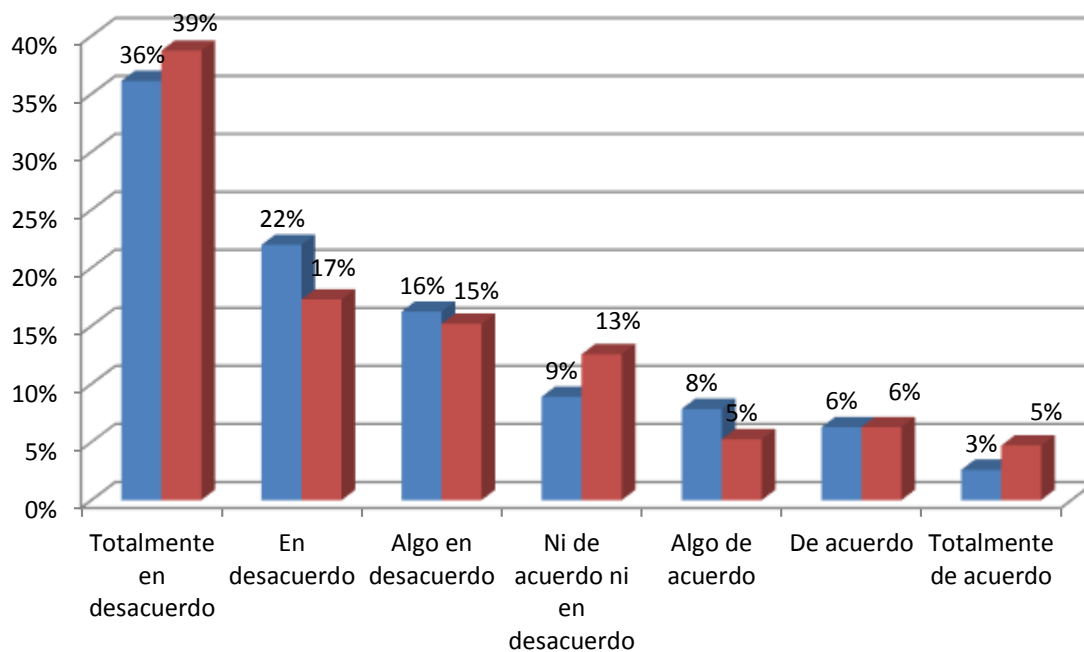
Tabla No. 21**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según la pérdida de relación personal por uso videojuegos**

Pérdida relación personal	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	69	36	74	39	143
En desacuerdo	42	22	33	17	75
Algo en desacuerdo	31	16	29	15	60
Ni de acuerdo ni en desac.	17	9	24	13	41
Algo de acuerdo	15	8	10	5	25
De acuerdo	12	6	12	6	24
Totalmente de acuerdo	5	3	9	5	14
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si alguna vez había sentido que perdió una relación con una persona por el uso de videojuegos, en el caso de los estudiantes de la UNPHU, se evidenció que el 36 % estuvo *totalmente en desacuerdo*, el 22 % se mostró *en desacuerdo*, el 16 % dijo estar *algo en desacuerdo*, mientras que el 9 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. Asimismo, el 8 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 6 % afirmó estar *de acuerdo* y el 3 % dijo *totalmente de acuerdo*. En tanto que de los estudiantes del INTEC, el 39 % se mostró *totalmente en desacuerdo*, el 17 % dijo estar *en desacuerdo*; el 15 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 13 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 5 % dijo *algo de acuerdo*, el 6 % dijo *de acuerdo* y el 5 % estuvo *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 21 (pérdida de relación personal)



Fuente: Tabla No. 21.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 22

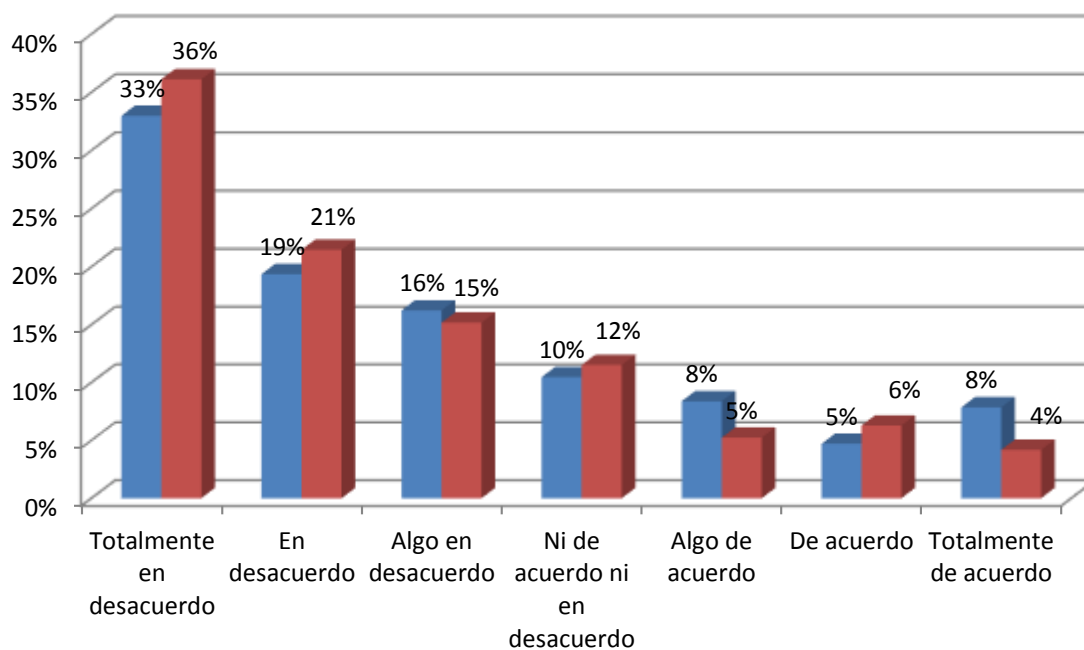
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según el nivel de preocupación o ansiedad

Nivel de preocupación o ansiedad	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	63	33	69	36	132
En desacuerdo	37	19	41	21	78
Algo en desacuerdo	31	16	29	15	60
Ni de acuerdo ni en desac.	20	10	22	12	42
Algo de acuerdo	16	8	10	5	26
De acuerdo	9	5	12	6	21
Totalmente de acuerdo	15	8	8	4	23
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si cuando no está jugando se siente preocupado o ansioso, el 33 % de los estudiantes de la UNPHU dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 19 % se mostró *en desacuerdo*, el 16 % dijo estar *algo en desacuerdo*, mientras que el 10 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. Asimismo, el 8 % dijo estar *algo de acuerdo* y *totalmente de acuerdo*, respectivamente, mientras que el 5 % afirmó estar *de acuerdo*. En tanto que de los estudiantes del INTEC, el 36 % dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 21 % se mostró *en desacuerdo*; el 15 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 12 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 6 % dijo *de acuerdo* y el 4 % estuvo *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 22 (preocupación o ansiedad)



Fuente: Tabla No. 22.-

■ UNPHU ■ INTEC

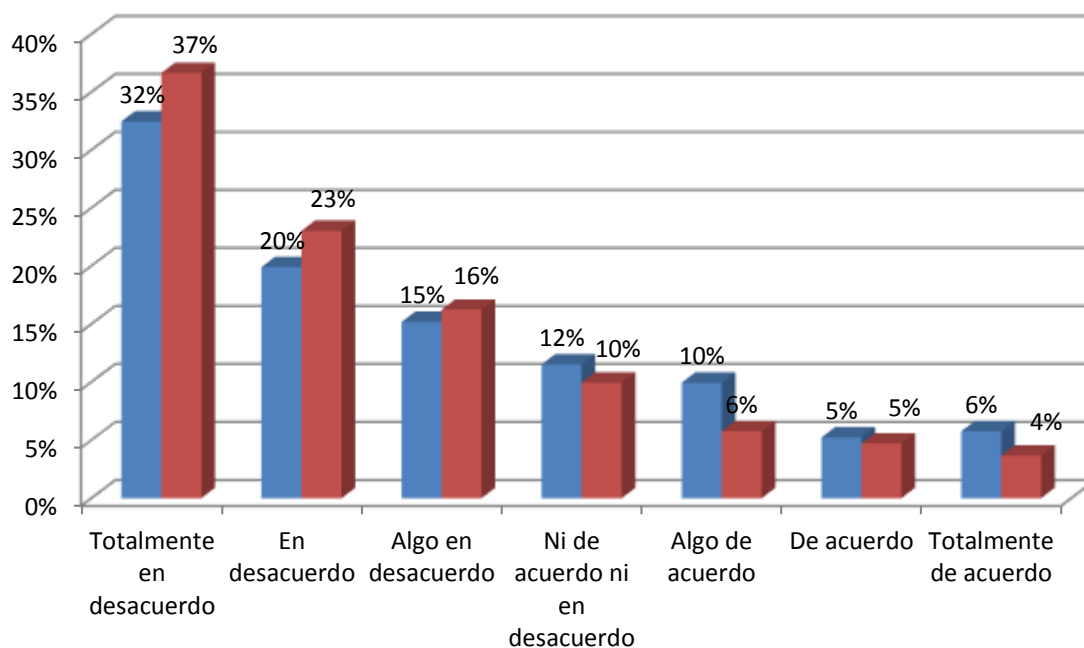
Tabla No. 23**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según haya cancelado reuniones con amigos y familiares**

Cancelar reuniones	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	62	32	70	37	132
En desacuerdo	38	20	44	23	82
Algo en desacuerdo	29	15	31	16	60
Ni de acuerdo ni en desac.	22	12	19	10	41
Algo de acuerdo	19	10	11	6	30
De acuerdo	10	5	9	5	19
Totalmente de acuerdo	11	6	7	4	18
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si cancelaba reuniones con amigos y/o familiares para quedarse a jugar videojuegos, el 32 % de los estudiantes de la UNPHU dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 20 % se mostró *en desacuerdo*, el 15 % dijo estar *algo en desacuerdo*, mientras que el 12 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. De igual forma, el 10 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 6 % se mostró *totalmente de acuerdo*, y el 5 % afirmó estar *de acuerdo*. En tanto que de los estudiantes del INTEC, el 37 % dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 23 % se mostró *en desacuerdo*; el 16 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 10 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 6 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 5 % estuvo *de acuerdo*, y el 4 % se mostró *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 23 (cancelar reuniones con amigos y familiares)



Fuente: Tabla No. 23.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 24

Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según sienta enfado o molestia cuando juega

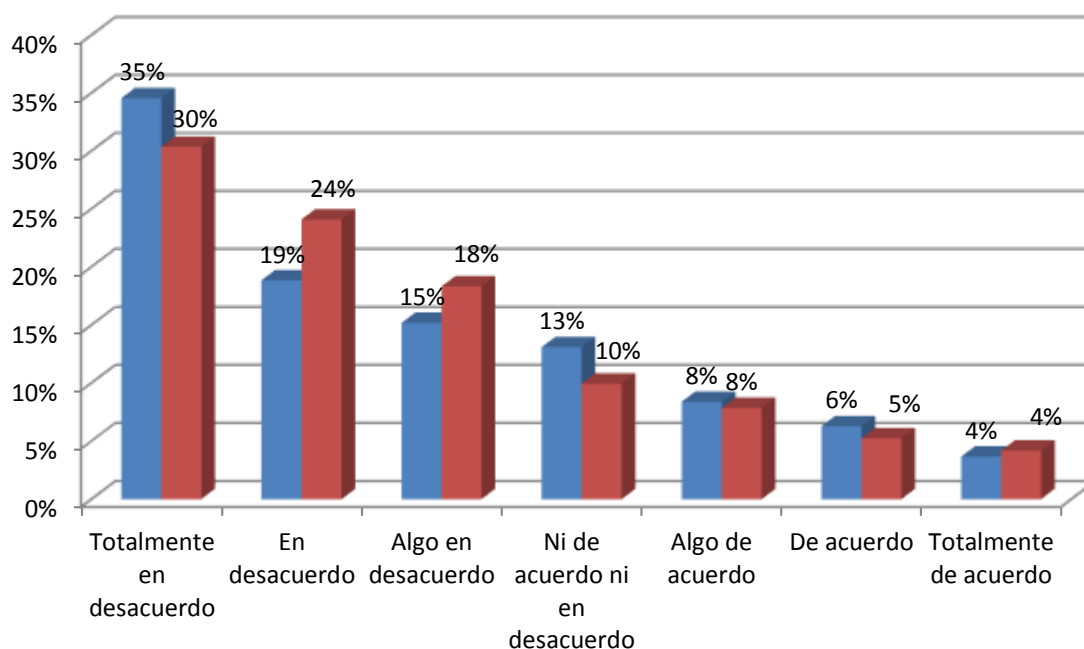
Sentir enfado o molestia	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	66	35	58	30	124
En desacuerdo	36	19	46	24	82
Algo en desacuerdo	29	15	35	18	64
Ni de acuerdo ni en desac.	25	13	19	10	44
Algo de acuerdo	16	8	15	8	31
De acuerdo	12	6	10	5	22
Totalmente de acuerdo	7	4	8	4	15
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si se enfadaba o se molestaba cuando jugaba, el 35 % de los estudiantes de la UNPHU se mostró *totalmente en desacuerdo*, el 19 % dijo estar *en*

desacuerdo, el 15 % declaró estar *algo en desacuerdo*; asimismo, el 13 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. De igual forma, el 8 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 6 % se mostró *de acuerdo*, y el 4 % afirmó estar *totalmente de acuerdo*. En cuanto a los estudiantes del INTEC, el 30 % dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 24 % se mostró *en desacuerdo*; el 18 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 10 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 8 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 5 % estuvo *de acuerdo*, y el 4 % se mostró *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 24 (sentir enfado o molestia cuando juega)



Fuente: Tabla No. 24.-

■ UNPHU ■ INTEC

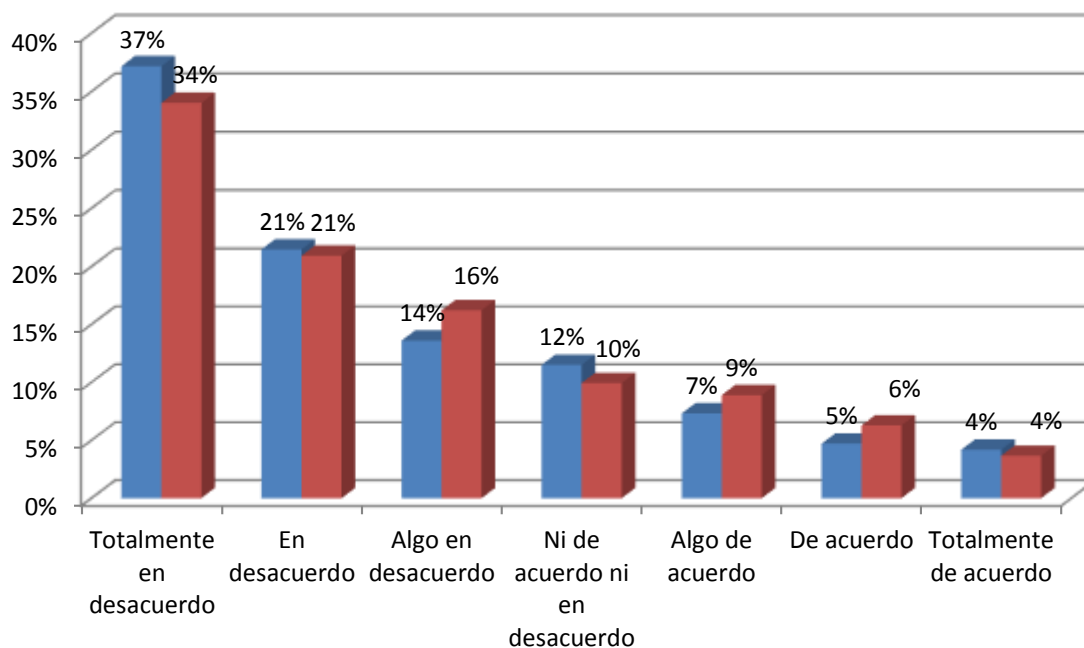
Tabla No. 25**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según externaliza sentimientos de enfado**

Externaliza sentimientos de enfado	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	71	37	65	34	136
En desacuerdo	41	21	40	21	81
Algo en desacuerdo	26	14	31	16	57
Ni de acuerdo ni en desac.	22	12	19	10	41
Algo de acuerdo	14	7	17	9	31
De acuerdo	9	5	12	6	21
Totalmente de acuerdo	8	4	7	4	15
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si alguna vez había externalizado sentimientos de enfado por jugar hacia una persona o cosa, se evidenció que el 37 % de los estudiantes de la UNPHU se mostró *totalmente en desacuerdo*, el 21 % dijo estar *en desacuerdo*, el 14 % declaró estar *algo en desacuerdo*; asimismo, el 12 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. Asimismo, el 7 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 5 % se mostró *de acuerdo*, y el 4 % afirmó estar *totalmente de acuerdo*. De igual manera, el 34 % de los estudiantes del INTEC dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 21 % se mostró *en desacuerdo*; el 16 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 10 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 9 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 6 % estuvo *de acuerdo*, y el 4 % se mostró *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 25 (externaliza sentimientos de enfado)



Fuente: Tabla No. 25.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 26

Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según piense que los videojuegos canalizan la ira

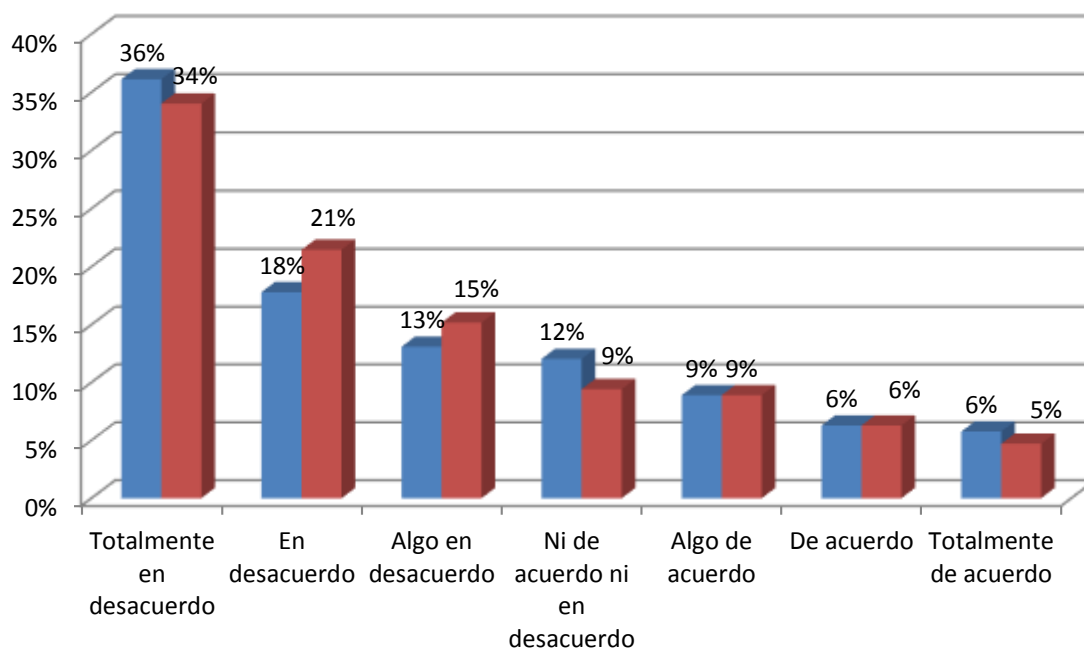
Videojuegos canalizan la ira	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	69	36	65	34	134
En desacuerdo	34	18	41	21	75
Algo en desacuerdo	25	13	29	15	54
Ni de acuerdo ni en desac.	23	12	18	9	41
Algo de acuerdo	17	9	17	9	34
De acuerdo	12	6	12	6	24
Totalmente de acuerdo	11	6	9	5	20
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Los estudiantes de la UNPHU al ser abordados sobre si pensaban que los videojuegos eran una opción para canalizar la ira, en un 36 % se mostró *totalmente en*

desacuerdo, el 18 % dijo estar *en desacuerdo*, el 13 % declaró estar *algo en desacuerdo*; asimismo, el 12 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. De igual forma, el 9 % declaró estar *algo de acuerdo*, el 6 % se mostró *de acuerdo*, y el 4 % afirmó estar *totalmente de acuerdo*. Asimismo, el 34 % de los estudiantes del INTEC dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 21 % se mostró *en desacuerdo*; el 15 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 9 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo y algo de acuerdo*, respectivamente, mientras que el 6 % estuvo *de acuerdo* y el 5 % manifestó estar *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 26 (videojuegos canalizan la ira)



Fuente: Tabla No. 26.-

■ UNPHU ■ INTEC

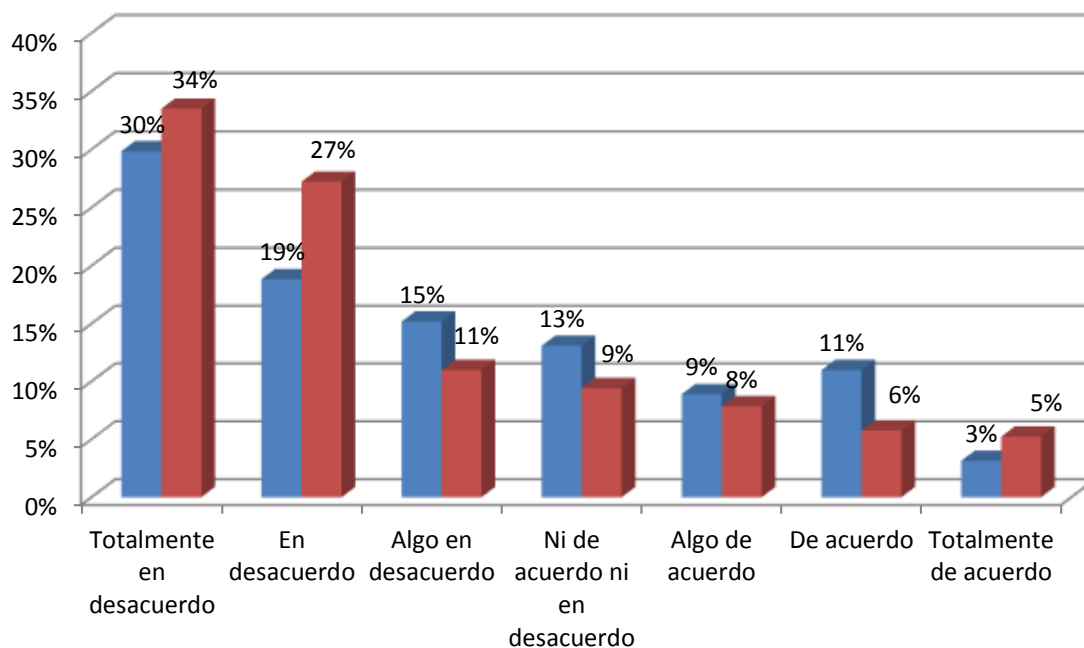
Tabla No. 27**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según pienses que los videojuegos promueven la violencia**

Videojuegos promueven la violencia	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	57	30	64	34	121
En desacuerdo	36	19	52	27	88
Algo en desacuerdo	29	15	21	11	50
Ni de acuerdo ni en desac.	25	13	18	9	43
Algo de acuerdo	17	9	15	8	32
De acuerdo	21	11	11	6	32
Totalmente de acuerdo	6	3	10	5	16
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si los estudiantes consultados pensaban que los videojuegos promovían la violencia, el 30 % de los estudiantes de la UNPHU se mostró *totalmente en desacuerdo*, el 19 % dijo estar *en desacuerdo*, el 15 % declaró estar *algo en desacuerdo*; asimismo, el 13 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. De igual forma, el 9 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 11 % se mostró *de acuerdo*, y el 3 % afirmó estar *totalmente de acuerdo*. En cuanto a los estudiantes del INTEC, el 34 % dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 27 % se mostró *en desacuerdo*; el 11 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 9 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 8 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 6 % estuvo *de acuerdo*, y el 5 % se mostró *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 27 (videojuegos promueven la violencia)



Fuente: Tabla No. 27.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 28

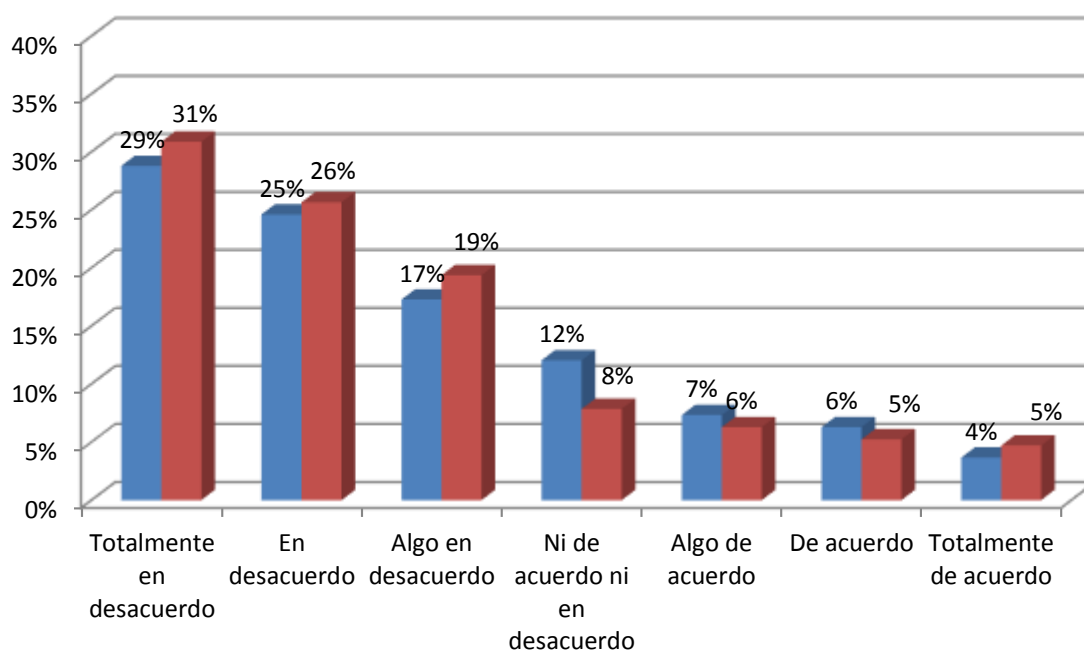
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según conozcas a alguien con comportamiento violento

Conocer a alguien con comportamiento violento	Universidad		Universidad		Totales
	UNPHU		INTEC		
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	52	27	61	32	113
En desacuerdo	44	23	49	26	93
Algo en desacuerdo	36	19	35	18	71
Ni de acuerdo ni en desac.	25	13	17	9	42
Algo de acuerdo	15	8	12	6	27
De acuerdo	13	7	9	5	22
Totalmente de acuerdo	6	3	8	4	14
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

Consultados respecto a si conocían a alguien con comportamiento violento, que además usara videojuegos con frecuencia, el 27 % de los estudiantes de la UNPHU se mostró *totalmente en desacuerdo*, el 23 % dijo estar *en desacuerdo*, el 19 % declaró estar *algo en desacuerdo*; de igual forma, el 13 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. De igual forma, el 8 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 7 % se mostró *de acuerdo*, y el 3 % afirmó estar *totalmente de acuerdo*. De los estudiantes del INTEC, el 32 % dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 26 % se mostró *en desacuerdo*; el 18 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 9 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 6 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 5 % estuvo *de acuerdo*, y el 4 % se mostró *totalmente de acuerdo*.

Gráfica No. 28 (conocer a alguien con comportamiento violento)



Fuente: Tabla No. 28.-

■ UNPHU ■ INTEC

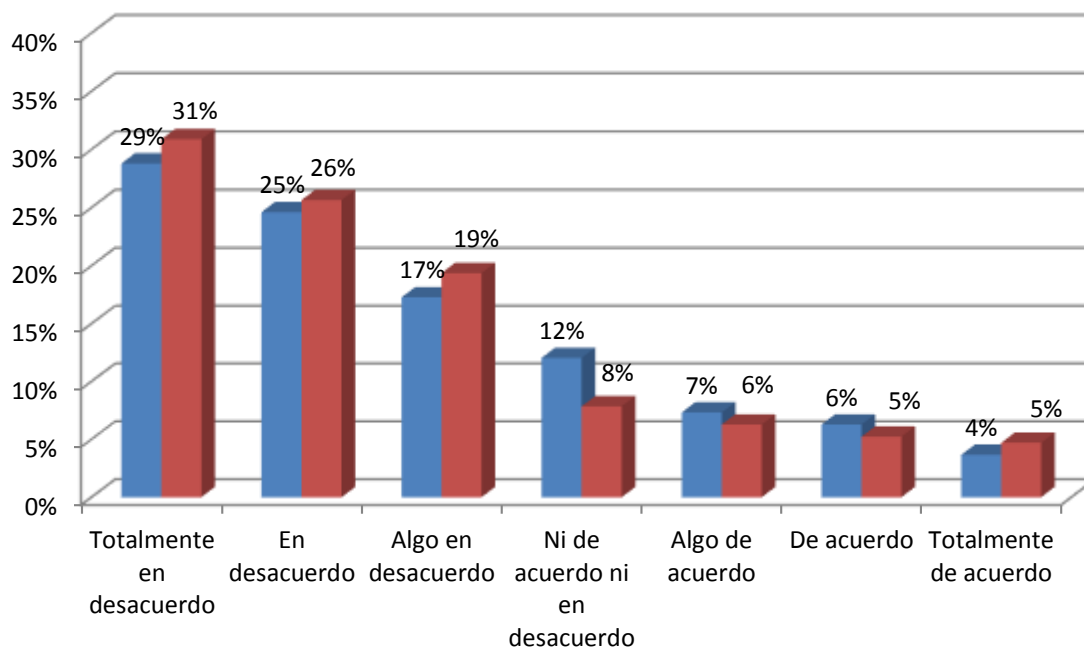
Tabla No. 29**Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según consideren los demás que eres una persona violenta**

Consideren los demás que eres una persona violenta	Universidad		Universidad		Totales
	UNPHU		INTEC		
	F	%	F	%	
Totalmente en desac.	55	29	59	31	114
En desacuerdo	47	25	49	26	96
Algo en desacuerdo	33	17	37	19	70
Ni de acuerdo ni en desac.	23	12	15	8	38
Algo de acuerdo	14	7	12	6	26
De acuerdo	12	6	10	5	22
Totalmente de acuerdo	7	4	9	5	16
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si los demás consideraban que eres una persona violencia, el 29 % de los estudiantes de la UNPHU se mostró *totalmente en desacuerdo*, el 25 % dijo estar *en desacuerdo*, el 17 % declaró estar *algo en desacuerdo*; asimismo, el 12 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*. De igual forma, el 7 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 6 % se mostró *de acuerdo*, y el 4 % afirmó estar *totalmente de acuerdo*. De los estudiantes del INTEC, el 31 % dijo estar *totalmente en desacuerdo*, el 26 % se mostró *en desacuerdo*; el 19 % *algo en desacuerdo*, mientras que el 8 % estuvo *ni de acuerdo ni en desacuerdo*, el 6 % dijo estar *algo de acuerdo*, el 5 % estuvo *de acuerdo y totalmente de acuerdo*, respectivamente.

Gráfica No. 29 (consideren los demás que eres una persona violenta)



Fuente: Tabla No. 29.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 30

Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según haya tenido conflicto con la ley

Conflicto con la ley	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Sí	4	2	3	2	7
No	187	98	188	98	375
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si había tenido conflicto con la ley y por tal razón hubo de ser detenido, el 2 % de los estudiantes de la UNPHU respondió afirmativamente y el 98 % negó su respuesta. Por igual, en el caso de los estudiantes del INTEC, el 2 % dijo que sí y el 98% negó su respuesta.

Gráfica No. 30 (conflicto con la ley)

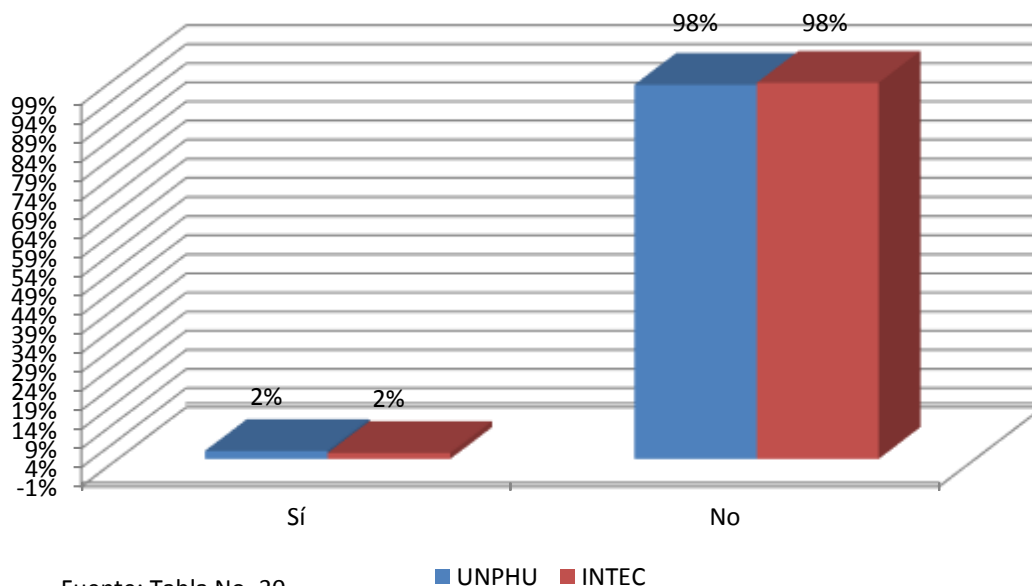


Tabla No. 31

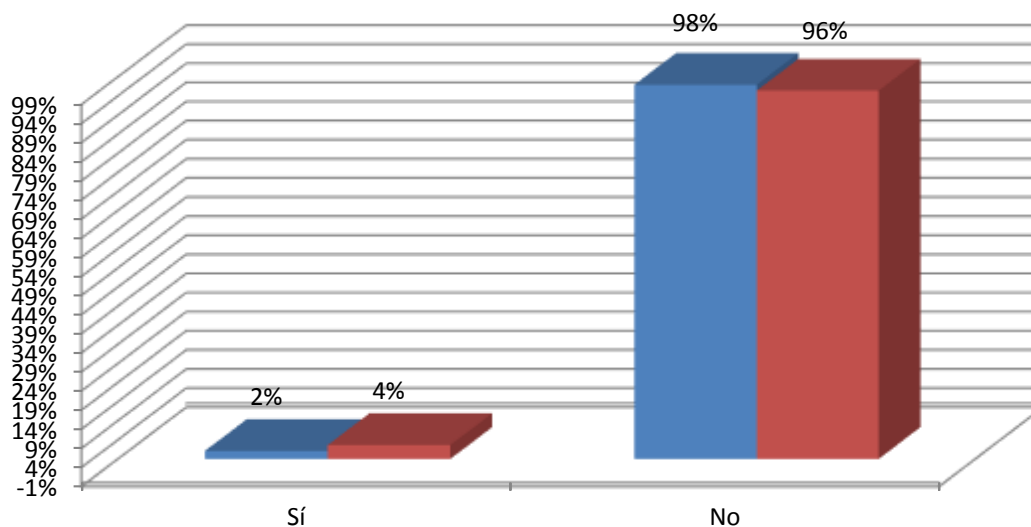
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según haya sido condenado por comportamiento violento

Condenado por comportamiento violento	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Sí	4	2	7	4	11
No	187	98	184	96	371
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si había cumplido condena por algún comportamiento violento, el 2 % de los estudiantes de la UNPHU respondió afirmativamente y el 98 % negó su respuesta. Por igual, en el caso de los estudiantes del INTEC, el 4 % dijo que sí y el 96% negó su respuesta.

Gráfica No. 31 (condenado por comportamiento violento)



Fuente: Tabla No. 31.-

■ UNPHU ■ INTEC

Tabla No. 32

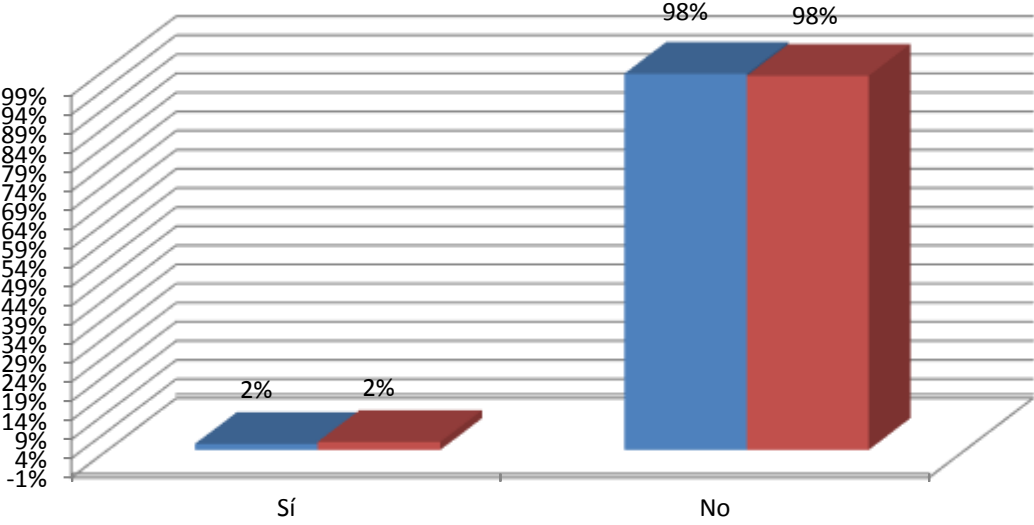
Distribución de frecuencia de la muestra de estudiantes, según hayas tenido problemas judiciales por conducta agresiva

Problemas judiciales por conducta agresiva	Universidad UNPHU		Universidad INTEC		Totales
	F	%	F	%	
Sí	3	2	4	2	7
No	188	98	187	98	375
Totales	191	100	191	100	382

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la UNPHU e INTEC, agosto, 2020.-

En relación a si había tenido problemas judiciales por conductas agresivas, el 2 % de los estudiantes de la UNPHU respondió afirmativamente y el 98 % negó su respuesta. Por igual, en el caso de los estudiantes del INTEC, el 2 % dijo que sí y el 98% negó su respuesta.

Gráfica No. 32 (problemas judiciales por conducta agresiva)



Fuente: Tabla No. 32.-

■ UNPHU ■ INTEC

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Se llevó a cabo una investigación para determinar la relación del uso de videojuegos con la conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años, en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo. Como resultado, se obtuvo que el 65 % y el 67 % de los estudiantes consultados tanto en la UNPHU como en INTEC, se mostró de acuerdo respecto a que el uso de videojuego generaba conducta violenta, respectivamente.

La colaboración de los adolescentes universitarios en el caso de la UNPHU fue absoluta respecto a la muestra consultada (100 %), mientras que en relación a los estudiantes del INTEC, de la muestra elegida, el 3 % no se mostró dispuesta a que se le consultara sobre la problemática en estudio.

Contrasta la participación mayoritaria de los adolescentes de sexo masculino en la UNPHU (81 %), con el (42 %) en el INTEC. Asimismo, este estudio encontró que una alta proporción de adolescentes, en ambas universidades utilizaba videojuegos; por ejemplo, el 85 % de los estudiantes de la UNPHU y el 82 % del INTEC. Estos resultados son corroborados por el estudio de Olson, et al., (2007) citado por Martínez, Betancourt y González (2013), referido a que los hombres empleaban con mayor frecuencia que las mujeres los videojuegos, además de que ellos eran quienes utilizaban con mayor frecuencia juegos con contenidos violentos o donde se da prioridad al uso de la fuerza física y la agresión.

Este estudio encontró además que el 16 % de los estudiantes de la UNPHU utilizaba juegos de acción y de pelea, respectivamente, mientras que en el caso de los estudiantes del

INTEC, era el 19 %. Estos resultados dan al traste con el meta-análisis realizado por Sherry (2001), citado por Martínez, Betancourt y González (2013), en relación a la exposición a videojuegos violentos estaba asociada a un incremento de pensamientos agresivos, sentimientos de enojo u hostilidad y un aumento de agresión, así como un decremento en conductas pro-sociales.

Asimismo, se destacó en esta investigación que el 65 % de los estudiantes consultados en la UNPHU, creía que el uso de videojuego generaba conducta violenta, y también de esta forma lo consideró el 67 % de los estudiantes del INTEC. Por igual, dichos resultados quedan corroborados por el meta-análisis de Sherry (2001), citado por Martínez, Betancourt y González (2013).

Se evidenció que un 10 % de la muestra de los adolescentes consultados en la UNPHU, dijo estar totalmente de acuerdo en que alguna vez sintió que el uso de videojuegos le había afectado su desempeño académico y/o laboral; por igual lo estuvo el 6 % de los estudiantes del INTEC. Este resultado coincide con lo planteado por el estudio de Mossle, Kleimann, Rehbein y Pfeiffer (2010), citado por Moncada y Chacón (2012), en el sentido de que el uso y abuso de la tecnología sí perjudicaba el rendimiento escolar, por la existencia de una relación directa entre los factores tiempo y un pobre desempeño académico.

CONCLUSIONES

Como se pudo apreciar, siendo la adolescencia una de las etapas de la vida del ser humano, que mayor importancia reviste, hay que significar también que muchas veces resulta inevitable el desarrollo de conductas inapropiadas, episodios de rebeldía, pero sobre todo, manifestaciones violentas y/o agresivas; todo ello, en el tránsito del joven atravesando hacia la adultez. Por eso, es entendible el hecho de que madres, padres, amigos y relacionados esperan que éstos demuestren cierto nivel de madurez tanto en público así como en privado, en la medida en que crecen y se adaptan en la sociedad para adquirir nuevas experiencias.

Lógicamente, esto va a depender en gran parte de muchos factores, como es el caso que ocupó esta investigación, en el que los jóvenes deciden utilizar videojuegos, no importando su temática, lo cierto es que estos entretenimientos tienen su nivel de influencia en el desarrollo de conductas agresivas y/o comportamientos violentos. Un ejemplo de ello lo constituyó el 85 % de la muestra de estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña, que manifestó utilizar en la actualidad videojuegos y el 82 % de los estudiantes consultados en el Instituto Tecnológico de Santo Domingo, como se muestra en la tabla y el gráfico No. 5.

Llama la atención el hecho de que el 20 % de la muestra de estudiantes consultados en ambas universidades, declaró dedicarle entre 5-6 y 3-4 horas, respectivamente al uso de videojuegos (tabla y gráfico #7). De igual manera, esta cantidad de horas consumidas en el uso de videojuegos corrobora con el 28 % y el 25 % de la muestra de estudiantes consultados en ambas instituciones académicas, que estuvieron totalmente de acuerdo en que mientras jugaban, el tiempo les pasaba sin apenas darse cuenta (tabla y gráfico #8).

Suele decirse por lo general, que esta práctica se asocia con rutinas específicas y sobre todo, con tendencias o momentos de ocio, que los estudiantes aprovechan para utilizar los videojuegos de mayor actualidad, contenido y niveles de técnicas o dificultades para su realización. De esto están conscientes los estudiantes de ambas universidades, puesto que el 65 % y 67 % de estos (UNPHU e INTEC), respectivamente, admitió que el uso de videojuegos puede generar conductas violentas (tabla y gráfico #9).

Vale destacar que el 28 % y 32 % de los estudiantes en ambas universidades, respectivamente, estuvo totalmente de acuerdo en relación a sentir enfado o irritación, al sentirse interrumpido mientras utilizaba su videojuegos, como lo muestra la tabla y el gráfico #10. Una evidencia más de que los videojuegos ejercen cierto nivel de influencia en la manifestación de conducta agresiva en jóvenes y adolescentes.

Hay que decir que el aburrimiento o tal vez el ocio, generan en el ser humano impulsividad; por ello se evidenció que el 36 % y 31 % de los estudiantes consultados en ambas universidades, afirmó estar totalmente de acuerdo en que ante el aburrimiento el videojuegos resultaba ser un medio para distraerse (tabla y gráfico #11). Lamentablemente, esta inclinación resulta muchas veces en manifestaciones de violencia.

Llama la atención el hecho de que el 16 % y el 27 % de los estudiantes de ambas universidades, estuvo totalmente de acuerdo en afirmar que al sentir tener muchos problemas, usaba los videojuegos para evadirlos (tabla y gráfico #12). Esta es una activación de alerta para el especialista de la conducta humana, ya que al parecer, existen bajos niveles de control de impulsos y emociones en estos adolescentes, razón por la que es importante un acercamiento y posterior evaluación psicológica, tendente a ofrecer acciones y refuerzos psicológicos.

En ocasión de ocurrir la pandemia del Covid-19, el mundo se ha visto envuelto en un confinamiento masivo e inesperado. Esta condición ha permitido que muchos seres humanos, por medio al tiempo de ocio, que ha sido excesivamente prolongado, realicen actividades como deportes en la casa, arte culinario y otras actividades, entre las que se contabiliza el uso de videojuegos por parte de jóvenes y adolescentes, que al no asistir de manera presencial a la universidad, dedican a esta especial actividad una parte de su tiempo. Corrobora el enunciado anterior, el 70 % y el 74 % de los estudiantes consultados en las universidades de referencia, que admitieron utilizar videojuegos con mayor frecuencia, tras la ocurrencia del Covid-19 (tabla y gráfico #15).

En ese sentido, 12 % y 13 % de los estudiantes de la UNPHU e INTEC, respectivamente, se mostraron totalmente de acuerdo en relación a sentir que la frecuencia en el uso de videojuegos, les ha afectado la vida (tabla y gráfico # 16). Al respecto, hay que valorar la posición que adopta la familia de estos adolescentes, en el sentido del uso de videojuegos como medio de entrenamiento, que a decir de ellos al ser consultados, afirmaron que como valor significativo, en un 32 % y 30 % era ni muy buena ni muy mala (tabla y gráfico #17).

Que el tipo de relación que llevaban los estudiantes universitarios consultados, resulte en un 26 % y 23 % muy buena, significa que a pesar de la presencia de la pandemia, así como el excesivo uso de videojuegos, el vínculo familiar permanece; sin embargo, preocupa que el 14 % y 13 % la haya considerado como muy mala, queriendo decir con esto que es un aspecto que debe de ser mejorado (tabla y gráfico #18).

Otro aspecto que es relevante en esta investigación, es el referido al 6 % de los estudiantes de ambas universidades, respectivamente, que estuvieron de acuerdo en relación

a pensar que los videojuegos son una opción para canalizar la ira (tabla y gráfico #26). En este apartado se podría concluir señalando que los adolescentes consultados podrían catalizar los episodios de violencia exhibidos en dichos videojuegos y a la vez externalizarla en grupos sociales o en el núcleo familiar. Estos resultados coinciden con el planteamiento de Torre y Valero (2013) y el de Etxeberria (2011), quienes destacan que la exposición a los videojuegos violentos influye en la conducta humana, concretamente en la respuesta agresiva. Además de que dicha exposición puede ser la causa principal de un aumento significativo en los niveles de ira.

Por igual, merece atención el que 11 % de los estudiantes consultados en la UNPHU, se mostrara de acuerdo en afirmar que los videojuegos promueven la violencia y por igual afirmó el 6 % de los estudiantes del INTEC (tabla y gráfico #27).

A pesar de los resultados anteriormente expuestos, sólo el 2 % en la muestra consultada en ambas universidades, respectivamente, dijo haber tenido algún conflicto con la ley y por tal razón resultó detenido (tabla y gráfico #30). Asimismo, sólo el 2 % y el 4 % de los estudiantes consultados en las dos universidades, dijo haber sido condenado por comportamiento violento (tabla y gráfico #31). Y en igual proporción, el 2 % de dichos estudiantes dijo haber tenido problemas judiciales por conductas agresivas (tabla y gráfico #32).

Los resultados anteriormente presentados, significan que, aunque en una mínima proporcionalidad, fruto del excesivo tiempo de ocio generado por la pandemia del Covid-19, los videojuegos producen agresividad y conducta violenta en el ser humano, de manera principal, en los adolescentes y jóvenes, entre las edades 18-23, estudiantes de las universidades UNPHU e INTEC, como se pudo apreciar. Esto quiere decir que la

exposición a los videojuegos violentos, está relacionado directamente con el desarrollo de conductas, pensamientos y actitudes agresivas, como destaca Etxeberria (2011).

Las manifestaciones de violencia o cualquier otro tipo de agresividad en adolescentes universitarios, posterior a la exposición prolongada a videojuegos violentos, son un indicador de que estos entretenimientos influyen de manera negativa en la conducta de quienes los usan, significando para el medio inmediato (universidad), así como para el núcleo familiar y la socialización, motivo de preocupación. Es por ello que a mayor cantidad de horas frente al videojuego, mayor será el nivel de violencia, como lo señalaron Martínez, Bohorodzaner y Kampfner (2010).

Queda evidenciado que la exposición de los adolescentes a videojuegos de contenido violento, puede desencadenar en la manifestación de conductas agresivas y comportamientos inusuales, que más adelante pudieran repercutir de manera exponencial en el núcleo familiar, social y también en la escuela y la universidad. Es por lo que resulta vital la regulación o clasificación de dichos contenidos, por parte de las universidades, los proveedores, así como los padres, con la finalidad de mejorar no solo la exposición a contenidos de violencia, sino disminuir el tiempo que los adolescentes dedican a los videojuegos. (Suasnabas, Guevara y Schuldt, 2017).

RECOMENDACIONES

La valoración que dan los adolescentes estudiantes universitarios al uso de los videojuegos, básicamente en medio de la actual emergencia sanitaria que vive la República Dominicana, es muy significativa, puesto que permite diagnosticar conductas agresivas o violentas. En tal sentido, resulta de interés para los fines perseguidos por esta investigación, así también para los mismos adolescentes, para las universidades y las familias. Por eso resultan oportunas las siguientes recomendaciones:

- A los adolescentes estudiantes, tomar conciencia sobre la importancia de mantener una mente sana, saludable a través de la buena lectura y sobre todo, disminuir su exposición frente a videojuegos, independientemente de cuán importantes sean para ellos dichos entretenimiento. Lo importante siempre será
- A las universidades, manejar la aplicación de estrategias y técnicas cognitivo-conductuales, a los fines de promover el autocontrol y el control emocional de los adolescentes, a través de la instauración de autoinstrucciones positivas que sustituyan las autoinstrucciones desadaptativas, que por lo general suelen acompañar conductas agresivas. Como técnica auxiliar, se recomienda utilizar para el manejo de la ira y el comportamiento agresivo, las tres fases estructuradas: 1) preparación cognitiva, 2) adquisición de habilidades de relajación y 3) fase de repetición. (Beck y Fernández, 1998, citados por Carrasco y González, 2006).
- A las familias, motivarlas para que participen en técnicas de terapias familiares sistémicas y procesos de comunicación, con la finalidad de mejorar la interrelación entre todos y cada uno de sus miembros, dentro de los que se encuentran los adolescentes que específicamente utilizan videojuegos de manera inusual.

- A los profesionales de la Psicología Clínica, contribuir con su práctica y la aplicación de técnicas y terapias especiales, a la mejora del comportamiento de jóvenes y adolescentes, respecto al uso racional e inteligente de videojuegos y la manifestación de conducta agresiva o impulsividad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andreu Rodríguez, J.M.; Peña Fernández, M.E.; Penado Abilleira, M. (2012). Análisis de la impulsividad en diferentes grupos de adolescentes agresivos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, vol. 12, núm. 3, pp. 441-452. Universidad de Almería, Almería, España.

Andreu J.M., Peña, M.E. y Penado, M. (2013). Impulsividad cognitiva, conductual y no planificadora en adolescentes agresivos reactivos, proactivos y mixtos. *Anal psicol.* Vol. 29, núm. 3.

Alave Mamani, S.M. y Pampa Yupanki, S.N. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de Investigación*, 3(2),

Arias Gallego, W. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: La importancia de la familia. *Av. Psicol* 23(1), 23-33.

Bill, S. y López Reventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital *Revista de Pensamiento e Investigación Social*, núm. 14, pp. 159-179.

Buvinic, M., Morrison, A. y Shifter, M. (1999). La violencia en América Latina y el Caribe: Un marco de referencia para la acción. *Revista Informativa del Banco Interamericano de Desarrollo*, pp. 1-35.

Cabral Ramírez, E. y Brea de Cabral, M. (2010). Violencia en la República Dominicana: Tendencias recientes. *Revista Perspectivas Psicológicas*, vols. 3-4, año IV.

Cerezo Ramírez, F. y Méndez Mateo, I. (2009). Adolescentes, agresividad y conductas de riesgo de salud: análisis de variables relacionadas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 1, núm. 1.

- Contini, E.N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la psicología. Una aproximación conceptual. *Revista Psicodebate*, vol. 15, núm. 2, pp. 31-54.
- Chaux, E. (2003). Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de Estudios Sociales*, núm. 15.
- Conde Vélez, S. y Delgado-García, M. (2020). Percepciones del alumnado sobre diferentes tipos de violencia. Adaptación y validación del CUVE3-ESO al contexto universitario. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 567-581.
- Del Moral Pérez, M.A. y Fernández García, L.C. (2014). Videojuegos en las aulas: Implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación*, vol. 26, núm. Especial, pp. 97-118.
- Dodge, K.C. (2006). Aggression and antisocial behaviour in youth. *Handbook of child psychology*, vol. 3, *Social, Emotional, and personality development*, 719-788.
- Estévez López, E. (2015). Conducta agresiva y ajuste personal y escolar en una muestra de estudiantes adolescentes españoles. *Univ. Psychol. Vol. 14, núm. 1, ene-mar*, 11-124.
- Etxeberría Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social. Revista Interuniversitaria*, núm. 18.
- Expósito, F. (2011). Violencia de género. *Mente y Cerebro*, núm. 48, 20-25.
- González, M. y Carrasco Ortiz, M.A. (2006). Intervención psicológica en agresión: técnicas, programas y prevención. *Revista Acción Psicológica*, vol. 4, núm. 2, pp. 83-105.
- González, J. y Obando, O. L. (2010). Clasificar los videojuegos como tarea dinámica. Bogotá, Colombia: Universidad del Valle.

- González Sánchez, J.L. y Gutiérrez Vela, F.L. (2014). Jugabilidad como medida de calidad en el desarrollo de videojuegos. Universidad de Granada, España.
- Hernández, T. (2009). Descubriendo la violencia. *Violencia, sociedad y justicia en América Latina*, 57-75.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación, 6ta. Edición. México: McGraw-Hill Education.
- Gallegos-Guajardo, J., Ruvalcaba-Romero, N.A., Castillo-López, J. y Ayala-Díaz, P.C. (2016). Funcionamiento familiar y su relación con la exposición a la violencia en adolescentes mexicanos. *Acción psicol.*, vol. 13, núm. 2.
- González-Brignardello, M.P. y Carrasco Ortíz, M.A. (2006). Intervención psicológica en agresión: Técnicas, programas y prevención. *Revista Acción Psicológica*, vol. 4, núm. 2.
- Jiménez-Bautista, F. (2012). Conocer para comprender la violencia: origen, causas y realidad. *Revista de Ciencias Sociales*, ISSN 1405-1435, UAEM, núm. 58, enero-abril, 13-52.
- Martínez Lanz, P., Betancourt Ocampo, D. y González González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, vol. 4, núm. 2, julio-diciembre, 167-180.
- Mejía García, D.D. y Acosta Pérez, B.R. (2019). Avances tecnológicos y sus implicaciones en el pensamiento social. *AULA. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, vol. 66, núm. 5.
- Moncada Jiménez, J. y Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, núm. 21, enero-junio, 43-49.

- Participación Ciudadana (2019). La violencia de género en la República Dominicana. (Informe). Santo Domingo, Distrito Nacional.
- Pérez Latorre, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Revista de Recerca i d'Anàlisi de la Societat Catalana de Comunicació*, vol. 28(1), pp. 127-146.
- Pérez-Fuentes, M.C., Gázquez, J.J.; Molero, M.M.; África Martos, F.C.; Barragán, A.B.; Garzón, A.; Carrión, J.J. y Mercader, I. (2015). *European Journal of Investigation in Health*, vol. 5, núm. 3, pp. 371-382.
- Redondo Pacheco, J., Luzardo Briceño, M., Larrotta Castillo, R. y Rangel Noriega, K. (2015). Diferencias en comportamientos agresivos entre adolescentes colombianos. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 44, pp. 5-14.
- Reyes-Hernández, K.L., Sánchez-Chávez, N.P., Toledo-Ramírez, M.I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D.P. y Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, vol. 81, núm. 2, pp. 74-78.
- Reyes Padilla, R.M., Padrón Morales, F.A., Soto Luévano, J.E. y Arévalo Mercado, C.A. (2019). Videojuegos y su impacto en la salud mental: Estudio experimental sobre exposición a videojuegos violentos en estudiantes universitarios. *Revista CONAIC*, vol. 7, núm. 1.
- Riaño-Hernández, D.; Guillen Riquelme, A.; Buela-Casal, G. (2015). Conceptualización y evaluación de la impulsividad en adolescentes: una revisión sistemática. *Universitas Psychologica*, vol. 14, núm. 3, julio-septiembre, 2015, pp. 1077-1089 Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia
- Senabre Penales, P.R. (2012). Estilos de parentalidad y su relación con la conducta agresiva. *EDETANIA* 42, ISSN 0214-8560-145157.

Soto San Martín, L. (2012). Infogame: Clasificación de videojuegos. Universidad de Chile: Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Escuela de Diseño.

Suasnabas Pacheco, L.S., Guevara Albán, G.P. y Schuldt Gando, O.P. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, vol. 1, núm. 4, pp. 983-1000.

Torregrosa, M.F.E.G. (2010). Diferencias en conducta agresiva entre adolescentes españoles, chinos y mexicanos. *European Journal of Education and Psychology*, vol. 3, núm. 2, 167-176.

Torres-Luque, A. y Valero-Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Revista Anales de Psicología*, vol. 29, núm. 2, pp. 311-318.

ANEXOS

ENCUESTA

Conductas agresivas por los videojuegos: Esta es una encuesta enfocada en medir si los videojuegos causan conductas agresivas, tomando en cuenta lo vivido durante la pandemia del COVID-19.

Luego de un cordial saludo, nuestros nombres son Karla Méndez y Ernesto Cedeño. Somos estudiantes de término de Psicología Clínica de la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña. Esta encuesta la estamos realizando con fines de recolección de datos para sustentar nuestra investigación y sus respuestas serán totalmente confidenciales. ¡¡Gracias de antemano por su colaboración!!

Al responder este cuestionario no tiene que identificarse, sus respuestas serán confidenciales y sólo serán utilizadas como datos para sustentar la investigación sobre conductas agresivas por los videojuegos, a presentarse como trabajo de tesis de grado en la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña.

¿Está Dispuesto a colaborar con la siguiente encuesta?

- a. Si
- b. No

Sexo

- a. Femenino
- b. Masculino
- c. Otro _____

1- Rango de edad

- a. Menor a 18 años
- b. 18-20 años
- c. 20-21 años
- d. 21-23 años
- e. Más de 23 años.

2- ¿Desde qué edad utiliza videojuegos?

- a. Menos de 5 años
- b. 5-7 años
- c. 8-10 años
- d. 11-13 años
- e. 14 años o más

- f. Más de 14 años.
- g. Nunca lo he usado.

3- ¿Actualmente utiliza videojuegos?

- a. Si
- b. No

4- ¿Qué clase de juegos suele jugar?

- a. Acción
- b. Aventura
- c. RPG
- d. Plataformas
- e. Disparos
- f. Rompecabezas
- g. Terror
- h. Pelea
- i. Ninguno

5- ¿Cuántas horas al día, en promedio, dedicas a los videojuegos?

- a. 1-2 horas
- b. 3-4 horas
- c. 5-6 horas
- d. 7-8 horas
- e. Más de 8 horas
- f. Ninguna

6- ¿Cuándo juega sientes que el tiempo pasa sin darse cuenta?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

7- ¿Crees que el uso de videojuegos puede generar conductas violentas?

- a. Si
- b. No

8- ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te interrumpes mientras usas videojuego?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

9- ¿Cuándo se siente aburrido utiliza los videojuegos como medio de distracción?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

10- ¿Cuándo sientes que tienes muchos problemas usa los videojuegos para intentar evadirlos?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

11- ¿Suele bloquear los pensamientos preocupantes y/o tediosos de su vida y sustituirlos con pensamientos sobre videojuegos?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

12- ¿Luego de jugar, siente algún cambio en su actitud hacia los demás?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

13- ¿Ha jugado videojuegos con mayor frecuencia debido a la pandemia por el COVID-19?

- a. Si
- b. No

14- ¿Siente que jugar con mayor frecuencia ha afectado tu vida?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

15- ¿La posición de su familia sobre el uso de videojuegos como medio de entretenimiento es?

- a. Muy mala
- b. Mala
- c. Ni buen ni mala
- d. Buena
- e. Muy buen

16- ¿Qué tipo de relación lleva usted con su familia?

- a. Buena
- b. Mala
- c. Ni buena ni mala
- d. Muy buena
- e. Muy mala

17- ¿Alguna vez ha sentido que el uso de videojuegos le ha afectado su desempeño académico y/o laboral?

- a. Totalmente en desacuerdo

- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

18- ¿Alguna vez ha sentido que perdió una oportunidad laboral por el uso de videojuegos?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

19- ¿Alguna vez ha sentido que perdió una relación con una persona por el uso de videojuegos?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

20- ¿Cuándo no está jugando se siente preocupado o ansioso?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

21- ¿Cancela reuniones con amigos y/o familiares para quedarse a jugar videojuegos?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo

- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

22- ¿Siente que se enfada o se molesta cuando juega?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

23- ¿Alguna vez ha externalizado esos sentimientos de enfado por jugar hacia una persona o cosa? Ya sea golpear algo para desahogarse o agredir verbalmente a alguien.

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

24- ¿Piensas que los videojuegos son una opción para canalizar la ira?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

25- ¿Piensas que los videojuegos promueven la violencia?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

26- ¿Conoces a alguien con comportamiento violento, que además use videojuegos con frecuencia?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

27- ¿Los demás consideran que eres una persona violenta?

- a. Totalmente en desacuerdo
- b. En desacuerdo
- c. Algo en desacuerdo
- d. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- e. Algo de acuerdo
- f. De acuerdo
- g. Totalmente de acuerdo

28- ¿Has tenido conflicto con la ley y por esto te han detenido alguna vez?

- a. Si
- b. No

29- ¿Ha cumplido condena por algún comportamiento violento?

- a. Si
- b. No

30- ¿Has tenido problemas judiciales por conductas agresivas?

- a. Si
- b. No

Reporte de Originalidad

3/12/2020

Informe de originalidad 3.12.2020 7-44-36 - Uso de videojuegos y su relación con conducta agre.html

Detector de plagio v. 1740 - Informe de originalidad 03/12/2020 7:44:34

Documento analizado: 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..docx

Licenciado para: Ronald Alexander Alburquerque Acosta

Preajuste de comparación: Volver a escribir. Idioma detectado: Spanish

Tabla de relaciones:

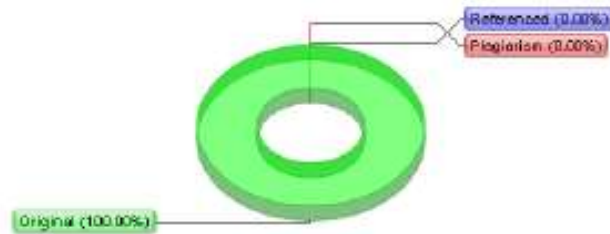


Gráfico de distribución:



Principales fuentes de plagio:



Detalles de recursos procesados:

0 - Okay / 8 - Ha fallado

[Mostrar otras fuentes:]

Notas importantes:

Wikipedia:	Libros de Google:	Servicios de escritura fantasma:	Anti-trampa:
 [no detectado]	 [no detectado]	 [no detectado]	 [no detectado]

Referencias activas (URL extraídas del documento):

No se detectaron URL

URL excluidas:

No se detectaron URL

URL incluidas:

No se detectaron URL

Análisis detallado del documento:

Declaración de Autor de Obra Intelectual Original

Declaración de Autor de Obra Intelectual Original para la presentación de **Tesis de Grado o Informe Final de Programa de Curso Modular**, de acuerdo a disposiciones vigentes de la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña.

Nombres de los estudiantes con cedula de identidad y registro electoral No.

Eduardo Ernesto Cedeño Serrano 402-22888-96-4 y Karla Alejandra Méndez Soñé 402-0048047-9 Declaramos: Ser los autores de la tesis que lleva por Título “Uso de videojuegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes de entre 18 y 23 años, en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo”. Asesorada por (Dulvis Dariel Mejía García), quien presentó a la Coordinación de Metodología e Investigación de la Escuela de (Psicología), para que sea defendida y evaluada en sesión pública.

Que la tesis es una obra original. Además, puede ser libremente consultable.

Que me consta que una vez la tesis haya sido defendida y aprobada, su divulgación se realizará bajo licencia de la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña.

Que el contenido de la tesis y su publicación no infringe derechos de propiedad intelectual, industrial, secreto comercial o cualquier otro derecho de terceros, por lo que exoneramos a la Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña, de cualquier obligación o responsabilidad ante cualquier acción legal que se pueda suscitar derivada de la obra o de su publicación.

Estos datos no vulneran derechos de terceros y por lo tanto asumimos cualquier responsabilidad que se pueda derivar de las mismas y de su publicación, como constancia, firmamos el presente documento.

Santo Domingo, D.N., o La Vega, República Dominicana, el día, 30 del mes de Enero del año 2021.

Firma Estudiante _____

Hoja de firmas

Karla Alejandra Méndez Soñé
Sustentante

Eduardo Ernesto Cedeño Serrano
Sustentante

Dulvis Dariel Mejía García
Asesor

Lic. Daisy Massiel Santana
Jurado

Lic. Adrián De Óleo
Jurado

Lic. Jesús Peña
Jurado

Marisol Ivonne Guzmán Cerda
Directora Escuela Psicología