

Agresividad y adicción a videojuegos e internet en adolescentes de la Unidad

Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca 2018 – 2019

Marco Xavier Fárez Uyaguari

mfarez17@gmail.com

Universidad Católica de Cuenca

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo describir la relación que existe entre la agresividad y la adicción a videojuegos e internet de los adolescentes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca en el período 2018 – 2019. Para esto, se utilizó la adaptación colombiana del cuestionario de agresividad para adolescentes de Buss y Perry (2012), y el cuestionario de adicción a internet y a los videojuegos para adolescentes de Nicolás Chahín (2018). Los cuáles fueron aplicados a 295 estudiantes de ambos sexos, cuya edad comprendió desde los 14 hasta 18 años.

Los resultados que arrojó este estudio mostraron que los adolescentes de sexo masculino y de 14 años, quienes representan el 20.4% de la muestra total estudiada, son los más proclives a presentar algún tipo de conducta agresiva. Mientras que, los adolescentes de sexo masculino y de 15 años, quienes representan el 10.85% de la muestra estudiada, tienen mayor probabilidad de presentar adicción a internet o videojuegos.

Palabras claves:

Agresividad, adicción, videojuegos, internet, adolescentes.

Abstract

The present study had as its objective to describe the existing relationship between aggressive behaviours and addiction to video games and internet among the students of the Unidad Educativa Técnico Salesiano of the city of Cuenca in the period 2018-2019. For this, the colombian adaption of the aggression questionnaire for adolescents from Buss & Perry (2012), and the addiction to internet and videogames questionnaire from Nicolás Chahín (2018) was used. These of which were applied to 295 students of both sexes and whose ages comprised between the years of 14 and 18. The results given by this study demonstrated that the male adolescents of 14 years of age, who represent the 20.4% of the total population studied, are the most prone to present some type of aggressive conduct. While the male adolescents of 15 years of age, who represent the 10.85% of the population studied, have the higher probability of presenting addiction to internet or videogames.

Key words:

Aggression, addiction, videogames, internet, adolescents.

1.- Introducción

En la actualidad, es evidente el incremento del uso de internet como una herramienta de distracción y ocio para diversos grupos etarios, sobre todo para adolescentes, los cuáles han encontrado en la red varias opciones de distraibilidad, entre las cuales están los videojuegos y las redes sociales como las más usadas. Este incremento viene ligado a la fácil accesibilidad que se tiene a dicho servicio, lo cual, según Nicolás Chahín en su artículo titulado: “Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes”, ha creado una problemática creciente en los últimos años, dado que se ha desarrollado una adicción respecto al uso problemático de

internet y los videojuegos, considerada actualmente como una adicción no convencional (Chahín, 2018).

De la misma manera, en los últimos años ha sido evidente el incremento en las conductas agresivas de los adolescentes, dado según varios autores por una prolongada exposición a los videojuegos, sobre todo los de tinte violento. Por ejemplo, un estudio realizado en España en 2014 por Andrés Chamarro hace referencia a la estrecha relación que tienen las conductas agresivas con el uso prolongado de videojuegos. Puesto que, como el mismo autor refiere, todos los videojuegos modernos independientemente del tipo que sean presentan capacidad adictiva. Pues, gracias a los diferentes modos de juego que presentan (sobre todo el modo en línea), el individuo está casi “obligado” a jugar, ya que la comunidad de estos videojuegos está en constante movimiento y el jugador debe necesariamente avanzar con este. En este mismo estudio se contempla, además que los videojuegos son utilizados como una herramienta recreativa. Sin embargo, se considera que existe un uso problemático de internet o videojuegos cuando se crea una necesidad psicológica para solventar algún tipo de sintomatología negativa, como, por ejemplo; evadir problemas, modificar un determinado estado de ánimo, sentimientos de pérdida de control, entre otros (Chamarro, 2014).

Por lo tanto, es de suma importancia realizar este estudio en la Unidad Educativa Técnico Salesiano, pues, las conductas violentas ligadas al uso problemático de los videojuegos e internet han provocado que varios adolescentes del instituto en mención presenten inconvenientes en la esfera social, conductual y académica. Cabe destacar que en nuestro país se han desarrollado muy pocas investigaciones sobre este tema, no pudiendo contar con cifras estadísticas al respecto, lo cual es motivo de preocupación si tomamos en cuenta que, como se expuso en los párrafos anteriores, el aumento de conductas agresivas vinculadas al uso problemático de internet o videojuegos se

encuentra en constante crecimiento, haciendo necesario analizar todas las variables posibles, de manera que permitan observar de una manera más tangible nuestra realidad.

De esta manera, con los resultados obtenidos se pueden establecer bases de conocimiento que aporten a futuras investigaciones en nuestro contexto socio cultural, de forma que la salud mental de los estudiantes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca y de cualquier otro personal que tome como referencia esta investigación, se vea favorecida. Además, se podrán plantear posibles sugerencias o alternativas para abordar asertivamente esta problemática, brindando el apoyo necesario a los adolescentes que requieran una intervención y así favorecer su salud mental.

2.- Marco teórico

2.1.- Adolescencia

El diccionario de la Real Academia Española define a la palabra “adolescencia” como: “Período de la vida humana que sigue a la niñez y precede a la juventud” (RAE, 2014). Así también, la OMS afirma que la adolescencia es de las etapas más significativas en la vida del ser humano, ésta se da entre los 10 y 19 años, y es aquí en donde existe un crecimiento acelerado y varios cambios fisiológicos (OMS, 2019).

Por su parte, Carmen Viejo en su artículo titulado: “Cambios y riesgos asociados en la adolescencia”, refiere que los seres humanos en la adolescencia se encuentran en un período crítico, ya que es aquí donde se empiezan a notar cambios biológicos, conductuales y sociales. Entre éstos podemos notar el crecimiento físico, la maduración sexual, cambios en la esfera emocional y social, que al final terminan permitiendo al adolescente afirmar su autoestima, personalidad, autoconciencia, entre otros (Viejo, 2015).

Podríamos decir entonces que la adolescencia es una etapa del ser humano en la que se van a experimentar varios cambios a nivel fisiológico, psicológico y social, los cuáles pueden considerarse como críticos. Y si los adolescentes no reciben una dirección o ayuda adecuada por parte de su familia y/o representantes, muy probablemente encuentren refugio o decidan tomar ejemplo de personajes vistos en videojuegos o internet, desembocando en un uso problemáticos de éstos.

2.2.- Agresividad

El diccionario de la Real Academia Española define a la palabra “agresivo/a” como: “Dicho de una persona o animal que tiende a la violencia”, “propenso a faltar al respeto, a ofender o provocar a los demás” (RAE, 2014).

De la Torre, afirma que la agresividad en adolescentes es un indicador de desarrollo que está íntimamente relacionado con prácticas educativas familiares tales como el afecto, la receptividad, la supervisión o la disciplina. De esta manera, va a depender que tan efectiva resulta la educación familiar, para que el adolescente desarrolle una conducta agresiva o no, con respecto a su esfera social (De la Torre, 2014).

Se podría decir entonces que la conducta agresiva, si bien puede tener sus indicios dentro del temperamento de una persona, la expresión o no de este tipo de comportamiento va a depender casi en su totalidad del tipo de educación, afecto y supervisión que el adolescente reciba por parte de su familia. Ya que, como menciona De la Torre, este tipo de conducta está ligado al tipo de afecto que recibe el adolescente en su hogar y posteriormente es replicado ante la sociedad.

2.3.- Adicción a internet

En 2014 Antonio Rial realizó una investigación en la cual afirma que, adolescentes de sexo femenino y adolescentes cuyos padres no fueran usuarios de la red, tenían mayor

probabilidad de presentar un uso problemático de internet. Esto, a su vez está relacionado a un rendimiento académico bajo, además de varios problemas físicos y psicosociales (Rial, 2014).

El mismo autor afirma en otro estudio que, 6 de cada 10 adolescentes se conectan a internet a diario, 4 de cada 10 lo hacen entre 1 y 2 horas al día, y 8 de cada 10 adolescentes inician sesión desde su casa. En cuanto a los motivos de conexión, se refleja que 8 de cada 10 adolescentes usan internet para hacer uso de sus redes sociales y 6 de cada 10 adolescentes se conectan para recabar información con respecto a sus estudios (Rial, 2014).

Se puede manifestar entonces, que el uso problemático de internet podría estar dado en gran medida por la falta de control parental, a la vez que al desconocimiento de parte de los padres acerca del uso que le dan a internet sus hijos o representados. Ocasionando por lo tanto una probable adicción a internet y desembocando en consecuencias tales como un bajo rendimiento académico, problemas entre iguales, etc.

2.4.- Adicción a los videojuegos

Una investigación realizada en 2014 por Marcy Lancheros, afirma que los adolescentes presentan ciertas características que los pueden predisponer a una conducta adictiva respecto a los videojuegos, estas características resultan ser: la curiosidad, búsqueda de identidad, estimulación, la habilidad para resolver conflictos y la destreza de jugar. Por otro lado, se debería tomar en cuenta la falta de control por parte de los padres, que, aunque no sucede en todos los casos, puede favorecer a la adherencia del adolescente hacia los videojuegos (Lancheros, 2014).

En el mismo estudio, se menciona que, la publicidad de los videojuegos resulta un factor importante para que el adolescente se vincule a éstos y desarrolle posteriormente

una adicción, dado que esta industria ha sufrido un incremento económico bastante rentable y por esto, se han implementado técnicas publicitarias para atraer a los adolescentes principalmente, quienes resulta ser el “cliente perfecto” (Lancheros, 2014).

Un estudio realizado en 2015 por Aida Ameneiros, afirma que, los adolescentes que dedican más tiempo al uso de sus consolas son los de sexo masculino con desempeño escolar bajo. Y es en su casa, el lugar en donde suelen jugar con mayor frecuencia, por lo que se evidencia una relación entre la mayor accesibilidad a los videojuegos y el uso prolongado de los mismos (Ameneiros, 2015).

Se puede decir entonces que, el uso problemático de videojuegos en adolescentes se ve relacionado con la falta de control parental, sumado a la fácil accesibilidad que tienen los hijos o representados a la adquisición de los videojuegos, ocasionando problemas en el desempeño académico, social, entre otros.

3.- Materiales y métodos

Se realizó un estudio cuantitativo, no experimental, de tipo transversal, con alcance correlacional. La población fue de 1200 estudiantes, la muestra con un 95% de fiabilidad estuvo integrada por 295 adolescentes pertenecientes al Colegio Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca.

Se procedió a elaborar un consentimiento informado que fue entregado a los estudiantes un día antes de la aplicación de los test, para que sea entregado a sus representantes y sea devuelto firmado si éstos aprobaban la participación de sus representados. En dicho consentimiento se dio a conocer el objetivo a investigar, además de una breve descripción de los test a aplicar y enunciando la participación voluntaria, así como la estricta confidencialidad de cada uno de los participantes, como también la libertad total a abandonar la investigación si es que el estudiante así lo deseara.

Además, para cumplir con los objetivos planteados se procedió a aplicar dos cuestionarios, uno que valora los niveles de agresividad y otro que verifica los niveles de adicción a internet y los videojuegos. Dichos test constan de 20 ítems y 8 ítems respectivamente. El tiempo empleado para responder dichos cuestionarios fue de 15 minutos aproximadamente. Para los criterios de inclusión se seleccionaron adolescentes entre los 14 y 18 años de edad, de ambos sexos, que usen internet y que practiquen videojuegos activamente.

Se utilizó la adaptación colombiana del cuestionario de agresividad de Buss y Perry para adolescentes, publicado en 2012 por Nicolás Chahín y colaboradores; este cuestionario es de tipo Likert, en donde el participante tiene cinco opciones de respuesta, tal y como se aprecia a continuación:

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY PARA ADOLESCENTES					
1: Muy rara vez; 2: Rara vez; 3: Algunas veces; 4: Frecuentemente; 5: Muy frecuentemente					
6.- He intimidado a personas que conozco	1	2	3	4	5
Tabla 1. Parte del cuestionario que se aplicó a los participantes del presente estudio.					

El cuestionario consta de 4 escalas (*hostilidad, ira, agresividad verbal y agresividad física*) y presenta un alfa Cronbach de 0.87, dando como resultado una fiabilidad satisfactoria. Así también, se utilizó el cuestionario de adicción a internet y a los videojuegos para adolescentes de Nicolás Chahín, que usa respuestas de tipo dicotómico (Si; No), publicado en 2018 y que presenta un alfa Cronbach de 0.73; obteniendo una fiabilidad satisfactoria.

Para el análisis estadístico de los datos, se utilizaron los programas SPSS y STATA, además del correlograma de datos, para observar las correlaciones más significativas y

aplicar en ellas el método de comparación de variables Chi-cuadrado (χ^2), para verificar las dependencias de dichas variables. Finalmente se empleó una significación estadística con valor $p \leq 0.05$.

4.- Resultados

VARIABLES UTILIZADAS EN EL PRESENTE ESTUDIO	
Variable	Descripción
X1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.
X2	Si me molestan mucho, puedo llegar a pegarle a otra persona.
X3	Si me pegan, yo devuelvo el golpe.
X4	Si tengo que pelear para defender mis derechos, lo hago.
X5	Hay personas que me molestan tanto que terminamos pegándonos.
X6	He intimidado a personas que conozco.
X7	Cuando me han “sacado la piedra” he dañado cosas.
X8	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto con ellos.
X9	Con frecuencia no estoy de acuerdo con la gente.
X10	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.
X11	Mis amigos dicen que discuto mucho.
X21	Dedica más tiempo del que debería a estar conectado a internet con objetivos distintos a los de su estudio.
X22	Se ha quejado su familia por el tiempo que dedica a estar conectado a internet.
X23	Le resulta difícil permanecer alejado de internet por varios días seguidos.
X24	Tiene problemas para controlar el impulso de conectarse a internet, o ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a estar conectado.
X25	Dedica más tiempo del que debería a estar jugando con videojuegos o con juegos del computador.
X26	Se queja su familia de que pasa demasiado tiempo jugando con videojuegos o con juegos del computador.
X27	Le cuesta trabajo durar varios días sin jugar con los videojuegos o con los juegos del computador.
X28	Ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a jugar videojuegos o con los juegos del computador.
X29	Sexo.
X31	Edad.

Tabla 2. Descripción de las variables utilizadas en el presente estudio.

TABLA CRUZADA DE LAS VARIABLES “AGRESIVIDAD FÍSICA”, “EDAD” Y “SEXO”								
Sexo		Edad						
		14	15	16	17	18		
M	Agresividad física	Muy rara vez	%	18,4%	32,1%	23,5%	25,7%	25,4%
			dentro de Edad					
		Rara vez	%	22,4%	21,5%	20,1%	29,1%	15,9%
			dentro de Edad					
		Algunas veces	%	22,4%	21,2%	22,8%	24,6%	23,8%
			dentro de Edad					

F	Frecuentemente	%	16,3%	12,6%	17,5%	9,7%	15,9%
		dentro					
		de Edad					
	Muy	%	20,4%	12,6%	16,1%	10,9%	19,0%
	frecuentemente	dentro					
		de Edad					
	Muy rara vez	%	42,9%	41,9%	50,8%	61,9%	
		dentro					
	de Edad						
Rara vez	%	57,1%	24,1%	20,6%	9,5%		
	dentro						
	de Edad						
Algunas veces	%	0,0%	19,8%	15,9%	14,3%		
	dentro						
	de Edad						
Frecuentemente	%	0,0%	7,8%	4,8%	9,5%		
	dentro						
	de Edad						
Muy	%	0,0%	6,5%	7,9%	4,8%		
Frecuentemente	dentro						
	de Edad						
Tabla 3. Descripción de la relación entre las variables “agresividad física”, “edad” y “sexo”.							

En la tabla 3, se estima que el 20.4% de los alumnos del colegio estudiado que corresponden a la edad de 14 años, presentan un mayor índice de agresividad física, motivo por el cual este estudio es realizado al sector de bachillerato en donde se encontró en la muestra 8 alumnos con la edad mencionada. Una de las causas por la que puede darse esta problemática es debido a la facilidad con la que cuentan los estudiantes para ingresar a la red. Y, en segundo lugar, encontramos al grupo conformado por la edad de 18 años, el cual mostró un nivel de agresividad correspondiente al 19%.

Se puede observar además que, en el caso de las mujeres existen niveles muy bajos en cuanto a la agresividad física, lo cual se puede categorizar como un comportamiento “dócil”, corroborando esta información en toda la muestra estudiada.

TABLA CRUZADA DE LAS VARIABLES “AGRESIVIDAD VERBAL”, “EDAD” Y “SEXO”								
Sexo		Edad						
				14	15	16	17	18
M	Agresividad verbal	Muy rara vez	% dentro de Edad	25,0%	34,7%	29,2%	26,0%	11,1%
		Rara vez	% dentro de Edad	42,9%	29,1%	32,4%	27,0%	47,2%
		Algunas veces	% dentro de Edad	17,9%	21,3%	20,8%	27,0%	33,3%
		Frecuentemente	% dentro de Edad	10,7%	8,1%	11,1%	15,0%	8,3%
		Muy frecuentemente	% dentro de Edad	3,6%	6,8%	6,5%	5,0%	0,0%
F	Agresividad verbal	Muy rara vez	% dentro de Edad	100,0%	38,6%	30,6%	33,3%	
		Rara vez	% dentro de Edad	0,0%	29,4%	41,7%	8,3%	
		Algunas veces	% dentro de Edad	0,0%	19,3%	16,7%	41,7%	
		Frecuentemente	% dentro de Edad	0,0%	8,3%	2,8%	16,7%	
		Muy frecuentemente	% dentro de Edad	0,0%	4,4%	8,3%	0,0%	

Tabla 4. Descripción de la relación entre las variables “agresividad verbal”, “edad” y “sexo”.

En la tabla 4, podemos observar que, la agresividad verbal no es muy frecuente en la población del sexo masculino. Sin embargo, se estima que el 42.9% de los estudiantes

masculinos que pertenecen a la edad de los 14 años, se encuentran en la escala “rara vez”, indicando que este grupo etario es el que presenta mayor rango de agresividad verbal en relación con las demás edades estudiadas.

Por su parte, en la misma tabla podemos observar que, las adolescentes de 17 años presentan un 16.7% de agresividad verbal frecuente, siendo este el mayor rango dentro del sexo femenino. Lo cual habría que tomar en cuenta dado las características del estudio, ya que, si bien en los adolescentes de 14 años y pertenecientes al sexo masculino existe un mayor porcentaje, en las mujeres de 17 años se presenta frecuentemente un mayor índice de agresividad verbal en relación con los hombres.

TABLA CRUZADA DE LAS VARIABLES “ADICCIÓN A INTERNET” Y “SEXO”			
Adicción a internet	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
No	16.27%	49.49%	65.76%
Si	7.46%	26.78%	34.24%
Total	23.73%	76.27%	100.00%

Tabla 5. Descripción de la relación entre las variables “adicción a internet” y “sexo”.

En la tabla 5, podemos observar que, del 100% de participantes del estudio, 34.24% podrían presentar adicción a internet. De los cuales, 7.46% pertenecen al sexo femenino y 26.78% pertenecen al sexo masculino. Dando como resultado que, probablemente existe un mayor grado de adicción a internet de parte de los adolescentes de sexo masculino. Sin embargo, estos resultados no representan mayor preocupación, puesto que el 65.76% de los estudiantes no presentan una adicción a internet como tal.

TABLA CRUZADA DE LAS VARIABLES “ADICCIÓN A INTERNET” Y “EDAD”						
Adicción a internet	Edad					Total
	14	15	16	17	18	
No	1.36%	44.56%	12.24%	5.10%	2.38%	65.65%
Si	1.36%	18.71%	9.18%	4.42%	0.68%	34.35%
Total	2.72%	63.27%	21.43%	9.52%	3.06%	100.00%

Tabla 6. Descripción de la relación entre las variables “adicción a internet” y “edad”.

En la tabla 6, podemos observar que, son los adolescentes de 15 años quienes presentan mayor porcentaje de adicción a internet, siendo el 18.71%, seguido de los estudiantes con 16 años, quienes presentan un porcentaje de 9.18%.

TABLA CRUZADA DE “ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS” Y “SEXO”			
Adicción a videojuegos	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
No	23.05%	65.42%	88.47%
Si	0.68%	10.85%	11.53%
Total	23.73%	76.27%	100.00%

Tabla 7. Descripción de la relación entre las variables “adicción a videojuegos” y “sexo”.

En la tabla 7, se estima que el 11.53% de los adolescentes, probablemente presenten adicción a videojuegos. De los cuales, tan solo el 0.68% pertenecen al sexo femenino y el 10.85% pertenecen al sexo masculino.

TABLA CRUZADA DE LAS VARIABLES “ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS” Y “EDAD”						
Adicción a videojuegos	Edad					Total
	14	15	16	17	18	
No	2.04%	56.12%	19.39%	7.82%	3.06%	88.44%
Si	0.68%	7.14%	2.04%	1.70%	0.00%	11.56%
Total	2.72%	63.27%	21.43%	9.52%	3.06%	100.00%

Tabla 8. Descripción de la relación entre las variables “adicción a videojuegos” y “edad”.

En la tabla 8, se puede analizar que el 7.14% de los estudiantes que se encuentran en la edad de 15 años, presentan un índice de adicción a videojuegos siendo su diferencia poco significativa para el análisis, pues, se estima que los adolescentes entre las edades

de 14 a 18 años no presentan adicción a videojuegos, siendo el 88.44% con respecto a la muestra.

5.- Discusión

En relación con los datos obtenidos en este estudio, podemos decir que, si bien la edad con mayor probabilidad de presentar algún tipo de violencia es la de 14 años, y sobre todo los adolescentes pertenecientes al sexo masculino, esto no significa que existe una relación entre la adicción a internet o videojuegos y las conductas agresivas. Ya que, como se puede observar en las tablas 4 y 6, los adolescentes que presentan mayor porcentaje en cuanto al uso problemático de internet o videojuegos se encuentran dentro de la edad de 15 años.

Esto, sin embargo, no coincide con estudios como el realizado por Antonio Rial, en el cual, son las adolescentes quienes presentan mayor porcentaje en cuanto al uso problemático de internet. En donde, el 36.5% realiza un uso bastante considerable de las redes sociales, frente al 30.7% de los adolescentes pertenecientes al sexo masculino (Rial, 2014). Cabe destacar que este estudio fue realizado en participantes que se encontraban entre los 11 y 18 años.

Por otra parte, Aida Ameneiros en su artículo publicado en 2015, afirma que son los adolescentes de sexo masculino quienes tienen mayor prevalencia en el uso problemático de videojuegos ya que presentan un porcentaje 9.70% mayor al de las mujeres siendo el 3.20%, con relación al uso diario de éstos (Ameneiros, 2015). Lo cual se corrobora con los resultados obtenidos en el presente estudio en donde los adolescentes de sexo masculino con edad de 15 años presentan mayor porcentaje que las mujeres respecto a la adicción a videojuegos, siendo el porcentaje de los hombres

7.14%. Sin embargo, no resulta significativo si tomamos en cuenta toda la muestra planteada.

Por otro lado, habría que tomar en cuenta que los estudiantes de ambos sexos presentan un cierto grado de agresividad verbal frecuente, siendo el 15% para el caso masculino y el 16.7% para el femenino, por lo que se puede deducir que la agresividad verbal no representa una problemática para la institución en la que se realizó el estudio.

Finalmente, al realizar el correlograma (anexo 1) se pudo evidenciar que existe una correlación significativa entre las siguientes variables, las cuáles obtuvieron un valor correlacional, igual o menor a 0.05:

- “Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona” y “Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también”.
- “Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos” y “Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos”.
- “Le cuesta trabajo durar varios días sin jugar con los videojuegos o con los juegos del computador” y “Ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a jugar con videojuegos o con los juegos del computador”.

Así mismo, al realizar el análisis de correlación de Chi-cuadrado (χ^2) se puso evidenciar que dichas variables son dependientes, puesto que se rechaza la hipótesis nula siendo significativamente al 1%, 5% y 10%.

6.- Conclusiones

A pesar de que los 14 años es la edad en la que mayor frecuencia de agresividad existe en los adolescentes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano y sobre todo en los de sexo masculino, no se encuentra relación directa entre las conductas agresivas y un uso

problemático de videojuegos o internet, puesto que, son los adolescentes de 15 años quienes presentan mayor nivel de adicción a internet o videojuegos.

Podemos observar entonces que son los adolescentes de sexo masculino pertenecientes al rango de 15 años quienes presentan mayor uso problemático de internet y videojuegos.

Por otro lado, con respecto a la agresividad física, podemos observar que son los adolescentes de 14 años de sexo masculino quienes presentan mayor porcentaje en relación con las otras edades estudiadas. Y con respecto a la agresividad verbal, se estima que existe un mayor índice frecuente en estudiantes de 17 años para ambos sexos.

En cuanto a presencia de adicción a internet en los adolescentes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca, podemos observar que, de los 295 participantes, 101 podrían presentar adicción a internet, lo cual, representa el 34.23% de la muestra y de los cuáles el 18.64% pertenecen a la edad de 15 años.

También, en relación con la presencia de adicción a videojuegos en los adolescentes de Unidad Educativa Técnico Salesiano, se puede constatar que, de los 295 participantes, el 11.56% de los estudiantes presentan un grado de adicción de los cuales el 7.14% pertenecen a la edad de 15 años siendo el masculino el predominante.

Finalmente, se puede concluir aseverando que, la adicción a videojuegos o internet en los adolescentes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca no está relacionada directamente con las conductas agresivas de este grupo etario.

7.- Referencias bibliográficas:

- Ameneiros, R. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 115 - 118.
- Cándido, J. (2014). Conducta agresiva e inteligencia emocional en la adolescencia . *European Journal of Education and Psychology*, 29 - 39.
- Chahín, N. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. *Universitas Psychologica*, 1 - 8.
- Chamarro, A. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *adicciones*, 303 - 309.
- De la Torre, M. (2014). Relaciones entre Estilos Educativos Parentales y Agresividad en Adolescentes. *Universidad de Jaén*, 147 - 165.
- Estévez, E. (2015). Conducta agresiva y ajuste personal y escolar en una muestra de estudiantes adolescentes españoles. *Universitas Psychologica*, 111 - 120.
- Jiménez, T. (2014). Ambiente comunitario y actitud hacia la autoridad: relaciones con la calidad de las relaciones familiares y con la agresión hacia los iguales en adolescentes . *anales de psicología*, 1086 - 1093.
- Lancheros, M. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *TOG*, 1 - 22.
- OMS. (2019). Desarrollo en la adolescencia. *Organización Mundial de la Salud*.
- RAE. (2014). *Diccionario de la Real Lengua Española*.

Rial, A. (2014). Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega (España) . *anales de psicología*, 642 - 653.

Rial, A. (2014). Variables asociadas al uso problemático de internet entre adolescentes. *Health and Adiccions*, 25 - 35.

Viejo, C. (2015). Cambios y riesgos asociados en la adolescencia. *Psychology, Society, Education*, 110.

Anexo 1 - Correlograma

	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9
x1	1.0000								
x2	0.4507	1.0000							
x3	0.3157	0.5494	1.0000						
x4	0.1689	0.3669	0.4356	1.0000					
x5	0.3211	0.3809	0.3815	0.2588	1.0000				
x6	0.3368	0.2929	0.2473	0.1880	0.3024	1.0000			
x7	0.2471	0.2441	0.2011	0.1467	0.1002	0.2055	1.0000		
x8	0.1393	0.1465	0.1879	0.1742	0.2603	0.1888	0.1384	1.0000	
x9	0.1700	0.1209	0.1756	0.1152	0.1290	0.2491	0.1115	0.3404	1.0000
x10	0.1592	0.1086	0.1427	0.1087	0.2326	0.2916	0.1198	0.5244	0.2910
x11	0.2193	0.0648	0.0930	0.0897	0.1887	0.3001	0.1727	0.3949	0.3946
x21	-0.0114	-0.0411	-0.0446	0.0553	-0.1061	-0.0800	-0.0242	-0.1026	-0.1156
x22	-0.0217	0.0504	-0.0383	-0.1216	-0.0647	-0.0522	-0.0058	-0.1664	-0.0659
x23	-0.0462	-0.0063	-0.0523	-0.0184	-0.0526	-0.0719	-0.0751	-0.0900	-0.1023
x24	-0.0522	-0.0724	-0.1173	-0.0445	-0.1330	-0.1194	-0.0562	-0.1361	-0.0772
x25	-0.0317	-0.0145	-0.0132	-0.0309	-0.0554	-0.0875	0.0013	-0.1184	-0.2019
x26	-0.0054	-0.0842	-0.1065	-0.1210	-0.0860	-0.0797	0.0017	-0.1437	-0.1341
x27	-0.0896	-0.0392	-0.0109	-0.0250	-0.0416	-0.0041	0.0462	-0.1218	-0.1568
x28	-0.0619	0.0146	-0.0450	-0.0367	-0.0463	-0.0322	-0.0100	-0.1706	-0.1020
x29	-0.1761	-0.2766	-0.3016	-0.2683	-0.1983	-0.0803	-0.0076	-0.1497	-0.0908
x31	0.0709	0.0318	0.0368	0.0145	0.1617	0.1306	0.0069	0.0529	0.0907
	x10	x11	x21	x22	x23	x24	x25	x26	x27
x10	1.0000								
x11	0.4156	1.0000							
x21	-0.1236	-0.0831	1.0000						
x22	-0.0875	-0.0608	0.2913	1.0000					
x23	-0.0697	0.0235	0.0722	0.0459	1.0000				
x24	-0.1725	-0.0684	0.1150	0.0879	0.3696	1.0000			
x25	-0.0514	-0.0645	0.0866	0.0728	0.1051	0.0945	1.0000		
x26	-0.0071	-0.0879	0.0709	0.1867	0.1298	0.1186	0.6137	1.0000	
x27	-0.0512	-0.0741	-0.0764	0.0283	0.2451	0.1798	0.2582	0.2834	1.0000
x28	-0.0648	-0.0604	-0.0081	0.1561	0.0723	0.2592	0.2460	0.2585	0.3214
x29	-0.0557	0.0303	-0.1350	-0.0979	0.0305	0.0772	0.2640	0.2764	0.1482
x31	0.0384	0.1192	-0.0709	0.0115	0.0082	-0.0309	0.0160	0.0690	-0.0329
	x28	x29	x31						
x28	1.0000								
x29	0.1085	1.0000							
x31	-0.0180	-0.1829	1.0000						

Realizado por: Autoría propia.
Fuente: Unidad Educativa Técnico Salesiano

Anexo 2 – Análisis Chi-cuadrado (χ^2)

x2	1	2	x3	3	4	5	Total
1	19	16	11	2	3	51	
2	12	23	27	13	12	87	
3	5	17	26	23	21	92	
4	1	1	9	10	19	40	
5	0	1	1	2	21	25	
Total	37	58	74	50	76	295	

Pearson chi2(16) = 120.9110 Pr = 0.000

Realizado por: Autoría propia.

Fuente: Unidad Educativa Técnico Salesiano

Siendo la variable x2: “Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona y la variable y x3: “Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también”.

Anexo 3 - Análisis Chi-cuadrado (χ^2)

x8	1	2	x10	3	4	5	Total
1	36	10	7	1	1	55	
2	39	33	15	0	1	88	
3	19	39	19	8	0	85	
4	4	12	10	8	5	39	
5	1	6	6	7	8	28	
Total	99	100	57	24	15	295	

Pearson chi2(16) = 119.0934 Pr = 0.000

Realizado por: Autoría propia.

Fuente: Unidad Educativa Técnico Salesiano

Siendo la variable x8: “Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos” y la variable x10: “Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos”.

Anexo 4 - Análisis Chi-cuadrado (χ^2)

x25	x26		Total
	1	2	
1	62	27	89
2	21	185	206
Total	83	212	295

Pearson chi2(1) = 108.7033 Pr = 0.000

Realizado por: Autoría propia.

Fuente: Unidad Educativa Técnico Salesiano

Siendo la variable x25: “Le cuesta trabajo durar varios días sin jugar con los videojuegos o con los juegos del computador” y la variable x26: “Ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a jugar con videojuegos o con los juegos del computador”.