



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano

Escuela de Desarrollo Humano

Trabajo de grado para optar por el título de licenciado (a)
en Psicología Educativa

Tesis

**Agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de
disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera**

Presentado por:

González Vega, Abdiel Ariel 3-737-2376

Asesor:

Arcia, Pedro

Panamá 2020

DEDICATORIA

Con cariño dedico este trabajo de investigacion a mis queridos padres quienes me supieron guiar por el buen camino para ser una persona de bien y estuvieron exhaustivamente apoyandome para poder lograr mis metasy sueños.

González, Abdiel

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres Julissa y Abdiel, porque nunca dejaron de confiar en mí y sobre todo estuvieron dandome su apoyo de muchas maneras posibles.

A los docentes quienes nos brindaron su apoyo y sus conocimientos para poder desarrollarnos como profesionales en el campo.

Por último, a la universidad por haberme abierto las puertas y haberme permitido cumplir mis metas.

González, Abdiel

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo explorar los niveles de agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores entre 15 y 18 años de MMOFPS (Massive Multiplayer Online First-Person Shooter), en el distrito de La Chorrera, provincia de Panamá Oeste de la ciudad de Panamá. El diseño y tipo de investigación fue cuantitativa, exploratorio y expo facto. El muestreo, por cuotas y no probalístico.

Actualmente estamos pasando por una pandemia, lo que lleva a las personas encargadas del país a tomar medidas de salud necesarias para la no propagación. Por tanto, trae consigo consecuencias, lo que provoca a jóvenes videojugadores a pasar mayor tiempo jugando MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), sin embargo, se demuestran cambios en la personalidad, refiriéndose a la agresividad y la impulsividad siendo más notorio en juegos de MMOFPS.

Se utilizó como instrumento de medición la Escala de medición de Barrat, el cual mide Impulsividad cognitiva-atencional, Impulsividad Motora y Impulsividad no planificada. Adicional a esta, se dio uso del Cuestionario De Agresividad De Buss Y Perry, la cual tiene como objetivo explorar la agresividad física, la agresividad verbal, la hostilidad y la ira.

Como resultado de la investigación se descubrió que existe un mayor porcentaje de impulsividad, lo que ocasiona respuestas impetuosas por parte de estos jóvenes. En cuanto a la agresividad el 69.2% en ocasiones son agresivos, el

11.5% lo confirman, lo que nos indica que los videojuegos podrían incrementar este nivel de agresividad debido a los contenidos que podrían tener.

Palabras claves: Videojugadores; agresividad; impulsividad; Psicología; Panamá.

ABSTRACT

The objective of this research was to explore the levels of aggressiveness and impulsiveness in young gamers between 15 and 18 years of age of MMOFPS (Massive Multiplayer Online First-Person Shooter), in the district of La Chorrera, West Panama province of Panama City. The design and type of research was quantitative, exploratory and *expo facto*. Sampling, by quotas and not probalistic.

We are currently going through a pandemic, which leads the people in charge of the country to take health measures necessary for non-spread. Therefore, it brings with it consequences, which causes young gamers to spend more time playing MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), however, changes in personality are demonstrated, referring to aggressiveness and impulsivity being more noticeable in MMOFPS games.

The Barrat Measurement Scale was used as a measuring instrument, which measures cognitive-attentional impulse, motor impulse and unplanned impulse. In addition to this, the Buss and Perry Aggression Questionnaire was used, which aims to explore physical aggressiveness, verbal aggressiveness, hostility and anger.

As a result of the research, it was discovered that there is a higher percentage of impulsivity, which causes impetuous responses on the part of these young people. Regarding aggressiveness, 69.2% are sometimes aggressive, 11.5% confirm it,

which indicates that video games could increase this level of aggressiveness due to the content they could have.

Keywords: Gamers; aggressiveness; impulsiveness; Psychology; Panama.

CONTENIDO GENERAL

INTRODUCCIÓN	Páginas
CAPÍTULO I: Aspectos generales de la investigación	1
1.1 Planteamiento del problema.....	1
1.1.1 Problema de investigación	7
1.2 Justificación.....	7
1.3 Hipótesis	9
1.4 Objetivos	9
1.4.1 Objetivo General	9
1.4.2 Objetivos Específicos.....	9
CAPÍTULO II: Marco teórico.....	11
2.1 Agresividad.....	11
2.2 Impulsividad	20
2.3 Los videojuegos	26
2.3.1 Características de los videojuegos.....	28
2.3.2 Juegos de rol multijugador masivo en línea (MMO)	28
2.4 Teoría de la agresividad	33
2.5 Teorías de la agresividad e impulsividad.....	35
CAPÍTULO III: Marco metodológico	40
3.1 Diseño de Investigación y tipo de estudio	40

3.2 Población o Universo.....	41
3.3 Variables	42
3.4 Instrumentos.....	44
técnicas de recolección de datos y/o materiales y/o equipos y/o instrumentos y/o infraestructura que se va a realizar	44
3.5 Procedimientos.....	44
CAPITULO IV: ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS	48
4.1 Análisis de datos	48
DISCUSIÓN.....	71
CONCLUSIÓN	73
LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA.....	75
ANEXOS	81
ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN.....	99
ÍNDICE DE TABLAS.....	100
INDICE DE GRAFICAS.....	101

INTRODUCCIÓN

Como sabemos, la tecnología ha avanzado de forma muy rápida en los últimos años y los juegos no se han quedado atrás, con el tiempo han ido evolucionando drásticamente y sus usuarios a la vez con ellos, a tal punto que no solo les dedican unos minutos o pocas horas al día, sino que ya es parte de la vida cotidiana de las personas. Todas tienen únicas y múltiples funciones, pero, en esta investigación nos enfocamos en los juegos de disparos.

Hace algunos años los videojuegos no llegaban a casa de todos, ya sea por su rareza, su costo elevado, funcionalidad o adicionales. Hoy día existen tantas consolas que no solo sirven en el ámbito de los juegos sino que prestan otros servicios, y es por eso que se han vuelto parte de los dispositivos que tienen en sus casas las familias.

Al tener estos dispositivos tan prácticos a la mano aumentan las horas de uso o de consumo de los mismo. Los juegos en línea en su mayoría están clasificados en distintas categorías como lo son: disparos, aventura, roles, estrategia en tiempo real, simulación, deportes, arenas de batallas, simulación, entre otros. Nosotros estaremos enfocados en los MMOFPS (disparos en primera persona). Al pasar mucho tiempo interactuando con estos juegos, se abre camino a nuevos cambios en el individuo, cambios de conducta, comportamiento, expresiones, actitudes, etc.

En el trabajo realizado, se investigo sobre determinadas variables que quizas puedan presentar algunos usuarios de videojuegos en línea. Las mismas a estudiar son agresividad e impulsividad enfocandonos netamente en videojuegos de la categoria multijugadores masivos en linea disparos en primera persona.

La impulsividad según barrat es una dimensión de personalidad directa que esta relacionado con la busqueda de emociones y esta formada por tres dimensiones, morota, cognitiva y no planificada. Si la enfocamos en la parte social, afecta en el comportamiento ya que es desencadenante de el impacto social donde esta involucrado otra de nuestra variables, la agresividad.

La agresividad es toda conducta que intente herir, lastimar a otra persona, por medios psicológicos o físicos. La agresividad tambien tiene sus dimensiones y las que trataremos aquí serán agresividad de tipo física, verbal, ira y hostilidad. Todas estas son forma de agresividad pero ¿qué tanto puede esto desencadenarse si se tiene de estímulo videojuegos de esta categoria en particular?

Dentro de esta investigacion se estará tratando las variales agresividad e impulsividad y cuanto tiene que ver el estímulo de estos videojuegos en el individuo.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: Aspectos generales de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

Es cierto que existe una basta cantidad de juegos en línea en donde la categoría de disparos es una de las más populares, sin embargo, no existe una relación entre la agresividad y estos juegos o evidencia que los vinculen de forma directa a la misma.

Podemos decir que la agresión es definida como una conducta adquirida controlada por reforzadores, la cual es perjudicial y destructiva (Carrasco ortiz & Gonzalez Calderon, 2006). Afectando no solo a los entes de nuestro entorno, sino que a ellos mismos. Cabe destacar que no solo se da en un plano físico, sino que abarca agresiones emocionales, agresiones verbales y agresiones psicológicas.

La agresión es una conducta intencional que puede causar daño físico o psicológico. Estas respuestas agresivas pueden darse en niveles iniciales que incluyen empujar, agarrar la ropa, hasta niveles moderados en los que, si efectúa un daño físico como abofetear, patear o inclusive a niveles severos como intentar ahorcar, golpear a otra persona con algún objeto u arma.

Como parte de un estudio se logra obtener resultados significativos que demuestran que los juegos violentos tienden a desencadenar la agresividad. Esto se debe a que a medida que va transcurriendo el juego, el cerebro tiende a volverse menos sensible. La investigación determino que las personas que estaban expuestas a imágenes violentas tenían una disminución en la respuesta. Del mismo modo se aplicó otra prueba competitiva, que consistía en que utilizaran

el ruido en contra de su oponente y se descubrió que los que estuvieron expuestos a juegos violentos, fueron los que realizaron mayor fuerza en la exposición del ruido contra sus rivales. (neurología, 2011).

En un centro educativo del distrito de olivos en el año 2017 se ve reflejados datos importantes sobre el nivel de violencia familiar en adolescentes videojugadores del nivel secundario arrojando datos bastante bajos según la evaluación realizada. Gracias a estas investigaciones podemos diferir de los supuestos o contrapartes que si mencionan que los videojuegos son el motivo principal de la agresión y cómo podemos darnos cuentas que existen excepciones o inclusiones en muchos casos, no es el problema del misma. (Sanchez Navarro, 2017).

Muchos de los videojugadores en línea están inmersos en el mundo virtual sin disposición de estarlo, ya que se crea una línea muy delgada la cual la atraviesan sin darse cuenta. Es por eso por lo que muchas veces suele decirse que jugar este tipo de juego es tratar de salir de la realidad, la que trae consigo muchos percances, obligaciones, responsabilidades, problemas, etc. Por tanto, es muy satisfactorio adentrarse en un mundo en donde puedes desligarte de todas estas interferencias sociales, emocionales, personales, éticas e inclusive valores. (Arteaga Hilario , 2018).

Los investigadores se sienten preocupados por el tema de agresividad ya que, no tienen un enfoque preciso de la misma. Por tanto, han tratado de englobarlo para comprender las causas que llevan a un ser humano a ser agresivo. Por tanto, Muñoz en 1988, dice que la agresión es instinto del hombre, apartando el tema de educación y el medio ambiente. (Chavez Pineda, 2018).

Por otro lado, se ha investigado sobre las principales causas del génesis de las conductas agresivas las cuales revelan que la agresividad construye rasgos imprescindibles para con la personalidad humana ya que, es un impulso innato, que de no darle la atención necesario podría llegar a convertirse en algo mucho más complejo con el transcurso del tiempo. (Chox Coj, 2018).

Importante saber que dentro de estos videojuegos un gran porcentaje de jóvenes no reconocen o diferencian la realidad del mundo virtual, y en muchos casos llevan la rivalidad virtual a sus vidas. Sucedió en un caso particular el de Diego L. el cual fue apuñalado por su rival virtual en la realidad por Cangri (etiqueta de jugador). Situación que no se hubiese dado con la presencia de un adulto responsable. A partir de este suceso expertos en el tema señalan que los efectos de la adicción a juegos distorsionan la realidad en una pequeña población. (Chumpitaz C., 2014), citado por (Arteaga Hilario , 2018).

Se logra definir la impulsividad como la tendencia a responder de forma rápida, sin pensar ni reflexionar sobre las consecuencias o efectos de los actos Pueyo, (2016) por tanto, podemos decir que es un acto de respuesta involuntaria, el cual lleva a diversas situaciones que no solo involucran a la misma, sino que puede ser el origen y da como consecuencia la agresividad.

La impulsividad es incierta y varia de forma multidimensional, incierta a responder o actuar de manera rápida según la situación. Los MMOFPS presentan situaciones constantes y diversas lo que lleva al jugador a estar en un estado de alerta, lo que provoca reacciones o respuestas inesperadas.

Como mencionan, Reyes Yauri, (2019) el nivel de impulsividad en videojugadores en línea hombres es diferente que en mujeres, un estudio que en el distrito de Comas nos brinda información reveladora en la cual se tomaron como muestra dos instituciones públicas escogiendo a jóvenes entre 3ro y 5to de secundaria, dicho estudio menciona que los hombres son más impulsivos siendo de nivel alto y que las mujeres son menos impulsivas siendo estas de nivel medio, no obstante no hay diferencias significativas en cuanto al tipo de impulsividad entre ambos sexos. Además, hacen mención de que existe la relación directa entre videojuegos e impulsividad.

La impulsividad y la agresividad involucran partes de los rangos de la personalidad. La impulsividad, algunas veces, da lugar a conductas agresivas, siendo la impulsividad objetivo de predicción ante la agresividad. Estos actos no pasan por alto a nivel social porque traen consigo repercusiones negativas.

Los MMORPGs implican la creación de sus personajes, cumplir desafíos e involucrarse de forma emocional en las tareas que demande el juego. Letona , (2012) Nos dice que el reciente auge de la tecnología e internet en la vida de los seres humanos produce, También, que estas situaciones y conductas agresivas se trasladan al ámbito de la virtualidad.

Investigaron el clima familiar y la agresividad en estudiantes de secundaria, encontrando que la agresividad de los estudiantes se muestra diferente en función del sexo Matalinares, y otros, (2010), inclusive son más agresivos al terminar de jugar los MMOFPS, y puede subir de nivel si la situación del momento no fue favorable.

Ademas, West, Konishi, & Diarra, (2018) En un estudio se logran ver las diferencias en videojugadores de juegos de disparos en la sustancia gris dentro del hipocampo procedente del estilo que emplea el jugador al jugar. Dentro de este estudio se busca descubrir los efectos que están presentes dentro del cerebro de estos jugadores, todo se logró explorar con pruebas de realidad virtual en la que se usó resonancia magnética, para evaluar la memoria espacial y episódica en el hipocampo. Al culminar el estudio se arrojaron datos bastantes claros en los que la sustancia gris en el hipocampo incremento en los videojugadores que utilizaban estrategias espaciales para tener mejor orientación en el juego, crearon mapas mentales para poder entender la geografía de la misma sin embargo, hubo una reducción en la sustancia gris de aquellos jugadores que emplearon la respuesta aprendida, es decir; procedimiento que involucra aprenderse el camino o punto de guía para desplazarse en automático. Por tanto, hay que tomar en cuenta que, si bien es cierto que algunos videojugadores de juegos de disparos incrementan ciertas habilidades como la atención y memoria a corto plazo, otros jugadores a la vez pueden llegar a tener una pérdida de sustancia gris.

Destacan, Mezones Galicio, (2018) que existen diversas cualidades verbales dentro de los videojuegos online en especial los RPG y los Shooters, caso de ello son los anglicismos y los neologismos, los cuales son utilizados de forma constante durante el juego e inclusive en la realidad. Estos anglicismos y neologismos hacen que la comunicación dentro del juego sea más efectiva, inclusive si entre los jugadores no manejan el mismo idioma con estas palabras se pueden entender de manera eficaz, ya que es un idioma universal. En relación con esto, tenemos la interacción que sucede dentro y fuera del juego, tomando en cuenta los niveles de agresividad e impulsividad que a su vez son comportamientos o actos que suelen darse por diversas razones, llámese el objetivo de una misión que no se logró, es ahí donde se descubre estos niveles,

los cuales no terminan en el juego, sino que el jugador se lleva esa carga a la realidad o su vida cotidiana.

Menciona, europapress, (2019) que es increíble como el mundo cambia y evoluciona, del mismo modo las tecnologías siguen avanzando para estar en la vanguardia. Sabemos que los videojuegos son parte de estas tecnologías que tratan de llenar las expectativas altas y constantes de los videojugadores, sin embargo, es de saber que estos videojuegos pueden traer consigo cambios positivos como negativos al jugador. Esto dependerá del tipo de juego en el que este inmerso y las cantidades de horas que le dedique al juego.

En la actualidad Chang, (2020) debido a la situación que presenta Panamá y el mundo por motivos de pandemia (covid-19), se han implementado diversas acciones activas para la no propagación del mismo, siendo una de ellas la cuarentena (medida tomada por las entidades pertinentes de cada país), a raíz de esta situación la mayor parte de los habitantes de este país se vieron en la necesidad de quedarse en casa por indefinido, por ende, debían buscar reemplazo o sustituto a su tiempo de ocio, lo que lleva al doctor en psicología, ocio y desarrollo humano Carlos González Tardón con una tesis Doctoral en Videojuegos para la Transformación Social a recomendar a todas las familias a hacer uso de los videojuegos en línea ya que, esta promueve la fortificación en la convivencia familiar. Como resultado de la situación que presenta la población de jugadores en línea, ha aumentado el tiempo de juego en comparación al tiempo habitual.

Existe un aumento en conductas sociales como la agresividad e impulsividad, las cuales se encuentran en estrecha relación con las conductas desadaptativas.

Muchas de las conductas desadaptativas provienen de la plasticidad adquirida del realismo o visión del mundo que les ofrece el juego, creando una perspectiva en primera persona que tienen los jugadores en línea. A su vez les proporcionan retos, encomiendas, misiones, objetivos y metas que deberán realizar a la brevedad. Ciertas características de estos juegos es que son fáciles de jugar lo que hace que produzca una sinergia entre el juego y el jugador. En ocasiones el jugador no sabe diferenciar la realidad virtual de la realidad fuera del juego, haciendo de este un intercambio constante a la vida del sujeto.

1.1.1 Problema de investigación

¿Los videojugadores de juegos masivos multijugador en línea de la categoría de disparos en primera persona del distrito de La Chorrera son agresivos e impulsivos?

1.2 Justificación

Este estudio busca profundizar acerca de los niveles de agresividad que existen en videojugadores como también busca explorar los niveles de impulsividad en videojugadores. Al hablar de videojugadores sabemos que es un concepto muy amplio, es por lo que enfocaremos esta investigación en los juegos de disparos en primera persona multijugador masivo en línea conocidos como MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter).

En Panamá, actualmente no existe una investigación de los niveles de agresividad e impulsividad enfocada en videojugadores de juegos de disparos lo cual hace que esta sea imprescindible ya que, la mayor parte de la población que se dedica

a jugar estos juegos en línea son adolescentes (adolescencia media), por tanto, establecer una base de datos en donde podremos observar los niveles o comportamientos de estos jóvenes marcará una diferencia en el antes y después para futuras investigaciones.

Esta investigación se proyecta a futuro dejando los cimientos y las primeras huellas como marco de referencia, la cual podrá ser usada por futuros colegas y nuevos investigadores que quieran ampliar la investigación o crear una nueva investigación a partir de esta. Además, tendrá beneficios para esta misma población ya que, al ser el centro de estudio los videojugadores, futuras investigaciones podrán hacer un acercamiento con el que podrían mejorar el consumo de estos juegos en línea y a su vez poder trabajar con los beneficios y carencias que estos les puedan proporcionar.

Haciendo un aporte con esta nueva base de datos, futuros investigadores podrán resolver problemáticas causados por la pandemia, la cual ocasiono un aumento significativo en las horas de juegos y cambios en los niveles de agresividad e impulsividad de estos videojugadores en línea, además, de la inclusión de nuevos jugadores que se están adentrando a este mundo virtual y no de forma efímera ya que, se convierte en un escape de la realidad misma.

Dada la implicación de jugadores en línea netamente enfocados en juegos de disparos podemos decir que el contenido de esta investigación será más específico en comparación de lo que existe actualmente. Es por lo que el enfoque entre la relación de agresividad e impulsividad con los videojugadores en línea tendrá un valor adicional que no tendrá otra investigación que haga sola referencia de juegos en línea en general. Por tanto, se podrá realizar o surgir ideas innovadoras para nuevos trabajos investigativos.

1.3 Hipótesis

H₁ Los jugadores de MMOFPS tienden a ser más agresivos e impulsivos.

H₀ Los jugadores de MMOFPS no tienen a ser más agresivos e impulsivos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Explorar la agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS entre 15 a 18 años del distrito de La chorrera.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de agresividad de los videojugadores de MMOFPS
- Conocer los tipos de impulsividad de los videojugadores de MMOFPS
- Comparar la agresividad e impulsividad de los videojugadores

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: Marco teórico

2.1 Agresividad

Las conductas agresivas resultan ser un comportamiento primario y básico para la mayoría de las especies animales que existen en el mundo. por ende, está presente en todos los seres humanos. Es un fenómeno catalogado como multidimensional Huntingford y Turner, (1987), conformado por elementos que implican un sin número de elementos y factores que poseen un carácter polimorfo y se manifiesta en todas las áreas que son fundamentales para el ser humano destacando el aspecto físico, mental, emocional, cognitivo y social, debido a que sus causas pueden ser variadas resulta un tanto complejo poder estudiar dicha variable.

La agresión como concepto es utilizado históricamente en distintos ámbitos en donde se aplican las conductas caracterizadas como primitivas destacando el comportamiento humano infantil y el adulto. Dicho termino es proveniente del término latín “agredi” que significa realizar una acción contra alguien con la finalidad de provocar un daño físico o psicológico. Actualmente al emplear el termino agresión se hace referencia a las conductas que llevan a una persona a ejercer control desmedido sobre otra provocándole daños significativos.

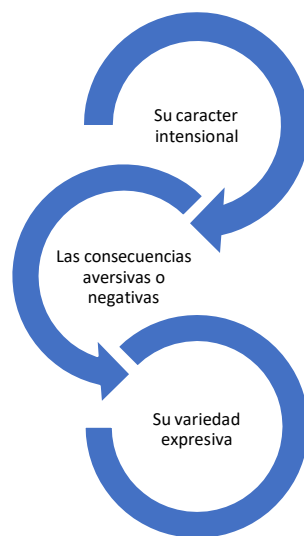
La literatura actual indica que la agresión refleja la presencia de un diverso abanico de definiciones basándose en datos fundamentales como la edad, los antecedentes de las primeras relaciones establecidas con los padres, el ambiente en donde la persona se desenvuelve, el indagar si anteriormente fue víctima de maltrato, entre otras características que resultan relevantes a la hora de estudiar y definir dicho concepto. Por otra parte, existen tres componentes fundamentales que se deben evaluar antes de definir el termino agresión y son los siguientes:

- a) El carácter intencional con que se ejecuta la acción con el fin de alcanzar un objetivo específico, ayuda a indagar de manera correcta las intenciones e intensidad de las conductas que se llevaran a cabo.

- b) Evaluar las consecuencias aversivas o de carácter negativas puesto que implican una gran influencia sobre la persona que ejerce la agresión y la víctima.

- c) Las variedades expresivas que se ponen de manifiesto a la hora de poner en práctica la agresión han sido estudiadas por distintos autores que mencionan dos elementos esenciales la parte física y verbal. También mediante la expresión surge una tipología a la hora de distinguir las clasificaciones de las agresiones ejercidas a diario por los seres humanos.

Ilustración 1 Elementos señalados en la definición de agresión.



Fuente: Elaboración propia.

Algunos autores han centrado sus investigaciones en las agresiones infantiles Tremblay, Japel, Pérusse, McDuff, Boivin, Zoccolillo y Montplaisir, 1999; Tremblay, (2003), expresan que desde el nacimiento de todo ser humano en los primeros meses de vida una de las características que distingue a los bebés es el

arañar, pegar y pellizcar por lo tanto se toma como agresiones que están dentro de los seres humanos de manera innata puesto que un recién nacido no tiene la capacidad de pensar o evaluar su comportamiento para saber si lo que hace está o no dentro de las normas establecidas por la sociedad.

Las conductas agresivas que en ocasiones son producto del miedo, los impulsos nerviosos o la ansiedad suelen tener consecuencias negativas debido a los grandes impactos que estas ejercen sobre las víctimas, por ejemplo, en el caso de un infante cuando lleva a cabo acciones agresivas contra un adulto muchas veces no se hace con tal grado de maldad o alevosía si no por simple juego, aunque se debe prestar atención específica a los elementos causales que llevan o provocan dicha acción. Por otra parte, se debe estudiar la diversidad de las expresiones que son respuestas de confusiones conceptuales que pueden generar algún tipo de frustración en la persona por no entender a cabalidad los procesos de alguna actividad asignada y debido a esta inconformidad consigo mismo pone en práctica la agresividad al no controlar sus impulsos de manera efectiva.

Por otra parte, la agresividad es observada como un estado emocional que está formado por distintos sentimientos como el rencor, odio y persistentes deseos por dañar de manera física a otra persona, objeto o animal. La agresión puede ser definida como parte de todos los comportamientos que de una u otra manera buscan causar un daño físico o emocional a otro sujeto. La agresividad posee un factor fundamental en la conducta catalogada como normal siempre y cuando dichas acciones solo sean puestas en práctica a la hora de salvaguardar la vida propia, responder a necesidades que resultan vitales para el ser humano cualquier peligro que presente una gran adversidad por parte de otra persona o el medio ambiente.

Ilustración 2 Definiciones de agresividad.

Autor/es	Definición
Dollard et al. (1939)	Conducta cuyo objetivo es dañar a una persona o a otro objeto
Buss (1961)	Respuesta que produce un estímulo doloroso en otro organismo
Bandura (1972)	Conducta adquirida controlada por reforzadores, la cual es perjudicial y destructiva
Patterson (1973)	Evento aversivo dispensado contingentemente a las conductas de otra persona
Spielberger et al. (1983; 1985)	Conducta voluntaria, punitiva o destructiva, dirigida a una meta concreta, destruir objetos o dañar a otras personas
Serrano (1998)	Conducta intencional que puede causar daño físico o psicológico
Anderson y Bushman (2002)	Cualquier conducta dirigida hacia otro individuo, que es llevada a cabo con la intención inmediata de causar daño
Cantó	Comportamiento cuyo objetivo es la intención de hacer daño u ofender a alguien, ya sea mediante insultos o comentarios hirientes, o bien físicamente, a través de golpes, violaciones, lesiones, etc.
RAE (2001)	Ataque o acto violento que causa daño

Fuente: Aspectos Conceptuales De La Agresión: Definición Y Modelos Explicativos Carrasco Ortiz & González Cal, (2006).

La agresividad es considerada como una emoción que se encuentra presente en la comunidad, en el ambiente familiar, laboral, escolar, entre amigos y en todos los países a nivel mundial. Sin embargo, a pesar de ser considerada como una emoción que lamentablemente puede provocar daños físicos, mentales y que perduren por el resto de la vida de las víctimas, ya que en diversas ocasiones la agresión es provocada por personas que comparten un vínculo afectivo emocional, por otra parte, existen muchas lagunas mentales a la hora de indagar en la génesis de dichos actos, sus posibles causas, el modo en que es empleado y los elementos que ayuden a la prevención de esto.

Se puede definir el concepto agresividad como la intención desmedida con el fin de ocasionar daños físicos, psicológicos o sociales a otra persona. La definición de este término varía según el enfoque que el investigador pueda darle sin embargo la intención de causar afectaciones a los demás es considerada la piedra angular de dicha problemática.

La agresividad es un término que ha sido clasificado en función de varias dimensiones y elementos implican que esta se efectuó de los cuales destacan los siguientes: la dirección hacia donde se enfoca la agresión, si es con el objetivo de causar un daño propio o a otra persona, la expresión si es llevada a cabo de manera verbal, física o de manera indirecta, el daño que provoca en la víctima que el mismo puede ser a nivel físico o mental, la frecuencia con que se ejecuta dicho acto si es constante y repetitiva, medir el nivel de consecuencias que provocan si los daños en las víctimas son permanentes o transitorios y por último el objetivo en que se efectúa dicho comportamiento agresivo.

La agresividad suele asumirse como un estado a nivel emocional ejercido con propósitos de adaptación, y se mantienen asociado distintas pautas que activan las sensaciones psicofisiológicas y conductuales que se manifiestan dependiendo de cada cultura o región a nivel mundial, (Kassinove & Tafrate, 2005). Por su parte consideran la agresividad como aquella capacidad en función de la sobrevivencia positiva que son fundamentales a la hora de establecer relaciones interpersonales con sus respectivas funciones vitales, (Alonso-Fernández, 1994). Expresan que entiende por agresión a todo método que permita la interacción social sin tener que dañar de manera física o mental a las demás personas. (Anderson & Bushman, 2002). Indican por su parte lo opuesto, ya que solo lograr observar a la agresión como el deseo desmedido por causar daño a los demás (Bandura & Walters, 1974; Chertok, 2009).

La agresividad es considera como un trastorno, en el momento que sus niveles de frecuencia, intensidad y consecuencias en la víctima sobrepasen en gran medida todas las funciones de ajuste adaptativo e integración social (Gordillo, 2010). Sugiere que en casos que una persona reaccione de manera agresiva en situaciones que impliquen peligro para su vida no debe ser considerada como hostil o negativa porque simplemente utilizo la agresión para hacer frente a una

situación adversa en la que considero que recurrir a esta conducta era sumamente necesario. Del mismo modo, se asume como objetivo principal en indagar en las causas que provocaron al sujeto a considerar necesario el actuar en base a agresión y reconocer que cada día según el nivel de madurez de los individuos la agresión es utilizada en momentos necesarios para su adaptación o preservar su bienestar físico y emocional (Bandura, 1973).

Anderson & Dill, (2000), Exponen que la manera más efectiva a la hora de estudiar las causas que llevan al individuo a ejercer la agresión es mediante el modelo GAM que está conformado por tres componentes o elementos fundamentales a la hora de investigar dicha problemática y estos son los siguientes:

- (a) Estado en base a las características afectivas.
- (b) Elemento cognoscitivo.
- (c) La activación o alteración a nivel fisiológica.

Ilustración 3 Modelo general de agresión.



Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, el estado afectivo hace referencia al experimentar distintas emociones, vivencias y sentimientos negativos frente a los estímulos observados

y considerados como peligrosos, amenazantes y hostiles para la vida propia. Por su parte el estado cognoscitivo aparece a raíz de recibir los estímulos que se reciben del medio ambiente y son expresados mediante diferentes emociones como el miedo, la angustia, la ira, el enojo, la frustración y la incapacidad de poder sobreponerse a dicha amenaza. Por último, el estado de alteración a nivel fisiológico el cual incluye diferentes síntomas propios del cuerpo que son característicos de una situación de predisposición frente a la agresividad. Se hace referencia a que el problema es atribuible a la percepción que el sujeto le da a la situación que la misma amenaza como tal (Anderson, Deuser, & DeNeve, 1995).

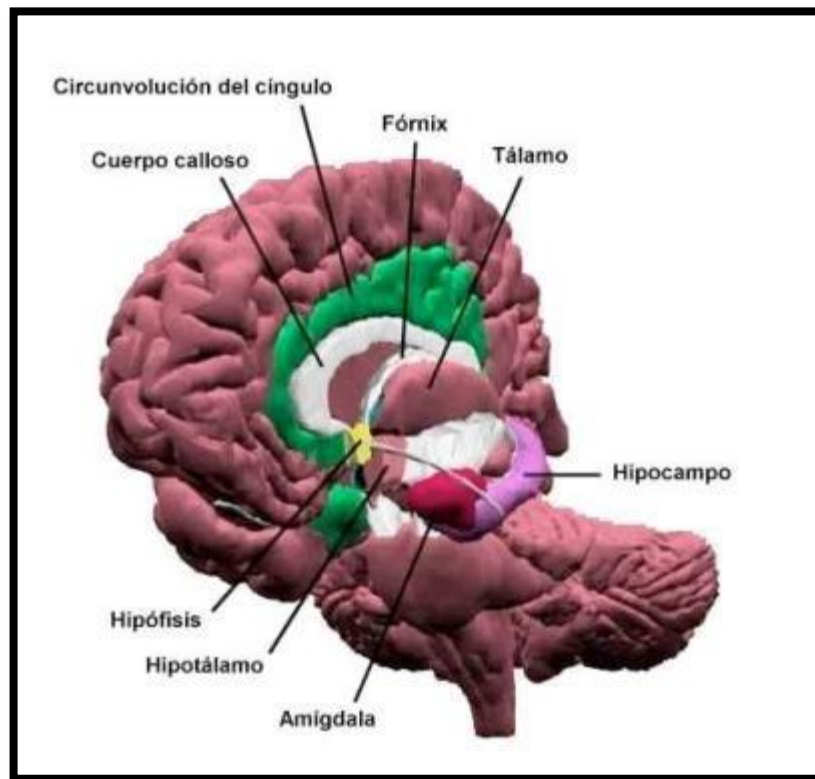
A pesar las teorías, los modelos y perspectivas que desde las décadas anteriores han buscado la manera de explicar el verdadero origen de la agresividad, hoy por hoy existen diversas lagunas al momento de explicar cuáles son las causas y que es lo que origina dentro de cada individuo el querer ejercer la agresión contra otros sujetos.

A partir de la perspectiva de la evolución, la sociobiología y la teología la agresividad es percibida como aquel mecanismo de defensa que viene de manera innata en cada ser humano desde los primeros años de vida cumpliendo el importante rol de sobrevivir y adaptarse dentro de la sociedad, siempre y cuando la agresividad no sea llevada a cabo con fines específicos planeados para dañar a terceros.

Por otra parte, para la perspectiva biológica, respaldada por dos ramas de la psicología que son la psicofarmacología y la neuropsicología, mostrando que hay elementos biológicos que pueden participar al momento que se lleve a cabo la agresión estas partes fundamentales del cuerpo humano son: el cerebro, los neurotransmisores y las hormonas quienes son capaces de dar una explicación determinada y valorar la percepción de las amenazas del medio ambiente con el fin de dar una respuesta adaptativa que permita que dicho temor sea mitigado.

Dentro del conjunto de hormonas que participan en dicha actividad se encuentran la hormona de la testosterona y es la que permanece más ligada a la agresividad, y la serotonina quien es el neurotransmisor más implicado frente a las situaciones de amenazas.

Ilustración 4 Perspectiva biológica de la agresividad.



Fuente: Ortego Maté, López González, Álvarez Trigueros, & Aparicio Sanz, (2011).

La agresión puede verse influenciada por elementos como físicos, los procesos cognoscitivos y afectivos que se efectúan mediante la modalidad cruzada, en donde todos los elementos se ven influenciados uno por el otro, sin embargo, se toma en cuenta que en todo momento la persona emplee la agresión solo si

realmente se considera necesario y que su vida está en riesgo (Anderson, Anderson, & Deuser, 1996).

Los elementos que pueden generar una posible agresión son el físico, los procesamientos cognoscitivos y afectos estos tres se consideren importantes a la hora de definir la agresión puesto que cada uno influye en el otro es decir a la hora de que el sujeto evalúa la situación que está viviendo es el momento en que entran estos tres posibles elementos causales en acción permitiendo a la persona identificar o elegir que conducta va a externalizar frente a la situación de amenaza en la que se encuentra, (Anderson, Anderson, & Deuser, 1996). Por tanto, la agresión puede verse influenciada de manera gradual por la manera en que resulta ser elaborada, el esfuerzo cognoscitivo que implica la acción y la percepción en base a emociones que surja en el momento de atacar o huir de dicho lugar (Anderson, Deuser, & DeNeve 1995; Anderson et al., 1996).

Por otra parte, todas las diferencias individuales juegan un papel esencial dentro de la experiencia y la manera en que se da la expresión de las emociones, en los casos en donde ocurre la agresión multifactorial se trata de investigar si existe la presencia de una patología, si la percepción del sujeto es correcta y depende de las conclusiones finales en base a la investigación referente a los fenómenos que pueden causar que se experimente una sensación de necesidad a la hora de ejercer la agresión.

Algunas características que influyen a la hora de enfrentar situaciones en las que el sujeto deba poner en práctica la resolución de problemas y autocontrol emocional, son cruciales para verificar que tan necesario considera el sujeto la puesta en práctica de la agresión. Por lo tanto, la expresión de las emociones, el manejo de conductas correctas suelen ser parte esencial del establecimiento de modelos en base a comportamientos que influyen de manera determinada en la personalidad (Ticusan, 2014).

Originalmente los instrumentos para evaluar la agresividad por medio del autorreporte contemplan factores como paranoia, venganza y autocontrol (Flores-Galaz, 1989); enojo, hostilidad, agresión física y verbal (Buss & Perry, 1992). Sin embargo, existen elementos recientes extraídos teórica y empíricamente que son dignos de evaluar, como la incomodidad física y emocional (Anderson & Dill, 2000; Krahe, 2013); los sentimientos de superioridad (Bushman et al., 2009); la rumiación y el resentimiento (Kassinove & Tafrate, 2005); y la tendencia a los pensamientos paranoides (Bandura, 1973). Por lo citado, en esta investigación se tuvo por objetivo construir una escala de agresividad confiable y culturalmente relevante para adultos mexicanos, que evalúe los elementos y las dimensiones significativas de la agresividad desde una perspectiva teórico-empírica. Por último, como punto finalmente, se tiene como objetivo conocer la relación entre las dimensiones de agresividad obtenidas y los cinco factores de personalidad.

2.2 Impulsividad

El término impulsividad surge del latín “impulsus” cuyo significado es “empujar o golpear”. A través de los años este concepto ha tomado un gran auge, desde el inicio del siglo XIX, se han realizado estudios en base a las causas de las conductas impulsivas mediante el criterio de que puede resultar ser una patología de voluntad, estar ligada a los sentimientos y a los procesamientos cognitivos. Seguidamente se consideró como un mecanismo mental que ocurre de manera autónoma y se mantiene susceptible a la hora de padecer algún percance físico o mental, todo es contribuyó a ser estudiado en diferentes trastornos psicológicos que puede presentar el ser humano y que en algunas ocasiones no es diagnosticado en un momento oportuno para brindar herramientas que ayuden a mejorar la calidad de vida del individuo. Por ende, su aporte no solo es en el campo de la psicología si no también en todas las ramas científicas ya que esto

puede resultar ser el origen de diversos comportamientos que en años anteriores no contaban con un respaldo en cuanto a las causas de estos (Haro et ál., 2004; Pinal & Pérez, 2003).

La impulsividad se ha observado y estudiado en base a distintos factores principales que son el poner en práctica acciones sin una implicación directa de las funciones llevadas a cabo por el lóbulo frontal, la velocidad en la que el sujeto es capaz de emitir una respuesta y el nivel de gratificación al haber alcanzado un objetivo específico que se tenía previsto. Dicho déficit de inhibición conductual incluye una serie de elementos que son fundamentales a la hora de estudiar la impulsividad como tomar en cuenta el ambiente en donde se crio el sujeto y los modelos aprendidos a la hora de dar respuesta a una situación de estrés.

Tradicionalmente, las definiciones que se le otorgan a la impulsividad se mantienen descritas mediante ciertas alteraciones psicopatológicas que son parte de las características del ser humano. A través de los años distintas ramas de la psicología tales como la neuropsicología, la psicología del desarrollo y la neuroanatomía han brindado una serie de nuevas definiciones y conocimientos en base a esta manifestación de las conductas emitidas por los seres humanos que poseen de manera innata (Evenden, 1999; Pichot, López & Valdez, 1995; Squillace, Picón & Schmidt, 2011).

Toda incapacidad que trae consigo la inhibición conductual se mantiene descrita mediante la neuropsicología según las diferentes funciones ejecutivas características del sujeto, partiendo de todas habilidades a nivel cognitivo que son implicadas en el surgimiento de la iniciación, planificación e inhibición de las diferentes conductas que son consideradas necesarias a la hora de fijarse objetivos a corto, mediano y largo plazo. Dichas funciones permanecen localizadas principalmente en el área de la corteza prefrontal (CPF), las cuales resultan de gran ayuda a la hora de regular las respuestas dependiendo de las

exigencias que el ambiente exija en el momento indicado, evitando que la conducta sea solo emitida en base a los impulsos que provoca la acción sin antes pasar por dicho proceso de análisis (Ardila & Ostrosky-Solís, 2008; Ramirez & Ostrosky-Solís, 2009).

Por otra parte, Barkley (1997) define la impulsividad como aquel elemento del ser humano que le permite analizar, elaborar y dar respuestas con el fin de alcanzar un objetivo frente a una situación en la que el sujeto no sabe cómo reaccionar, por lo tanto la autorregulación a nivel emocional y la motivación juegan un papel fundamental en dicho proceso pues son parte de las funciones ejecutivas mencionadas por el autor debido a su estrecha relación con la incapacidad de inhibir los comportamientos impulsivos.

Barkley, indica que el proceso de regulación emocional y el permanecer concentrados en emitir respuestas agresivas o inadecuadas debe ser uno de los comportamientos modelados desde la niñez al individuo en el que este permanezca valorando cada uno de las situaciones en base al autocontrol y el plantearse argumentos que indiquen cuales son las respuestas adecuadas para emitir en los diferentes momentos de la vida, puesto que si no se toma en cuenta lo antes mencionado se puede ocasionar un gran deterioro en los procesos de planificación y flexibilidad cognitiva (Barkley & Russell, 1997).

Marco y Cholí (2012), expresan que en la actualidad los jóvenes, adolescentes y adultos se encuentran muy propensos a padecer de adicción a la tecnología, destacando los móviles, computadoras y videojuegos que pueden arraigar consecuencias negativas para la vida de todo sujeto, incluso provocando deterioros a la hora de reaccionar frente a las distintas situaciones de la vida, por ende se debe establecer un horario para el uso adecuado del mismo y ver el contenido que realmente beneficia al sujeto según su edad y las situaciones que enfrenta actualmente en su día a día con el objetivo que lo observado mediante la

tecnología no influya de manera negativa en sus vidas impulsando a la persona a mantener conductas agresivas. Por otra parte, Letona (2012), y Tejeiro, Pellegrina y Vallecillo (2009) relacionan sus investigaciones con lo antes mencionado.

Tomando en cuenta las investigaciones realizadas por Whiteside y Lynam (2001) intentan evaluar mediante un análisis cuales son aquellas características personales que se encuentran relacionada con la impulsividad todo esto se llevó a cabo utilizando la herramienta NEO PI-R, un instrumento que cuenta con un contenido basado en antecedentes del modelo titulado Cinco Factores de la Personalidad (Costa y McCrae, 1992). En dicho estudio se llegó a la conclusión de que existe cuatro elementos fundamentales a la hora de controlar la impulsividad que son la perseverancia, la urgencia de los actos, la premeditación y por último la búsqueda de satisfacer las necesidades como se formuló en la encuesta (UPPS Impulsive Behavior Scale).

En un estudio realizado por, Marco y Cholz (2012) se toman como referencia los cuestionarios UPPS (Escala en base al comportamiento impulsivo) y TDV (Test de la dependencia a videojuegos) con una población de 562 adolescentes pertenecientes a distintos centros académicos de Valencia. Cabe resaltar que en los resultados obtenidos un aproximado de 84,2% de los encuestados expresan que no hacen un uso que consideren negativo o patológico de la tecnología específicamente de los videojuegos, por otra parte, un 10% resulta presentar un abuso frente a este tema, y un 5,7% muestra diversas características y síntomas de dependencia a los videojuegos.

La impulsividad es conocida a través de los años por distintos autores como la conducta o actitud características de aquel sujeto que se deja manejar por los impulsos y por lo tanto su comportamiento suele ser inflexivo. Cabe destacar que la impulsividad descrita por el Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (American Psychiatric Association, 2000), indica que este es

un criterio de diagnóstico que aparece en múltiples trastornos tales como el trastorno límite de la personalidad, el trastorno de déficit de atención y el trastorno antisocial de la personalidad. Por otra parte, a la hora de observar a las personas que presentan dichos trastornos se puede inferir que la mayoría de los pacientes no son capaces de evaluar las distintas situaciones antes de dar una respuesta o emitir una acción por lo que se considera que poseen poco juicio a la hora de escoger, planificar y tomar una decisión en base a como se actuara frente a los diversos sucesos que el diario vivir implica.

Barratt (1983) define la impulsividad como un elemento principal de la dimensión de personalidad de todo ser humano que se mantiene relacionado con las dimensiones de extraversión descritas por Eysenck que describe como una dimensión con características bipolares, puesto que por una parte se mantiene basada en la introversión y en la otra la extravertida. Por otra parte, Barratt (1983) indica que cada sujeto tiene la capacidad de poseer un tempo cognitivo característico e individual que permite mantener o retrasar la frecuencia con la que se muestran comportamientos impulsivos en el diario vivir Barrat y Patton (1983).

Por otra parte, existen grandes diferencias individuales en los tiempos que toma la realización de los procesos cognitivos y conductuales los mismos son sumamente esenciales hora de estudiar la impulsividad ya que en base a esto se podrá entender la frecuencia en la que esta es empleada. Los autores antes mencionados destacan el término "arousal" que es la activación, descrita en la teoría de Anderson (1990), que incluye factores determinantes que influyen en la regulación de la impulsividad estos son los procesos que controlan la vigilia, el estado de alerta y la activación.

Según Barrat y Patton (1989), el arousal se mantiene en relación con la impulsividad y por otra parte con el reloj interno que posee cada individuo que le permite dar respuestas en menor tiempo, por la tanto se considera necesario

observar como uno de los elementos fundamentales a la hora de investigar la impulsividad ya que en base a dicho reloj personal la persona tomara la decisión de emitir una acción.

El tiempo de ejecución de una actividad es fundamental ya que el momento en que se hace frente a las situaciones debe ser en tiempos específicos sin embargo esto nos revela por qué hay personas que suelen reaccionar un poco más rápido que otras en las distintas situaciones. Los individuos impulsivos suelen estar caracterizados por procesar la información de modo muy rápido o bastante lento lo que no le permite expresarse o actuar en el tiempo esperado. Posteriormente este concepto es llamado procesamiento de la información temporal, lo que indica que cada sujeto reacciona, organiza y emite una respuesta según el tiempo que le tome procesar toda la información y evaluar cual es la respuesta correcta o más adecuada que debe emitir Stanford y Barratt (1996).

Barratt (1985) también realizó un estudio en base a los tres factores mencionados anteriormente respecto a la impulsividad y la tipología de dicho concepto que fue presentada por Eysenck, en donde se concluyó que dichos factores se encuentran relacionados con la impulsividad, sin embargo, no con el atrevimiento de realizar las conductas sin miedo a las consecuencias. Por otra parte, realizó una comparación de su escala, BIS-10, y la de Eysenck y Eysenck en el año 1977, I5, indicando que la Impulsividad a nivel cognitivo es bastante parecida a la Vivacidad de la I5, que engloba la impulsividad considerada como no-planificadora, Al mismo tiempo se menciona otra investigación relacionada con los sentimientos de búsqueda de riesgo y la capacidad de socializar en base a la impulsividad, realizada con una población española con el fin de contrastar los resultados con los resultados de otros países en base a la impulsividad de los impulsos a la hora de emplear una acción, los investigadores Luengo, Carrillo de la Peña, y Otero (1991).

Otra investigación realizada por Andrés Pueyo, Pérez y Vigil Colet (2004), cuestiona el modelo empleado en base a la impulsividad realizado por Barratt, en donde se busca dar respuestas a un análisis de los factores tomando en cuenta los resultados obtenidos mediante el BIS-10. Los resultados arrojaron que existen solo dos elementos fundamentales considerados como factores de causas para que se dé la impulsividad y estos son la capacidad motora que todo ser humano posee para dar respuesta a diferentes sucesos de la vida y la impulsividad no-planificadora.

Por último, cabe destacar el estudio realizado por Patton, Stanford y Barratt (1995), fue desarrollado en base a una versión del instrumento de impulsividad conocido como el BIS-11. Anteriormente en diferentes investigaciones llevadas a cabo por Barratt, se concluyó que la delimitación y el reconocimiento eran los dos factores principales a la hora de observar la impulsividad sin embargo el tercer factor englobaba una serie de ítems que no se encontraban directamente relacionados con la impulsividad por lo tanto al tercer factor se le conoce como impulsividad atencional, basada en las expresiones y la capacidad de comprender todo los estímulos a los que el sujeto se mantiene expuesto a la hora de dar respuestas a los diferentes sucesos de su diario vivir.

2.3 Los videojuegos

Como conocemos, un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como “plataforma”, puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo) (Wikipedia, 2018). De una forma sencilla, un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o

controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico (Ceibal, 2018).

En cuando a los videojuegos (en línea), llamados técnicamente como videojuegos de rol multijugador masivo “online” o “Massively Multiplayer online Role-Playing Games” conocidos también por su acrónimo MMORPG, son videojuegos que permiten a miles de jugadores interactuar entre ellos en un mundo virtual de forma simultánea. Son, según se mire, un subgénero o evolución de los juegos de rol y de los videojuegos clásicos. En ellos, el jugador crea un personaje o avatar y aumenta de niveles y experiencia en luchas contra otros personajes o realizando diversas aventuras o misiones. A nivel mundial, uno de los más populares es “World of Warcraft” que cuenta con once millones de suscriptores en todo el mundo. Otros juegos muy populares son Everquest, Lineage y Final Fantasy (Carbonell, 2014).

En Panamá, de acuerdo con TVN Canal 2, los juegos más populares en nuestro país para inicios del 2016 fueron:

Call of Duty: Black Ops III o Género: Action, “shooter” Primera persona.

Modo de juego: Un jugador, multijugador.

- FIFA 16 o Género: Deporte, Modo de juego: Un jugador, multijugador.
- Star Wars: Battlefront o Género: Acción, “shooter” primera persona, Modo de juego: Un jugador, multijugador.
- W2K16 o Género: Deporte, lucha libre, Modo de juego: Un jugador, multijugador.
- Just Cause 3 o Género: Acción, Aventura, Modo de juego: Un jugador (Gómez, 2016).

2.3.1 Características de los videojuegos

Los videojuegos tienen muchas características propias que hacen de ellos una actividad atractiva y motivadora intrínsecamente. Ellas son las que favorecen que el jugador dedique mucho tiempo, esfuerzo e interés en el juego (Chóliz, Marco, & Chóliz, 2016). En nuestros tiempos, los videojuegos presentan características de una gran sofisticación, lo que los hace cada vez más atractivos para el público consumidor de estos juegos de video.

2.3.2 Juegos de rol multijugador masivo en línea (MMO)

Hasta hace poco, la investigación sobre los juegos de rol en línea multijugador masivo (MMORPG) se ha centrado principalmente en sus efectos negativos en la luz de la adicción a los juegos; Sin embargo, el uso de tecnologías MMORPG con fines educativos se ha convertido en un nuevo tema de discusión en los últimos tiempos. años (Jang & Ryu, 2011; Susaeta et al., 2010).

En Corea del Sur, donde la adicción a los juegos ya se ha convertido en un problema social, algunos Se están intentando programas educativos como los métodos factibles para resolverlo (Kim, Park y Baek, 2009; Suh, Kim y Kim, 2010). La industria coreana de los juegos de ordenador es un recurso cultural excepcional. Sin embargo, desde la perspectiva de muchos padres, esta industria está detrás de una enfermedad social que hace que sus hijos se vuelvan adictos a los juegos. La adicción a los juegos se puede considerar similar a un químico adicción que, como el alcoholismo, hace que los adictos pierdan la capacidad de controlarse a sí mismos una vez que inician la actividad adictiva. Como resultado de su adicción a los juegos, las personas juegan juegos durante períodos de tiempo cada vez más largos, lo que incluso puede provocar síntomas de abstinencia entre aquellos que se obsesionan con los juegos (Kim, 2001, 2010; Korea Game Industry Agent, 2008a, 2008b).

Sin embargo, a diferencia de la adicción a las drogas, la adicción a los juegos es conductual y afecta a personas de muchas edades, desde estudiantes de primaria hasta adultos. Los jóvenes con adicción al juego sufren varios síntomas que incluyen aislamiento social, obsesiones y compulsiones, paranoia, debilidad física, arrebatos violentos, competitividad excesiva y confusión entre la realidad y la fantasía (Hsu, Wen y Wu, 2009; Oggins Y Sammis, 2012; Starcevic, Berle, Porter y Fenech, 2011). En un estudio reciente, se observó y analizó el cerebro de un adicto al juego mediante imágenes de resonancia magnética funcional mientras el individuo jugaba un juego para identificar las actividades cerebrales asociadas con la adicción al juego. (Han, Kim, Lee, Min y Renshaw, 2010; Ko et al., 2009; Nam y Song, 2010; Thalemann, Wolfling y Grusser, 2007), en respuesta a sugerencias de que esta condición estaba asociada con un trastorno cerebral (Mori, 2003).

En un esfuerzo por abordar la adicción a los juegos, algunas compañías de juegos han comenzado a cobrar una tarifa de juego, equivalente a aproximadamente el 1% de sus ventas de juegos, para financiar iniciativas destinadas a predecir y tratar la adicción al juego. Además, el gobierno coreano aprobó una ley que prohíbe a los menores acceder a juegos en línea después de la medianoche. Uno de los problemas más graves asociados con la adicción al juego en juveniles es que disminuye el tiempo que dedican al estudio, lo que puede conducir no solo a un bajo rendimiento en la escuela sino también a conflictos con padres (Prensky, 2006). Sin embargo, los juegos también pueden tener una influencia positiva en los usuarios, y algunos investigadores han comenzado a centrarse en su potencial educativo. aplicación (Hou, 2012; Prensky, 2008; Sublette & Mullan, 2012). Por ejemplo, se ha informado que los juegos tienen efectos positivos en cognición temporal y espacial, así como sobre el pensamiento estratégico (González-González y Blanco-Izquierdo, 2012; Korea Game Industry Agent, 2007a, 2007b). La influencia de los juegos está relacionada con las historias o narrativas construidas por los jugadores.

Tal pensamiento narrativo difiere del proposicional pensando en que se refiere a la estructura interna o coherencia dentro de una historia dada. Los juegos de computadora pueden ser una forma de actividad creativa en que muchos juegos exigen un tipo especial de concentración, así como una especie de interacción en la que el jugador ayuda a crear diversas narrativas influyendo directamente en la trama. En tales juegos, la narrativa de fondo del juego es común para todos los usuarios, pero la historia se desarrolla de manera diferente por jugadores individuales. Es por eso por lo que los cursos en el campo de la literatura coreana, como "narración digital", prestan atención a la estructura narrativa de los juegos (Lee, 2005, 2010, 2011).

Dado que las características de los juegos tradicionales para un jugador se han incorporado a los juegos de rol (RPG), un nuevo género, los MMORPG, ha sido creado. El jugador de MMORPG asume el papel de un personaje específico e interactúa en línea con muchos otros jugadores para lograr un objetivo específico. A diferencia de los géneros anteriores de juegos con un final concreto y específico, los MMORPG permiten a los jugadores crear continuamente sus propias historias dentro del entorno del juego. Uno de esos juegos que es popular entre muchos grupos de edad diferentes y está asociado con tiempos de juego prolongados es Dungeon & Fighter (DF) de Nexon Co. (Seúl, Corea).

En resumen, DF involucra un mundo creado por dioses, y los jugadores adoptan roles como gladiadores, luchadores de artes marciales, artilleros, ladrones, magos y sacerdotes, participando en una variedad de interacciones que incluyen atacar físicamente a enormes monstruos. Por lo tanto, los movimientos de la mano juegan un papel importante en la narrativa, haciendo del juego un juego de rol orientado a la acción. Cada personaje tiene habilidades únicas que se desarrollan a lo largo del juego, y cada uno puede usar diferentes armas.

Todas estas características hacen del juego un buen candidato para estudiar los posibles efectos de la adicción a los juegos no solo en el comportamiento sino también en la actividad cerebral.

Las técnicas de imágenes cerebrales funcionales, incluidas la tomografía por emisión de positrones y la resonancia magnética funcional, han se ha utilizado recientemente para visualizar la actividad cerebral asociada con la dependencia de los juegos de Internet (Han et al., 2010; Ko et al., 2009). Sin embargo, pocos Los estudios psicofisiológicos han investigado los potenciales relacionados con eventos (ERP) asociados con el juego excesivo en Internet. (Thalemann et al., 2007). Por lo tanto, en el presente estudio, investigamos el uso de DF como herramienta educativa en un curso de escritura y expresión oral y examinamos la

El valor educativo de MMORPG para los estudiantes adictos al juego. Planteamos la hipótesis de que los sujetos que fueron expuestos a juegos el contenido educativo mostrarían una expresión del lenguaje significativamente mejorada. También llevamos a cabo un estudio de imágenes cerebrales centrado en la P300 ERP, que se considera un correlato neuronal de la dependencia de los juegos de Internet. El P300 ha sido de particular interés en la investigación sobre consumo de drogas, cigarrillos y alcohol y se asocia con la asignación de atención, la intensidad del procesamiento, el cierre de los eventos perceptivos y activación de la memoria inmediata (Kok, 2001; Littel & & Franken, 2001). Además, se supone que la mejora de P300 refleja compromiso motivacional o emocional, atención motivada y activación de los sistemas de excitación en el cerebro (Cuthbert, Schupp, Bradley, Birbaumer y Lang, 2000; Schupp, 2000).

Juegos de rol multijugador masivo en línea (MMO) continúan creciendo a un nivel sin precedentes. El jugador La población de los MMO más populares oscila entre 70.000 y 10 millones. La gran popularidad de estos juegos merece interés; sin embargo, quizás más convincente es el nivel de social interacción que los

entornos virtuales facilitan a los usuarios. Implican comportamientos sociales complejos, incluida la colaboración en tareas difíciles, intercambiar y participar en un juego economía y liderar equipos mediante la realización de una variedad de misiones, mazmorras e incursiones. Sin embargo, sabemos poco sobre los comportamientos sociales de los considerados Zmasters [del juego \ los expertos en juegos.

Estudios recientes muestran que los expertos en organizaciones son más sociables que sus contrapartes. Por ejemplo, los expertos son más cooperativo, demostrar una mayor frecuencia de comunicación hacia y desde sus compañeros o subordinados, y generalmente son más socialmente hábil. Ser social permite que los expertos se difundan su conocimiento, para capturar información de sus pares, o incluso dirigir las tareas del grupo y mejorar su actuación. Los MMO a menudo se promocionan como espacios sociales, aunque Algunas investigaciones muestran que los usuarios no siempre aprovechan oportunidades cooperativas. De hecho, los MMO son exclusivos de otros juegos no solo en contenido o en la inmensidad de los mundos presentan a los jugadores, sino también en la amplitud de sus canales de comunicación. Los jugadores pueden transmitir mensajes a toda el área (por ejemplo, para ofrecer habilidades comerciales o para hacer una broma), a un equipo en particular (por ejemplo, para dar instrucciones en un grupo de cinco personas colaboración intentando completar una mazmorra) o directamente a otro jugador (por ejemplo, para enviar un mensaje privado). Normalmente el sistema de chat está integrado directamente en la interfaz de usuario del juego, y muchos de los encuentros o actividades más difíciles que requieren jugadores para formar equipos sería insuperable si los usuarios no se comunicaron.

2.4 Teoría de la agresividad

Debido a la imposibilidad al momento de ofrecer una explicación unilateral sobre la agresividad existen distintos modelos y teorías que tratan de brindar una descripción que incluya distintivos elementos que resultan ser fundamentales a la hora de emplear la agresividad, sin embargo, no se cuenta con un solo modelo para dar dicha explicación. Existen algunas teorías en las que se mencionan parámetros que son importantes a la hora de indagar en las causas de la agresividad una de ellas es la teoría del aprendizaje social en donde se explica que el individuo aprende por el observar y convivir con sus semejantes a través del aprendizaje vicario, dentro de esta teoría se explica que todos los seres humanos son capaces de copiar las conductas que son modeladas en su ambiente próximo de manera casi perfecta, por ende, todo lo observado juega un papel significativo a la hora de poner en práctica diferentes hábitos y costumbres aprendidas.

Por otra parte, Bandura, A., & Rivièrè, Á. (1982) de las teorías más conocidas que tiene gran influencia sobre este tema es la teoría del aprendizaje social empleada por Bandura, se basa en que los niños y niñas en los primeros años de vida obtienen un aprendizaje en base a todas las observaciones que emplean del medio ambiente, especialmente de las figuras paternas, los docentes y los compañeros de clases.

Bandura explica que el compartir con otras personas refuerza las habilidades en las que el sujeto no se destaca de manera innata por lo cual es sumamente importante modelar mediante la motivación positiva un comportamiento que los niños utilicen de referencia por el resto de sus vidas, a la hora de tomar decisiones y cuando se encuentran en momentos de estrés o situaciones difíciles para que no lleguen al punto de creer que necesitan ejercer la agresividad.

La teoría de espiral o conspiración del silencio (Noelle-Neumam, 1977) por su parte intenta brindar una explicación a la implementación de la violencia que es observada por personas que permanecen siendo espectadores de los sucesos y no se atreven a alzar la voz, aunque estén vivenciando un acto de agresión frente a ellos, por lo cual se busca orientar a estas personas para que posean la capacidad de empatizar con los sujetos agredidos y buscar la manera de brindar ayuda.

La teoría de la frustración con base a la agresión, propuesta por Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears (1939), indica que el hecho de pasar por un momento de frustración, estrés o miedo puede traer consigo la puesta en práctica de la agresión. A finales de 1989, Berkowitz emplea nuevos conocimientos que expliquen de manera integral dicha teoría basado en elementos fundamentales que conforman la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura en donde se hace referencia al aprendizaje por observación. Por ende, considera que el sujeto incurrirá en la agresión a partir de haber observado una reacción similar en su medio ambiente próximo.

La teoría del cálculo emocional (Blanchard y Blanchard, 1984) manifiestan que en todo ser humano existe un alto grado de agresividad que esta inserta en el ser humano de manera innata por lo cual esto puede dar paso a una acción siempre y cuando la persona manifieste cólera, enojo estrés, ira e inconformidad frente a una situación. La persona evalúa si la situación de cólera debe ser afrontada con agresión o simplemente puede ser resuelta mediante otro tipo de comportamiento.

La teoría basada en la activación y etiquetado cognitivo (Schacter y Singer, 1962) postula que las emociones son el resultado de un conjunto de factores que conforman la activación emocional y los procesamientos cognitivos. Por lo tanto, según dicha teoría se indica que mediante la activación se va a generar un proceso cognitivo que puede indicar al sujeto si es un momento en el que se

amerita la agresión o no, en otras palabras, es una puesta en alerta que se da frente a la situación que se está viviendo. Cabe resaltar que desde el inicio de la activación la persona se encuentra en un estado de alerta en el que solo espera mediante el etiquetado cognitivo dar una respuesta objetiva que le permita externalizar dicho sentir mediante una acción.

2.5 Teorías de la agresividad e impulsividad

En las teorías cognitivas se puede destacar como elemento principal a la capacidad cognitiva que posee todo ser humano para afrontar diversas situaciones que pueden estar sujetas a reacciones impulsivas o agresivas.

Distintos autores que se caracterizan por realizar estudios en base a la agresividad, destacando que hay diferentes tipos de agresividad sin embargo en la niñez son muy frecuentes los comportamientos agresivos pues es una característica innata del ser humano, por otra parte, es necesario que los padres y docentes que son las principales figuras del niño en los primeros años de vida le modelen como se debe reaccionar en situaciones de frustración. Otro punto a tomar en cuenta es el causal de la agresividad empleada ya que en muchas ocasiones los seres humanos tienen miedo a situaciones extrañas donde perciben que están en peligro y en base a esto suelen reaccionar sin embargo no lo hacen con el fin de dañar a otra persona, animal u objeto Worchel et al. (2002).

Las distintas respuestas agresivas que se pueden llevar a cabo se mantienen centradas en un punto primordial de las funciones que pertenecen al sistema nervioso autónomo, por lo tanto, se involucra primero al cerebro como indica Cantarazzo (2001) que le brinda gran importancia al sistemas hipotalámico y límbico se mantienen relacionados a las respuestas adaptativas que son primordiales para todo ser humano como suplir las necesidades de hambre, ser miedo, la motivación reproductiva y el ejercer la agresión como mecanismo de

defensa. Por su parte, Van Sommers (1976) hace referencia al papel fundamental que ejerce el lóbulo temporal, estudiado en pacientes que padecen epilepsia, y su relación con las reacciones en base a la existencia de la estimulación cerebral eficaz.

La relación que existe entre el sistema nervioso y sistema endocrino nos ayuda a dar respuestas en cuanto a la presencia de las hormonas en el proceso de las respuestas agresivas en el estudio realizado por Martel (2001) en donde señala que el aumento de la adrenalina y noradrenalina se ven incrementadas a la hora de ejercer la agresión.

Van Sommers (1976) basado en los estudios de Cannon sobre la función algunas hormonas en la medula suprarrenal se ven presentes a la hora que el sujeto trata de huir o pelear en situaciones de emergencia y según la presión que este perciba del medio ambiente.

La hipótesis planteada por Dollard y Miller en el año 1944 (citado en Laura, 2000) se encuentra enfocada en los sentimientos de frustración que todo ser humano enfrenta para dar respuestas a situaciones que generan un aumento de adrenalina en el organismo del ser humano.

Berkowitz en 1965 (citado en Worchel et al. , 2001). Además, Laura (2000) dice exponen que en estudios anteriores se ha concluido que la agresión posee dos formas la primera se enfoca en el hecho del aumento que se refleja en los primeros niveles de motivación que posee el ser humano y la segunda se basa en la frustración como estímulo interno que el individuo utiliza para tomar la decisión de actuar, por ende, se observa a la frustración como una variable esencial interna encargada de afectar la conducta humana tomando como referencia el miedo y el peligro del exterior (p. 143).

La teoría de la frustración debe basar su descripción en los hechos que desde la niñez provocan que el individuo no posea la facilidad de regular ese sentimiento y por lo tanto acuda a la agresión por su parte Symonds en 1946 (citado en Young, 1978) destacó un listado de momentos que son considerados como cruciales para aprender a lidiar la frustración:

- Restricción de las conductas de exploración: en esta etapa el bebé busca llevarse a la cavidad bucal los objetos de su entorno con el fin de conocerlos, por su parte los padres tienden a restringir dicha actividad en ocasiones de manera hostil buscando que el niño no se haga daño.
- Restricción de las primeras exploraciones de los órganos sexuales: el niño desea explorar su cuerpo con el fin de conocerse, sin embargo, algunos padres tachan esta actividad como soez y grosera por lo que llaman su atención
- Rivalidades con otros miembros de la familia: el niño se siente desplazado con la llegada de un nuevo miembro de la familia y en ocasiones los padres no saben lidiar con la demanda de cuidados que conlleva un nuevo bebé.
- Frustraciones en el periodo de alimentación: este momento es sumamente importante ya que al dejar al niño llorar en momentos que realmente debe ser alimentado provoca sentimientos de frustración en él.
- Falta de protección: padres que permanecen ausentes en el hogar provocan sentimientos de abandono en los hijos.
- Formación en los hábitos de limpieza: es importante mantener rutinas de limpieza con el niño y educarlo en base a controlar sus esfínteres.
- Dependencia disminuida con respecto a los padres: con el paso de los años el niño debe ir ganando independencia y seguridad en sí mismo.
- Frustraciones escolares: las exigencias de los objetivos académicos resultar infringir gran presión en la vida del niño.
- Frustraciones en la etapa adolescente: el adolescente debe ir dejando atrás la dependencia hacia los padres.

- Frustración en la vida adulta: se encuentra ligada a la economía, el área laboral y emocional (p. 189-191).

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: Marco metodológico

3.1 Diseño de Investigación y tipo de estudio

El estudio realizado se proyectó de tipo cuantitativo, con un diseño no experimental transeccional o transversal, y en su diseño de estudio se utilizó la forma exploratoria Hernández-Sampieri & Torres, (2018), se señalarán los puntos que debe presentar el estudio:

Cuantitativa

Los recursos que se utilizan son totalmente medibles, estos se encuentran en una serie de pasos los cuales van coordinados y secuenciales para corroborar una hipótesis y de esta forma concluir con resultados netamente numéricos.

Exploratoria

Este tipo de estudio se realiza cuando existen temas de los cuales no se ha investigado, la información es sumamente limitada y es por eso por lo que se requiere una examinación mas a fondo de esta. También existen para familiarizarnos con fenómenos desconocidos, descubrir nuevos problemas de estudio, establecer en una clasificación las prioridades a investigar.

- Investigan problemas poco estudiados
- Indagan desde una perspectiva innovadora
- Ayudan a identificar conceptos promisorios
- Preparan el terreno para nuevos estudios

No experimental

En estos estudios no hacemos variar la intención de las variables independientes con ello ver su efecto sobre las otras variables. De esta forma podemos ver sus acciones tal cual se dan en su contexto natural y de ese modo sacar datos para analizarlos.

- Es aquella realizada sin manipular deliberadamente las variables. La observación de los fenómenos en su forma natural es en lo que se basa y posteriormente lograr analizarlos

Transversal

Esta trata de explorar de realizar una exploración desde un punto inicial, en un momento específico. Es así como se recolectan los datos e información en un tiempo único. Con esto se logra describir las variables y analizar los procesos y resultados en un momento dado.

Expo facto

- se plantea la validación de la hipótesis cuando el fenómeno ya ha sucedido.

Tipo de muestra estadística

No probabilístico – por cuotas

- escoge los casos según los propósitos ya sea, uno o varios propósitos.
- No pretende que los casos sean estadísticamente representativos de la población

3.2 Población o Universo

la población con la que se realizó el estudio está formada por 26 videojugadores de juegos de disparos en línea en primera persona, que se encuentran en el distrito de La Chorrera.

- Videojugadores de MMOFPS del distrito de La Chorrera, provincia de Panamá Oeste, que se encuentran en un rango de edad entre 15 y 18 años.

Estos videojugadores se encontraron por medio de grupos de Facebook, whats app, haciendo llamadas a centros de juegos ubicados en el distrito de La Chorrera.

Sujetos o muestra

Según la muestra en esta investigación, destacamos que es un muestreo no probabilístico ya que, al elegir los elementos esta no dependerá de la probabilidad, en cambio si de las causas que puedan estar relacionadas con la investigación y sus características o el objetivo y meta del investigador (Hernández-Sampieri & Torres, 2018).

Criterios de inclusión:

- Edad entre 15 a 18 años.
- Ambos sexos
- Videojugadores de MMOFPS

3.3 Variables

Definición conceptual

Agresividad

Definen Anderson & Bushman, (2002) como cualquier conducta dirigida hacia otro individuo, que es llevado a cabo con la intención inmediata de causar daño.

Impulsividad

Define la impulsividad SÁNCHEZ-SARMIENTO, GIRALDO-HUERTAS, & QUIROZ-PADILLA, (2013) como la característica que permite retrasar e interrumpir respuestas para alcanzar los objetivos. La autorregulación emocional y motivacional es otra de las funciones ejecutivas descrita por este autor y que están relacionadas con la incapacidad de inhibición conductual.

Videojugadores

describen la palabra juego Cañizares Márquez & Carbonero Celi, (2017) como “una actividad que es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y el espacio, incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía”.

Mencionan Camargo & Saturnino Ortega, (2018) que se “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”

Definición operacional

Variable	Dimensiones	Indicadores
Agresividad	Instrumental	Agresividad Física Agresividad Verbal
	Cognitivo	Hostilidad
	Emocional Afectivo	Ira
Impulsividad	Multidimensional	<ul style="list-style-type: none">• Impulsividad Cognitiva – atencional• Impulsividad Motora• Impulsividad No planificada

3.4 Instrumentos

técnicas de recolección de datos y/o materiales y/o equipos y/o instrumentos y/o infraestructura que se va a realizar

Escala de impulsividad de Barrat

(BIS-11; Barrat, 1998), evalúa la impulsividad, consta de 30 ítems, reunidos en tres subescalas.

- Impulsividad cognitiva-atencional (8 Ítem: 4, 7, 10, 13, 16, 19, 24 y 27).
- Impulsividad Motora (10 Ítems: 2, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 23, 26 y 29).
- Impulsividad no planificada (12 Ítems: 1, 3, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 22, 25, 28 y 30).

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

(AQ; Buss & Perry, 1992), evalúa agresividad a partir de diferentes componentes, posee cuatro subescalas.

- Agresividad física (9 ítems: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29).
- Agresividad verbal (5 ítems: 2, 6, 10, 14 y 18).
- Hostilidad (8 ítems: 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28).
- Ira (7 ítems: 3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25).
-

3.5 Procedimientos

La construcción de esta investigación comenzó al definir el tema a elaborar de este modo, podría definir los aspectos generales de la misma; el planteamiento del problema el cual es imprescindible, ya que, se investiga sobre los antecedentes, la situación actual y a partir de esta se concretará la pregunta que me hago acerca de la investigación, con esta pregunta se definirá la problemática que existe en el lugar donde la realizare.

A continuación, incurriremos en la justificación, esta tarta de demostrar, acreditar o defender el motivo por el cual se está realizando nuestra investigación. Generalmente necesitamos justificarlas entorno a lo social, económico, educativo, etc. Tomando esto como referencia nos planteamos el motivo en base a estas para poder desarrollarlas.

Luego de justificar, pasamos a la hipótesis, en esta nos planteamos futuras respuestas a las que pueden darse al finalizar nuestra investigación.

Para centrarnos y saber a dónde nos dirigimos se debe definir los objetivos (general y específicos).

Se realizó una revisión literaria de los libros, revistas científicas, artículos, en diferentes repositorios del país como también se utilizaron otros repositorios internacionales del continente de América y el continente europeo. A continuación, se iba realizando una base de datos para llevar el control de las mismas fuentes para facilitar la utilización en nuestro marco teórico.

Para poder cumplir con los objetivos de la investigación y sus parámetros debí aprender sobre las distintas formas de citas ya que muchos de los documentos hacen utilizaciones distintas de estas y del mismo modo al aplicar estas en forma APA.

Continúe con la escogencia de las pruebas que utilice, antes de determinar cuál utilizar debí investigar de las ya existentes o inclusive estaba la opción de crear una propia, sin embargo, dado los temas centrales de mi tema, logre encontrar

muchas opciones y en la revisión literaria y de allí pude verificar las más confiables y que abarcan los indicadores necesarios para la realización de mi tema de investigación.

A partir de esto pude clarificar lo que necesitaba y opté por dos pruebas ya creadas las cuales tuve que validarlas aquí en Panamá con especialistas en el tema de las pruebas. Para esto tuve que investigar que psicólogos en panamá se especializaban en los temas que yo trataba para poder realizar una validación adecuada. Tuve que mandar correos a distintos psicólogos con una explicación clara de lo que estaba haciendo y solicitando su ayuda para completar este paso fundamental de validación. Este proceso toma un tiempo un poco prolongado ya que, no todos te responden a tiempo e inclusive muchos no llegan a responder. Al tener la aceptación del psicólogo proceso a enviar los formularios o cuestionarios. Esto se debe enviar en cierto formato para la evaluación de esta por ellos.

Al terminar la validación por los expertos y hacer las debidas correcciones siguiendo las recomendaciones ya puedes comenzar a pasar esta información a la plataforma que se utilizara para la aplicación de esta.

Al convertir las pruebas de físicas a virtuales, al tener dos pruebas se hicieron dos cuestionarios distintos en Google forms.

La aplicación de esta prueba se realizó vía en línea, poco a poco revisando que las pruebas estén completadas de formas adecuadas y sin errores.

Al culminar ambas aplicaciones tome todos los datos que arroja Google forms y los pase a Excel y de allí al SPSS para poder realizar el análisis de datos arrojado y de allí a la interpretación.

CAPÍTULO IV

CAPITULO IV: ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS

4.1 Análisis de datos

En este capítulo se busca dar respuesta a los objetivos y preguntas, los cuales se definieron al comenzar nuestra investigación. Para poder realizarlo, se aplicaron los siguientes instrumentos:

- Escala de impulsividad de Barrat, evalúa la impulsividad en tres subescalas, impulsividad cognitiva, impulsividad motora, impulsividad no planificada.
- Cuestionario de agresividad de Buss y Perry, evalúa agresividad en cuatro subescalas, agresividad física, agresividad verbal, hostilidad y ira.

Al finalizar la aplicación, se buscó dar respuesta, para ello se utilizó el programa SPSS, para mostrar los resultados de los instrumentos. De esta forma, se procederá a responder los objetivos formulados en la investigación que nos dicen lo siguiente:

Objetivo General

Explorar la agresividad e impulsividad en jóvenes video jugadores de MMOFPS entre 15 a 18 años del distrito de La chorrera. Para dar respuesta a este objetivo se realizó lo siguiente

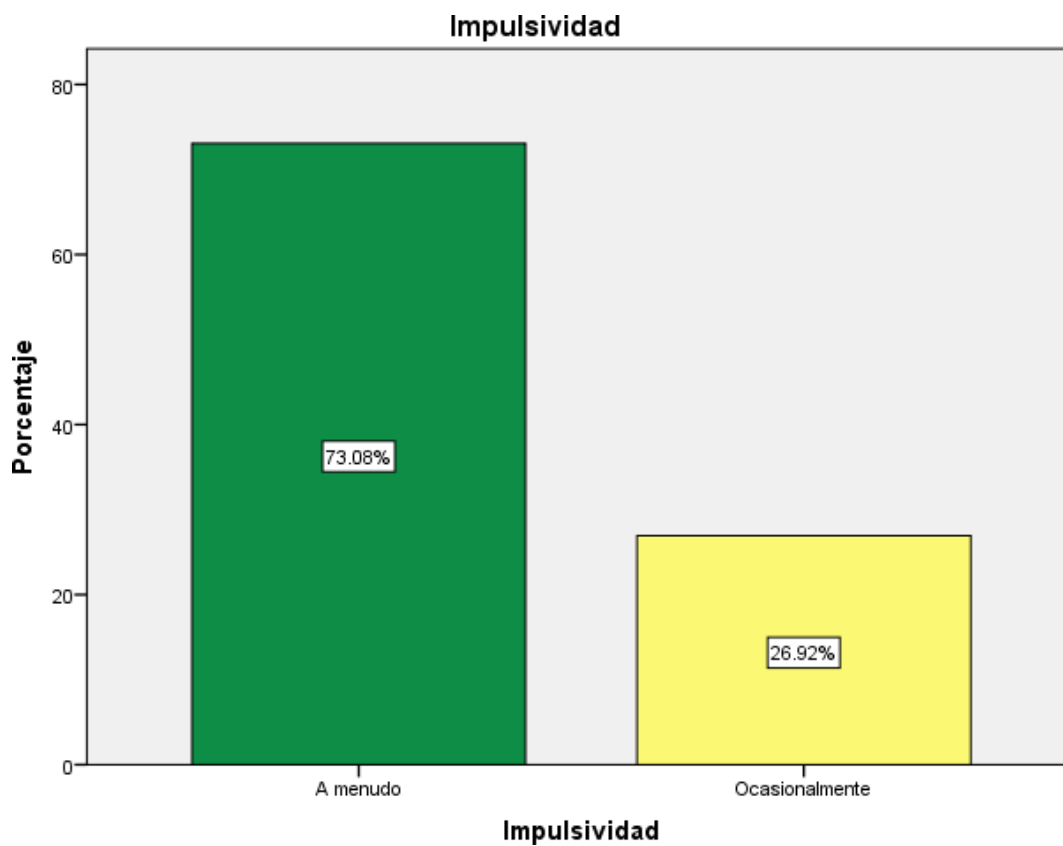
Tabla 1 Análisis de la impulsividad en los jugadores.

Impulsividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A menudo	19	73.1	73.1	73.1
	Ocasionalmente	7	26.9	26.9	100.0
Total		26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 1 Análisis de la impulsividad en los jugadores.



Fuente: Tabla 1.

Al analizar la impulsividad en los jóvenes videojugadores, encontramos que el 73.1% de ellos a menudo tienen actitudes impulsivas, y un 26.9% menciona que ocasionalmente, lo que nos lleva a analizar que estos jugadores, debido a la concentración en los videojuegos y de las posturas que toman dependiendo el juego, tienden a utilizar estas actitudes en su diario vivir, lo que podría afectar sus relaciones interpersonales.

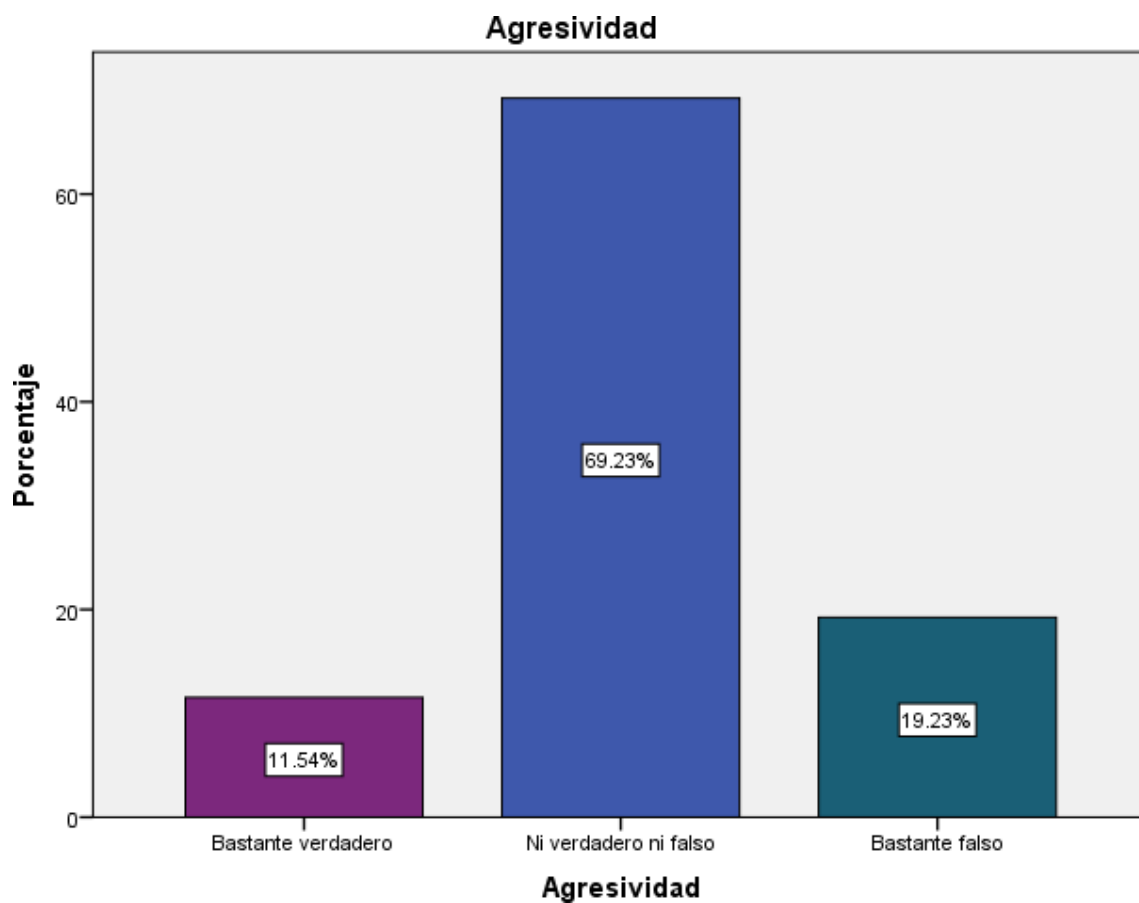
Tabla 2 Análisis de la agresividad de los jugadores.

Agresividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastantes veces	3	11.5	11.5	11.5
	En ocasiones	18	69.2	69.2	80.8
	En ningún momento	5	19.2	19.2	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 2 Análisis de la agresividad de los jugadores.



Fuente: Tabla 2.

Al analizar la agresividad en los jugadores de videojuegos, encontramos que el 69.2% menciona que en ocasiones son agresivos, mientras que el 11.5% menciona que bastantes veces son agresivos, lo que nos indica que los videojuegos podrían incrementar este nivel de agresividad debido a los contenidos que podrían tener, también encontramos que un 19.2% de los participantes en ningún momento es agresivo

Objetivo Específico 1

Para analizar el objetivo específico N°1 que nos dice: Identificar los tipos de agresividad de los video jugadores de MMOFPS, se realizaron los siguientes análisis

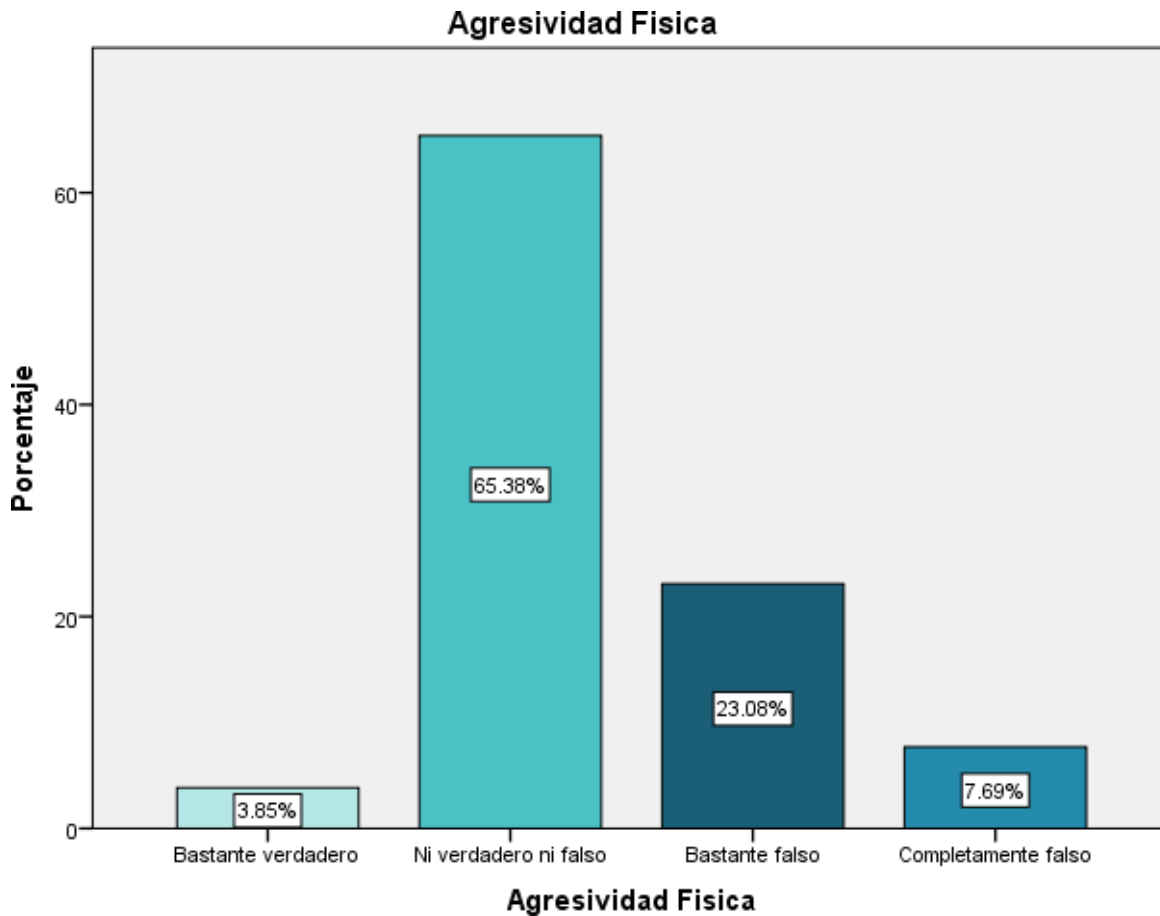
Tabla 3 Análisis de la agresividad física.

Agresividad Física

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante verdadero	1	3.8	3.8	3.8
	Ni verdadero ni falso	17	65.4	65.4	69.2
	Bastante falso	6	23.1	23.1	92.3
	Completamente falso	2	7.7	7.7	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 3 *Análisis de la agresividad física.*



Fuente: Tabla 3.

Al analizar la agresividad física vemos que un 65.4% no están seguros de si tienden a utilizar la agresividad física, un 3.8% respondió que, si utiliza la agresividad física, mientras que un 23.1% considera que no son agresivos físicamente, este análisis nos lleva a interpretar que un porcentaje significativo de la población no se siente seguro si tiende a ser agresivo físicamente, muchas veces esto puede ser ocasionado por los videojuegos que tienden a utilizar, más si son de violencia.

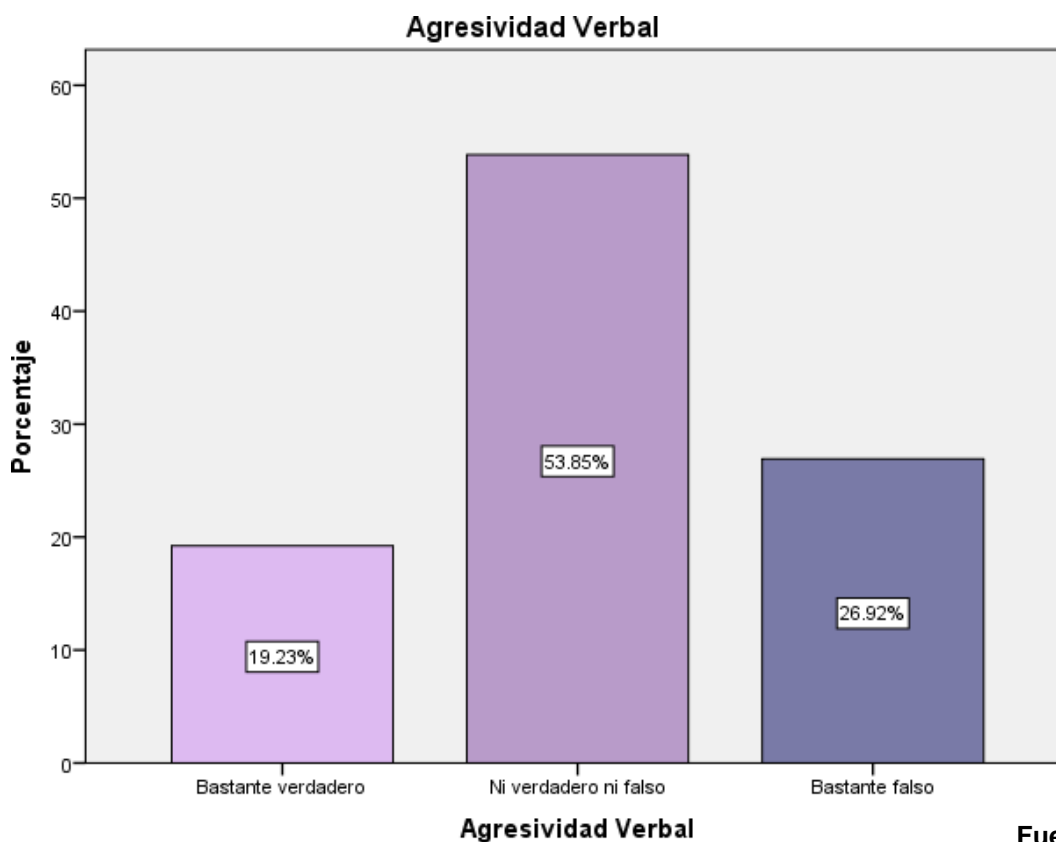
Tabla 4 Análisis de la agresividad verbal.

Agresividad Verbal

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante verdadero	5	19.2	19.2	19.2
	Ni verdadero ni falso	14	53.8	53.8	73.1
	Bastante falso	7	26.9	26.9	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 4 Análisis de la agresividad verbal.



Fuente: Tabla 4.

Al analizar la agresividad verbal encontramos que el 53.8% no está seguro de que son agresivos verbalmente, un 19,2% respondió que, si son agresivos verbales, relacionándolos con los resultados anteriores nos damos cuenta de que muchos de estos jóvenes reconocen que son agresivos y aun así siguen siéndolos, también tenemos un 26.9% que considera que no son agresivos verbales.

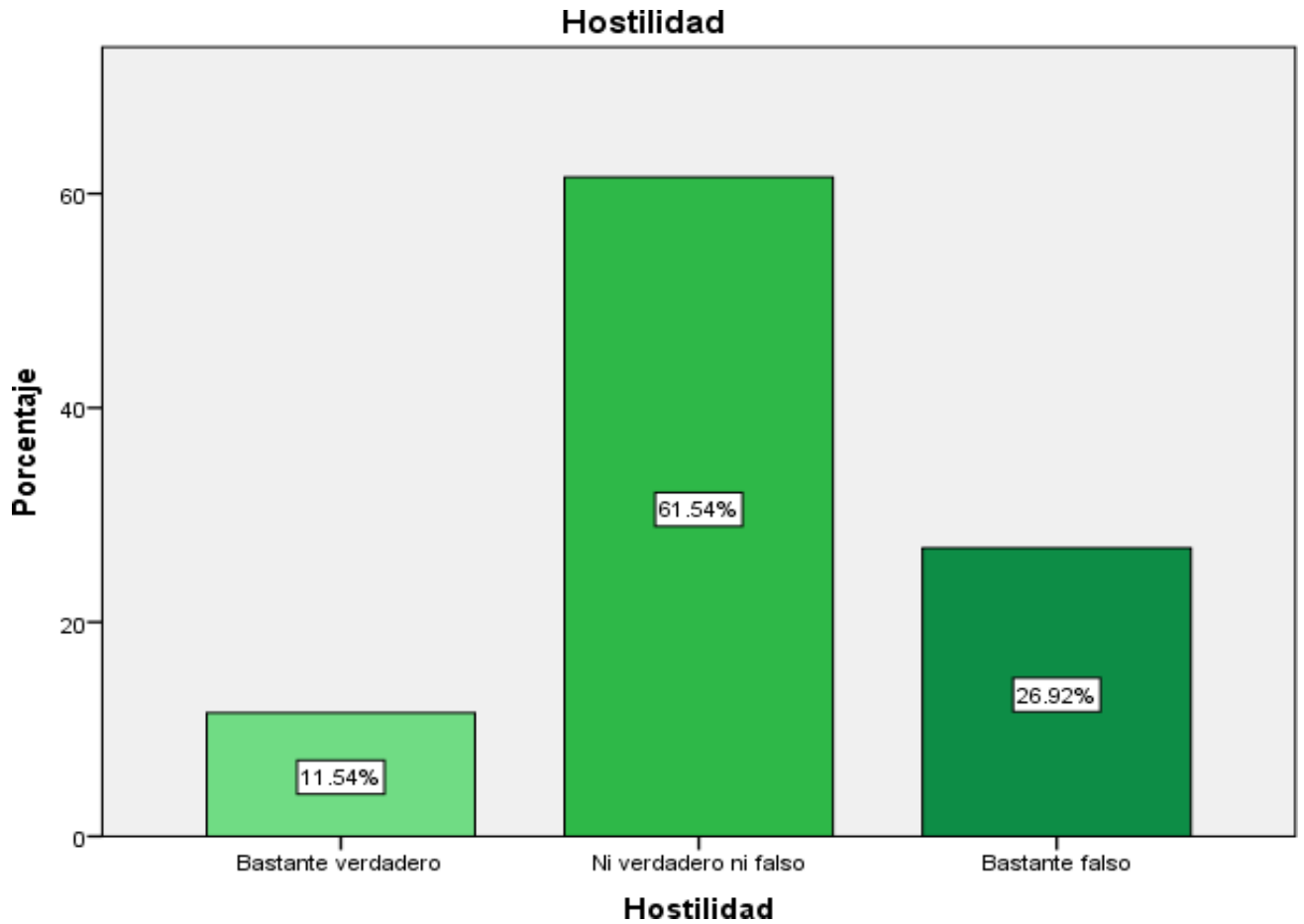
Tabla 5 Hostilidad.

Hostilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante verdadero	3	11.5	11.5	11.5
	Ni verdadero ni falso	16	61.5	61.5	73.1
	Bastante falso	7	26.9	26.9	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 5 Hostilidad



Fuente: Tabla 5.

Al analizar la hostilidad vemos que un 61.5% al igual que en las anteriores muestra que no sabe si es hostil o no, también tenemos un 11.5% que menciona que, si son hostiles, y un 26.9% que menciona que no son hostiles, lo que nos llevaría a analizar más a fondo el que los lleva a ese 11.5% a reconocer porque consideran que son hostiles, también sería importante verificar los tipos de videojuegos que utilizan.

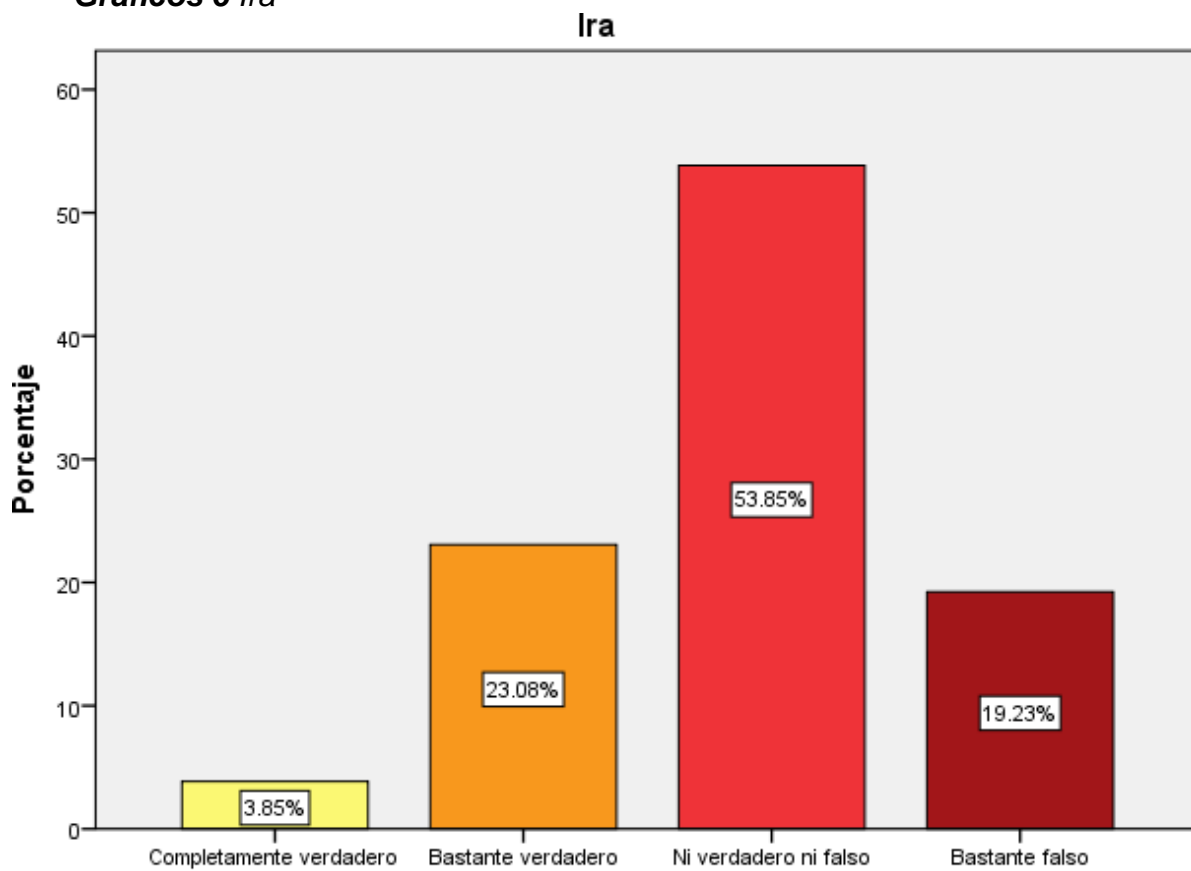
Tabla 6 Ira

Ira

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Completamente verdadero	1	3.8	3.8	3.8
	Bastante verdadero	6	23.1	23.1	26.9
	Ni verdadero ni falso	14	53.8	53.8	80.8
	Bastante falso	5	19.2	19.2	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 6 Ira



Fuente: Tabla 6.

Al analizar el componente de ira, vemos que un 53.8% no se siente seguro si tiende a mostrar ira, un 23.1% mencionan que si muestran ira y un 3.8% mencionan que si, a diario muestran ira, y solo un 19.2% menciona que no muestran ira, lo que nos lleva a analizar que estas emociones pueden ser originadas por su exposición diaria a estar utilizando videojuegos.

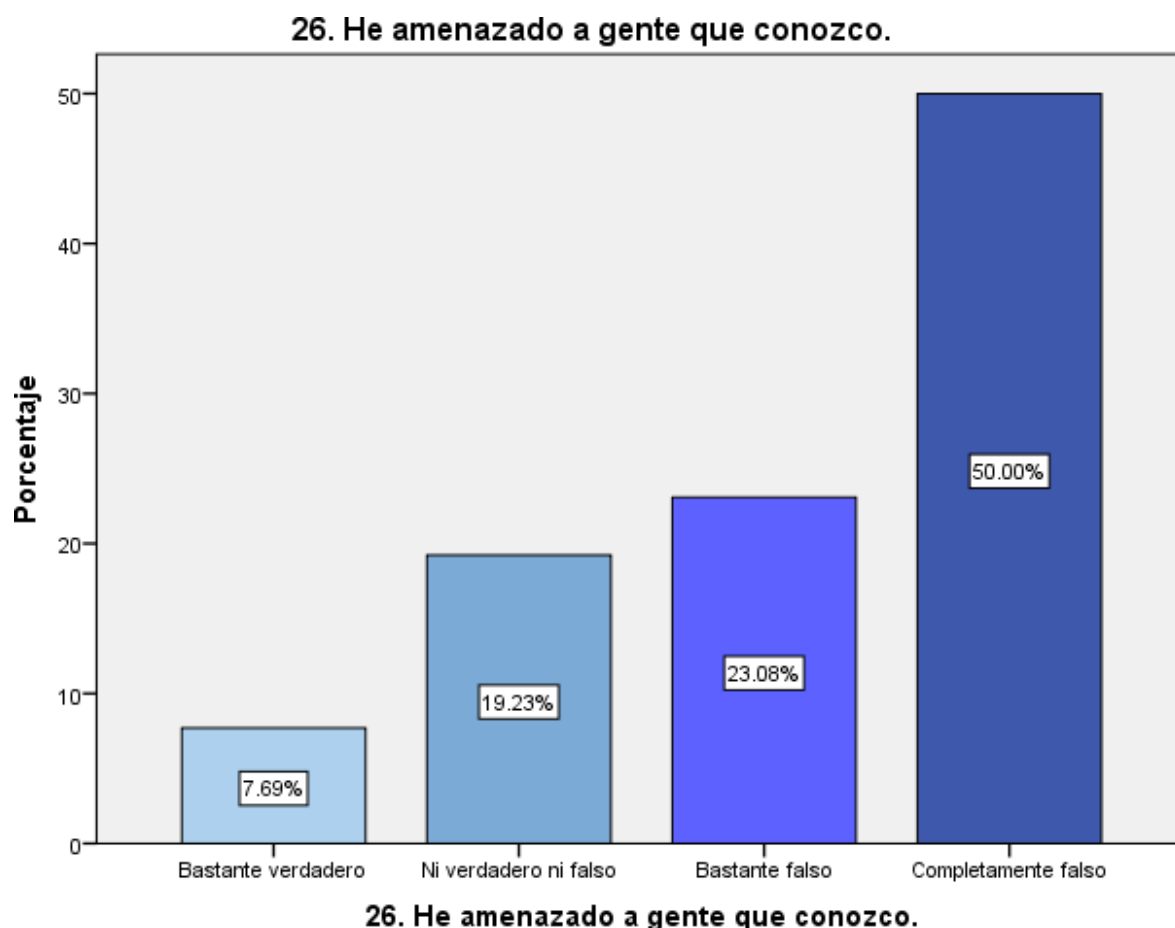
Tabla 7 He amenazado a gente que conozco

26. He amenazado a gente que conozco.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante verdadero	2	7.7	7.7	7.7
	Ni verdadero ni falso	5	19.2	19.2	26.9
	Bastante falso	6	23.1	23.1	50.0
	Completamente falso	13	50.0	50.0	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 7 He amenazado a gente que conozco.



Fuente: Tabla 7.

También se realizó un análisis de preguntas significativas, en esta pregunta se buscaba conocer si los jóvenes han amenazado a gente que conocen, lo que un 7.7% menciona que, si bastantes veces lo han hecho, un 19.2-% mencionan que no están seguros, un 23.1% menciona que no lo han hecho y un 50% mencionan que nunca lo han hecho, el porcentaje de los que bastantes veces lo han hecho preocupa debido al nivel de agresividad que muestran estas personas con sus conocidos.

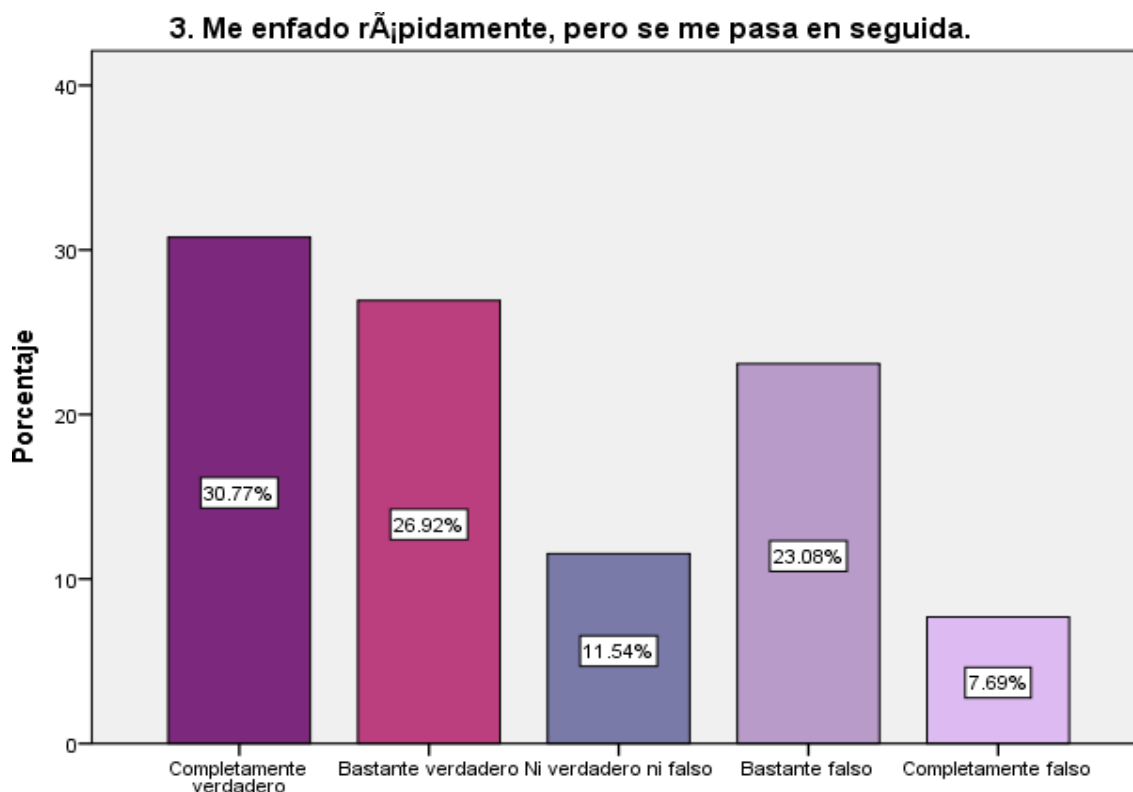
Tabla 8 Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.

3. Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Completamente verdadero	8	30.8	30.8	30.8
	Bastante verdadero	7	26.9	26.9	57.7
	Ni verdadero ni falso	3	11.5	11.5	69.2
	Bastante falso	6	23.1	23.1	92.3
	Completamente falso	2	7.7	7.7	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 8 Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.



Fuente: Tabla 8

3. Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.

Al analizar la pregunta que tiene que ver con si se enfadan rápidamente, pero se les pasa en segundos, encontramos que un 30.8% menciono que completamente si les pasa, un 26.9% menciona que bastantes veces le suceden esto, un 11.5% menciona que no están seguros, y un 23.1% consideran que no al igual que un 7.7% mencionan que es completamente falso, lo que preocupa debido a los altos porcentajes de jóvenes que no tienen un control correcto de sus emociones.

Objetivo Especifico 2

Con respecto al objetivo específico N°2 que nos dice: Conocer los tipos de impulsividad de los video jugadores de MMOFPS, se realizó los siguientes análisis:

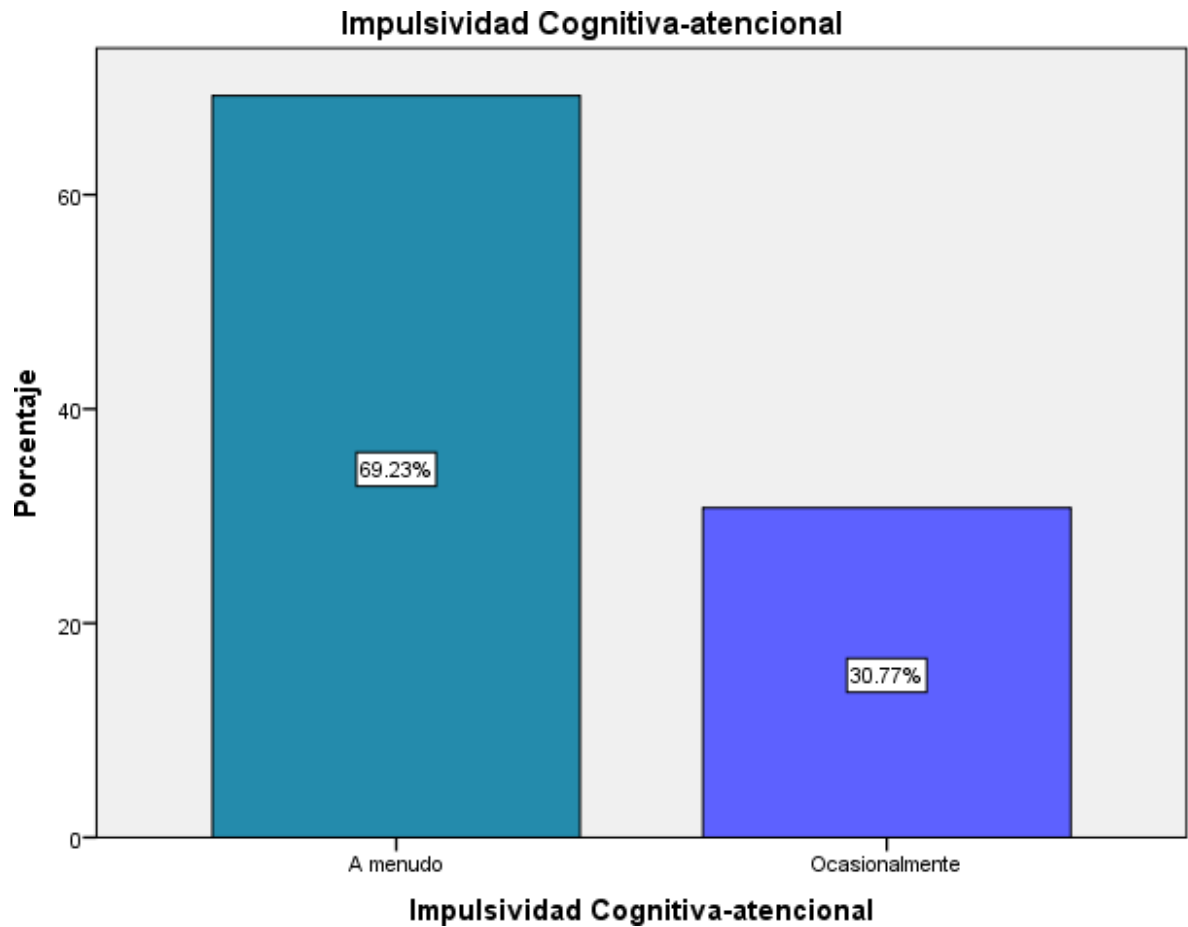
Tabla 9 Impulsividad cognitiva-atencional.

Impulsividad Cognitiva-atencional

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A menudo	18	69.2	69.2	69.2
	Ocasionalmente	8	30.8	30.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 9 Impulsividad cognitiva-atencional.



Fuente: Tabla 9.

Al analizar la impulsividad cognitiva atencional, vemos que hay un 69.2% que menciona que a menudo es impulsivo cognitivamente, mientras que un 30.8% menciona que ocasionalmente es cognitivo, esto nos lleva a verificar el alto porcentaje de jóvenes que ellos mismos reconocen que son impulsivos.

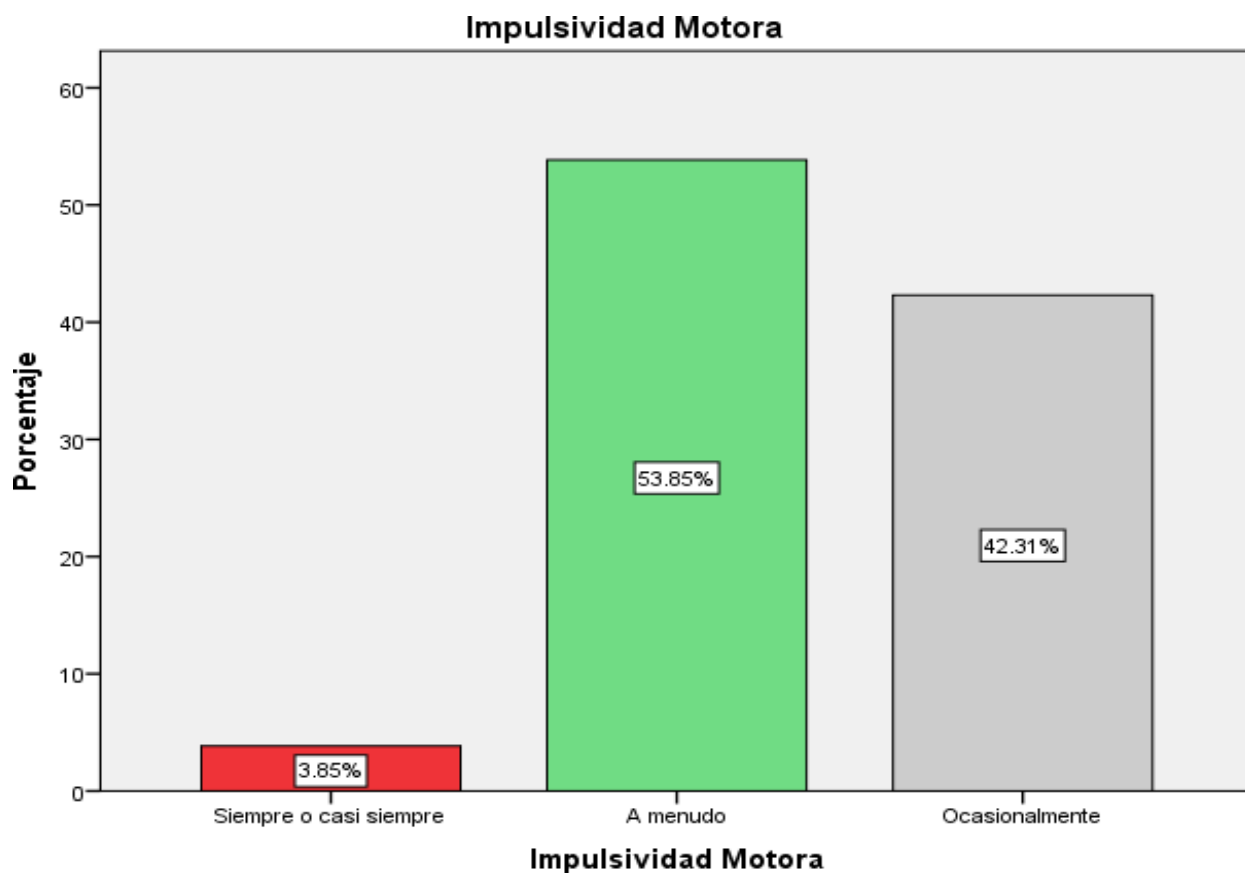
Tabla 10 Impulsividad motora.

Impulsividad Motora

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre o casi siempre	1	3.8	3.8	3.8
	A menudo	14	53.8	53.8	57.7
	Ocasionalmente	11	42.3	42.3	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 10 Impulsividad motora.



Fuente: Tabla 10.

Al analizar la impulsividad motora, vemos que un 3.85% reconoce que siempre o casi siempre es impulsivo motoramente, un 53.85% menciona que es impulsivo a menudo y solo un 42.31% reconoce que es impulsivo ocasionalmente, lo que nos lleva a interpretar que la gran mayoría de los jóvenes reconocen tener impulsividad motora.

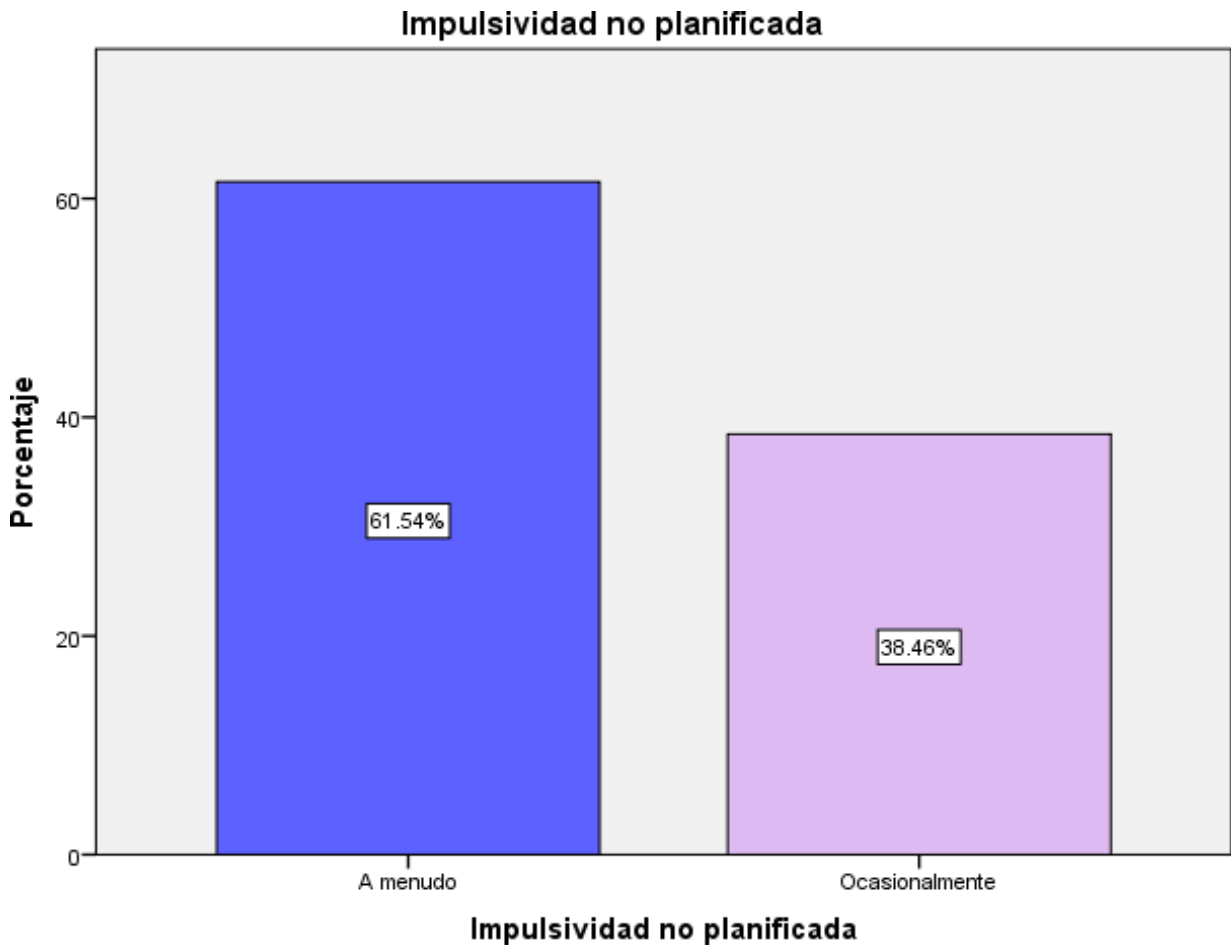
Tabla 11 *Impulsividad no planificada.*

Impulsividad no planificada

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A menudo	16	61.5	61.5	61.5
	Ocasionalmente	10	38.5	38.5	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 11 Impulsividad no planificada.



Fuente: Tabla 11

Al analizar la impulsividad no planificada, encontramos que un 61.5% a menudo son impulsivos no planificados, ósea que tienden a ser impulsivos sin tener un control, mientras que un 38.5% menciona que ocasionalmente son impulsivos no planificados, lo que nos muestra un porcentaje alto de jóvenes que reconocen ser impulsivos.

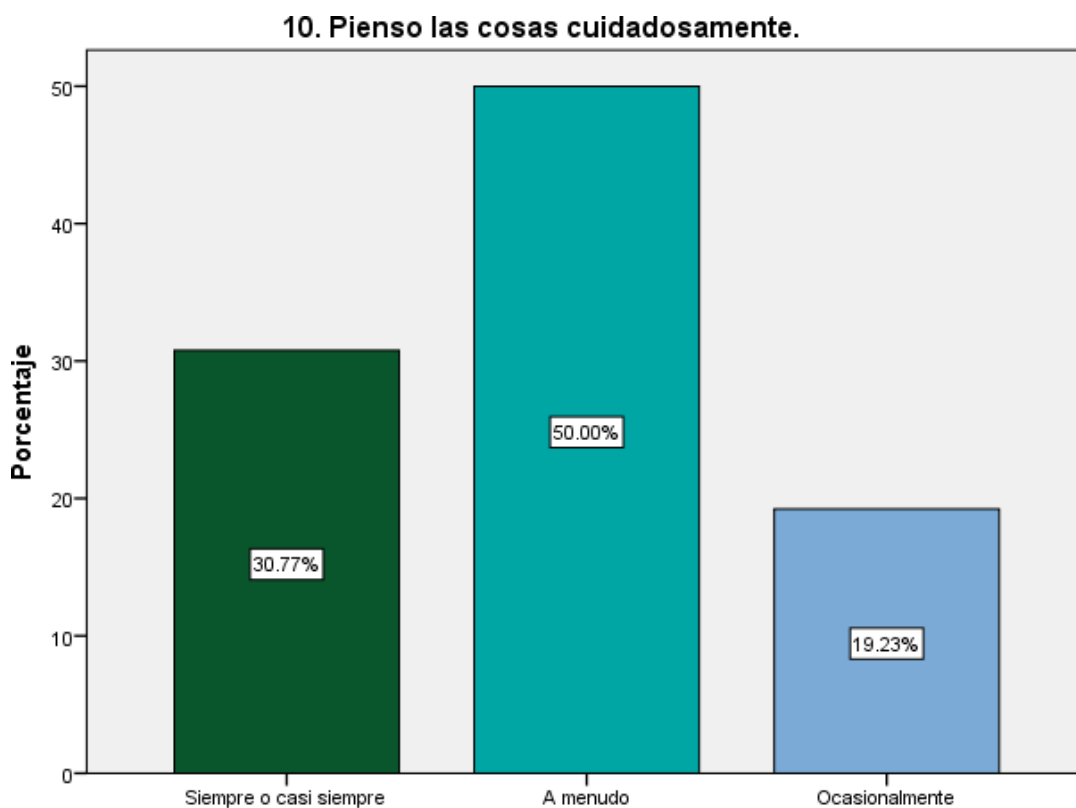
Tabla 12 Pienso las cosas cuidadosamente.

10. Pienso las cosas cuidadosamente.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre o casi siempre	8	30.8	30.8	30.8
A menudo	13	50.0	50.0	80.8
Ocasionalmente	5	19.2	19.2	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 12 Pienso las cosas cuidadosamente.



10. Pienso las cosas cuidadosamente.

Fuente: Tabla 12

También se realizaron unos análisis de las preguntas más significativas del estudio, en el que se analizó si los jóvenes piensan cuidadosamente, se encontró que un 30.77% respondió que, si siempre piensan las cosas cuidadosamente, un 50.0% menciona que a menudo piensa las cosas cuidadosamente y solo un 19.23% responde que ocasionalmente piensan las cosas ocasionalmente.

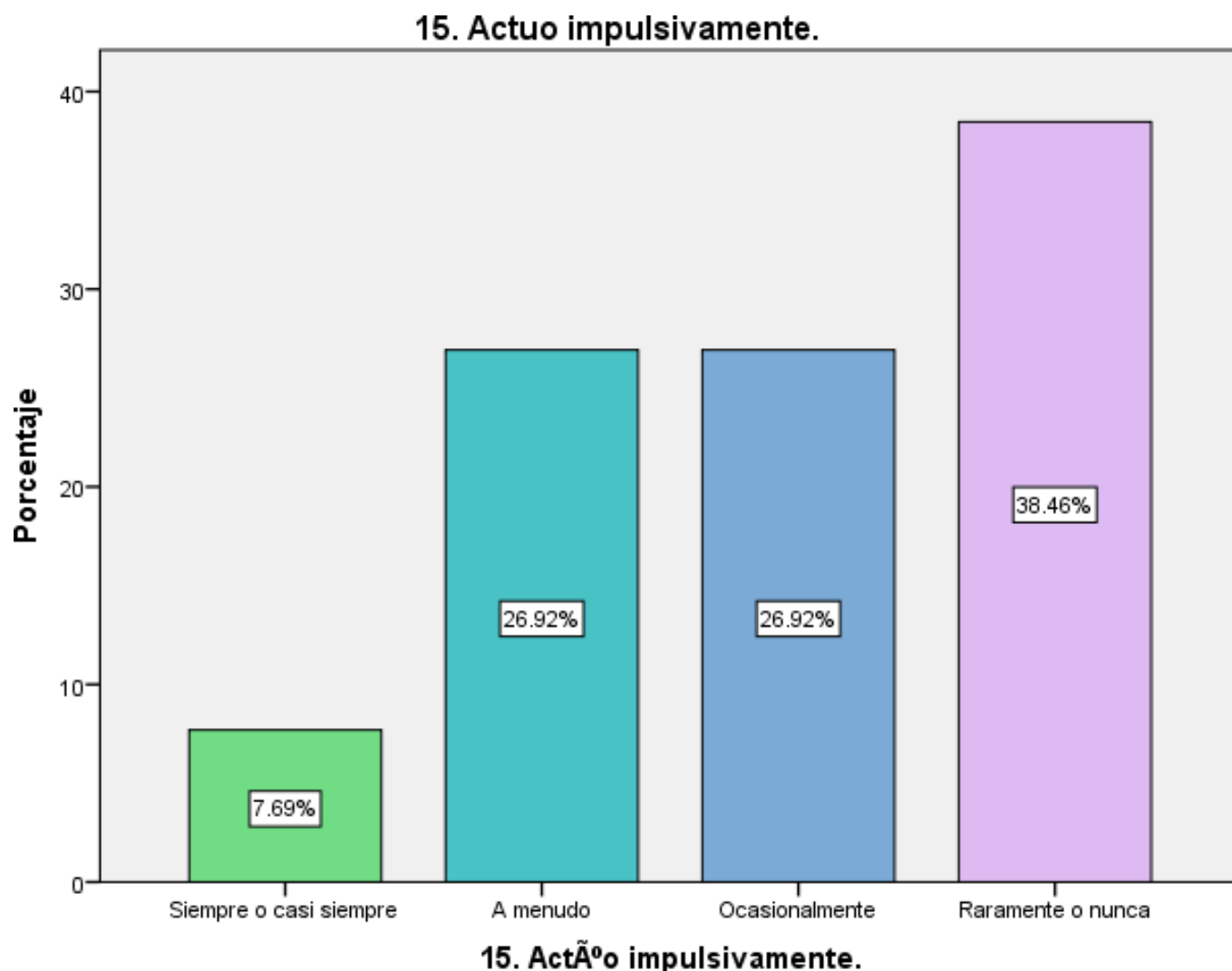
Tabla 13 Actúo impulsivamente.

15. actuó impulsivamente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre o casi siempre	2	7.7	7.7	7.7
	A menudo	7	26.9	26.9	34.6
	Ocasionalmente	7	26.9	26.9	61.5
	Raramente o nunca	10	38.5	38.5	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Fuente: Sistema de elaboración de Datos SPSS.

Gráficos 13 Actúo impulsivamente.



Fuente: Tabla 13

Al analizar si los jóvenes actúan impulsivamente, encontramos que un 7.7% menciona que, si siempre o casi siempre actúan impulsivamente, un 26.9% mencionan que a menudo actúan impulsivamente, un 26.9% menciona que ocasionalmente actúan impulsivamente y solo un 38.5% raramente o nunca actúan impulsivamente, lo que nos muestra que los jóvenes reconocen sus actos impulsivos y están consiente que lo son.

Objetivo Especifico 3

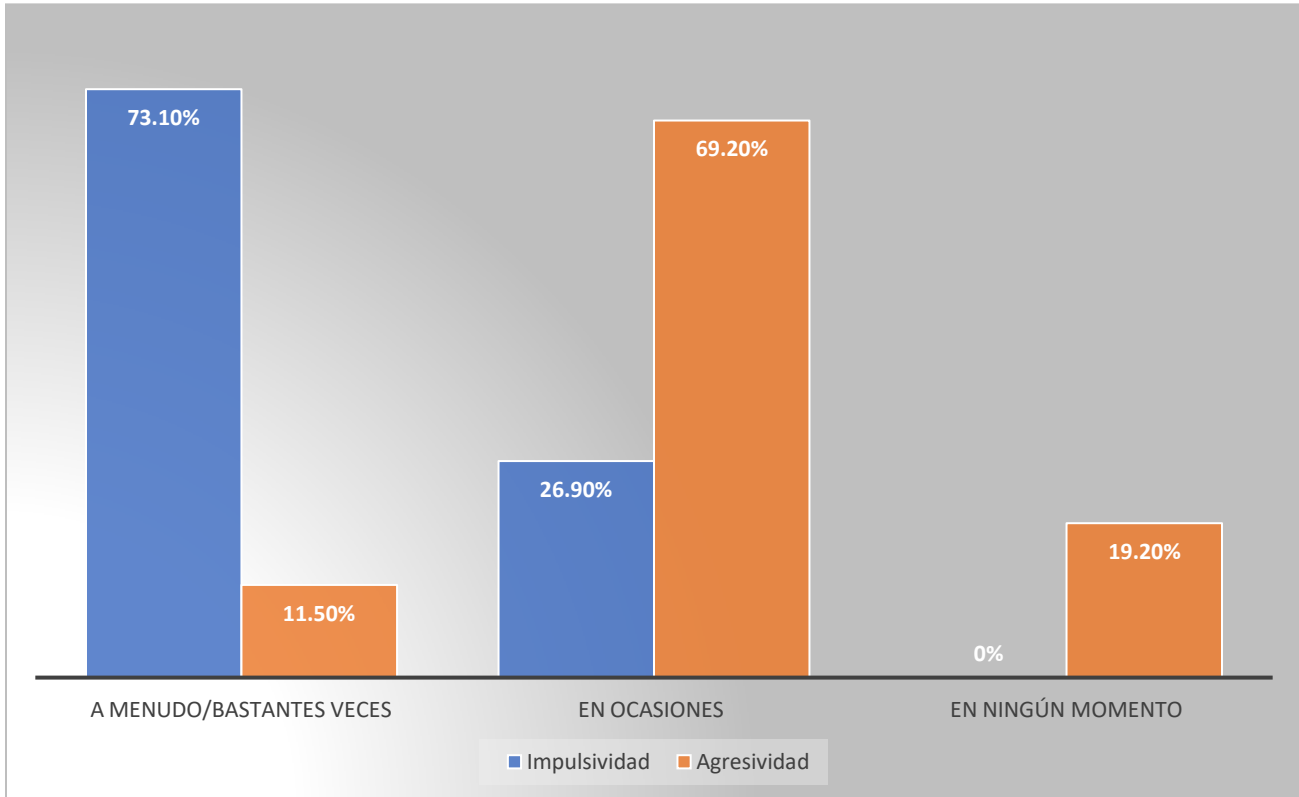
Para poder dar respuesta al 3er objetivo específico que nos dice: Comparar la agresividad e impulsividad de los video jugadores, se realizó lo siguiente:

Tabla 14 Comparación de la impulsividad y agresividad.

	<i>Impulsividad</i>	<i>Agresividad</i>
<i>A menudo/Bastantes veces</i>	73.1%	11.5%
<i>En ocasiones</i>	26.9%	69.2%
<i>En ningún momento</i>	0%	19.2%
<i>Total</i>	100%	100%

Fuente: Sistema de elaboración de datos SPSS.

Gráficos 14 Comparación de la impulsividad y agresividad.



Fuente: Tabla 14

Al comparar la impulsividad y la agresividad, se logró ver que los jóvenes tienden a ser más impulsivos que agresivos, esto debido a que un 73.10% respondió que es a menudo/bastantes veces impulsivo, y solo un 11.50% agresivo, y comparándolos con los resultados mostrados, se puede concluir que existe un grave problema de impulsividad en los video jugadores que participaron en el estudio

DISCUSIÓN

Explorando la agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS, según los resultados de la investigación se descubrió que existe un alto índice de impulsividad y agresividad, lo que ocasiona que estos jóvenes actúen de forma impetuosa al no medir las consecuencias reales fuera de la plataforma en línea ya que, al estar inmerso en el juego, los estándares de la vida real se distorsionan y es allí donde estos jóvenes confunden lo irreal de la realidad. Además, que el material suministrado de estos juegos en línea en la categoría de disparos provoca mayor agresividad afectando a los que son más susceptibles.

Identificando los tipos de agresividad en estos videojugadores podemos decir; en cuanto a porcentajes se ve claramente que muestran inseguridad o desconocimiento de ellos mismo al no saber claramente si son hostiles, agresivos físicamente, si muestran ira o si son agresivos verbalmente. Esto se refleja en que existe un porcentaje de estos jugadores que dicen no ser agresivos y otros si lo afirman, a partir de esta investigación notamos la influencia que tienen estos juegos en los jóvenes y muchos de ellos no se percatan de que si existe un antes y un después de haber empezado a incursionar en estos juegos en línea.

Para ser más precisos basándonos en la escala de impulsividad de Barrat clasificamos la impulsividad en cognitiva atencional, motora y no planificada. Los datos nos arrojaron que en todas las dimensiones a menudo son impulsivos en un promedio del 61.53% de estos videojugadores de MMOFPS.

La impulsividad cognitiva va dirigida a la capacidad del sujeto por tomar decisiones de manera rápida, lo que en datos refleja un 30.77% de la muestra. Del mismo modo la impulsividad motora que refleja los actos físicos de forma súbita o sin preparación, marca un 42.31% en que los participantes son impulsivos

ocasionalmente. A la vez la impulsividad no planificada, en donde esta mas enfocada en el presente que por el futuro muestra un 38.46% de la muestra que son impulsivos de forma ocasional.

Los resultados obtenidos de las variables destacan mayor grado de impulsividad que de agresividad en estos jóvenes videojugadores en línea. Los videojuegos de la categoría "disparos" provocan alto estado de impulsividad aunque no se puede dejar fuera el grado de agresividad que este tiene en estos jugadores ya que a pesar de no ser precisos los datos se reflejan dimensiones en las cuales la agresividad es tan influente en ellos que marcan distintos picos; esta investigación marca datos en base a videojuegos de la categoría de disparo y no en uno en específico, siendo esta una limitante para conocer las influencias de un tipo de juego y no de forma general.

CONCLUSIÓN

Dentro de la investigación descubrimos que los jóvenes videojugadores de juegos de disparos en línea, poseen un mayor porcentaje de impulsividad que de agresividad.

Observando los resultados dados en las dimensiones de agresividad, de la más alta a la más baja están: ira 26.93%, agresividad verbal 19.23%, hostilidad 11.54% y agresividad física 3.85%, tomando en cuenta el mayor porcentaje de respuesta ni verdadero ni falso y el punto de aceptación completamente verdadero de los videojugadores.

Al finalizar la obtención de datos sobre los tipos de impulsividad que presentan los videojugadores vemos que presentan mayor impulsividad cognitiva atencional 69.23%, impulsividad no planificada 61.54% y impulsividad motora 57.7%.

Al medir los resultados de ambas pruebas nos dimos cuenta de que estos videojugadores a menudo son más impulsivos que agresivos, que en ocasiones determinadas son más agresivos que impulsivos y en ningún momento son impulsivos lo que quiere decir que presentan mayor actividad de impulsividad constante.

LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Está enfocada solo en videojugadores de MMOFPS, es decir; no se basa en un videojuego específico en donde se puede tener una referencia adicional. Se podría realizar este tipo de investigación, pero desde otra perspectiva, entre videojugadores y no videojugadores, ver si existe una relación directa entre ambas, etc.

Debido a las medidas de seguridad dadas por el MINSA producto del covid-19, no se pudo realizar la recolección de datos por medio de entrevistas. Al realizarse la misma se podría manejar un cuestionario cerrado y abierto para extraer mucha más información.

La muestra no fue representativa a la población. Ya que es muy difícil reunir o acercarse a ellos por ser una extensión muy amplia. Se podría realizar en un centro de juegos o realizar una comparación entre distintas categorías de juegos para ver si el juego influye en el comportamiento de los jugadores de la misma forma o adquieren otras actitudes y comportamientos.

Existe una gran falta de antecedentes a esta investigación. Como la base de datos es muy poca se tuvo que realizar una no tan específica o certera. Podrían realizar más investigaciones y así, ampliar el conocimiento que tenemos de los videojuegos en línea que viene creciendo junto a los niños, adolescentes y adultos de estas nuevas generaciones y ver cómo influyen en su diario vivir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA

- Amador, T. G. AGRESIVIDAD E IMPULSIVIDAD EN USUARIOS DE VIDEOJUEGOS ONLINE.
- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statical manual of mental disorders 4th Ed.* Washington, DC, USA: American Psychiatric Association (text revision).
- Anderson, C. A., & Bushman, B. (2002). Human aggression. *Annual Reviews Psychology*, 53, 27-51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual review of psychology*, 53(1), 27-51.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2002). *HUMAN AGGRESSION*. united states: Department of Psychology, Iowa State University, Ames, Iowa.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C. A., Anderson, K. B., & Deuser, W. E. (1996). Examining an affective aggression framework: Weapon and temperature effects on aggressive thoughts, affect, and attitudes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22, 366-376. <https://doi.org/10.1177/0146167296224004>
- Anderson, C. A., Deuser, W. E., & DeNeve, K. M. (1995). Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition and arousal: Test of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21, 434-448.
- Andrés-Pueyo, A.; Pérez, M. & Vigil-Colet, A. (2004). *Estudios de baremación y análisis de la estructura del BIS-10*. Documento presentado en la VIII European Conference on Psychological Assesment, Benalmádena, España.

- Ardila, A., & Ostrosky-Solís, F. (2008). Desarrollo histórico de las funciones ejecutivas. *Revista de Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 8, 1-21.;
- Arteaga Hilario, T. E. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate*. 2018. Lima Perú: Universidad César Vallejo .
- Bandura, A. (1973) *Aggression. A social learning analysis*. Nueva Jersey: Prentice-Hall.
- Bandura, A., & Rivièrè, Á. (1982). Teoría del aprendizaje social.
- Bandura, A., & Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Ciudad de México: Alianza Editorial.
- Barkley, A. & Russell, A. (1997). Behavioral inhibition, sustained attention, and executive functions: Constructing a unifying theory of ADHD. *Psychological Bulletin*, 121, 65-94.
- Barratt, E. (1985). Impulsiveness subtraits: Arousal and information processing. En J. Spence e Izard (Eds.), *Motivation, emotion and personality* (pp. 137-146). Amsterdam: Elsevier.
- Barratt, E. (1991). Measuring and predicting aggression within the context of a personality theory. *Journal of Neuropsychiatry*, 3, 535-539.
- Barratt, E. (1994). Impulsiveness and aggression. En J. Monahan & H. J. Steadman (Eds.), *Violence and mental disorder: developments in risk assessment* (pp. 61-79). Chicago: The University Chicago Press.
- Barratt, E. S., Stanford, M. S., Dowdy, L., Liebman, M. J., & Kent, T. A. (1999). Impulsive and premeditated aggression: a factor analysis of self-reported acts. *Psychiatry Research* 86, 163-173.
- Barratt, E. S., Stanford, M. S., Felthous, A. R., & Kent, T. A. (1997). The effects of phenytoin on impulsive and premeditated aggression: a controlled study. *Journal of Clinical Psychopharmacology*. 17, 341- 349.
- Barratt, E. S., Stanford, M. S., Kent, T. A., & Felthous, A. (1997). Neuropsychological and cognitive psychophysiological substrates of impulsive aggression. *Biological Psychiatry*. 4, 1045-1061.

- Berkowitz, L. (1993). Pain and aggression: some findings and implications. *Motivation and Emotion*, 17, 277-293.
- Berkowitz, L. (1994). Is something missing? Some observations prompted by the cognitive-neoassociationist view of anger and emotion. En R. Huesman (Ed.), *Aggressive Behavior. Current Perspectives* (pp. 35-60). New York: Plenum
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Bilbao, España: Editorial Desclée de Brouwer.
- Bushman, B. J., Baumeister, R. F., Thomas, S., Ryu, E., Begger, S., & West, S. G. (2009). Looking again, and harder, for a link between low self-esteem and aggression. *Journal of Personality*, 77, 427-448. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2008.00553.x>
- Buss, A., Perry, M. (1992). *The aggression questionnaire*. *Journal of personality and Social Psychology*, 63, 452-459. Carbonell, 2014).
- Camargo, V., De Gracia, S., & Ortega, C. (2018). Análisis de la importancia de los videojuegos aplicados a la metacognición y aprendizaje significativo.
- Cañizares Márquez, J., & Carbonero Celi, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*. España : wanceulen editorial .
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *adicciones*, 26(2), 91-95.
- CARRASCO ORTIZ, M. Á., & GONZÁLEZ CAL, J. (2006). ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA AGRESIÓN: DEFINICIÓN. *acción psicológica*, 7-38.
- Chang, A. (3 de Marzo de 2020). Videojuegos, un aliado para pasar la cuarentena. *La Estrella de Panamá*.
- Chavez Pineda, A. Y. (2018). *Adicción al internet y agresividad en estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de instituciones educativas públicas de Puente Piedra, 2018*. Lima Perú: Universidad César Vallejo .
- Chóliz, M., & Marco, C. (2012). Adicción a Internet y redes sociales. *Tratamiento psicológico*. Madrid: Alianza Editorial.
- Chox Coj, w. A. (2018). *RASGOS DE PERSONALIDAD Y AGRESIVIDAD (Estudio realizado con estudiantes de Tercero Básico del Instituto Nacional de Educación Básica del Municipio de Nahualá, Departamento*

de Sololá). QUETZALTENANGO GUATEMALA: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.

Chumpitaz C., Ó. (5 de Enero de 2014). La República. *Fanático de videojuego mata a joven padre por el amor de una mujer virtual*.

Craig A., A., & Bushman, B. (2001). EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAMES ON AGGRESSIVE BEHAVIOR, AGGRESSIVE COGNITION, AGGRESSIVE AFFECT, PHYSIOLOGICAL AROUSAL, AND PROSOCIAL BEHAVIOR: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *PSYCHOLOGICAL SCIENCE*, 353-358.

Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Frustration and aggression.

Eguía, J. L., Contreras, R. S., & Solano Albajés, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación.

europapress. (9 de octubre de 2019). Los videojuegos, el espejo donde se mira y mejora la sociedad. *europapress*.

Hernández-Sampieri, R., & Torres, C.P.M. (2018). Metodología de la investigación (vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.

Krahe, B. (2013). *The social psychology of aggression*. Londres: Psychology Press.

letona, m. (2012). *AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES CIBERADICTOS*. quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.

Los efectos negativos del MMORPG / Cusiritati.com. (2020). Recuperado 7 de julio de 2020, de <https://www.cusiritati.com/5Mz9ZoJB8/>

Matalinares, M., Arenas, C., Sotelo, L., Díaz, G., Yaringaño, J., Muratta, R., ... & Tipacti, R. (2010). Clima familiar y agresividad en estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana.

Medina, A., Moreno, M., Lillo, R., & Guija, J. (2017). Los trastornos del control de los impulsos y la psicopatías: Psiquiatría y Ley. *Córdoba-Argentina: Fundación Española de Psiquiatría y Salud Mental*.

Mensalus, I. (2020, 20 abril). La impulsividad y la conducta agresiva. Recuperado de <https://mensalus.es/blog/general/2017/08/la-impulsividad-y-la-conducta->

[agresiva/#:%7E:text=La%20impulsividad%20y%20la%20agresividad%20c
onstituyen%20rasgos%](#)

- Mezones Galicio, M. M. (2018). *ANGLICISMOS UTILIZADOS EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE DE TIPO SHOOTERS Y RPG, LIMA, 2018*. Lima Perú: Universidad César Vallejo.
- neurología, r. d. (2011). Los videojuegos violentos desencadenan agresividad. *revista de neurología* .
- Ortego Maté, M., López González, S., Álvarez Trigueros, M. L., & Aparicio Sanz, M. (2011). iencias Psicosociales II. *opencourseware*, 1-11.
- PÉRez, E. (2020, 26 enero). ¿Los videojuegos generan violencia? Esto dicen los expertos. Recuperado de <https://www.dineroenimagen.com/management/los-videojuegos-generan-violencia-esto-dicen-los-expertos/118235>
- Pueyo, A. A. (2016). Evaluación de la impulsividad y el riesgo en el uso de armas de fuego en las policias y fuerzas de seguridad. *Revista Catalana de Seguretat Pública*, 63-77.
- Reyes Yauri, L. V. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019*. Lima Perú: Universidad César Vallejo.
- Sanchez Navarro, G. L. (2017). “*Violencia Familiar y Agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del Nivel Secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017*”. Lima Perú: Universidad César Vallejo .
- Sarmiento, P. S., Huertas, J. J. G., & Padilla, M. F. Q. (2013). Impulsividad: una visión desde la neurociencia del comportamiento y la psicología del desarrollo. *Avances en psicología latinoamericana*, 31(1), 241-251.
- Verbos para Objetivos Generales y Objetivos Específicos. (2010). Recuperado de http://courseware.url.edu.gt/Facultades/Facultad%20de%20Ciencias%20Econ%C3%B3micas/T%20C3%A9nicas%20B%20C3%A1sicas%20de%20Investigaci%C3%B3n/Segundo%20ciclo%202010/Planteamiento%20del%20problema/01%20Planteamiento%20del%20problema/verbos_para_objetivos_generales_y_objetivos_especificos.html

West, G. L., Konishi, K., & Diarra, M. (2018). Impact of video games on plasticity of the hippocampus. *Molecular Psychiatry*, 23, pages1566–1574.

ANEXOS

ANEXOS No.1

INSTRUMENTOS

Questionario de agresividad AQ

La presente investigación busca explorar los niveles de agresividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS, juegos de disparos en línea. Es preciso responder con la mayor sinceridad. Los datos serán utilizados de forma anónima, por lo cual se indica que toda información brindada es de manera confidencial.

Deberá seleccionar la opción correspondiente con la que se sienta más identificado.

1 completamente falso; 2 bastante falso; 3 ni verdadero ni falso; 4 bastante verdadero; 5 completamente verdadero.

Edad: _____

Sexo: _____



Preguntas	Completamente Falso	Bastante Falso	Ni Verdadero Ni Falso	Bastante Verdadero	Completamente Verdadero
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si se me provoca lo					

suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7. Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11. Algunas veces me siento como un barril de pólvora a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13. Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.					

peleas algo más de lo normal.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.					
15. Soy una persona apacible.					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20. Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
21. Hay gente que me incita a tal punto que					

llegamos a pegarnos.					
22. Algunas veces pierdo los estribos sin razón.					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27. He amenazado a gente que conozco.					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29. He llegado a estar tan furioso					

Escala de Impulsividad de Bis 11

La presente investigación busca explorar los niveles de impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS, juegos de disparos en línea. Es preciso responder con la mayor sinceridad. Los datos serán utilizados de forma anónima, por lo cual se indica que toda información brindada es de manera confidencial.

Deberá seleccionar la opción correspondiente con la que se sienta más identificado.

1 raramente o nunca; 2 ocasionalmente; 3 a menudo; 4 siempre o casi siempre

Edad: _____

Sexo: _____

Preguntas	Raramente o nunca	Ocasionalmente	A menudo	Siempre o casi siempre
1. Planifico mis tareas con cuidado.				
2. Hago las cosas sin pensarlas.				
3. Casi nunca me tomo las cosas a pecho (no me perturbo fácilmente)				
4. Mis pensamientos pueden tener gran velocidad (mis pensamientos van muy rápido en mi mente).				
5. Planifico mis viajes (actividades) con antelación.				

6. Soy una persona con autocontrol.				
7. Me concentro con facilidad.				
8. Ahorro con regularidad.				
9. Se me hace difícil estar quieto/a por largos períodos de tiempo.				
10. Pienso las cosas cuidadosamente.				
11. Planifico para tener un trabajo fijo (me esfuerzo para asegurarme que tendré dinero para mis gastos) (planifico mis estudios para asegurarme rendir bien).				
12. Digo las cosas sin pensarlas.				
13. Me gusta pensar sobre problemas complicados (me gusta pensar sobre problemas complejos).				
14. Cambio de trabajo frecuentemente (cambio de colegio con frecuencia).				
15. Actúo impulsivamente.				

16. Me aburre pensar en algo por demasiado tiempo.				
17. Visito al médico y al dentista con regularidad.				
18. Hago las cosas en el momento en que se me ocurren.				
19. Soy una persona que piensa sin distraerse (puedo enfocar mi mente en una sola cosa por mucho tiempo).				
20. Cambio de vivienda a menudo (no me gusta que mis padres vivan en el mismo sitio por mucho tiempo).				
21. Compró cosas impulsivamente.				
22. Yo termino lo que empiezo.				
23. Camino y me muevo con rapidez.				
24. Resuelvo los problemas experimentando (resuelvo los problemas tratando una posible solución y viendo si funciona).				
25. Gasto más dinero de lo que tengo/de lo que gano.				

26. Hablo rápido.				
27. Tengo pensamientos extraños (irrelevantes) cuando estoy pensando.				
28. Me interesa más el presente que el futuro.				
29. Me siento inquieto/a en clases (me siento inquieto/a si tengo que oír a alguien hablar demasiado tiempo).				
30. Planifico para el futuro (me interesa más el futuro que el presente).				

**FORMULARIO PARA VALIDAR
INSTRUMENTOS Y
CONSTANCIA DE LA VALIDACIÓN
DEL INSTRUMENTO POR EXPERTOS**

ÍTEM	CRITERIOS PARA EVALUAR										Observaciones (Si se debe eliminar o modificar un ítem)
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del participante		Mide lo que pretende		
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
ASPECTOS GENERALES											
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario											
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación											
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial											

El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, Sugiera los ítems a añadir)		
Están los ítems libres de errores ortográficos		

VALIDEZ		
APLICABLE	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES		
Validado por:	C. de Idoneidad	Fecha:
Firma:	Especialidad:	
	E-mail:	
	Celular:	

Formulario para validar instrumentos.

Validación de la escala de impulsividad de Barrat por la Mgtra. Aelen López – Psicóloga Clínica

FACULTAD DE EDUCACIÓN SOCIAL Y DESARROLLO HUMANO
Escuela de Desarrollo Humano
Licenciatura en Psicología con énfasis en psicología Educativa

Tests: Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.

Validez de contenido del instrumento sobre la impulsividad

El objetivo del presente proceso es determinar la validez del contenido del instrumento que se aplicará a la muestra seleccionada con el fin de evaluar sus relaciones interpersonales, este instrumento será utilizado en la **Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.**

Esta investigación tiene como **objetivo general**

- Explorar los niveles de agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS entre 15 a 18 años del distrito de La Chorrera.

Objetivos específicos

- Identificar los niveles de agresividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Conocer los niveles de impulsividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Comparar los niveles de agresividad e impulsividad de los videojugadores.


El instrumento ha sido diseñado tomando en cuenta cuatro indicadores estos son: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira y se le solicita a los encuestados que contesten en una escala de Likert, 4, siempre o casi siempre, 3. A menudo, 1. Ocasionalmente 0. Raramente o nunca.

Se solicita que en respuestas Si o No indique si los reactivos tienen la claridad, pertinencia, redacción y relevancia. También hay un apartado donde puede anotar su observación. La **claridad** del reactivo se refiere a que tan entendible es el reactivo. La **pertinencia** se refiere a que, si corresponde o no a esa área. La **redacción** verificar si están bien empleadas las palabras acordes al reactivo, y por último la **relevancia** que es la importancia del reactivo.

Reactivos	Tiene claridad reactiva:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
-----------	--------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	---------------

Se me hace difícil estar quieto/a por largos periodos de tiempo.	si	si	si	si	
Digo las cosas sin pensarlas.	si	si	si	si	
Actúo impulsivamente.	si	si	si	si	
Hago las cosas en el momento en que se me ocurren.	si	si	si	si	
Compró cosas impulsivamente.	si	si	si	si	
Camino y me muevo con rapidez.	si	si	si	si	
Hablo rápido.	si	si	si	si	
Me siento inquieto/a en clases (me siento inquieto/a si tengo que oír a alguien hablar demasiado tiempo).	si	si	si	si	
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
impulsividad no planificada	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
Planifico mis tareas con cuidado.	si	si	si	si	
Casi nunca me tomo las cosas a pecho (no me perturbo fácilmente)	si	si	si	si	
Planifico mis viajes (actividades) con antelación.	si	si	si	si	
Ahorro con regularidad	si	si	si	si	
Planifico para tener un trabajo fijo (me esfuerzo para asegurarme que tendrá dinero para mis gastos) (planifico mis estudios para asegurarme sentir bien).	no	si	si	si	ESTA SE PUEDE DIVIDIR EN DOS ÍTEMES DIFERENTES

Impulsividad cognitiva atencional	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Mis pensamientos pueden tener gran velocidad (mis pensamientos van muy rápido en mi mente).	si		si		si		si		
Me concentro con facilidad.	si		si		si		si		
Pienso las cosas cuidadosamente.	si		si		si		si		
Me gusta pensar sobre problemas complicados (me gusta pensar sobre problemas complejos).	si		si		si		si		
Me aburre pensar en algo por demasiado tiempo.	si		si		si		si		
Soy una persona que piensa sin distraerse (puedo enfocar mi mente en una sola cosa por mucho tiempo).	si		si		si		si		
Resuelvo los problemas experimentando (resuelvo los problemas tratando una posible solución y viendo si funciona).	si		si		si		si		
Tengo pensamientos extraños (irrelevantes) cuando estoy pensando.	si		si		si		si		
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones				
impulsividad motora	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO					
Hago las cosas sin pensarlas.	si		si		si		si		
Soy una persona con autocontrol.	si		si		si		si		

Cambio de trabajo frecuentemente (cambio de colegio con frecuencia).	no	si	si	si	si	ESTA SE PUEDE DIVIDIR EN DOS ÍTEMES DIFERENTES
Visito al médico y al dentista con regularidad	si		si	si	si	
Cambio de vivienda a menudo (no me gusta que mis padres vivan en el mismo sitio por mucho tiempo).	no	si	si	si	si	ESTA SE PUEDE DIVIDIR EN DOS ÍTEMES DIFERENTES
Yo termino lo que empiezo.	si		si	si	si	
Gasto más dinero de lo que tengo/de lo que gano.	si		si	si	si	
Me interesa más el presente que el futuro.	si		si	si	si	
Planifico para el futuro (me interesa más el futuro que el presente).	si		si	si	si	
Aplicable:	Aplicable atendiendo a las observaciones:	Observaciones Generales				
SI	SI	MUY BIEN				
Validada por:	C.I.P: 1594	Teléfono: 65374537	Correo electrónico: aelen.lopez@udelas.ac.pa			
						
AELÉN LOPEZ						

Validación del cuestionario AQ. por la Mgtra. Aelen López – Psicóloga Clínica

UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano
Escuela de Desarrollo Humano
Licenciatura en Psicología con énfasis en psicología Educativa
Tesis: Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.

Validez de contenido del Instrumento sobre la agresividad

El objetivo del presente proceso es determinar la validez del contenido del instrumento que se aplicará a la muestra seleccionada con el fin de evaluar sus relaciones interpersonales, este instrumento será utilizado en la **Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.**

Esta investigación tiene como **objetivo general**

- Explorar los niveles de agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS entre 15 a 18 años del distrito de La Chorrera.

Objetivos específicos

- Identificar los niveles de agresividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Conocer los niveles de impulsividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Comparar los niveles de agresividad e impulsividad de los videojugadores.


El instrumento ha sido diseñado tomando en cuenta cuatro indicadores estos son: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira y se le solicita a los encuestados que contesten en una escala de Likert 5. Completamente verdadero, 4. Bastante verdadero, 3. Ni verdadero ni falso, 2. Bastante falso 1. Completamente falso.

Se solicita que en respuestas Si o No indique si los reactivos tienen la claridad, pertinencia, redacción y relevancia. También hay un apartado donde puede anotar su observación. La **claridad** del reactivo se refiere a que tan entendible es el reactivo. La **pertinencia** se refiere a que, si corresponde o no a esa área. La **redacción** verificar si están bien empleadas las palabras acordes al reactivo, y por último la **relevancia** que es la importancia del reactivo.

Reactivos	Tiene claridad del reactivo:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
-----------	------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	---------------

A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	si	si	si	si	
Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	si	si	si	si	
Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	si	si	si	si	
Mis amigos dicen que discuto mucho.	si	si	si	si	
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
Hostilidad	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	
A veces soy bastante envidioso.	si	si	si	si	
En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	si	si	si	si	
Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	si	si	si	si	
Me pregunto por qué algunas veces me siento tan rencoroso por algunas cosas.	si	si	si	si	
Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	si	si	si	si	
Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	si	si	si	si	
Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	si	si	si	si	
Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	si	si	si	si	

Agresividad física	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	si		si		si		si		
Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	si		si		si		si		
Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.	si		si		si		si		
Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.	si		si		si		si		
Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	si		si		si		si		
Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a peearnos.	si		si		si		si		
No pienso que no encuentre ninguna buena razón para pegarle a una persona.	si		si		NO		si		Al hacer un logotipo este nunca debe empezar con la palabra "NO"
He amenazado a gente que conozco.	si		si		si		si		
He llegado a estar tan furioso que he roto cosas.	si		si		si		si		
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones				
Agresividad verbal	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	
Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	si		si		si		si		

Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
Ira	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	
Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.	si	si	si	si	
Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.	si	si	si	si	
Algunas veces me siento como un barril de pólvora a punto de estallar.	si	si	si	si	
Soy una persona tranquila.	si	si	si	si	
Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	si	si	si	si	
Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	si	si	si	si	
Tengo dificultades para controlar mi carácter.	si	si	si	si	
Aplicable:	Aplicable atendiendo a las observaciones:		Observaciones Generales		
SI	SI		MUY BIEN		
Validada por:	C.I.P: 1594	Teléfono: 65374537	Correo electrónico: aelen.lopez@udelas.ac.pa		
					
AELLEN LOPEZ					

Validación de la escala de impulsividad de Barrat por la
Mgtra. Querube Conte – Psicóloga Clínica

ÍTEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (Si se debe eliminar o modificar un ítem)	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del participante		Mide lo que pretende			
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
1. Planifico mis tareas con cuidado.	x						x	x				
2. Hago las cosas sin pensarlas.	x		x				x	x				
3. Casi nunca me tomo las cosas a pecho (no me perturbo fácilmente).	x		x				x	x				
4. Mis pensamientos pueden tener gran velocidad (mis pensamientos van muy rápido en mi mente).	x		x				x	x				
5. Planifico mis viajes (actividades) con antelación.	x		x				x	x				
6. Soy una persona con autocontrol.	x		x				x	x				
7. Me concentro con facilidad.	x		x				x	x				
8. Ahorro con regularidad.	x		x				x	x				
9. Se me hace difícil estar quieto/a por largos periodos de tiempo.	x		x				x	x				
10. Pienso las cosas cuidadosamente.	x		x				x	x				

20. Cambio de vivienda a menudo (no me gusta que mis padres vivan en el mismo sitio por mucho tiempo).	x		x				x	x				Esta diría que no aplica si viven con sus padres.
21. Compró cosas impulsivamente.	x		x				x	x				
22. Yo termino lo que empiezo.	x		x				x	x				
23. Camino y me muevo con rapidez.	x		x				x	x				
24. Resuelvo los problemas experimentando (resuelvo los problemas tratando una posible solución y viendo si funciona).	x		x				x	x				
25. Gasto más dinero de lo que tengo/de lo que gano.	x		x				x	x				
26. Hablo rápido.	x		x				x	x				
27. Tengo pensamientos extraños (irrelevantes) cuando estoy pensando.	x		x				x	x				
28. Me interesa más el presente que el futuro.	x		x				x	x				
29. Me siento inquieto/a en clases (me siento inquieto/a si tengo que oír a alguien hablar demasiado tiempo).	x		x				x	x				

11. Planifico para tener un trabajo fijo (me esfuerzo para asegurarme que tendré dinero para mis gastos) (planifico mis estudios para asegurarme rendir bien).	x								x	x			
12. Digo las cosas sin pensarlas.	x								x	x			
13. Me gusta pensar sobre problemas complicados (me gusta pensar sobre problemas complejos).	x								x	x			
14. Cambio de trabajo frecuentemente (cambio de colegio con frecuencia).	x								x	x			a En este caso sugiero algo como "he cambiado más de una vez de carrera universitaria"
15. Actúo impulsivamente.	x								x	x			
16. Me aburre pensar en algo por demasiado tiempo.	x								x	x			
17. Visito al médico y al dentista con regularidad.	x								x	x			
18. Hago las cosas en el momento en que se me ocurren.	x								x	x			
19. Soy una persona que piensa sin distraerse (puedo enfocar mi mente en una sola cosa por mucho tiempo).	x								x	x			

30. Planifico para el futuro (me interesa más el futuro que el presente).	x								x	x			
ASPECTOS GENERALES													
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario												si	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación												si	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial												si	
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)												si	
Están los ítems libres de errores ortográficos												si	

VALIDEZ	
APLICABLE	NO APLICABLE
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES x	
Validado por: QUERUBE CONTE	C. de idoneidad 1613 Fecha: 4/10/20
Firma: <i>Querube Conte</i>	Especialidad: PSICÓLOGA CLÍNICA E-mail: qconte@gmail.com Celular: 69484932

FORMULARIO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS

Validación del cuestionario AQ.

por la Mgtra. Querube Conte – Psicóloga Clínica

ITEM	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (Si se debe eliminar o modificar un ítem)	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Seño)		Lenguaje adecuado con el nivel del participante		Mide lo que pretende			
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	x		x			x	x			x		
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	x		x			x	x			x		
3. Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.	x		x			x	x			x		
4. A veces soy bastante envidioso.	x		x			x	x			x		
5. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	x		x			x	x			x		
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	x		x			x	x			x		
7. Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.	x		x			x	x			x		
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	x		x			x	x			x		

19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	x		x			x	x			x		
20. Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	x		x			x	x			x		
21. Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	x		x			x		x		x		Utilizar la palabra "provoca" en lugar de "incita". U otra palabra que sea más conocida.
22. Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	x		x			x		x		x		Buscar otra palabra para "estribos".
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	x		x			x	x			x		
24. No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	x		x			x	x			x		
25. Tengo dificultades para controlar mi carácter.	x		x			x	x			x		
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	x		x			x	x			x		
27. He amenazado a gente que conozco.	x		x			x	x			x		
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	x		x			x	x			x		

9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.	x		x			x	x			x		
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	x		x			x	x			x		
11. Algunas veces me siento como un barril de pólvora a punto de estallar.	x		x			x	x			x		
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	x		x			x	x			x		
13. Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.	x		x			x	x			x		
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	x		x			x	x			x		
15. Soy una persona tranquila.	x		x			x	x			x		
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan rencoroso por algunas cosas.	x		x			x	x			x		
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	x		x			x	x			x		
18. Mis amigos dicen que discuto mucho.	x		x			x	x			x		

20. He llegado a estar tan furioso que he roto cosas.	x		x			x	x			x		
ASPECTOS GENERALES												
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario												
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación												
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial												
El número de ítems es suficiente para recoger la información												
(En caso de ser negativa su respuesta, Sugiera los ítems a añadir												
Están los ítems libres de errores ortográficos.												
VALIDEZ												
APLICABLE						NO APLICABLE						
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES SI												
Validado por: QUERUBE CONTE				C. de idoneidad 1613				Fecha: 4/10/20				
Firma: <i>Querube Conte</i>						Especialidad: PSICOLOGA CLINICA E-mail: qconte@gmail.com Celular: 69484932						

FORMULARIO PARA VALIDAR INSTRUMENTOS

Validación de la escala de impulsividad de Barrat por la Mgter Jose Hurtado – Psicología Clínica



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano
Escuela de Desarrollo Humano
Licenciatura en Psicología con énfasis en psicología Educativa

Título: Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en líneas entre 16 y 18 años, La Chorrera.

Validez de contenido del instrumento sobre la impulsividad

El objetivo del presente proceso es determinar la validez del contenido del instrumento que se aplicará a la muestra seleccionada con el fin de evaluar sus relaciones interpersonales, este instrumento será utilizado en la **Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en líneas entre 16 y 18 años, La Chorrera.**

Esta investigación tiene como objetivo general:

- Explorar los niveles de agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOPPS entre 15 a 18 años del distrito de La Chorrera.
- Objetivos específicos
 - Identificar los niveles de agresividad de los videojugadores de MMOPPS.
 - Conocer los niveles de impulsividad de los videojugadores de MMOPPS.
 - Comparar los niveles de agresividad e impulsividad de los videojugadores.

El instrumento ha sido diseñado tomando en cuenta cuatro indicadores estos son: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira y se le solicita a los encuestados que contesten en una escala de Likert, 4, siempre o casi siempre, 3. A menudo, 1. Ocasionalmente 0. Raramente o nunca.

Se solicita que en respuestas Si o No indique si los reactivos tienen la claridad, pertinencia, redacción y relevancia. También hay un apartado donde puede anotar su observación. La claridad del reactivo se refiere a que tan entendible es el reactivo. La pertinencia se refiere a que, si corresponde o no a esa área. La redacción verificar si están bien empleadas las palabras acordes al reactivo, y por último la relevancia que es la importancia del reactivo.

Reactivos	Tiene claridad del reactivo	Tiene pertinencia del reactivo	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
-----------	-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	---------------

Se me hace difícil estar quieto/a por largos periodos de tiempo.	SI	SI	SI	SI	
Digo las cosas sin pensarlas.	SI	SI	SI	SI	
Actúo impulsivamente.	SI	SI	SI	SI	
Hago las cosas en el momento en que se me ocurren.	SI	SI	SI	SI	
Compró cosas impulsivamente.	SI	SI	SI	SI	
Cámino y me muevo con rapidez.	SI	SI	SI	SI	
Hablo rápido.	SI	SI	SI	SI	
Me siento inquieto/a en clases (me siento inquieto/a si tengo que oír a alguien hablar demasiado tiempo).	SI	SI	SI	SI	
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
Impulsividad no planificada	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	
Planifico mis tareas con cuidado.	SI	SI	SI	SI	
Casi nunca me tomo las cosas a pecho (no me perturbo fácilmente)	SI	SI	SI	SI	
Planifico mis viajes (actividades) con antelación.	SI	SI	SI	SI	
Ahorro con regularidad	SI	SI	SI	SI	
Planifico para tener un trabajo fijo (me esfuerzo para asegurarme que tendré dinero para mis gastos) (planifico mis estudios para asegurarme rendir bien).	SI	SI	SI	SI	

Impulsividad cognitiva atencional	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Mis pensamientos pueden tener gran velocidad (mis pensamientos van muy rápido en mi mente).	SI		SI		SI		SI	
Me concentro con facilidad.	SI		SI		SI		SI	
Tengo las cosas cuidadosamente.	SI		SI		SI		SI	
Me gusta pensar sobre problemas complicados (me gusta pensar sobre problemas complejos).	SI		SI		SI		SI	
Me aburre pensar en algo por demasiado tiempo.	SI		SI		SI		SI	
Soy una persona que piensa sin distraerse (puedo enfocar mi mente en una sola cosa por mucho tiempo).	SI		SI		SI		SI	
Resuelvo los problemas experimentando (resuelvo los problemas tratando una posible solución y viendo si funciona).	SI		SI		SI		SI	
Tengo pensamientos extraños (irrelevantes) cuando estoy pensando.	SI		SI		SI		SI	
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones			
Impulsividad motora	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO				
Hago las cosas sin pensarlas.	SI		SI		SI		SI	
Soy una persona con autocontrol.	SI		SI		SI		SI	

Cambio de trabajo frecuentemente (cambio de colegio con frecuencia).	SI	SI	SI	SI		Pondría solamente colegio
Visto al médico y al dentista con regularidad	SI	SI	SI	SI		
Cambio de vivienda a menudo (no me gusta que mis padres vivan en el mismo sitio por mucho tiempo).	SI	NO	SI	NO		No encuentro la relevancia.
Yo termino lo que empiezo.	SI	SI	SI	SI		
Gasto más dinero de lo que tengo de lo que gano.	SI	SI	SI	SI		
Me interesa más el presente que el futuro.	SI	SI	SI	SI		
Planifico para el futuro (me interesa más el futuro que el presente).	SI	SI	SI	SI		
Aplicable: Cumple casi la mayoría los indicadores	Aplicable atendiendo a las observaciones:		Observaciones Generales			
Validada por: José Antonio Hurtado S.	C.I.P. 2392	Teléfono: 6929-5574	Correo electrónico: jose.hurtado@udelas.ac.pa			

Josa
Si puedes utilizar otros términos.

Josa
Se analiza por cada ítem analizado, por lo tanto de la publicación que realice la investigación son subdimensiones (no se utilizaban a futuro)

Validación del cuestionario AQ.

Mgter Jose Hurtado – Psicología Clínica



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano
Escuela de Desarrollo Humano
Licenciatura en Psicología con énfasis en psicología Educativa

Tesis: Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.

Validez de contenido del instrumento sobre la agresividad

El objetivo del presente proceso es determinar la validez del contenido del instrumento que se aplicará a la muestra seleccionada con el fin de evaluar sus relaciones interpersonales, este instrumento será utilizado en la **Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.**

Esta investigación tiene como **objetivo general**

- Explorar los niveles de agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS entre 15 a 18 años del distrito de La chorrera.

Objetivos específicos

- Identificar los niveles de agresividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Conocer los niveles de impulsividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Comparar los niveles de agresividad e impulsividad de los videojugadores.

El instrumento ha sido diseñado tomando en cuenta cuatro indicadores estos son: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira y se le solicita a los encuestados que contesten en una escala de Likert 5. Completamente verdadero, 4. Bastante verdadero, 3. Ni verdadero ni falso, 2. Bastante falso 1. Completamente falso.

Se solicita que en respuestas Si o No indique si los reactivos tienen la claridad, pertinencia, redacción y relevancia. También hay un apartado donde puede anotar su observación. La **claridad** del reactivo se refiere a que tan entendible es el reactivo. La **pertinencia** se refiere a que, si corresponde o no a esa área. La **redacción** verificar si están bien empleadas las palabras acordes al reactivo, y por último la **relevancia** que es la importancia del reactivo.

Reactivos	Tiene claridad del reactivo:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
-----------	------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	---------------

A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	SI	NO	SI	NO	No percibo su relación con la agresividad verbal.
Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	SI	SI	SI	SI	
Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	SI	SI	SI	SI	
Mis amigos dicen que discuto mucho.	SI	SI	SI	SI	
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	
Hostilidad					
A veces soy bastante envidioso.	SI	SI	SI	SI	
En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	SI	SI	SI	SI	
Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	SI	SI	SI	SI	
Me pregunto por qué algunas veces me siento tan rencoroso por algunas cosas.	SI	SI	SI	SI	
Se que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	SI	SI	SI	SI	
Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	SI	SI	SI	SI	
Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	SI	SI	SI	SI	
Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	SI	SI	SI	SI	

Agresividad física	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	SI		SI		SI		SI		
Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	SI		SI		SI		SI		
Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.	SI		SI		SI		SI		
Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.	SI		SI		SI		SI		
Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	SI		SI		SI		SI		
Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	SI		SI		SI		SI		
No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	SI		SI		NO		NO		
He amenazado a gente que conozco.	SI		SI		SI		SI		
He llegado a estar tan furioso que he roto cosas.	SI		SI		SI		SI		
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones				
	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO					
Agresividad verbal									
Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	SI		SI		SI		SI		

Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	
Ira					
Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.	SI	SI	SI	SI	
Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.	SI	SI	SI	SI	
Algunas veces me siento como un barril de pólvora a punto de estallar.	SI	SI	SI	SI	
Soy una persona tranquila.	SI	SI	SI	SI	
Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	SI	SI	SI	SI	
Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	SI	SI	NO	SI	Buscar sinónimo para el término estribo o mejorar la redacción (Actúa de manera exaltado sin razón)
Tengo dificultades para controlar mi carácter.	SI	SI	SI	SI	
Aplicable: El instrumento cumple con los requisitos de acuerdo a los indicadores presentados.	Aplicable atendiendo a las observaciones:		Observaciones Generales		
Validada por: José Antonio Hurtado S.	C.I.P.: 2393	Telefono: 6929-5574	Correo electrónico: jose.hurtado@udelas.ac.pa		

Validación de la escala de impulsividad de Barrat por la Mgter Iván Samaniego – Psicología Clínica



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano
Escuela de Desarrollo Humano
Licenciatura en Psicología con énfasis en psicología Educativa

Tesis: Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.

Validez de contenido del instrumento sobre la impulsividad

El objetivo del presente proceso es determinar la validez del contenido del instrumento que se aplicará a la muestra seleccionada con el fin de evaluar sus relaciones interpersonales, este instrumento será utilizado en la **Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.**

Esta investigación tiene como objetivo general

- Explorar los niveles de agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS entre 15 a 18 años del distrito de La Chorrera.

Objetivos específicos

- Identificar los niveles de agresividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Conocer los niveles de impulsividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Comparar los niveles de agresividad e impulsividad de los videojugadores.

El instrumento ha sido diseñado tomando en cuenta cuatro indicadores estos son: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira y se le solicita a los encuestados que contesten en una escala de Likert, 4, siempre o casi siempre, 3, A menudo, 1, Ocasionalmente 0, Raramente o nunca.

Se solicita que en respuestas Si o No indique si los reactivos tienen la claridad, pertinencia, redacción y relevancia. También hay un apartado donde puede anotar su observación. La **claridad** del reactivo se refiere a que tan entendible es el reactivo. La **pertinencia** se refiere a que, si corresponde o no a esa área. La **redacción** verificar si están bien empleadas las palabras acordes al reactivo, y por último la **relevancia** que es la importancia del reactivo.

Reactivos	Tiene claridad del reactivo:		Tiene pertinencia del reactivo:		Correcta redacción del reactivo es:		Tiene relevancia el reactivo:		Observaciones
Impulsividad cognitiva atencional	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
Mis pensamientos pueden tener gran velocidad (mis pensamientos van muy rápido en mi mente).									
Me concentro con facilidad.									
Pienso las cosas cuidadosamente.									
Me gusta pensar sobre problemas complicados (me gusta pensar sobre problemas complejos).									
Me aburre pensar en algo por demasiado tiempo.									
Soy una persona que piensa sin distraerse (puedo enfocar mi mente en una sola cosa por mucho tiempo).									
Resuelvo los problemas experimentando (resuelvo los problemas tratando una posible solución y viendo si funciona).									
Tengo pensamientos extraños (irrelevantes) cuando estoy pensando.							NO		
Reactivos	La claridad del reactivo es:		Tiene pertinencia del reactivo:		Correcta redacción del reactivo es:		Tiene relevancia el reactivo:		Observaciones
Impulsividad motora	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
Hago las cosas sin pensarlas.									

Soy una persona con autocontrol.					
Se me hace difícil estar quieta/a por largos periodos de tiempo.					
Digo las cosas sin pensarlas.					
Actúo impulsivamente.					
Hago las cosas en el momento en que se me ocurren.					
Compró cosas impulsivamente.					
Carrino y me muevo con rapidez.				NO	
Hablo rápido.				NO	
Me siento inquieta/a en clases (me siento inquieta/a si tengo que oír a alguien hablar demasiado tiempo).					
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
Impulsividad no planificada	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
Planifico mis tareas con cuidado.					
Casi nunca me tomo las cosas a pecho (no me perturbo fácilmente)					
Planifico mis viajes (actividades) con antelación.					
Ahoro con regularidad					
Planifico para tener un trabajo fijo (me esfuerzo para asegurarme que tendré dinero para mis gastos)					

(planifico mis estudios para asegurarme rendir bien).				
Cambio de trabajo frecuentemente (cambio de colegio con frecuencia).				
Visito al médico y al dentista con regularidad			NO	
Cambio de vivienda a menudo (no me gusta que mis padres vivan en el mismo sitio por mucho tiempo).				
Yo termino lo que empiezo.				
Gasto más dinero de lo que tengo/de lo que gano.				
Me interesa más el presente que el futuro.			NO	
Planifico para el futuro (me interesa más el futuro que el presente).				
Aplicable:	Aplicable atendiendo a las observaciones. Solo se señalan los reactivos que considero que son irrelevantes para medir la variable. Por ello sería recomendable removerlos o sustituirlos	Observaciones Generales		
Validada por:  Ivan Samaniego	C.I.P. 1270	Teléfono: 69456102	Correo electrónico: ivan_samaniego3006@hotmail.com	

Validación del cuestionario AQ. Mgter Iván Samaniego– Psicología Clínica



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano
Escuela de Desarrollo Humano

Licenciatura en Psicología con énfasis en psicología Educativa

Tesis: Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.

Validez de contenido del instrumento sobre la agresividad

El objetivo del presente proceso es determinar la validez del contenido del instrumento que se aplicará a la muestra seleccionada con el fin de evaluar sus relaciones interpersonales, este instrumento será utilizado en la **Niveles de agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera.**

Esta investigación tiene como objetivo general

- Explorar los niveles de agresividad e impulsividad en jóvenes videojugadores de MMOFPS entre 15 a 18 años del distrito de La Chorrera.

Objetivos específicos

- Identificar los niveles de agresividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Conocer los niveles de impulsividad de los videojugadores de MMOFPS.
- Comparar los niveles de agresividad e impulsividad de los videojugadores.

El instrumento ha sido diseñado tomando en cuenta cuatro indicadores estos son: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira y se le solicita a los encuestados que contesten en una escala de Likert 5. Completamente verdadero, 4. Bastante verdadero, 3. Ni verdadero ni falso, 2. Bastante falso 1. Completamente falso.

Se solicita que en respuestas Si o No indique si los reactivos tienen la claridad, pertinencia, redacción y relevancia. También hay un apartado donde puede anotar su observación. La **claridad** del reactivo se refiere a que tan entendible es el reactivo. La **pertinencia** se refiere a que, si corresponde o no a esa área. La **redacción** verificar si están bien empleadas las palabras acordes al reactivo, y por último la **relevancia** que es la importancia del reactivo.

Reactivos	Tiene claridad reactivo:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
-----------	--------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	---------------

Agresividad física	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.									
Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.									
Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.									
Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.									
Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.									
Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.									
No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.									
He amenazado a gente que conozco.							NO		Este debería ir en Agresividad verbal
He llegado a estar tan furioso que he roto cosas									
Reactivos	La claridad del reactivo es:		Tiene pertinencia del reactivo:		Correcta redacción del reactivo es:		Tiene relevancia el reactivo:		Observaciones
Agresividad verbal	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos									

A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.				NO	Algo redundante o repetitivo
Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.					
Mis amigos dicen que discuto mucho.					
Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	Observaciones
Hostilidad	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
A veces soy bastante envidioso.					
En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
Me pregunto por qué algunas veces me siento tan rencoroso por algunas cosas.					
Se que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.				NO	Esto mide más bien paranoia
Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					

Reactivos	La claridad del reactivo es:	Tiene pertinencia del reactivo:	Correcta redacción del reactivo es:	Tiene relevancia el reactivo:	
Ira	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.					
Algunas veces me siento como un barril de pólvora a punto de estallar.					
Soy una persona tranquila.				NO	
Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.				NO	
Algunas veces pierdo los estribos sin razón.					
Tengo dificultades para controlar mi carácter.					
Aplicable:	Aplicable atendiendo a las observaciones: Se señalan los ítems que considero tienen un contenido irrelevante para medir la variable y algunas otras observaciones.		Observaciones Generales		
Validada por: Ivan Samaniego	C.I.P: 1270		Teléfono: 69456102	Correo electrónico: Ivan_samaniego3009@hotmail.com	

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1 Elementos señalados en la definición de agresión.....	12
Ilustración 2 Definiciones de agresividad.	14
Ilustración 3 Modelo general de agresión.....	16
Ilustración 4 Perspectiva biológica de la agresividad.....	18

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Análisis de la impulsividad en los jugadores.....	49
Tabla 2 Análisis de la agresividad de los jugadores.	50
Tabla 3 Análisis de la agresividad física.....	52
Tabla 4 Análisis de la agresividad verbal	54
Tabla 5 Hostilidad.	55
Tabla 6 Ira.....	57
Tabla 7 He amenadado a gente que conozco.....	58
Tabla 8 Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	60
Tabla 9 Impulsividad cognitiva-atencional	61
Tabla 10 Impulsividad motora	63
Tabla 11 Impulsividad no planificada.....	64
Tabla 12 Pienso las cosas cuidadosamente	66
Tabla 13 Actuó impulsivamente	67
Tabla 14 Comparación de la impulsividad y agresividad.	69

INDICE DE GRAFICAS

Gráficos 1 Análisis de la impulsividad en los jugadores.....	49
Gráficos 2 Análisis de la agresividad de los jugadores.....	51
Gráficos 3 Análisis de la agresividad física.....	53
Gráficos 4 Análisis de la agresividad verbal	54
Gráficos 5 Hostilidad	56
Gráficos 6 IRA.....	57
Gráficos 7 He amenazado a gente que conozco	59
Gráficos 8 Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	60
Gráficos 9 Impulsividad cognitiva-atencional.....	62
Gráficos 10 Impulsividad motora	63
Gráficos 11 Impulsividad no planificada.	65
Gráficos 12 Pienso las cosas cuidadosamente	66
Gráficos 13 Actuó impulsivamente	68
Gráficos 14 Comparación de la impulsividad y agresividad	70