



Tiempo de juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes De 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá

Laura María Polo Cantillo
Yenny Xiomara Medina Pérez

Universidad Antonio Nariño

Facultad de Psicología

Bogotá D.C; Colombia

2022

Tiempo de juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes De 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá

Laura María Polo Cantillo

Cod: 10241816185

Yenny Xiomara Medina Pérez

Cod: 10241816837

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:
Psicólogo

Director (a): Gloria Liliana Sierra García

Línea de investigación: psicología clínica y de la salud

Universidad Antonio Nariño

Facultad de Psicología

Bogotá, Colombia

2022

NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado Tiempo de juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes De 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá

Cumple con los requisitos para optar
Al título de Psicólogo

Firma del Tutor

Firma Jurado

Firma Jurado

Agradecimientos

“Al ver el resultado logrado con este ambicioso proyecto, solamente se me ocurre una palabra: ¡Gracias!

Todo el trabajo realizado fue posible gracias al apoyo incondicional de nuestros padres, Lucinda Pérez, Norberto Urrego, Oswaldo Polo y Gloria Cantillo. Que estuvieron a nuestro lado en los momentos difíciles, cuya paciencia fue puesta a prueba en incontables ocasiones.

Gracias, también a nuestros hermanos Johan Urrego y Juliana Polo, que nos brindaron su apoyo y paciencia a lo largo de estos cinco años.

Nada de esto hubiera sido posible sin el apoyo de ustedes. Este trabajo es el resultado de un sinfín de acontecimientos.

Gracias infinitas a ustedes y a Dios, por ponerlos en mi camino.”

Gracias a nuestra tutora Gloria Sierra, y a nuestros docentes que nos acompañaron a lo largo de estos cinco años para formarnos como profesionales, Sin ustedes y sus virtudes, su paciencia y constancia este trabajo no se hubiese logrado. Sus consejos fueron siempre útiles cuando no salían de mi pensamiento las ideas para escribir lo que hoy he logrado.

Ustedes formaron parte importante de esta historia con sus aportes profesionales que lo caracterizan.

Muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento, cuando más las necesite; por estar allí cuando mis horas de trabajo se hacían confusas. Gracias por sus orientaciones”

“Mis amigos y compañeros de viaje, hoy culminan esta maravillosa aventura y no puedo dejar de recordar cuantas tardes y horas de trabajo nos juntamos a lo largo de nuestra formación.

Hoy nos toca cerrar un capítulo maravilloso en esta historia de vida y no puedo dejar de agradecerles por su apoyo y constancia, al estar en las horas más difíciles, por compartir horas de estudio. Gracias por estar siempre allí.

Tabla De Contenido

1. Resumen.....	7
1.1 Abstract.....	8
1.2 Palabras clave.....	8
2. Introducción.....	9
3. Planteamiento de problema.....	10
3.1. Descripción del problema.....	10
3.2. Pregunta Problema.....	16
3.3. Objetivo General.....	16
3.4. Objetivos Específicos.....	16
4. Justificación.....	17
5. Marco Teórico.....	20
5.1. Teoría de la agresividad.....	21
5.2. Conocimiento sobre la expresión de la ira.....	24
5.3. Agresividad en adolescentes.....	25
5.4 Teoría del Aprendizaje Social.....	31
5.5 Videojuegos.....	32
5.6 Free Fire.....	33
5.7 Video juegos violentos.....	33
5.8 Relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo.....	34
6. Marco Metodológico.....	37
6.1. Tipo de estudio.....	37
6.2. Alcance.....	37
6.3. Población.....	37
6.4. Muestreo.....	37
6.5. Criterios de Inclusión.....	38
6.6. Criterios de Exclusión.....	38

6.7. Instrumento	38
7. Marco Ético y Legal	39
7.1. Bienestar del usuario.....	39
7.2. Confidencialidad.....	40
7.3. Aspectos Éticos	40
8. Operacionalización De Variables	42
8.1. Variable Independiente.....	42
8.2. Variable Dependiente.....	42
9. Procedimiento	43
9.1. Fase 1.....	43
9.2. Fase 2.....	43
9.3. Fase 3.....	43
10.Resultados	44
11. Discusiones	55
12. Conclusiones	57
13. Alcances y Limitaciones	58
14. Recomendaciones	59
15. Referencias	60
16. Anexos	70

Resumen

Este trabajo se realiza con el fin de poder determinar si el tiempo que los adolescentes utilizan el videojuego Free Fire genera alguna alteración en la expresión de la ira, para ello se escogió un grupo de adolescentes que se encuentre en las edades de 12 a 16 años en el colegio Del Bosque Bilingüe privado de la ciudad de Bogotá; para medir la Expresión de la ira se utilizó el instrumento STAXI-NA que es una escala que mide la expresión de la ira con el estado de rasgo en niños y adolescentes, así mismos los resultados que se obtuvieron demostraron que si hay una relación entre la variable del tiempo y la expresión de la ira, lo cual comprueba que a mayor tiempo de juego los sujetos pueden generar cambios en su conducta.

Palabras clave: Videojuegos violentos, Expresión de la ira, Tiempo de juego, Adolescentes, Agresividad.

Abstract

This work is carried out in order to determine if the time that adolescents use the Free Fire video game generates any alteration in the expression of anger, for this a group of adolescents between the ages of 12 and 16 was chosen. in a private Bilingual Del Bosque school in the city of Bogotá; To measure the Expression of anger, the STAXI-NA instrument was used, which is a scale that measures the expression of anger with the state of trait in children and adolescents, likewise the results that were obtained demonstrated that if there is a relationship between the variable of time and the expression of anger, which proves that the longer the game time, the subjects can generate changes in their behaviors.

Keywords: Violent video games, Expression of anger, Game time, Adolescents, Aggressiveness.

Introducción

La violencia, está tan extendida hoy en día que puede observarse incluso en los programas de televisión habituales, aun así los videojuegos que en un principio fueron concebidos como un mecanismo de entretenimiento; aunque muchos contienen episodios y fondos violentos, cabe mencionar que algunas hipótesis insisten en que el uso de los videojuegos para los adolescentes son una herramienta que ayuda y permite mejorar su aprendizaje, ya que a través de estos videojuegos pueden planificar y establecer estrategias, como son: la Visual, la Física, la Verbal, y Social, (Roncancio et al, 2017).

También se afirma que los videojuegos pueden producir comportamientos violentos y convertirse en una enfermedad mental, que se incluirá en la nueva edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades, por su patrón continuo y su asociación con tres aspectos negativos como son:

Pérdida de control sobre el comportamiento, Priorización del juego sobre las actividades cotidianas, Mantenimiento de conductas negativas (Grajales, 2019).

Planteamiento del Problema

Este proyecto se llevó a cabo para investigar si la cantidad de tiempo que los adolescentes pasan jugando a Free Fire afecta a comportamientos como la ira y la agresividad. Esta investigación surgió al observar a familiares cercanos que usaban videojuegos y con el tiempo debía haber un cambio elevado en el estado de ira que también se presentaba cuando se perdía el juego, por esta razón la idea de realizar un estudio de tiempo y video de Free Fire.

A continuación, se describe detalladamente el problema, especificando su finalidad, situación actual y deseada:

Los videojuegos en la actualidad se constituyen como uno de los medios de entretenimiento de mayor uso en el mundo como lo indica DFC Intelligence, una de las principales agencias de investigación en la industria de los videojuegos, reporta para el año 2020 la existencia de más de 3 mil millones de consumidores de videojuegos en todo el mundo, los cuales en su mayoría juegan en diversas plataformas como lo son: Las consolas PC y dispositivos móviles, según Elena et al, (2002), el 50% de los adolescentes utilizan los videojuegos, iniciando desde los 12 años y manteniéndose en una alta prevalencia.

De lo anterior, cabe mencionar que el uso de los videojuegos ha ido en aumento después de la crisis sanitaria mundial de la Covid-19, según el estudio realizado por ABC del Gaming en compañía de la agencia WILD FI Moreno (2021), muestra un porcentaje cerca del 62% en el consumo de videojuegos a nivel mundial, además los sitios como Linio y MercadoLibre reportaron ventas en consolas de un 200%, siendo una de las industrias con mayores ventas en medio de la crisis económica producida por la pandemia.

Por lo anteriormente señalado, se puede indicar que los videojuegos hacen parte de la vida cotidiana de muchos adolescentes alrededor del mundo, así como menciona los autores Quijije et al, (2019), que este tipo de actividades traen beneficios cognitivos para sus usuarios al referirse que dedicar una o dos horas semanales a los videojuegos es una actividad estimulante, pero cuando se dedica más de nueve horas a la semana puede traer problemas de conducta, dificultad en habilidades sociales y distintos trastornos como problemas del sueño.

Esta conclusión fue corroborada por Pérez y Bernés (2015), en un trabajo de campo realizado a una muestra poblacional de 395 estudiantes de escuelas públicas de Costa Rica en el que se encontró que existen particularidades en la conducta social y la empatía, al mostrar rasgos de agresividad que inciden en la decisión de preferir jugar de forma grupal, que a su vez se relacionan con el placer o el estado de ánimo que les produce dicha actividad, es decir los adolescentes que obtuvieron puntuaciones más altas en conductas agresivas compiten con sus pares, ya que esto les permite dirigir su agresividad física y verbal al juego, generando de esta manera una relación entre conducta agresiva y una experiencia de placer emocional.

Por su parte Pérez et al, (2020). En su investigación relacionada con aspectos sociocognitivos con el uso de los videojuegos, en el que trabajaron con 50 estudiantes que eran usuarios frecuentes de videojuegos a los cuales se les aplicaron diferentes escalas como la de altruismo, se realizó una lista de afectos positivos y negativos, finalizando con una escala de necesidades psicológica básicas de tendencias morales y uso de videojuegos, se halló que al practicar juegos violentos repercutió en la expresión emocional.

No obstante, los resultados refieren que el videojuego por sí solo no es considerado una actividad que genere conductas agresivas, sino que éstas conductas se pueden presentar por las características propias de la persona, y la relación entre videojuego y agresividad se

puede manifestar sólo si el adolescente presenta características personales que se constituyan como factores de riesgo para que generen este tipo de conductas.

Ahora bien, Torre y Velero (2013), en su investigación realizada en Córdoba España en dos instituciones a estudiantes de grado sexto y séptimo indagaron sobre los efectos de la exposición de videojuegos violentos y su repercusión en la salud mental de la muestra poblacional, encontrando efectos de carácter conductual en una actividad que contiene violencia así sea indirecta, presentándose altos niveles de ira y ansiedad durante la exposición al juego. Encontraron que el videojuego por sí solo no se presenta como factor fundamental en la respuesta agresiva, sino que esta varía dependiendo de la edad y el sexo.

Mendoza (2021), por medio de una revisión sistemática de las variables de adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, confirmó que dicha adicción tiene una correlación positiva a conductas agresivas y desadaptativas, que se manifiestan con mayor frecuencia, además había la permisividad de los padres o cuidadores. Así mismo, se encontró que esta correlación se presentaba en una proporción significativa en hombres que se mostraron más susceptibles a los efectos negativos de los videojuegos, manifestando en diversas ocasiones conductas agresivas físicas, siendo más proclives a mostrar su ira o enojo de esta forma, por último, se concluye que los adolescentes con altas tendencias a la agresividad utilizan esta actividad como una forma de catarsis.

Por su parte, Oroval y Pinazo (2015), realizaron un estudio a una muestra poblacional de 133 alumnos en edades comprendidas entre 15 y 19 años con el objetivo de realizar un análisis del nivel de repercusión en los videojuegos y las conductas antisociales o agresivas en adolescentes, encontrando que existe una diferencia entre los alumnos que disponen de dos horas a la semana o juegan solamente los fines de semana, con respecto a aquellos que dedican más tiempo a los videojuegos. De esta forma, encontraron que los alumnos que

juegan constantemente reflejan más conductas antisociales, ya que puntuaron en la escala de conducta antisocial un promedio mayor de la media, lo cual indica que el tiempo que se ocupa en realizar esta actividad puede considerarse como factor de riesgo para presentar este tipo de conductas.

En la investigación de Chiroque y Vílchez (2021), se estableció una relación entre agresión y soledad con respecto al uso de los videojuegos en adolescentes de escuelas públicas de la ciudad de Lima, se manifestó una relación considerable entre las variables de agresión con una puntuación cerca del 50% y soledad puntuando un nivel medio alto con un 41%. Así mismo, se identificaron actitudes de agresión acompañadas de falta de identidad a un grupo de pares, estos sentimientos se demostraron por medio de agresión física y verbal. Los adolescentes de 12 años pueden llegar a ser más susceptibles debido a la baja percepción de identidad, se vuelven sensibles y pueden llegar a expresarse de forma agresiva.

Méndez y Cedeño (2020), estudiaron la relación entre patrones comportamentales agresivos y el uso de los videojuegos en una muestra poblacional de 400 estudiantes de 18 a 23 años de universidades de Santo Domingo, los cuales el 65% jugaban videojuegos, identificándose que la exposición a videojuegos entre 3 a 6 horas con contenido violento promueven pensamientos agresivos, sentimientos de hostilidad y rabia, así como un efecto negativo en las conductas prosociales.

Los resultados indicaron que los videojuegos eran una forma de distracción frente al aburrimiento, pero muchas veces provocaban en ellos manifestaciones de violencia y afectan en gran manera sus relaciones familiares, sociales y sus actividades en la universidad. De lo anterior se evidencia que las conductas agresivas relacionadas con los videojuegos pueden repercutir en todas las áreas de la vida, haciendo que la afectación impida el buen desarrollo

de las actividades cotidianas y la relación con los distintos sistemas en los que se mueve el estudiante.

Por último, Gonzáles (2021), indaga acerca del consumo de videojuegos y la violencia en una institución educativa de Perú, encontrando una relación media alta-entre la adicción a los videojuegos con la violencia escolar.

En suma, se evidencia por medio de estos estudios que alrededor del 50% de los adolescentes en el mundo son consumidores de videojuegos, algunos de estos juegos tienen un alto contenido violento que de acuerdo con la bibliografía consultada se tienen repercusiones en muestras poblacionales entre 12 a 19 años como problemas de conducta, dificultad en habilidades sociales, trastornos del sueño, agresión verbal, física y baja empatía, repercusión en la expresión emocional, altos niveles de ira y ansiedad durante la exposición al juego, conductas desadaptativas, conductas antisociales y sentimientos de soledad que produce en los adolescentes vulnerables y sensibles.

Estas manifestaciones pueden afectar sus relaciones familiares, sociales, actividades en la escuela y universidad, por tanto, soportan la importancia de profundizar en esta investigación la relación entre la expresión de la ira en adolescentes entre 12 a 16 años con el videojuego Free Fire, considerado por Gonzales (2020), como el líder en la lista de juegos más populares en el mundo y en el que los jugadores más invierten dinero, se presenta además en línea con máximo 50 jugadores que pueden estar en diferentes escenarios, los cuales deben buscar armas y equipos que les permita matar a los demás jugadores, para así ganar.

Según Oroval & Pinazo (2015), los videojuegos tienen una trayectoria desde los años 60 y se pueden encontrar una gran variedad de ellos como PUBG Mobile, Subway Surfers, Color Bump 3D, Fun Race 3D, My Talking Tom 2, Homescapes, Stack Ball, Call of Duty y

Free Fire, entre otros, que se caracterizan por sus escenas con armas, peleas, asesinatos, robos, quebrantamiento de normas de tránsito, lenguaje vulgar, escenas para adultos, que de acuerdo a los estudios revisados pueden premiar el aprendizaje de los niños y adolescentes.

Por esta razón, se hace necesario realizar una investigación en adolescentes de 12 a 16 años de un Colegio privado de la Ciudad de Bogotá que permita identificar la existencia de una relación entre el Videojuego Free Fire con la Expresión de la Ira, lo cual lleva a formular la siguiente pregunta de investigación.

Pregunta Problema

¿Qué alteración provoca el tiempo del Videojuego Free Fire, en la Expresión de la Ira en adolescentes de 12 a 16 Años de un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá?

Objetivo General

Analizar cómo influye el tiempo de juego de Free Fire en la Expresión de la Ira en adolescentes de 12 a 16 Años de un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá.

Objetivos Específicos

- Evaluar la Expresión de la ira en los adolescentes a través de una prueba estandarizada.
- Identificar el tiempo de juego en los adolescentes.
- Analizar los resultados obtenidos en función de las variables sugeridas.

Justificación

Los videojuegos tienen un impacto global en la tecnología y pueden cambiar las pautas de comportamiento de quienes los utilizan. El videojuego Free Fire es una forma de entretenimiento en la sociedad, así mismo se encuentran juegos con contenido violento, como son: las agresiones y peleas, ya que es una forma de atraer la atención de los adolescentes, porque son una serie de competencias que los enfrentan con personas que se encuentran en el mismo nivel del videojuego (Escribano, 2012).

También es importante mencionar que las horas que los adolescentes permanecen en un juego online pueden crear adicción y descuidar diferentes áreas de la vida. Por estas razones, la OMS *ha declarado que la adicción al juego ha sido reconocida como un trastorno mental*, por otra parte (Santana et al., 2021), mencionan que estas adicciones pueden producir deterioro a nivel personal, familiar, social, educativo y profesional, dependiendo del tiempo que se dedique al juego, es principalmente cuando se descuidan los aspectos de la vida, como son: la alimentación, la higiene, la amistad y el aprendizaje.

De esta manera, es importante considerar el vínculo de los adolescentes y el videojuego, ya que en la sociedad son muy satisfactorio y realista para ellos, así mismo este proyecto favorece a la población porque da a conocer las desventajas de permanecer por tantas horas en un videojuego, también conocerán los aspectos que se pueden llegar a descuidar y que son importantes para el ser humano. De igual manera se considera que los videojuegos permiten cierto nivel de libertad y creatividad (Ruiz, 2015).

Por otra parte, es importante que la comunidad estudiantil pueda conocer la investigación realizada, para así obtener información sobre si el tiempo de juego influye en la expresión de la ira. Con base a esto la población estudiantil puede generar estrategias que les

ayude a que los videojuegos no se conviertan en una adicción; continuando con el asunto los videojuegos tienen una relación con las conductas del ser humano que puedan generar diferentes reacciones (Castellanos et al, 2016).

A nivel académico, permitirá que la población de la Universidad Antonio Nariño genere un impacto ante el conocimiento sobre la influencia del tiempo de juego con la expresión de la ira. Igualmente se aspira reforzar la validación del instrumento y la aplicación con las próximas investigaciones de la Universidad. Así mismo, dentro del proyecto educativo, aporta a la calidad y la excelencia mediante una formación académica e investigativa de la creación y consolidación de los grupos de estudio para orientar el desarrollo de la ciencia y la tecnología. De igual manera, es importante fomentar la democratización del conocimiento, no sólo en términos de acceso sino en igualdad y oportunidades, también la posibilidad de completar el ciclo de formación. Igualmente, la ampliación de la oferta educativa mediante la descentralización de los programas, la creación de mecanismos, y el establecimiento sistemático. (Saldaña, 2022).

Es importante mencionar que el grupo de investigación de la Facultad de Psicología que favorece a este proyecto es denominado *Esperanza y Vida*, la línea de investigación que soporta a este proyecto es denominada *psicología clínica y de la salud*, la cual hace referencia en generar acciones de promoción y prevención en adicciones basándose en la intervención pretendiendo contribuir a un mayor conocimiento de la expresión de la ira y encontrar estrategias de autorregulación en los adolescentes que favorezcan a la conducta para así identificar posibles modelos que refuercen dicho comportamiento.

En psicología, podemos entender la comprensión del comportamiento y las emociones, la relación entre los videojuegos y el desarrollo de comportamientos violentos en los

estudiantes, y establecer si la suma de horas que gastan en el juego influye en el comportamiento violento.

Esta investigación podría replicarse, ya que varios estudios en otros países han demostrado relación entre los videojuegos con la expresión de ira, pero a nivel nacional no hay antecedentes que brinden una información fiable y actualizada del impacto que ocasionan los videojuegos violentos con la expresión de la ira.

En general, mediante este trabajo de investigación se justifica por qué los videojuegos son muy utilizados por la población adolescente, también se debe entender cuáles son sus efectos en la expresión de la ira y las consecuencias psicológicas-sociales que puede generar.

Marco Teórico

En esta investigación se piensa tener en cuenta el conocimiento del psicólogo Spielberger comprendido (2009), que habla sobre la teoría de expresión de la ira, las variantes de la ira, la relación de ira, la agresión y la expresión de esta. Desde la teoría de la agresividad se desprende de John Dollard (1939), donde hace referencia que la frustración siempre conduce a la agresión, y la agresión es siempre una consecuencia de la frustración. Explica que la agresión no siempre se dirige a la causa de la frustración, sino que el objetivo de la agresión puede ser sustituido. Seguidamente se habla sobre la agresividad en adolescentes de Berg (2012), manifiesta que la presión de los compañeros de estudio es un factor que contribuye, ya que el rechazo de los compañeros conduce al aislamiento y a la timidez, lo que a su vez conduce a la agresión, al igual que si un adolescente tiene una reunión social con compañeros antisociales, puede ser más propenso a ser víctima de una agresión.

En la teoría del aprendizaje social propuesto por Bandura explica cómo se aprende el comportamiento agresivo y se centra en el proceso de aprendizaje por observación ya sea de forma intencionada o no. Luego se explica el concepto de videojuegos, Free Fire y videojuegos violentos. Por último, la relación de los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo según American Psychological Association (2010) afirman los investigadores que los videojuegos violentos pueden ser más perjudiciales que la televisión y las películas violentas porque son interactivos, muy atractivos y requieren que el jugador se identifique con el agresor.

Teoría De La Agresividad

El comportamiento agresivo es muy común en casi todas las especies, la finalidad de esta manifestación conductual tiene que ver con su propia supervivencia, aumentando la probabilidad de sobrevivir y transmitir el patrimonio genético a la siguiente generación, aunque los comportamientos motivados por la agresión no parecen haber sido descubiertos rápidamente como que son relacionados con la transmisión genética, sino que el comportamiento agresivo permite al individuo sobrevivir ante posibles amenazas de los depredadores, le permite alcanzar objetivos que facilitan su supervivencia, defender a sus crías de posibles enemigos, tanto intra como interespecíficos.

Dentro de la especie humana, una de las definiciones de agresión más utilizadas es la que se reconoce como un comportamiento dirigido contra otra persona con la intención de causar daño (Geen et al, 1990). En otras palabras, un comportamiento socialmente reprobable según algunos autores ha sugerido que la agresión debería describirse únicamente en términos de comportamiento, sin tener en cuenta la intención de causar daño (Geen et al, 1990).

Cuando la agresión se dirige contra un persona o grupo de personas, la intención de causar daño puede afectar a nivel físico, psicológico, moral o social a esa persona o grupo. La conducta de agresión puede tener lugar a través de argumentos físicos y, en el caso de un ser humano, también argumentos no físicos, como la calumnia, la difamación, las injurias y la calumnia (Carrasco et al, 2006).

El comportamiento agresivo implica una extraordinaria complejidad. Esta complejidad aumenta cuando, además de lo anterior, tratamos delimitar y diferenciar entre comportamiento de agresión y comportamiento de amenaza (Geen et al, 1990). En las especies inferiores, las exhibiciones de amenaza pueden ser muy útiles, ya que en su mayoría

disuaden el comportamiento agresivo. Aunque la exhibición de comportamientos agresivos es adaptativa en el sentido que contribuye a defender y proteger la vida del individuo y la de los demás que dependen de él (Calatayud et al, 2022).

Por otra parte, la teoría de la agresión fue propuesta por John Dollard (1939). Uno de los primeros en definir la agresión como una reacción a las condiciones ambientales, es decir, aquellas condiciones que provocan frustración como el no adquirir los bienes básicos como son: la comida, seguridad, sexo o poder.

No obstante, para entender la teoría es necesario definir los conceptos involucrados, en los cuales se encuentra la frustración definida como, una interferencia con la ocurrencia de situación que instigue la respuesta violencia y agresión en su momento apropiado en la secuencia de comportamiento (Carrasco et al, 2006). En este contexto, la agresión se define como una reacción a situaciones reales o percibidas, provocadas por el ambiente.

La hipótesis de la frustración- agresión propone que la agresión es una respuesta a la frustración y que siempre surge de la frustración. De la misma manera la frustración siempre conduce a alguna forma de agresión (Tobal, 2015). En otra definición la frustración podría provocar múltiples respuestas que incluyen agresión, desilusión y depresión la agresión siempre será el producto de la frustración (Rodríguez, 2016).

La teoría del aprendizaje social no ignora ni niega la el papel de la frustración y la agresión. Más bien, se atribuye a un papel menor en un proceso más complejo: cuando una persona se siente frustrada por un objetivo bloqueado, o perturbada por un acontecimiento importante, experimenta perturbado por un acontecimiento importante, experimenta emociones desagradables. Se evocan emociones desagradables. En respuesta a La respuesta ejercida o generada por esta activación variará en función del aprendizaje previo del individuo. El individuo puede responder de diferentes maneras. Por ejemplo, buscando

ayuda, trabajando a través de obstáculos por sí mismo o por intoxicación. Generalmente, en ocasiones posteriores, el individuo elegirá reacciones que lo más apropiado es tratar la frustración en el pasado situación frustrante.

La actitud ante la agresión dependerá de los siguientes puntos: 1. - Qué valor tiene el objetivo que frustra. 2-. El grado de frustración del sujeto, y 3. El número de respuestas a la situación frustrante. La agresión es una potenciación del malestar causado por la frustración. En este caso, pueden ocurrir dos cosas: por un lado, puede aumentar o disminuir el impacto sobre el medio ambiente (Rodríguez, 2016).

Llevar a la frustración, y hay que tener en cuenta que esto puede llevar años. A veces hay tanta frustración acumulada que el vaso lleno y la gota que rebosa es la situación que menos frustración provoca y es la acumulación de frustración la que lleva a alguna forma de agresión. La acumulación de frustración conduce a alguna forma de agresión (Rodríguez, 2016).

Igualmente, la teoría de la frustración-agresión de John Dollard (1939), sostiene que la frustración es una de las muchas condiciones que puede provocar efectos negativos y cualquier condición que evoque el afecto puede servir como antecedente de agresión y/o comportamiento de escape/evitación, que podría o no resultar un comportamiento agresivo.

Además, otras fuentes se han relacionado con el efecto negativo y aumento de la agresión, como evaluaciones negativas de uno mismo con respecto a las habilidades e inteligencia o la agresividad explícita de otros miembros del experimento. Estos estudios concluyeron que el dolor inducido aumenta la probabilidad de agredir a un objetivo disponible. Presumiblemente, tal agresión resulta en una disminución en la frustración que a su vez fortalece la relación entre afecto negativo y comportamiento (Tobal, 2015).

Conocimiento Sobre La Expresión De La Ira

Según Spielberger (2009). *La ira es un estado emocional que va ligado a los sentimientos ya que pueden variar desde la intensidad con una ligera irritación o rabia hasta llegar a una furia intensa* De igual forma se distinguen dos variantes de ira las cuales son: La ira transitoria, y la ira reactiva que tiene una conexión con la reacción puntual y concreta a una situación actual, que son llamadas habitualmente como ira de estado y definida como una disposición inscrita en la naturaleza de los sujetos que son más proclives a los estados emocionales los cuales también han sido denominados como la ira de rasgo.

También está vinculado a la intención de mostrar a un potencial enemigo consciente o inconscientemente algunas de las armas que poseemos; es una especie de advertencia o amenaza a la persona que desencadenó la emoción de la ira. Otro rasgo de la expresión facial de esta emoción se refleja en los ojos, que pueden estar muy abiertos para amenazar al posible adversario o entrecerrados, en señal de defensa o protección para minimizar el peligro potencial que supone el adversario. En ambos casos, la mirada suele ser fija y dirigida al autor de la ira, con gran intensidad en los ojos, las cejas fruncidas y la zona medial o nasal (Pérez et al, 2008).

Así mismo, se considera que la ira se puede estudiar a partir de dos manifestaciones. La primera es la ira de estado, la cual presenta temporalmente sentimientos subjetivos de tensión, irritación, enfado y aumento en la activación fisiológica en respuesta a una variedad de eventos. La segunda es la ira rasgo, que hace referencia a disposición de experimentar la ira de manera frecuente, permitiendo vivir las situaciones negativas o conflictos más intensos.

Además, hay dos maneras de expresar la ira las cuales son la interna y externa. La primera se define cómo la presencia de sentimientos de enojo sin que se manifiesten en comportamiento abierto, puede ser que estos sentimientos se repriman.

La externa, por otro lado, manifiesta los sentimientos de ira abiertamente. Se pueden expresar comunicando de un modo asertivo o agresivo. Al expresar la ira de forma impulsiva o destructiva puede desencadenar trastornos de externalización. Así mismo, con respecto a la salud física se ha investigado que altos niveles de ira producen la elevada presión arterial y desorganización del ritmo cardíaco. Así mismo, en cuanto a las características expresivas del estado de ira, uno de los signos más evidentes es la gran tensión muscular que se manifiesta en todo el cuerpo, especialmente en la cara. Existe una tendencia de apretar y mostrar los dientes, como un atavismo ancestral de nuestros antepasados: la tendencia a morder. (Pérez et al, 2008).

En cuanto a las manifestaciones conductuales asociadas a la expresión de la ira, como ya se ha mencionado, suele haber una preparación para la acción, acompañada de una serie de tendencias, de connotaciones motrices, que se "dirigen contra alguien" o como señala explícitamente Izard (1991), un impulso de golpear, de atacar la fuente de la ira.

No se puede hablar de un determinismo causal en el que la ira cause infaliblemente la conducta agresiva, ya que existen otras variables, como la viabilidad y la adecuación, que modulan la ejecución de la conducta. En este contexto, Tejeiro et al, (2009), propuso una relación entre la emoción de la ira y el comportamiento agresivo.

Agresividad En Adolescentes

La adolescencia como etapa de desarrollo puede definirse como una transición del comportamiento inmaduro e infantil hacia las formas del comportamiento personal y social

propias de la vida adulta, en la que se logra el dominio de una amplia gama de nuevas potencialidades a nivel cognitivo, afectivo, conductual y social. La adolescencia es, por tanto, un proceso esencialmente psicológico y social que debe diferenciarse de la pubertad que comprende los cambios físicos (Arias, 2013).

Por otro lado, cómo se vive la adolescencia, en gran medida, depende de cómo una persona ha vivido sus etapas anteriores. Además de la familia, la socialización a través de los compañeros es la base para la consolidación del apego del adolescente al grupo al que pertenece. Se entiende por socialización todo proceso de aprendizaje que permite a los individuos en algunos casos a participar en el cambio social.

En este sentido, el comportamiento agresivo es a menudo el resultado de la exclusión social, pero antes de afirmar categóricamente que los acontecimientos psicosociales son la causa potencial de la agresividad que se produce en la infancia, debemos conocer y comprender los demás mecanismos biológicos que están en juego en momentos clave del desarrollo.

Alrededor de los 7 años, los andrógenos aumentan y se asocian con la agresividad en los niños. Además, zonas específicas como la amígdala provocan respuestas agresivas, mientras que zonas del lóbulo prefrontal más concretamente el córtex orbitofrontal se asocian a la conducta agresiva (Arias, 2013).

Se puede decir también que la agresión es un síntoma común de muchos trastornos psiquiátricos en jóvenes, incluidos el trastorno por déficit de atención con hiperactividad, el trastorno de oposición desafiante, el trastorno de conducta, el trastorno de Tourette, los trastornos del estado de ánimo incluido el trastorno bipolar, los trastornos relacionados con sustancias, los trastornos relacionados con el alcohol, el retraso mental, los trastornos

generalizados del desarrollo, trastorno explosivo intermitente y trastornos de personalidad, particularmente trastorno de personalidad antisocial (Zarranz, 2020).

Del mismo modo, varias formas de la disminución de las funciones mentales debido a una enfermedad, se asocian a las conductas agresivas. El comportamiento agresivo es frecuente en algunas personas con epilepsia, y algunos trastornos endocrinos (como la diabetes) pueden estar asociados a un comportamiento agresivo. Los médicos deben descartar muchos trastornos médicos y psiquiátricos antes de diagnosticar un comportamiento agresivo. Un trabajo de diagnóstico completo es el paso más importante para determinar la naturaleza de los trastornos comórbidos asociados con el problema de comportamiento (Zarranz, 2020).

Por otra parte, el papel de la escuela es muy importante para prevenir y corregir los comportamientos agresivos y violentos. Por lo tanto, la mejor manera de corregir traduzca estas pautas de comportamiento lo antes posible, ya que la violencia en la infancia es un buen presagio de la violencia en la edad adulta.

Por lo tanto, debe tomarse en serio y conscientemente a cualquier edad; si alguien quiere superar este problema, debe tener algún conocimiento sobre las señales de advertencia que muestra un adolescente agresivo ante la expresión de agresión que incluye ira extrema, perder los estribos, cambios de humor y comportamientos irritables. Por lo tanto, estos signos deben tenerse en cuenta al manejar jóvenes agresivos (Academia Estadounidense de Psiquiatría Infantil y Adolescente, 2008).

Bajo esta perspectiva, los seres humanos comienzan a mostrar comportamientos agresivos en la vida temprana y si no se toman en serio, continúan en la adolescencia y finalmente se convierten en parte de su personalidad. Cada vez que un individuo muestra tal comportamiento el enfoque siempre debe estar en los factores predisponentes y precipitantes

que conducen directa o indirectamente a la agresión, como problemas familiares, genéticos, cambios biológicos, problemas relacionados con la escuela, problemas comunitarios, problemas de intimidación, crianza de los hijos y presiones de los compañeros. Tanto el factor genético como el familiar tienen la misma influencia en el desarrollo de la agresión (Gómez, 2008).

De igual forma, la presión de los compañeros también es un factor que contribuye debido al rechazo de los compañeros que conduce al aislamiento y la timidez, lo que a su vez resulta en agresión, de la misma manera que si un adolescente tiene una reunión social con un compañero antisocial (Becerra, 2019).

Igualmente, la agresión social, que es una agresión indirecta que incluye chismes y violencia verbal, es común entre las niñas, mientras que la agresión física que es directa e incluye peleas y empujones es mayoritariamente encontrado en niños y adolescentes. Asimismo, la agresión en el vecindario es otra causa cuando los adolescentes pasan más tiempo con dichos vecinos; así, son vulnerables a comportamientos violentos, siendo inicialmente reacios a adoptar esas conductas, pero a medida que la interacción se vuelve frecuente se vuelven habituales y se convierte en parte de su comportamiento, convirtiéndose en un reto el abandono de esos comportamientos (Karriker et al, 2008).

Además, la paternidad también juega un papel importante para controlar la agresión en los adolescentes debido a que los padres deben construir una relación sólida con sus hijos, supervisar sus actividades para reducir la posibilidad de desarrollar comportamientos violentos.

Por otra parte, Berg (2012) explica diferentes teorías que también identifican las causas asociadas con la agresión; en primer lugar, la teoría del aprendizaje social que enfatiza que el comportamiento es aprendido a través de la observación, ya que el ser humano es un animal

social, significa que depende de otros para sobrevivir, tiene la naturaleza de adoptar este tipo de comportamientos a través del refuerzo positivo. Sugiere el autor que la persona recibe recompensa después de mostrar tal comportamiento.

Otra es la teoría del guion, que explica que los niños y adolescentes adoptan comportamientos violentos a través de la observación de los medios de comunicación que incluyen la televisión, los videojuegos y las películas.

De acuerdo con esta teoría, los adolescentes y niños realizan una representación mental y luego comienzan a vincularla con sus objetivos determinados y finalmente expresan sus pensamientos distorsionados en forma de acciones en determinadas situaciones. Además, el modelo general de agresión es un marco para las teorías de la violencia. Se enfoca en tres componentes principales: entrada, rutas y resultados.

En primer lugar, se centra en lo personal, que incluye rasgos, creencias, valores, expectativas y metas, y las situaciones personales (entrada) como la frustración, las drogas y el dolor, lo que facilita la activación de la ira en tres estados internos (rutas), es decir, cognición, afecto, excitación y, finalmente, el resultado de la expresión de agresión en forma de acciones reflexivas o impulsivas (Berg, 2012).

Se utilizan diferentes estrategias inmediatas para controlar la agresión en los adolescentes donde en primer lugar, se identifican los factores de riesgo desencadenantes, entendiendo el tipo de intensidad de la agresión. Segundo, se debe controlar la agresión brindando alternativas de expresión, tales como hacer ejercicio, respiración profunda, terapias de diversión mental (Reid et al, 2002).

Varias estrategias incluyen escuchar música, mantener el entorno libre de estímulos como reducir el ruido y limitar la cantidad de personas alrededor, monitorear a los pacientes y sus actividades diarias, es decir, el tipo de actividades que prefieren y las personas que

prefieren. Para reunirse, el psicólogo generalmente lo anima a participar en actividades extracurriculares como deportes y gimnasia, brindándoles un entorno menos restrictivo y satisfaciendo las necesidades básicas que incluyen un entorno seguro, suficientes recursos y actividades grupales que puedan minimizar la agresión (Townsend, 2012).

Además, se utilizan diferentes técnicas para manejar a estos pacientes jóvenes, por ejemplo, programas de intervención grupal que incluyen el comportamiento cognitivo, que es muy efectivo en el tratamiento de la agresión en adolescentes, lo cual proporciona nuevas técnicas de afrontamiento para controlar la agresión al alterar su cognición distorsionada y modificar su comportamiento.

Otra técnica es la terapia psicofarmacológica que se enfoca en pacientes que están debidamente diagnosticados, es la última opción para los clientes en los que no hay efecto de otras terapias sobre ellos. No hay ningún medicamento anti agresivo específico disponible hasta ahora, por lo que los psiquiatras y psicólogos usan antipsicóticos, anticonvulsivos, estabilizadores del estado de ánimo, bloqueadores beta y agonistas alfa para controlar la agresión indirectamente (Card et al, 2008).

Por otra parte, Berg (2012) explica diferentes teorías que también identifican las causas asociadas con la agresión; en primer lugar, la teoría del aprendizaje social que enfatiza que el comportamiento es aprendido a través de la observación, ya que el ser humano es un animal social, significa que depende de otros para sobrevivir, tiene la naturaleza de adoptar este tipo de comportamientos a través del refuerzo positivo. Sugiere el autor que la persona recibe recompensa después de mostrar tal comportamiento.

Teoría Del Aprendizaje Social

La teoría del aprendizaje social surgió con Albert Bandura en la década de 1960 y se enfoca en el proceso de desarrollar y cambiar comportamientos agresivos. El trabajo desvió la atención de la frustración, los factores biológicos y los refuerzos como causas de la agresión. Bandura buscó explicar cómo es el comportamiento agresivo aprendido y enfocado en el proceso de aprender a través de la observación o por medio del ejemplo... ya sea intencional o accidentalmente (Reid et al, 2002).

Un estudio realizado por Bandura prueba el modelo de aprendizaje social consistió en que un muñeco en el que el modelo, un adulto, se comportó agresivamente con dicho muñeco golpeándolo y pateándolo. Los chicos en el grupo experimental observaron que el modelo se comportaba agresivamente mientras que el grupo control vio un modelo no agresivo. Luego, a los niños se les permitió jugar con el muñeco, los niños que observaron la conducta agresiva reaccionaron pegándole al muñeco utilizando un martillo de juguete para golpearlo en la cara.

Así mismo el grupo control manifestó diferentes conductas las cuales no eran agresivas. Consecuentemente, se concluyó que el aprendizaje por observación supera la imitación directa porque los individuos se involucran en el comportamiento observado e interpretan la conducta agregando nuevos elementos para ella.

En los experimentos de Bandura, las principales distinciones estaban entre imitar el modelo, imitar y combinar el estilo y la estructura del comportamiento modelado (Pérez et al, 2008).

Así, el autor identificó tres factores principales que influyen en el proceso descrito; el primer factor consiste en las características del modelo en relación con el observador, la

segunda la mayor similitud entre el modelo y el observador y la última la mayor emulación del comportamiento.

Además, el proceso modelado de la agresión también está influenciado por la complejidad y tipo de comportamiento (Chapín, 2012). Cuando el modelo se involucra en un comportamiento simple, como decir por favor y gracias es más probable que el observador emite la misma conducta. Por otro lado, si el modelo se involucra en un comportamiento complejo, como resolver un problema matemático difícil, el observador es menos probable que siga ese comportamiento. Podría decirse que el comportamiento agresivo es bastante simple y por lo tanto fácil de delinear. Desafortunadamente, el comportamiento prosocial suele ser más complejo y, en consecuencia, menos fácilmente modelable.

Videojuegos

Los videojuegos han hecho que tengan una influencia a nivel mundial en las tecnologías, ya que pueden cambiar los patrones de comportamiento de quienes los utilizan. Los videojuegos son una forma nueva de jugar de los niños o niñas en la sociedad y los juegos con contenido de ataques o combates, llaman mucho la atención de los menores de edad. (Santana, 2021).

De igual manera, la organización de las Naciones Unidas (ONU) para la infancia menciona que a nivel mundial el 71% de los jóvenes utilizan internet. De esa manera los niños y jóvenes que están más expuestos a los videojuegos o plataformas digitales estarían siendo más vulnerables a los riesgos como: violación de la información privada, acosos cibernéticos, dependencia a videojuegos.

Por otra parte, mencionan que a largo plazo estaría matando el (80%) de las neuronas en el área que se desarrollan la compasión, la empatía y las consecuencias que

desencadenaría son ansiedad, agresividad e insomnio. Así mismo, hacen referencia a que 1 de cada 8 niños se vuelve dependiente a los videojuegos (Carbajal, 2020).

Free Fire

Se trata de un juego basado en una lucha a vida o muerte entre 50 jugadores de diferentes partes del mundo, lanzados en paracaídas en una isla remota, donde al final de la partida sólo hay un ganador. Es un shooter en tercera persona que se centra en la supervivencia, con un combate similar al de la realidad. Al principio del juego el usuario no tiene armas ni protección, éstas se adquieren a medida que el jugador avanza por el mapa. El videojuego puede ser por grupos de tres o cuatro jugadores que pueden comunicarse a través del micrófono de su Smartphone.

El juego asegura la confrontación con cada participante, ya que el espacio de batalla se reduce con el tiempo, obligando a todos a enfrentarse en algún momento. A medida que el área de juego se reduce, los participantes que permanecen fuera del área de juego mueren, a medida que el jugador se enfrente a su oponente, se quedará sin munición y perderá vidas. Como resultado, el jugador tendrá que explorar la zona en busca de más equipo. Es posible que el jugador busque medicinas para recuperar la vida. La organización encargada de enviar gente a la isla se llama *FF* y su objetivo es luchar por la supervivencia final a toda costa. El juego puede instalarse en casi cualquier teléfono móvil, por lo que acceder a él es realmente sencillo y sólo requiere tener al menos 2 GB de espacio de almacenamiento. Este juego requiere concentración ya que se mueve de forma independiente y no se mueve con el jugador. (Ronny Rolim, 2019).

Video Juegos Violentos

Según Gonzales (2021), los videojuegos violentos y agresivos son categorizados por utilización de armas, golpes, gritos e insultos, de igual manera menciona la agresividad

cognitiva la cual consiste en: rasgos de hostilidad, asociaciones con determinados colectivos o individuos, atribuciones de hostilidad hacia grupos o personas, creencias, actitudes sobre la agresión. También se identifica que los videojuegos pueden proporcionar la agresividad emocional, que se categoriza como la ansiedad, hostilidad y sentimientos de venganza.

También se encuentra lo que es la excitación fisiológica, este se ha denominado como la presión sanguínea y frecuencia cardíaca. Por otra parte, se menciona la empatía que es el grado en el que se identifica o se compadece de las víctimas, De igual manera menciona la desensibilización que significa la reducción de respuestas emocionales ante las escenas de violencia, por último, menciona las conductas prosociales que son: ayudar, defender o socorrer a las víctimas.

Relación Entre Los Videojuegos Y El Comportamiento Agresivo

Según American Psychological Association Balerdi (2011), en su Revista de Personalidad y Psicología Social, diversos videojuegos violentos pueden incrementar los pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos de un joven tanto en entornos de laboratorio como en la vida real. Además, los videojuegos violentos pueden ser más dañinos que la televisión y las películas violentas porque son interactivos, muy fascinantes y requieren que el jugador se identifique con el agresor, dicen los investigadores.

De tal manera, Balerdi (2011) revela en un estudio que los hombres jóvenes que son habitualmente agresivos pueden ser especialmente vulnerables a los efectos que aumentan la agresión con la exposición repetida a juegos violentos. Así también, se revela que incluso una exposición breve a videojuegos violentos puede aumentar temporalmente el comportamiento agresivo en todo tipo de participantes. El estudio involucró a 227 adolescentes que completaron una medida de rasgo de agresividad e informaron sus comportamientos agresivos reales en el pasado reciente.

También informaron sobre sus hábitos de juego de videojuegos. Entre los resultados, se encontró que los estudiantes que informaron haber jugado videojuegos más violentos en la escuela primaria y secundaria se comportaron de manera más agresiva. También se descubrió, que la cantidad de tiempo que se invierte en videojuegos en el pasado se asoció con calificaciones académicas más bajas (Karriker et al, 2008).

Otro estudio realizado por Dorentz (2017), designada *el uso prolongado de videojuegos violentos influye, en la percepción de la violencia de adultos jóvenes*, donde la utilización de videojuegos violentos se asocia con una mayor percepción a la violencia en el ambiente. El objetivo era establecer el efecto de jugar a videojuegos violentos sobre la apreciación de la violencia en el contexto. Diseñó un instrumento para calcular la apreciación. Aplicado a 549 adultos jóvenes de la *Universidad Autónoma de Morelos*. En los resultados muestran que, si es superior la exposición, serán más elegidos los juegos violentos, así mismo sugieren que el uso de videojuegos violentos conduce a un comportamiento violento en quienes los juegan.

Otros estudios fueron realizados por López, Cohuo y Ramos (2015) llamado *Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica*, donde objetivo de este estudio era determinar el uso, el mal uso y la consecuencia de los videojuegos entre los niños de 6 a 12 años de la Escuela Primaria Benito Juárez. Colegio *Primaria Benito Juárez*. Se coordinó un cuestionario a 384 alumnos del colegio primaria mencionado. En los principales resultados, se halló que el 90% de estudiantes afirmó jugar y solamente el 10% de los estudiantes dice no interactuar con los videojuegos. Se percibió que de los estudiantes que jugaban a los videojuegos, en su mayoría (64%) jugaba de 1 a 3 horas y una minoría (sólo el 9%) jugaba de 7 a 9 horas. Cabe destacar que hubo una diferencia entre los alumnos de 1º y 6º curso, ya que el 37% de los alumnos de

1º curso jugaron todo el día de un total de 52 alumnos y sólo el 3% de los alumnos de 6º curso jugaron todo el día de un total de 67 alumnos. Esto es importante para el estudio porque la cantidad de tiempo que los estudiantes pasan jugando al videojuego Free Fire es un factor determinante en su percepción de la violencia.

Por otra parte, la investigación de Tejeiro et al, (2009), menciona que los Videojuegos y su relación con la violencia”, abordó la controversia en torno a los videojuegos y su impacto psicosocial. Señala que la violencia no puede originarse solamente del uso de los videojuegos violentos, porque sugiere que la violencia de los juegos infantiles, los programas de televisión y las películas no son inferiores, lo que puede ser el origen de la producción de estos comportamientos, y este enfoque es importante para el desarrollo del estudio, ya que pretende comprender si la violencia proviene del uso del videojuego Free Fire, desde la perspectiva de los estudiantes.

Así mismo, no todos los estudios están de acuerdo con que hay una alteración en el comportamiento prominente de los videojuegos violentos. El Ministerio de Sanidad y Consumo (2020) expone que, Hasta la fecha, no hay estudios científicos realizados de forma suficientemente rigurosa e independiente para establecer sin lugar a dudas que el uso de estos juegos o cause o pueda causar un daño directo o previsible a los niños y jóvenes usuarios, o los induzca a la delincuencia o a la comportamiento delictivo o socialmente reprobable.

Marco Metodológico

Tipo de Estudio

La investigación se desarrolla desde el enfoque cuantitativo, que es un método estructurado para una recopilación de datos y un análisis de información, que se puede obtener a través de diversas variables evaluadas, de igual manera este proceso se lleva a cabo con el uso de herramientas estadísticas con el propósito de cuantificar el problema de investigación y del mismo modo se pueda obtener resultados confiables (Hernández y Mendoza, 2018).

Diseño

El alcance es descriptivo, el cual cuenta con una buena base de conocimientos previos acerca del tema que se va a trabajar y fenómenos de estudios, de igual manera este estudio busca especificar perfiles de las personas. Es decir, que pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o variables a las que se refieren (Hernández y Mendoza 2018).

Población

La población seleccionada para esta investigación son adolescentes de un colegio privado de Bogotá, sus edades oscilan entre los 12 a 16 años, están ubicados en la localidad suba en el barrio san José de Bavaria, con una estratificación socioeconómica perteneciente al nivel 5.

Muestreo

El muestreo que se empleo fue de tipo no probabilístico e intencional ya que permite seleccionar característica de la población, de igual forma el escenario escogido permite trabajar con nueve participantes debido a que es un número suficiente. (Otzen, 2017).

Criterios de inclusión

Se tienen las siguientes variables que el grupo de adolescentes se encuentre matriculados actualmente en la institución, que sean niños y niñas que jueguen Free Fire.

Criterios de Exclusión

Se tienen las siguientes variables que no pertenezcan a la institución, que no jueguen Free Fire, de igual manera que sean niños y niñas menores de 12 o mayores de 16 años.

Instrumentos

Para realizar la exploración de la expresión de la ira, se utilizará la prueba diseñada por D.C. Spielberger, STAXI-NA Inventario de expresión de Ira Estado- rasgo en Niños y Adolescentes. Esta prueba permite obtener una evaluación precisa de los diferentes componentes de la ira los cuales son: Experiencia, Expresión y Control con sus facetas de Estado y Rasgo. Esta prueba consta de 32 elementos adaptativos, donde se evalúan las siguientes escalas como: la Ira estado VS Rasgo, Formas de control y Expresión de la ira.

Esta prueba tiene como finalidad la detección de problemas relacionados con la ira o frustración, de igual manera se puede llegar a determinar con exactitud sobre qué aspectos es necesario intervenir en cada niño o adolescente, convirtiéndose en un instrumento con múltiples aplicaciones en el ámbito psicológico (Spielberger, 2009). No se observan problemas al comprobar la fiabilidad y la validez de la norma. Así que, investigaciones anteriores han demostrado que los índices de fiabilidad interna de las puntuaciones de la escala completa oscilan entre 0,82 y 0,93, las puntuaciones de la subescala de estado oscilan entre 0,89 y 0,97, las puntuaciones de la subescala de rasgos oscilan entre 0,84 y 0,90, y las puntuaciones de expresión y control de la ira oscilan entre 0,73 y 0,89 (García et al, 2017). A pesar del amplio uso del STAXI-NA no se cuenta con estudios que hayan recabado evidencias sobre la validez y confiabilidad de sus puntuaciones en Colombia

Marco ético y legal

En la práctica de la investigación con seres humanos, los principios éticos relevantes son el respeto, el interés y la justicia, a partir de los cuales se plantean diversas cuestiones fundamentales a la hora de realizar la investigación, como el consentimiento informado de los participantes, los riesgos y beneficios, la validez, el tratamiento de los datos, la comunicación verbal y no verbal, etc. Se refiere a la ética personal del investigador, sin la cual muchos reglamentos y normas no servirían de nada si son ignorados por quienes no tienen creencias íntimas y sinceras sobre cómo deben comportarse. Saber cómo llevar a cabo una investigación de forma ética permite obtener resultados válidos, la necesaria cooperación de los participantes y el apoyo social necesario para sostener la ciencia (Reyes et al.,2002)

A continuación, se menciona el Conjunto de leyes actualizadas de acuerdo a la investigación:

Ley 1090 de 2006 y el Código de Ética y Bioética del Ministerio de Salud de Colombia. Artículo 2 En cuanto a los principios generales, los psicólogos que ejerzan su profesión en Colombia se guiarán por los siguientes principios generales.

Bienestar del usuario

Los psicólogos respetarán la integridad de los individuos y grupos con los que trabajan y protegerán su bienestar. Cuando surja un conflicto de intereses entre el usuario y el organismo que emplea al psicólogo, éste debe aclarar la naturaleza y la dirección de su lealtad y responsabilidades para que todas las partes sean conscientes de su compromiso.

El psicólogo mantendrá al usuario plenamente informado sobre la finalidad y la naturaleza de la evaluación, la intervención educativa o el procedimiento de formación y

reconocerá la libertad de participación del usuario, así como del estudiante o participante en la investigación.

Confidencialidad

Los psicólogos tienen una obligación fundamental de confidencialidad respecto a la información obtenida por las personas en el curso de su trabajo en psicología. Sólo divulgará dicha información a terceros con el consentimiento del cliente o de su representante legal, salvo en aquellas circunstancias excepcionales en las que el hecho de no hacerlo pueda suponer un perjuicio para el cliente o para terceros. Los psicólogos informarán a sus clientes de las limitaciones legales de la confidencialidad.

Aspectos Éticos

Puede llevar a cabo estudios sin riesgo, que incluyen estudios que utilizan técnicas de intervención con encuestas, cuestionarios o instrumentos en los que no se identifica a los sujetos, o aspectos sensibles del comportamiento que se tratan con fármacos.

Establecer el respeto al principio de autonomía personal exigiendo el consentimiento informado, además de ser un requisito legal, requiere que el investigador considere dicho consentimiento como un proceso del cual los participantes tienen acceso a toda la información necesaria sobre la investigación y pueden tomar la mejor decisión de participar o autorizar a sus hijos o familiares a participar en la investigación.

Cuando la investigación se lleve a cabo en menores de edad, deberá proporcionarse información sobre estudios similares realizados en los adultos y animales experimentados. El estudio arriesgado sólo se evidencia si hay beneficios directos para el niño y los resultados se referirán al grupo demográfico de los niños. Así mismo, se requerirá un formulario de

consentimiento informado para los niños que sean capaces de comprender y estén física y mentalmente sanos. El formulario de consentimiento describe en términos sencillos la finalidad y las características del estudio y detalla la participación del niño. El niño debe escribir su nombre al final de la carta. No debe incluir una firma. Los artículos 34 a 39 del Reglamento del Código General de la Salud sobre investigación sanitaria detallan los requisitos para la investigación con menores. El formulario de consentimiento informado debe ser firmado por ambos padres del menor y por dos testigos.

Operacionalización De Variables

Variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional
Tiempo de juego en Free Fire	<p>El tiempo es aquello que determina el periodo de la época, horas, días, semanas y siglos. De igual manera esto permite que los seres humanos tengan una vida ordenada y puedan realizar sus diferentes actividades en un determinado tiempo.</p> <p>Así mismo el tiempo cuenta con múltiples y submúltiplos lo que significa es que un día equivale a 24 horas, y la hora equivale a 60 minutos.</p>	<p>Encuesta donde se pregunta rangos de juego: 15 minutos - 1 hora diarias 1 hora - 2 horas diarias 2 horas - 3 horas diarias Más de 3 horas diarias 1 hora o menos los fines de semana 2 - 3 horas los fines de semana 3 horas o más los fines de semana</p>

Fuente: Elaboración propia, 2022

Variable Dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional
Expresión de la ira	<p>“Conducta en la que intervienen una serie de elementos: una activación, tensión muscular, proceso cognitivo, experiencia subjetiva y conductas motoras manifiestas. También es un estado interno cuya función es la regulación de una forma de interacción con el ambiente, relacionada primariamente con la defensa y la supervivencia, pero también es usada como una función de autoafirmación”, (Spielberger, 2009).</p>	<p>Escala de STAXI-NA Inventario de expresión de Ira Estado- rasgo en Niños y Adolescentes. Esta prueba permite obtener una evaluación precisa de los diferentes componentes de la ira los cuales son: Experiencia, Expresión y Control con sus facetas de Estado y Rasgo. Esta prueba consta de 32 elementos adaptativos, donde se evalúan las siguientes escalas como: la Ira estado VS Rasgo, Formas de control y Expresión de la ira.</p>

Fuente: Elaboración propia, 2022

Procedimiento

Fase 1

Para poder obtener la información principalmente se realizó la recolección de datos de los estudiantes que practican el videojuego Free Fire los cuales solo fueron hombres que se encuentran en las edades de 12 a 16, luego se procedió a realizar la aplicación de la prueba STAXI-NA a 9 estudiantes de diferentes cursos.

Fase 2

Se desarrolló la calificación sumando cada uno de los ítems para tener las puntuaciones de las escalas. Luego las escalas se trasladan a los baremos que se encuentran relacionados por edades y el sexo. Se usaron de acuerdo al grupo escogido entre 12 a 16 y el sexo.

Fase 3

Se realizó un análisis estadístico cuantitativo con ayuda del programa Excel, se guardan los resultados en carpetas solo con nombre general del grupo. Las puntuaciones de la prueba STAXI-NA se registraron en el protocolo y se muestran posteriormente a través de tablas y/o gráficas los resultados y datos sociodemográficos para facilitar el análisis y muestra de resultados.

Análisis de Resultados

A continuación, se describen los resultados del instrumento cuantitativo, a través de las siguientes tablas y estadísticas que dan respuesta a la pregunta de investigación, de esta manera se explica la forma de codificación de los valores de cada ítem del Cuestionario y los resultados que se obtuvieron del percentil de cada estudiante evaluado. Las escalas que se evaluaron son las siguientes:

Rasgo De Ira Total (RASGO T). Es el resultado total de todos los ítems evaluados.

Estado de Ira (E) Que se compone de Sentimiento (SENT), que es la reacción airada y puntual en un momento dado.

Rasgo de ira (R), que se compone de las subescalas las cuales son: Temperamento (TEMP) y Reacción de Ira (REACC), lo cual significa que es la proclividad a desarrollar reacciones airadas más frecuentes e intensamente.

Modos de Expresión y Control de la Ira

La expresión externa de ira (Exp, Ext), Consiste en dirigir la ira hacia la persona u objetos del entorno.

La expresión interna de ira (Exp, int), Consiste en dirigir la ira contra uno mismo; Sentir la ira, pero suprimir su expresión.

Control externo de la ira (C. ext.), Consiste en dar salida controlada a los sentimientos de la ira.

Control interno de la ira (C. int.), Consiste en que las personas intentan el control de la ira calmando y relajándose.

Control de ira total (C. Total.), es el resultado total de la ira.

Las puntuaciones que se manejan para realizar la calificación de los resultados son las siguientes: Del 1 al 25 la puntuación es baja, del 26 al 75 representa la puntuación media, y del 76 al 99 es la representación de la puntuación más alta.

Tabla 1

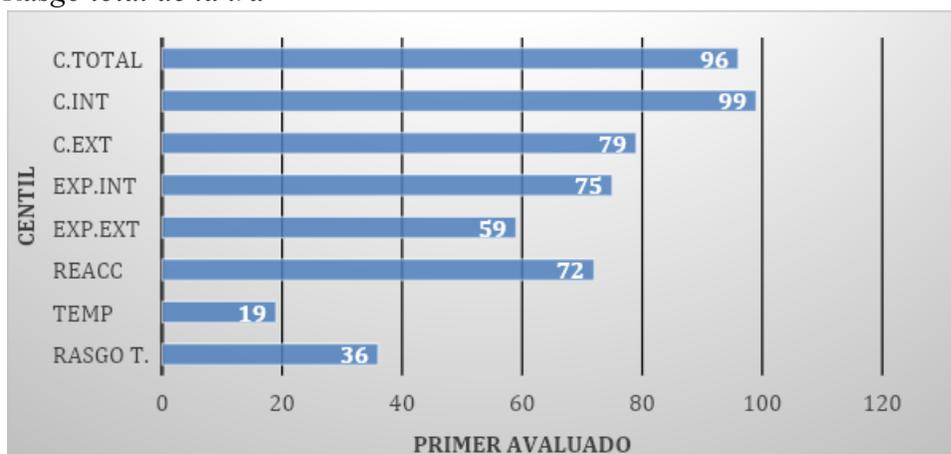
A continuación, se pueden observar los resultados obtenidos por el primer evaluado el cual obtuvo puntuaciones altas en el ítem Rasgo total y el Temperamento, esto hace referencia que el estudiante presenta a desarrollar reacciones airadas más frecuentes e intensamente.

PRIMER EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	17	10	7	7	7	7	8	17
CENTIL	84	96	34	37	56	25	54	55

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 1

Rasgo total de la ira



Fuente: elaboración propia, 2022

Tabla 2

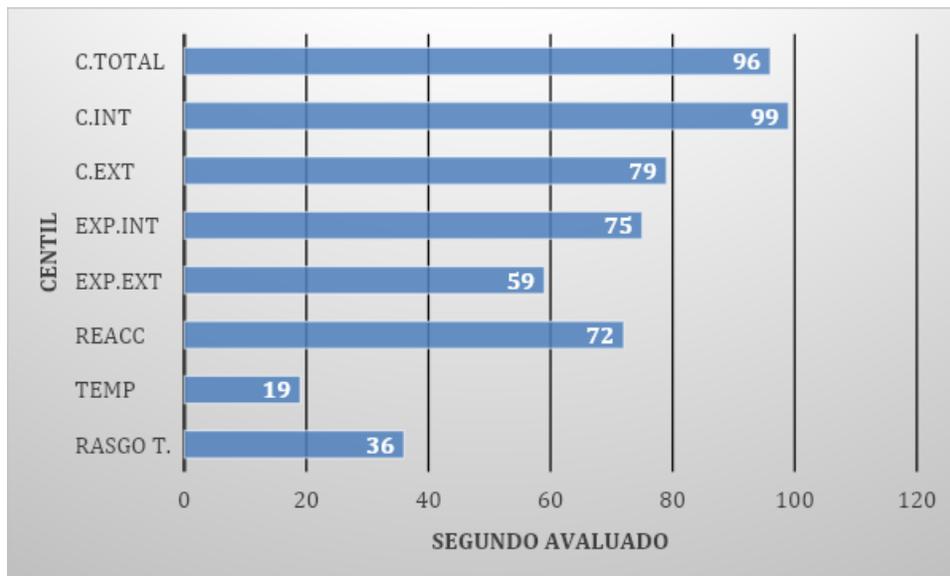
A continuación, se puede observar que el segundo evaluador no presenta ninguna puntuación alta, solo se presentan puntuaciones medias como son: Expresión de la ira interna, Control externo de la ira, Control Interno de la ira y Control total, lo cual hace referencias que el evaluado no presenta alteraciones en su estado de la ira.

SEGUNDO EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	8	4	4	5	7	8	8	16
CENTIL	1	19	2	12	56	46	54	42

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 2

Rasgo total de la ira



Fuente: Elaboración propia, 2022

Tabla 3

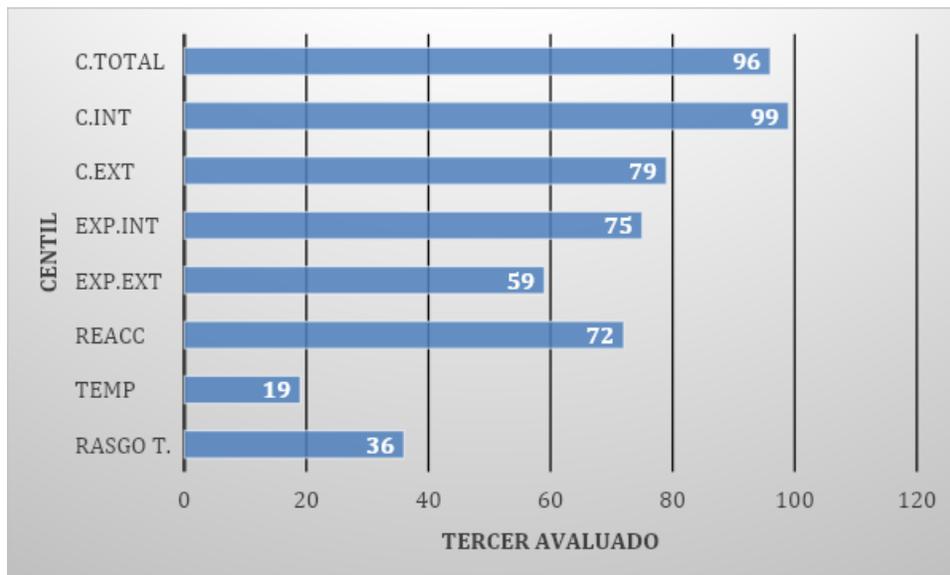
A continuación, se puede observar que el tercer evaluado si presenta puntuaciones altas en los ítems Rasgo Total y Temperamento lo cual hace referencia que el estudiante presenta a desarrollar reacciones airadas más frecuentes e intensamente.

TERCER EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	16	8	8	9	8	6	6	12
CENTIL	76	88	55	74	75	15	21	11

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 3

Rasgo total de la ira



Fuente: Elaboración propia, 2022

Tabla 4

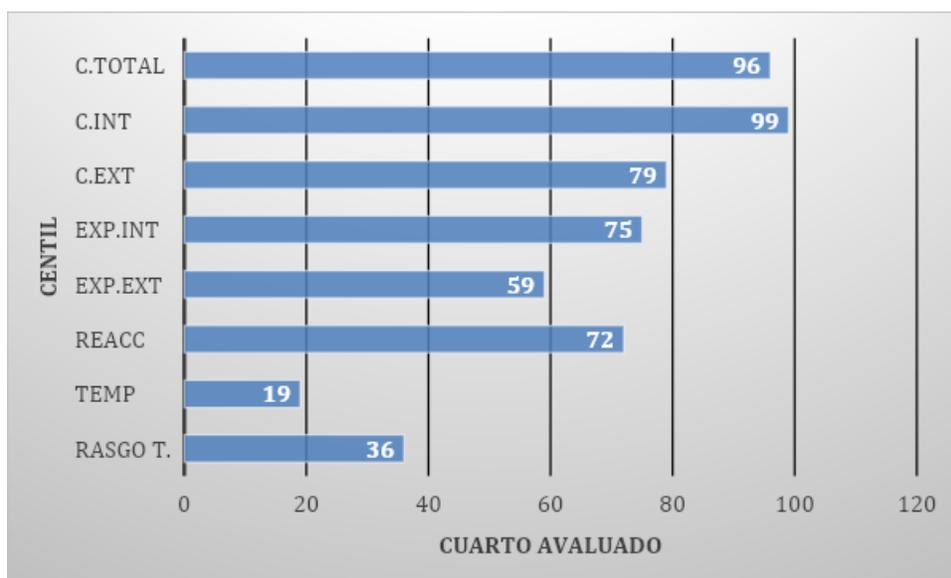
A continuación, se observará que el sujeto presenta puntuaciones altas en los ítems Reacción, Rasgo Total, Expresión interna de la ira, Control interno y Control total, lo cual hace referencia a que es frecuente a tener reacciones airadas e intensamente, también a dirigir la ira hacia el mismo, de igual manera tiende a sentir culpa y depresión, y tiene la capacidad de poder controlarlo calmándose y relajándose.

CUARTO EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	16	5	11	6	10	9	12	21
CENTIL	76	38	94	20	98	63	99	90

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 4

Rasgo total de la ira



Fuente: Elaboración propia, 2022

Tabla 5

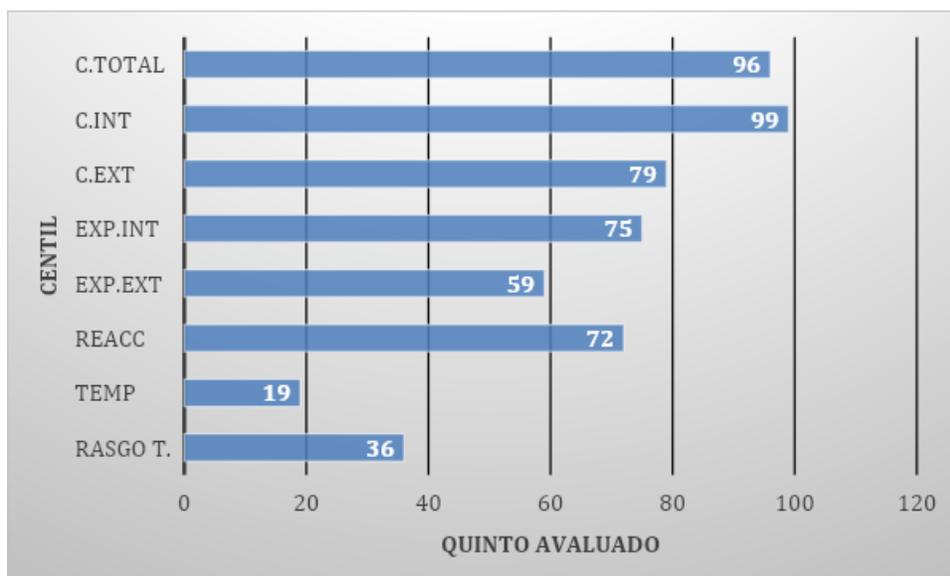
En la siguiente tabla se puede observar que el sujeto obtuvo una puntuación alta en el ítem de control total con un puntaje de 89.

QUINTO EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	16	7	9	8	7	9	7	21
CENTIL	70	72	73	59	60	67	31	89

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 5

Rasgo total de la ira



Fuente: Elaboración propia, 2022

Tabla 6

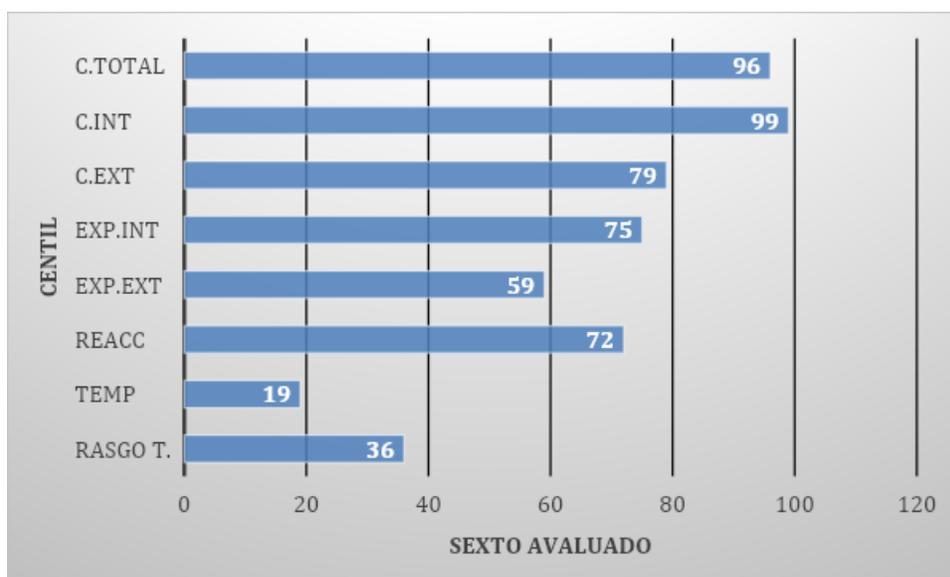
El ítem más alto es el de la expresión interna con una puntuación de 92, en el cual consiste en dirigir la ira contra uno mismo, pero suprimir su expresión.

SEXTO EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	15	6	9	9	9	8	9	17
CENTIL	60	56	73	74	92	49	62	53

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 6

Rasgo total de la ira



Fuente: Elaboración propia, 2022

Tabla 7

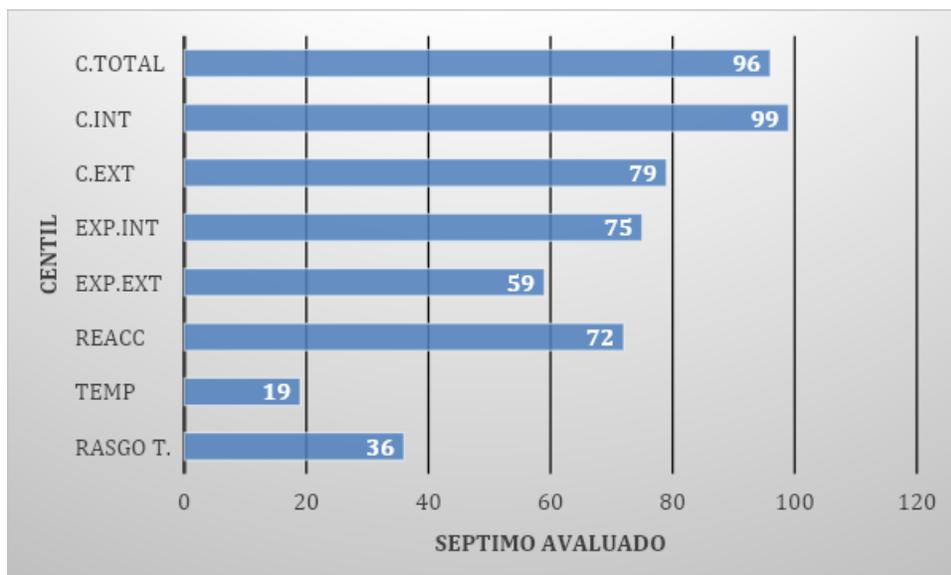
El sujeto 7 presenta un puntaje alto de 76 en la expresión interna, que hace referencia en dirigir la ira contra uno mismo, pero suprimiendo su expresión.

SÉPTIMO EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	11	4	7	7	8	8	8	17
CENTIL	25	24	47	49	76	55	41	55

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 7

Rasgo total de la ira



Fuente: Elaboración propia, 2022

Tabla 8

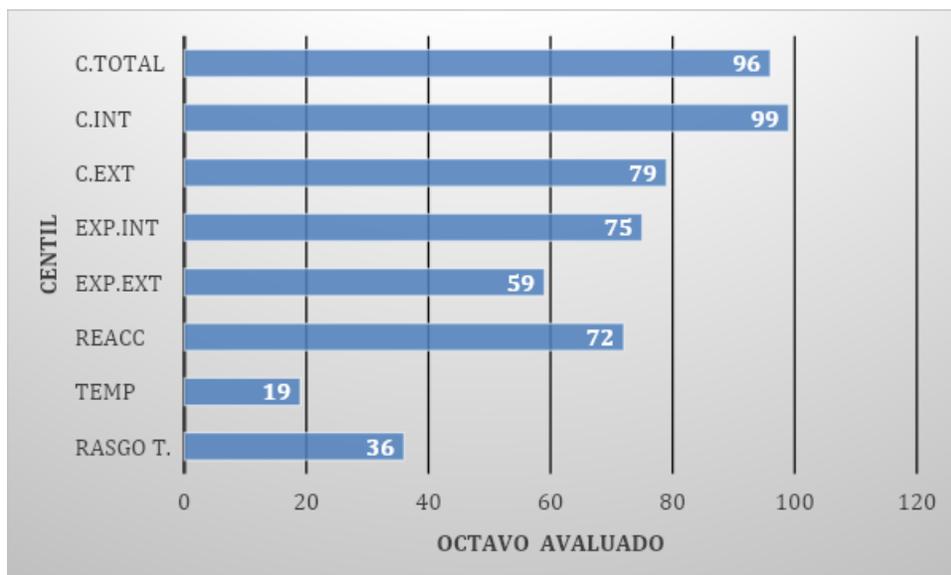
La siguiente tabla se observa que el sujeto obtuvo una puntuación alta de 93 y 94 en los ítems de control interno y control total, que consiste en tener el control de la ira ya sea calmándose y relajándose

OCTAVO EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	10	4	6	5	4	11	4	22
CENTIL	16	24	30	17	6	93	5	94

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 8

Rasgo total de la ira



Fuente: Elaboración propia, 2022

Tabla 9

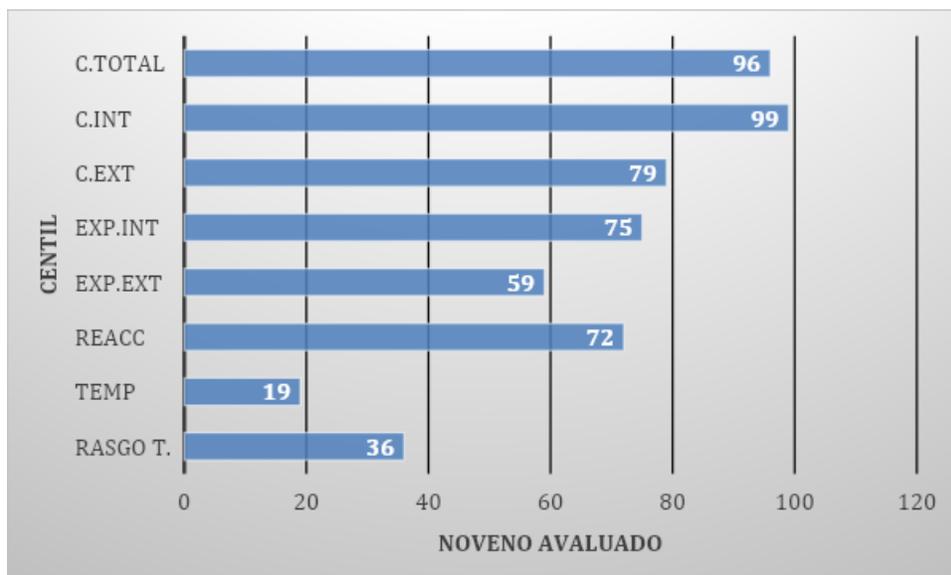
Por último, el sujeto 9 muestra una puntuación alta de 79,99 y 96 en los ítems control total, control interno y control total, lo cual hace referencia a que la persona intenta en control de la ira calmándose y relajándose, así mismo en dar salida a los sentimientos de ira.

NOVENO EVALUADO								
	RASGO T.	TEMP	REACC	EXP. EXT	EXP. INT	C. EXT	C. INT	C. TOTAL
PD	13	4	9	8	8	10	12	22
CENTIL	36	19	72	59	75	79	99	96

Fuente: Elaboración propia, 2022

Gráfica 9

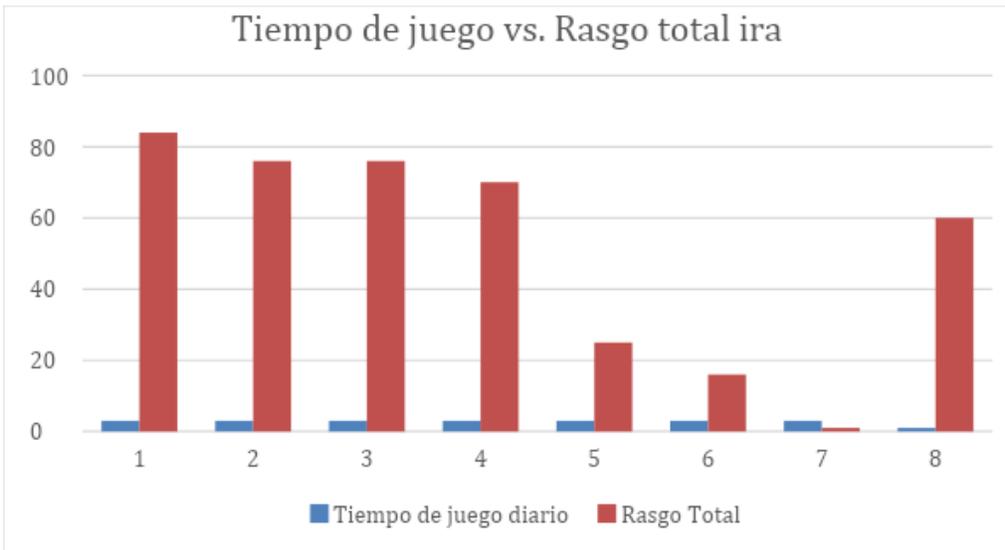
Rasgo total de la ira



Fuente: Elaboración propia, 2022

Grafica 10

Tiempo de juego VS Rasgo total ira



En esta grafica se puede observar los resultados que obtuvieron los estudiantes en el ítem de tiempo de juego VS rasgo total de la ira. En la cual se identificó que el 90% de la población juegan de 3 horas en adelante y solo el 10% juegan una hora diaria.

Discusión

Desde las concordancias o contradicciones con las investigaciones consultadas, se pueden indicar las siguientes:

Principalmente el estudio titulado *uso prolongado de videojuegos violentos que influye en la percepción de la violencia en adultos jóvenes* desarrollada por Dorantes (2017). los resultados de este estudio sugieren que cuanto más tiempo utilice los videojuegos de contenidos violentos, mayor es la preferencia por los juegos de naturaleza violenta, así mismo sugieren que el uso de videojuegos violentos conduce a un comportamiento violento en quienes los juegan, situación que no coincide con este estudio, ya que no se presentó una alteración en todos los adolescentes.

Así mismo el artículo *Videojuegos y su relación con la violencia* de Tejeiro et al, (2009), afirmaron que la mayoría de temáticas de los videojuegos se focalizan en actos o episodios de contenido altamente violento, por ejemplo, en un conflicto bélico donde el lema principal de la historia es la vida o la muerte, así como demuestra el videojuego Free Fire, en el que es necesario matar a todos los demás jugadores para avanzar en el juego. De igual manera, abordó la controversia en torno a los videojuegos y su impacto psicosocial. Señala que la violencia no puede originarse solamente del uso de los videojuegos violentos, que demuestra una concordancia con los resultados, porque los estudiantes que mostraron una alteración no demuestran que sea por el tiempo que mantienen jugando.

Por otro lado, el estudio sobre el *impacto psicosocial de los videojuegos* de Ministerio de Sanidad y Consumo (2020), también se encuentra concordancia con este trabajo, ya que afirma que la violencia paradójicamente se refiere al hecho de la violencia que no puede provenir únicamente del uso de los videojuegos. También es importante mencionar que existen otros factores que pueden afectar el comportamiento de la ira y la agresividad como,

por ejemplo: Estar expuestos a un ambiente en constante estrés, demencias psicológicas, partes del temperamento de la persona, etc.

Conclusiones

Se logró evaluar la Expresión de la ira en los adolescentes a través de la prueba estandarizada llama STAXI-NA, pero antes se aplica un cuestionario para determinar el tiempo de juego, lo cual conllevó a la Identificación al tiempo de juego en los adolescentes, donde se observó que 8 de los 9 estudiantes se entretienen por 3 horas, mientras el participante sobrante dice jugar 1 hora. Por lo tanto, de los 8 adolescentes solo 4 obtuvieron puntuaciones altas en la mayoría de los ítems cumpliendo con el objetivo propuesto de determinar si el tiempo de juego Free Fire influye en la Expresión de la ira.

De igual manera esto no tiene la certeza de que el tiempo de juego influye completamente en la Expresión de ira. Pueden aparecer otros aspectos que contribuyan en la expresión de la ira, igualmente, esto y la cantidad reducida de los participantes no demuestra si existe una influencia, además que los 4 estudiantes con puntuaciones más alto juegan en el mismo rango de tiempo que los otros 4 con puntuaciones bajas.

Alcances y Limitaciones

Se encontraron algunas limitaciones como principalmente que la población fue escasa porque solo fueron nueve evaluados y lo esperado era más, de igual manera cabe mencionar que se había elegido un grupo de estudiantes de ambos géneros pero resulto que la población que más juegan Free fire son los de género masculino, también es importante mencionar que se buscaba que hubiera una alteración en el tiempo de juego con la expresión de la ira pero en los resultados se observó que el tiempo no genera alteraciones.

Por otro lado, hay algunas que valen la pena mencionar: que la prueba STAXI-Na tiene una capacidad de aplicación limitada, lo cual no se pudo implementar para todos los integrantes de la institución educativa, si no que se aplicó a una población específica.

De igual manera, en los alcances es importante mencionar que se logró aplicar la prueba STAXI-NA a estudiantes de un colegio privado de la ciudad de Bogotá, así mismo los adolescentes se encuentran en las edades de 12 a 16 años, también hubo participación de los padres de familia al momento de firmar el consentimiento informado y en la aplicación del cuestionario.

Recomendaciones

En vista de los resultados del estudio, se recomienda que el Colegio Bilingüe del Bosque de Bogotá desarrolle planes y programas para identificar, controlar y reducir la violencia que existe entre los estudiantes. Dentro de la jornada recreativa, se recomienda el desarrollo de juegos que pretendan simular el videojuego "Free Fire", que trata cada aspecto de la violencia cuyas causas se pueden presentar de forma más sencilla, al desarrollo de la violencia entre los alumnos.

Estas recomendaciones pueden enriquecer la comprensión de la cuestión mucho más allá de las implicaciones de la presencia o la ausencia de si existe una relación entre el tiempo de videojuegos violentos y la expresión de la ira. Por último, es necesario reconocer que se trata de una cuestión interdisciplinar. Lo que se ha dicho hasta ahora no es en absoluto exhaustivo. La psicología tiene mucho que aportar a la comprensión del proceso.

Referencias

Arias Gallegos, Walter L. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: *La importancia de la familia*. Portal de revista UNIFE, 21(1).

https://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2013/13_arias.pdf

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. (2008).

<https://www.aacap.org>

Berg, J. (2012). *Aggression and its Management in Adolescent Forensic Psychiatric Care*. [Medica - Odontologica, Universitatis Turkuensis].

<https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/86209/AnnalesD1038Berg.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Becerra-Xavier, B. (2019). *El consumo de internet en el mundo aumentó 19,15% durante la pandemia COVID-19*. LR La Republica

<https://www.larepublica.co/consumo/consumo-de-internet-en-el-mundo-aumento-195-durante-la-pandemia-de-covid-19-3274945>

Balerdi- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Revista*

Interuniversitaria,(18). 31-39. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>

Calatayud, C. Sanmartín, J. Montoro, L. Tortosa, F. Toledo, F. Egidio, A. Sanfeliu, A.

(2022). *La agresividad en la conducción: Una visión a partir de las investigaciones internacionales*. Cuadernos de reflexión Attitudes.

https://www.academia.edu/24798788/La_agresividad_en_la_conducci

Chiroque-Crespo, J. y Vilchez-Gastulo, A. (2021). *Agresión y soledad en adolescentes usuarios de videojuegos de instituciones educativas públicas del distrito de los*

Olivos, Lima. [Tesis Para Obtener El Título Profesional De: Licenciada En Psicología,

Universidad César Vallejo]. Repositorio de la UC

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71209/Chiroque_

Chapi-Mori, L. J. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad. *Revista Electrónica de psicología Iztacala*. 15(1), 1-15.

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36103882/30905-66878-1-PB>

Carbajal-Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la institución educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú*. [Tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional UP

https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.

Castellanos-Monsalve, Y. Castellanos-Monsalve, Y. C. Salazar-Velandia, J. V.

Salgado-Casas, W. (2016). *El Videojuego Como Recurso Educativo. Un Acercamiento Entre Percepción Docente Y El Videojuego Minecraft Como Recurso Educativo, Para Potenciar El Trabajo Colaborativo En Estudiantes De Grado Cuarto*. [Maestría En Educación, Universidad Javeriana] Repositorio institucional UJ

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/19493/CasasSalgadoWilton2016.pdf>

Card, N. A., Stucky, B. D., Sawalani, G. M., & Little, T. D. (2008). *Direct and indirect aggression during childhood and adolescence: A meta-analytic review of gender*

differences, intercorrelations, and relations to maladjustment. *Child development*, 79(5), 1185-1229.

Carrasco- Ortiz, M. A.,y Gonzales- Calderon, M. J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y Modelo Explicativo *Revista científica de América Latina*, 4 (2), 7-38. <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>

Dorantes, A. G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 17. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333152922002>

Elena-Rodríguez, S. J. Quirós-Megías, I. Sastre-Calvo, A. Moreno-Sánchez, E. y Botella-Navarro, J. (2002). Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos. Fundación de ayuda contra la drogadicción (FAD).

<https://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/238.pdf>

Entretención TVN play. (2021, 20 de enero). *Estudio afirma que consumo de videojuegos aumentó en un 62% durante la cuarentena*. Sin embargo <https://www.tvn.cl/entretencion/tendencias/estudio-afirma-que-consumo-de-videojuegos-aumento-en-un-62-durante-la-cuarentena-4617038>

Esports 13. (2019). Free Fire es el juego móvil más popular.

<https://www.13.cl/esports/articulos/free-fire-es-el-juego-mobile-mas-popular#:~:text=GG%20WP%2C%20GarenaText=En%20el%20%C3%A1rea%20de%20los,y%20Call%20of%20Duty%3A%20Mobile.>

Escribano, F. (2012). Videojuegos y juventud. *Revista de estudios de juventud*, (98), pg 181-186. http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf

Free Fire, (23 de julio de 2019); Que significa Free fire.

<https://www.freefiremania.com.br/que-significa-free-fire.html>

Geen, R. G. Donnerstein, E. D. (1990). Human aggression: *Theories, Research, and Implications for Social*. Pacific Grove: Brooks Cole.
<https://books.google.com.co/books?>

Grajales Martinez, J. E. Niño Tovar, M. L. Paez Riaño, H.N. Sanchez Suarez, A.R. (2019). *El videojuego Free Fire y conductas violentas: Percepción en estudiantes del grado 5*, del colegio Liceo Bogotá. Institución Universitaria politécnico Grancolombiano.
<https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle>

García, Z.. E. Peña, K.G. Cano,. A. Herrera, S.X. Flores, P.E. Medrano, L.A. (2017)

Evidencias de validez y confiabilidad de las Puntuaciones del STAXI-2 para

población general y hospitalaria: Estudio comuna muestra de adultos de República Dominicana. *Revista Suma Psicológica*.

https://www.academia.edu/38948406/Evidencias_de_validez_y_fiabilidad_del_Inventario_de_Expres

Gonzales-Rojas, M. (2021). *Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva – Chiclayo*. Programa académico de maestría en psicología. educativa.[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57958/Gonz%
c3%a1les_RM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=yJ](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57958/Gonz%c3%a1les_RM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=yJ)

Gonzales-Martínez, J. S. (2020) Los videojuegos, una adicción para los adolescentes. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*. (3). 40-41. <file:///C:/Users/yenny/Downloads/5076-Manuscrito-23676-2-10-20191127.pdf>

Gómez, E. (2008). Adolescencia y familia: revisión de la relación y la comunicación como factores de riesgo o protección. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, vol. 10, núm . 2. <https://www.redalyc.org/pdf/802/80212387006.pdf>

Imirizaldu- Zarranz, J.J. (2020). Epilepsia y violencia. Reflexiones a propósito de dos artículos históricos. https://nah.sen.es/vmfiles/vol8/NAHV8N2202049_55ES.pdf

Juarez- Gil, A. (2007) Los videojuegos. <https://ezproxy.uan.edu.co:2830/es/ereader/bibliouan/56451>

Karriker-Jaffe, K. J., Foshee, V. A., Ennett, S. T., & Suchindran, C. (2008). *The development of aggression during adolescence: Sex differences in trajectories of physical and social aggression among*

- Kennedy, J. (2010). ¿Por qué los hombres presentan un comportamiento más agresivo que las mujeres?
https://revista.aps.pt/wp-content/uploads/2017/09/N6_art-2_Thiago-Moraes.pdf
- López-Wade, A., Uc-Cohuo, G. A., & Taylor Ramos, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela. *Secretaría de Salud del Estado de Tabasco*, 12 - 16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>
- Mendoza Carmona, F. A. (2021) Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática (Tesis de la facultad de derecho y humanidades, Universidad Señor De Sipán).
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8656/Mendoza>
- Méndez-Soñé, A. y Cedeño-Ernesto, E. (2020). Uso de los videojuegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo. *Facultad de Humanidades y Educación*. <https://repositorio.unphu.edu.do/bitstream/handle/123456789/>
- Moreno, M. (2021, 27 de agosto). Crece la industria para el desarrollo de videojuegos en la región de Valparaíso. La quinta emprende. cl
<https://laquintaemprende.cl/2021/08/videojuegos-regionales/>
- Ministerio de Sanidad y Consumo (2020): Nota de Prensa. Disponible en Internet (21.03.2000): <https://www.sanidad.gob.es/organizacion/portada/home.htm>
- Otzen, Tamara & Manterola, Carlos. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Revista International Journal of Morphology* .35(1):227-232,
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Oroval- Escandell, R. & Pinazo- Calatayud, D. (2015). *Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresiva de los adolescentes* [Tesis de pregrado, Universidad Jaume.I]. Repositorio Institucional UJL.
<https://core.ac.uk/download/pdf/61459621.pdf>
- Pérez-Sánchez, R. & Brenes-Peralta, C. (2015). Empatía y agresión en el uso de los videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias sociales, Niñez y juventud*, 13 (1), pp 183-194.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77338632009>
- Pérez-Sánchez, R. Giusti-Mora, G. y Soto-Chavarría, K. (2020). *Aspectos sociocognitivos al uso de los videojuegos colaborativos y violentos*.
<https://www.redalyc.org/journal/649/64966577004/64966577004.pdf>
- Pérez, M. A. Redondo, M.M. (2008) Aproximaciones a la emoción de ira: De la conceptualización a la intervención psicológica. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*. Volumen XI. Número 28.
<http://reme.uji.es/articulos/numero28/article6/article6.pdf>
- Perry, B. (2003). Aggression and violence: The neurobiology of experience. http://teacher.Scholastic.Com/professional/bruceperry/aggression_violence.htm. (Consultado octubre 2004).
- Quijije-Benavides, J. I., Vargas-Coello, H. M., Gustavo-Rafael, E. D. (2019). La influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes. *Revista Caribeña de ciencias sociales*.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>

- Reid, J. B., Patterson, G. R., & Snyder, J. E. (2002). *Antisocial behavior in children and adolescents: A developmental analysis and model for intervention*. American Psychological Association.
- Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Recuperado de:
<https://www.adolescenciasema.org/wpcontent/uploads/2015/06/cuaderno-faros-2015-es-TICs.pdf>
- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz- Carrera, M. F., Llano- Ruiz, H., Malpica-López, M. J., Bocanegra- García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza- aprendizaje: Una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, Vol. 17 (2).
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/ingenieria_sogamoso/article/view/7184/5618
- Rodriguez- Orozco, Y. M. (2016). Revisión criminológica a la Teoría de la frustración - agresión. *Tópicos Latinoamericanos*, (11), 1-10.
https://revista.cleu.edu.mx/new/descargas/1603/articulos/Articulo11_Revision_criminologica_a_la_teor%C3%ADa_de_la_frustracion_agresion.pdf
- Ruiz- Flores, M. I. (2015). *Videojuegos y sociedad: Aportes para la construcción sociológica de la figuración social del videojuego*, [Trabajo de grado para optar el título de sociólogo]. Repositorio institucional UJ.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/15931/RuizFloresManuelIgnacio2015.pdf?sequence=1>

Salas, G. (2021). Los videojuegos como medio de afrontamiento durante la pandemia del COVID-19. Artículo psicogamer.

<https://psicogamer.com/articulos/los-videojuegos-como-medio-de-afrontamiento/>

Sánchez, G. (2021). Pierde niño en Free Fire y se suicida. Noticia zócalo

<https://www.zocalo.com.mx/menor-de-edad-se-quita-la-vida-tras-perder-una-partida-en-free-fire-en-piedras-negras/>

Spielberger, D. (2009). STAXI-NA. Inventario de expresión de Ira Estado- Rasgo en Niños y Adolescentes. Prueba psicotécnica, Manual 2 edición, publicaciones de psicología aplicada TEA EDICIONES, Madrid.

https://web.teaediciones.com/Ejemplos/STAXI-NA_extracto-web.pdf

Santana- Vera, C., Naula-Suárez, P. D., Cajape-Alvarez, A., & Prieto -López, Y., (2021). Los videojuegos violentos son un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. 593 Revista Digital Publisher CEIT, 6(6-1), 535-548

[file:///C:/Users/lpolo/Downloads/Dialnet-Los Videojuegos Violentos UnVicio DaninoParaLosNinosYS-8292922.pdf](file:///C:/Users/lpolo/Downloads/Dialnet-Los%20Videojuegos%20Violentos%20UnVicio%20DaninoParaLosNinosYS-8292922.pdf)

Saldaña, S. (2022). La “adicción a los videojuegos” es ya un desorden oficial en la OMS y eso es un arma de doble filo: auxilio para unos, estigma para otros.

<https://www.xataka.com/videojuegos/adiccion-a-videojuegos-desorden-oficial-oms-eso-arma-doble-filo-auxilio-para-unos-estigma-para-ot>

Torre Luque, A. y Valero Aguayo, L. (2013). *Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos.*

https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v29n2/psico_clinica2.pdf

Tobal, J.J.M. (2015). *Evaluación de respuestas cognitivas, fisiológicas motoras de ansiedad: elaboración de un instrumento de medida*, [Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.] Repositorio de UC.

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/53270/1/530987153X.pdf>

Tejeiro, S. R., Pelegrina, d. R., & Gómez, V. J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 235 - 250.

https://www.researchgate.net/publication/228540389_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos/citation/download

Townsend, M. (2012). *Psychiatric mental health nursing*. (7th ed.).

Vera-Santana, C. Naula-Suárez, P. Cajape-Alvarez, A. y Prieto-López, Y. (2021). Los videojuegos violentos son un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(6-1), 535-548.

Zarranz Imirizaldu, J.J. (2020). Epilepsia y violencia. Reflexiones a propósito de dos artículos históricos. *Neurosciences and History*. 8(2): 49-55.

https://nah.sen.es/vmfiles/vol8/NAHV8N2202049_55ES.pdf

Anexos

Consentimiento Informado

Consentimiento Informado

Y Asentimiento

Yo _____ identificado con número CC _____

Con residencia en _____ autorizo a mi hijo/a _____ que se encuentra en el curso _____ para que participe en la aplicación de una prueba psicológica llamada STAXI – NA, que mide la expresión de la ira, esta prueba permite obtener una evaluación precisa de los diferentes componentes de la ira los cuales son: Experiencia, Expresión y Control con sus facetas de Estado y Rasgo.

El presente estudio se regula bajo la ley 1090 de 2006 “Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico, Bioético y otras disposiciones”.

Esta investigación será llevada por las estudiantes Laura María Polo Cantillo y Yenny Xiomara Medina Pérez del programa psicología de decimo semestre de la Universidad Antonio Nariño.

De esta manera nos gustaría incluir al estudiante en los procesos de intervención, con el objetivo de observar si existe relación entre el tiempo de juego de Free Fire y la expresión de la ira, por ello esta incluirá la participación de algunos estudiantes del colegio del Bosque Bilingüe, si decide participar tendrá que presentar la prueba de manera individual.

Es importante mencionar que los resultados de la prueba son confidenciales a menos que quiera saberlos. Así mismo, los resultados serán utilizados con fines académicos, puede que divulguemos algunos aspectos generales, pero su nombre no será utilizado ni revelado, la participación en la aplicación de la prueba será de forma voluntaria, si decide no participar o abandonar el estudio en cualquier momento, eso no tendrá ningún efecto en el proceso.

Como constancia firmo el día _____ Del mes _____ Del año _____

Cuestionario

Cuestionario

Edad _____ Sexo _____ Curso _____

Practica el videojuego Free Fire SI NO

Marque con una X el tiempo que dura usted jugando Free Fire.

15 minutos a 1 hora diaria	
1 hora a 2 horas diarias	
2 horas a 3 horas diarias	
Más de 3 horas diarias	
1 hora o menos los fines de semana	
De 2 a 3 horas los fines de semana	
3 horas o más los fines de semana	

Marcar con una X si su hijo/a presenta algún diagnostico psicológico

Trastorno de conducta	
Discapacidad cognitiva	
Trastorno del espectro autismo	
trastorno negativista desafiante	
Otros	

