



FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“Violencia Familiar y Agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del Nivel Secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017”.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

AUTOR:

SANCHEZ NAVARRO, Guillermo Luis

ASESOR:

Dr. LUÍS ALBERTO, Barboza Zelada

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

VIOLENCIA

LIMA – PERÚ

2017

Dr. Luis Alberto Barboza Zelada

Presidente

Dra. Mariuccia Maisy Ángeles Donayre

Secretario

Mg. Andrés Martín Gutiérrez Torres

Vocal

Dedicatoria

A todas las personas que creen en mí, a mi amigo Amael, a mi amiga Ana Rivas, a mi abuela, a san Gabriel, y a mi familia.

Agradecimiento

A San Arael, a San Gabriel, al esfuerzo de mis padres, al apoyo de mi abuela, a las enseñanzas de mi profesora y amiga Ana Rivas, a la compañía de mi familia.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Guillermo Luis Sánchez navarro, con DNI: 46176077, estudiante de la Escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada “Violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa en el distrito de los olivos 2017”, declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 1 de febrero del 2018

Guillermo Luis Sánchez navarro
DNI 46176077

Presentación

Señores miembros del jurado calificador:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de Grados y Títulos para la elaboración y la sustentación de la Tesis de la Escuela Académica Profesional de Psicología de la Universidad “Cesar Vallejo”, para optar el título Profesional de Licenciado en Psicología, presento la tesis titulada: “Violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa en el distrito de los olivos 2017”. La investigación tiene la finalidad de determinar el nivel de correlación existente entre dichas variables.

El documento consta de siete capítulos: el primer capítulo denominado introducción, en la cual se describen los antecedentes, el marco teórico de las variables, la justificación, la realidad problemática, la formulación de problemas, la determinación de los objetivos y las hipótesis. El segundo capítulo denominado marco metodológico, el cual comprende la Operacionalización de las variables, la metodología, tipos de estudio, diseño de investigación, la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos. En el tercer capítulo se encuentran los resultados, el cuarto capítulo la discusión, en el quinto capítulo las conclusiones, en el sexto capítulo las recomendaciones, en el séptimo capítulo las referencias bibliográficas y por último los anexos.

Espero señores miembros del jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la Universidad y merezca su aprobación.

Guillermo Luis Sánchez Navarro

Índice

	Pág.
Páginas del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCION	1
1.1. Realidad problemática	1
1.2. Trabajos previos	3
1.3. Teorías relacionadas al tema	7
1.4. Formulación del problema	17
1.5. Justificación del estudio	18
1.6. Hipótesis	18
1.7. Objetivos	19
II. MÉTODO	20
2.1. Diseño de investigación	20
2.2. Variables, Operacionalización	20
2.3. Población y muestra	21
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
2.5. Métodos de análisis de datos	25
2.6. Aspectos éticos	25
III. RESULTADOS	27
IV. DISCUSIÓN	31
V. CONCLUSIONES	36
VI. RECOMENDACIONES	37
VII. REFERENCIAS	38
ANEXOS	42

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Baremos del cuestionario sobre violencia familiar	23
Tabla 2 Baremos del cuestionario de agresividad	25
Tabla 3 Prueba de normalidad de Violencia familiar y de agresividad	27
Tabla 4 Relación entre Violencia familiar y de agresividad	27
Tabla 5 Relación entre dimensiones de violencia familiar y agresividad	28
Tabla 6 Relación entre violencia familiar y dimensiones de agresividad	28
Tabla 7 Nivel de violencia familiar	29
Tabla 8 Nivel de agresividad	29

RESUMEN

La presente tesis tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa en el distrito de los olivos 2017. La investigación fue de nivel descriptivo correlacional, con un diseño no experimental, de corte transversal. La muestra probabilística estuvo conformada por 372 estudiantes de ambos sexos. Para medir violencia familiar se utilizó el cuestionario dirigido a estudiantes sobre violencia familiar. De igual manera se empleó el Cuestionario de Agresividad (AQ) para medir la variable agresividad. Los resultados revelaron que la relación que existe entre las variables es significativa con 0.000 ($p < 0.05$) y directamente proporcional ($r = 0.210$). También encontramos que 346 adolescentes presentan un nivel bajo de violencia familiar, representados por el 93% del total de la muestra. Sin embargo, el 71% de adolescentes presentan niveles medio, alto y muy alto de agresividad, cuyo porcentaje concuerda con el porcentaje de adolescentes usuarios de videojuegos (79,3%). Los datos presentados nos permiten afirmar que la violencia familiar influye en la agresividad del adolescente usuario de videojuego.

Palabras clave: Violencia Familiar, Agresividad, Adolescente, Videojuego.

ABSTRACT

The objective of this thesis was to determine the relationship between family violence and aggressiveness in adolescents from 12 to 19 years of secondary school, users of video games in Los Olivos district of 2017. The research was descriptive correlational level, with a non-experimental, cross-sectional design. The probabilistic sample consisted of 372 students of both sexes. To measure the parental authoritarian style, the questionnaire aimed at students about family violence was used. In the same way, the Aggression Questionnaire (AQ) was used to measure the aggressiveness variable. The results revealed that the relationship between the variables is significant with 0.000 ($p < 0.05$) and directly proportional ($r = 0.210$). We also found that 346 adolescents present a low level of authoritarian parenting style, represented by 93% of the total sample. However, 71% of adolescents have medium, high and very high levels of aggressiveness, the percentage of which agrees with the percentage of adolescent video game users (79.3%). The data presented allow us to affirm that family violence influences the aggressiveness of the adolescent video game user.

Keywords: Family Violence, Aggressiveness, Adolescent, Videogame.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Hoy en día nos encontramos en la era del videojuego y de la informática, lo que nos lleva a la pregunta ¿Cómo es que están sobrellevando esto las familias peruanas? Pues investigadores como Vallejos y Capa (2010) observaron con 4954 alumnos en 6 centros educativos estatales del nivel secundario de Lima Metropolitana encontraron que el 85% de evaluados acceden a juegos de video, donde los varones son los que juegan más por sobre las mujeres. Por otro lado según el PEGI Pan European Game Information (2017), a nivel internacional nos indica que los padres que supervisan a sus hijos durante el uso de videojuego son solo el 23% en Reino Unido, el 30% en Alemania, el 44% en Francia y el 29% en España. Del mismo modo en dichos países los padres admiten permitir el uso inapropiado de videojuegos en sus hijos con porcentajes de 44% Reino Unido, 31% Alemania, 33% Francia y finalmente 45% España. Puesto que observamos día a día el constante intento de la familia por adaptarse a los cambios de la sociedad y la tecnología, debido a que es justamente en la familia es donde se nos enseña a comportarnos y desarrollarnos en la sociedad, siendo posible que con una crianza en violencia familiar, podríamos desarrollar problemas de agresividad, y como inevitablemente estamos inmersos en la tecnología y la industria del videojuego también es posible que se desarrolle un mal uso o hábito de los videojuegos, transformándose en un factor de riesgo más del cual debemos estar precavidos. Siendo la industria del videojuego aún mucho mayor que la industria del cine Etxeberría (2011, p.31). Según Buchman y Germann mencionan que la mayoría de personas tienen preferencia por videojuegos de contenido violento, por otro lado Ivory y Kalyanaraman observan que debido al avance de la tecnología los juegos generan cada vez más una sensación de inmersión, es decir que el jugador se siente como si estuviera dentro del videojuego dado el realismo del mismo (como se citó en Brenes y Pérez 2015, p.185).

Según Etxeberría (2011, p.31) se tiende a exponer a los niños y adolescentes ante un contenido inapropiado para ellos, sin percatarse del posible daño que

esto pueda causarles. Así como también las reacciones negativas de estos al intentar adaptarse o defenderse sin ningún tipo de asesoría por parte de los propios padres.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2014) el 82,3% de adolescentes en lima metropolitana acceden a internet por motivos de entretenimiento.

Por otro lado violencia intrafamiliar consiste en aquella que ocurre dentro del ámbito familiar que puede ser del tipo sexual, físico o psicológico. De Arco y Carvajal (2004, p.46).

Según Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2014) nos muestra que en la provincia constitucional del Callao existe un índice de 73,6% que sufrió alguna vez algún tipo de violencia familiar. Siendo la violencia psicológica o verbal en un 71.4%, violencia física en un 31,0% y violencia sexual en un 4,6%.

Entonces, los efectos que sufren los adolescentes bajo violencia familiar en palabras de Musitu, y García (2004), son gran resentimiento hacia los padres, bajo concepto familiar, irresponsabilidad, baja autoestima, bajo rendimiento escolar, además de dificultad para internalizar normas sociales, puesto que estas has sido enseñadas o impuestas en base a temor. Formándose así un ambiente familiar desagradable del cual el adolescente encuentra escapatoria en este caso a través del uso de videojuego.

Para Bandura y Walters (1974, p.9 y 11) el aprendizaje social es la imitación de modelos sociales ante los que se está expuesto, por otro lado también nos indica que en las familias se tiende a ignorar la conducta que busque atención por parte de sus hijos y a reaccionar sólo cuando dicha conducta es intensa o frecuente. También se confirmó que los niños que presentan una fuerte agresividad son aquellos que tienen padres que suelen desaprobar y castigar duramente actitudes agresivas. La respuesta agresiva desplazada será aquella respuesta aprendida en determinada situación pero aplicada en otras parecidas, personas u objetos.

Según lo expuesto, la presente investigación pretende determinar qué relación existe entre Violencia familiar y la agresividad en los adolescentes usuarios de

videojuegos. Teniendo en cuenta lo mencionado, es posible que la violencia familiar genere un desenvolvimiento agresivo, además de exponer inadecuadamente al adolescente ante videojuegos, contribuyendo a dañar aún más la salud mental de los más afectados. Por lo tanto se realiza la investigación en un colegio donde es frecuente la problemática de violencia, así como representar un lugar de reunión común donde se comparte la temática de videojuegos entre compañeros de clase.

1.2. Trabajos previos

Investigaciones nacionales

Huerta et al. (2015) desarrollaron una investigación donde observaron la relación entre depresión, cólera y hostilidad con la variable violencia familiar en una muestra de 472 estudiantes del 4to grado de educación secundaria, donde aplicaron una ficha sociodemográfica para medir violencia familiar, Cuestionario de Depresión Infantil, inventario Multicultural de Cólera-Hostilidad. Se encontró correlación altamente significativa entre depresión, expresión de cólera con la violencia familiar que padecían los adolescentes. Por otro lado se halló que la depresión es mayor en mujeres. Finalmente se determinó que la violencia familiar determina y produce trastornos de salud mental en los adolescentes.

Torpoco (2015) la investigación realizada tuvo por objetivo determinar la relación existente entre los estilos de socialización parental y la agresividad del alumnado del 3°, 4° y 5° grado del nivel secundario en instituciones educativas del distrito de Comas en el año 2015, fue una investigación del tipo no experimental, transversal descriptiva. La muestra está conformada por 360 estudiantes, haciendo uso de la escala de estilos de socialización parental (ESPA 29) Así también se hizo uso del cuestionario de agresividad de Buss y Perry para la recopilación de datos de la variable agresividad. Cuya investigación concluye en la predominancia de un estilo autoritario por parte de la madre implicando poca comunicación, afectividad, así como poca sensibilidad hacia las necesidades de sus hijos. Por otro lado predomina el estilo negligente por parte del padre representando poco compromiso en su supervisión y comunicación.

Pizarro (2015) genera una investigación donde observa el uso de videojuegos y su relación con la ira, para realizar esta investigación aplico la escala de HAMM-1ST de experiencias relacionadas al videojuegos y el inventario de expresión de enojo estado rasgo STAXI-2, en una muestra de 30 personas entre jóvenes y adultos, los resultados arrojados brindan las siguientes conclusiones: mientras mayor sea el dominio en los videojuegos menor es la ira, por otro lado a menor edad tenga la persona, mayor será el uso de videojuegos, sin embargo a menor edad la ira será mayor.

Valenzuela (2014) desarrolla una investigación sobre la variable uso videojuegos y la variable personalidad, para ello aplica un cuestionario de videojuego estandarizado por el autor de la investigación y el test de personalidad MSPQ, en una muestra de 120 estudiantes del 1º grado de secundaria, con un diseño correlacional de corte transversal, los resultados permiten llegar a la conclusión de que según el tipo de juego el cual puede ser arcade, estrategia, simulación, aventura y rol, influye en la personalidad del individuo según sus rasgos de extraversión, dureza, ansiedad y dependencia, finalmente determina que la relación entre videojuegos y personalidad es altamente significativa.

Cutimbo (2013) desarrolla una investigación en la cual observa la relación entre el uso de videojuegos y la conducta emocional, a través de un diseño cuantitativo no experimental descriptivo correlacional, en una muestra de 200 estudiantes de secundaria, a quienes se les aplicó el instrumento de cuestionario de uso de videojuegos y conducta emocional estandarizado por el propio autor; los resultados evidencian la existencia de una relación moderada fuerte y positiva respecto a ambas variables, resultando la influencia del uso de videojuegos en la actitud agresiva, pasiva y asertiva según la prueba aplicada.

Matalinares y Diaz (2013) hicieron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre los estilos parentales y adicción al uso de internet en alumnos de secundaria del Perú, evaluando a una muestra de 2370 adolescentes que cursaban el tercero y quinto de secundaria en las tres regiones del Perú con edad de 13 y 18 años. A quienes se les evaluó el cuestionario de estilos parentales de Parker adaptado, y el test de adicción al uso de Internet de Young adaptado también. Llegando a las siguientes

conclusiones donde los estilos parentales de abuso e indiferencia influyen sobre la adicción al Internet en los adolescentes siendo los estilos de indiferencia y abuso los predominantes, por otro lado existen diferencias significativas respecto a la adicción al Internet siendo predominante en el sexo masculino.

Serna (2012) observó la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas, a través de la aplicación de un cuestionario validado, a una muestra de 140 estudiantes del 5to de primaria, basado en un diseño descriptivo correlacional no experimental transversal, donde concluye en la existencia de una relación directa e importante entre la variable uso de videojuego y la variable agresividad; además de ello se observó que los alumnos tienden a aplicar el comportamiento agresivo según el modelo aprendido del videojuego.

Villalobos (1012) inicia una investigación donde observa el uso de videojuegos y su influencia en la agresividad, para ello realizó un estudio de caso con un diseño tipo cualitativo experimental explicativo, aplicando un instrumento como una escala de valoración validada donde se observa y registra las conductas agresivas durante la interacción con el videojuego, emitiendo resultados concluyentes donde existe de manera negativa una influencia en la conducta de los 2 únicos niños observados. En otras palabras la interacción con videojuegos violentos afectan la conducta de los niños generándose agresividad; se observó también que los niños suelen copiar los patrones de conducta observados en los videojuegos.

C. Matalinares et al. (2010) en su investigación que tenía por objetivo determinar la relación entre el clima familiar y agresividad en estudiantes de secundaria de lima metropolitana, evaluando a 237 estudiantes de secundaria de ambos sexos cursando los grados de cuarto y quinto, cuyas edades figuran entre los 14 y 18 años de edad, obtenidos de varios colegios estatales de Lima, para su respectiva evaluación se hizo uso del Inventario de hostilidad de Buss-Durkee, 1957 adaptado, y la Escala del clima social en la familia (FES) estandarizado, encontrando relación entre el clima social en la familia y la agresividad del adolescente, así también se encuentra relación en la dimensión de “relaciones” con hostilidad y agresividad verbal.

Vallejos y Capa (2010) en su investigación buscan determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la toma de decisiones y tendencia al riesgo, con la adicción a juegos de video en adolescentes así también las consecuencias de la adicción en el rendimiento académico, agresividad y asertividad. Con 4954 alumnos en 6 centros educativos estatales del nivel secundario de Lima Metropolitana como muestra, que cursaron las edades entre 11 y 18 años. Se aplicaron una ficha socio-demográfica, la Escala para problemas de adicción a videojuegos, La Lista de Chequeo Conductual de estilos Interactivos, Escala de Asertividad y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Llegando a la conclusión donde el 85% de evaluados acceden a juegos de video, donde los varones son los que juegan más por sobre las mujeres. Destacando la propia casa del usuario además de las cabinas de internet como los lugares más frecuentes para jugar con videojuegos. Por otro lado hallan que la funcionalidad familiar es el factor más influyente, relacionado a esto encuentran que a menos asertividad y más agresividad resultará el rendimiento académico bajo, dichas relaciones están condicionadas por el nivel de acceso o uso de juegos de video.

Investigaciones internacionales

Brenes & Pérez (2015) realizaron una investigación en Costa Rica donde determina la relación entre la empatía y la agresión relacionadas al videojuego en niños y niñas. Estudio en el cual se empleó un enfoque del manejo emocional aplicado en el uso de videojuegos, realizando una encuesta a 395 estudiantes de escuelas públicas y privadas en San José con edades de 10 a 11 años. Cuyos resultados indican que los evaluados con puntuaciones altas en agresión y empatía tienden a canalizar la agresividad y la empatía durante el juego.

Etxeberria (2011) realizó una investigación donde determina la relación entre los videojuegos violentos y agresividad, en una muestra reunida de 130 investigaciones con participación de 130000 evaluados, en estas investigaciones son de tipo experimental que miden características y reacciones. Por otro lado están las investigaciones no experimentales que hicieron uso de cuestionarios, escalas y autoevaluaciones. Cuya investigación

concluye en que hacer uso de videojuegos violentos es un factor de riesgo para las conductas agresivas.

Espinoza et al (2010) en México, buscaron identificar la relación entre violencia familiar física, sexual y verbal con conducta suicida en adolescentes universitarios, con una muestra total de 470 adolescentes con edades de 14 a 19 años, como instrumentos de recopilación de datos se usaron cuestionarios elaborados por la Dirección General de Salud Mental de la UNAM en México. Cuyos resultados concluyen que La violencia familiar verbal está fuertemente asociada con la conducta suicida en adolescentes. Por otro lado la violencia sexual y física se les relaciona a distintas adicciones como el tabaquismo y drogadicción.

Estévez y Calvete (2007) en España desarrollaron una investigación donde evalúan la relación entre los esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y la experiencias de crianza, en esta investigación participaron 167 personas que sufren de ludopatía y por otro lado 167 personas libre del trastorno de ludopatía entre hombres y mujeres en ambos grupos, con edades promedio de 43 a 44 años. Se hizo uso de instrumentos como el cuestionario de Juego Patológico de South Oaks SOGS, el cuestionario de esquemas forma reducida SQSF el cual evalúa esquemas inadaptados, Inventario de Estilos Parentales YPI .Los resultados evidenciaron alta relación entre personas ludópatas y el estilo de crianza disfuncional. Observándose diferencias entre estilos.

1.3. Teorías relacionadas al tema

A) Modelo explicativo de la violencia por la Organización Mundial de la Salud

La organización mundial de la salud (2003) teoriza violencia como todo acto intencional que haga uso de la fuerza o poder físico, como un hecho o como una amenaza contra el propio individuo, otra persona o un grupo de ellas. Este acto puede causar o causa daños como lesiones, muerte, trastornos psicológicos y del desarrollo o incluso privaciones. Por otro lado nos explica que la violencia puede ser de naturaleza sexual, física, psíquica y también privaciones o descuidos.

Según la organización mundial de la salud (2003) la violencia es dividida en tres tipos descritos a continuación:

- Violencia autoinflingida: viene a ser todo acto o pensamiento que desemboque en un suicidio o también en cualquier tipo de autolesión.
- Violencia interpersonal: este tipo se divide en dos, siendo la primera categoría como la violencia ejercida exclusivamente entre los miembros de la familia o en pareja. Por otro lado la segunda categoría es la violencia ejercida contra cualquier individuo de la comunidad ajena a la familia.
- Violencia colectiva: es dividida en categorías como violencia social, violencia política y violencia económica, que es entonces la violencia cometida por grupos de poder grandes o por poderes políticos lo que puede incluir pandillaje, terrorismo, grupos de odio, guerras, violencia de masas, desestabilizar la economía de un país, grupo o empresa, privación de servicios de primera necesidad etc.

B) Modelo ecológico

Según Castellano Arroyo (1994) propone un modelo donde existen 4 niveles interdependientes que actúan de manera concéntrica desde lo individual hasta lo macro-ambiental.

- Nivel individual
Castellano Arroyo (1994) define Conformado por factores y características psico-biológicas que favorecen o evitan la agresividad individual como estado mental, abuso de sustancias, antecedentes de maltrato, frustraciones, relaciones y aspectos educacionales.
- Nivel relacional
Conformado según Castellano Arroyo (1994), por grupos cercanos como familia, amigos o pareja, donde los vínculos tienen determinado potencial para influir en las actitudes del individuo, a mayor sea el vínculo, mayor el riesgo de influencia a agresión.
- Nivel comunitario
Nos indica Castellano Arroyo (1994) que este nivel está definido por las relaciones generadas en lugares comunitarios como la escuela,

vecindario, centros de salud, etc. Donde la mala cohesión social y la alta densidad poblacional favorecen la violencia.

- Nivel social

Finalmente Castellano Arroyo (1994) constituye el nivel social como el más general, donde encontramos los valores culturales y los sistemas de creencias. Los factores que contribuyen a la violencia en este nivel son la segmentación, exclusión y las tensiones sociales.

1.3.1. Violencia intrafamiliar

Esta forma de violencia es aquella que ocurre dentro del ámbito familiar que puede ser del tipo sexual, físico o psicológico. Aunque aún no se ha encontrado conexión directa entre el nivel socio-económico, la educación y la violencia, pero se puede considerar un fenómeno donde intervienen aspectos culturales, circunstanciales e históricos entre los miembros de la familia. De Arco y Carvajal (2004, p.46).

Factores que permiten definir violencia intrafamiliar:

- Presencia de un acto físico y/o psicológico lesivo
- La intención del agresor
- El impacto percibido por la víctima
- La desviación de la conducta de acuerdo con las normas aceptadas por la sociedad.
- Alguna combinación de estos factores.

Tipos de violencia según su naturaleza

- A) Violencia física: De Arco y Carvajal (2004) dicen que es producida por golpes, puñetazos, jalones de pelo, mordeduras, patadas, palizas, quemaduras, lesiones por estrangulamiento, lesiones por armas cortopunzantes, lesiones por armas de fuego y otras agresiones.
- B) Violencia sexual: De arco y Carvajal (2004) describen cuando se afecta la sexualidad humana por manoseo, acoso sexual, pedidos de relación sexual y observaciones lesivas, agresión sexual y/o sexo forzado.
- C) Violencia psicológica: De Arco y Carvajal (2004) indican que es el daño que afecta la psiquis por aislamiento, celos excesivos, agresividad,

hostigamiento verbal, degradación verbal y humillación, control económico y financiero, acoso, acoso, amenazas de muerte, amenazas con arma, amenazas con dañar personas cercanas, amenazas con quitar a los niños y otras tácticas de tortura emocional.

1.3.2. Estilo de socialización parental

Musitu y García (2004, p.10) define estilo de socialización parental como la manera en que reaccionan los padres ante las conductas del adolescente cumpliendo una función específicamente social ya que consiste en sumergir culturalmente al niño, adolescente y joven, medida que determinará su futura forma de actuar, aprendiendo limitaciones, posibilidades, control de impulsos, roles que les permitirán expresarse ante los demás, y como estos los preparan o no para interactuar con la sociedad.

Según Arnett la socialización es un proceso dinámico donde se transmiten contenidos culturales los cuales se asumen en la personalidad a manera de conductas y creencias (como se citó en Musitu 2004, p. 5).

Afirman también Musitu y Allat (1994) que la socialización es un proceso de aprendizaje informal e inconsciente, mediante interacciones en las cuales el niño asimila conocimientos, conductas, valores costumbres, necesidades y sentimientos, que determinaran su manera de adaptarse al medio que lo rodea.

Según Musitu, y García (2004, p. 5-6) existen 3 objetivos básicos e importantes, siendo el primero de ellos el control de impulsos adherido al desarrollo de conciencia. Lo cual consiste en auto regularse, capacidad que se aprende desde la infancia puesto que los padres la enseñan. Por otro lado la débil capacidad de autocontrol se relaciona con problemas en el adolescente en las relaciones sociales, éxito laboral, conducta criminal y estabilidad.

El segundo objetivo es la preparación del rol, tanto ocupacionales, de género y roles en las instituciones como matrimonio y paternidad. El aprendizaje de roles sociales desempeña un papel importante durante el desarrollo de la persona, como por ejemplo, en los niños se desarrollan roles de género, en el juego y en la escuela. En la adolescencia representa roles en la relación heterosexual y

preparación para desempeñarse próximamente como adulto (Musitu y Garcia 2004, p.5-6).

El tercer y último objetivo según indica Musitu, y García (2004, p. 5-6) “es el cultivo de fuentes de significado, valoraciones, motivos y objetivos del hecho de vivir”. Este último objetivo de la socialización pretende que la persona desarrolle fuentes de significado lo que puede implicar creencias religiosas, pensar en porque vivimos o morimos, esto según la cultura de la persona, también podemos incluir a la familia, desarrollo de vínculos con otros grupos, normas aprendidas, logros individuales, este proceso no solo consiste en aprender normas sociales, sino también asumirlas como adecuadas y necesarias para el desenvolvimiento de la persona. Es decir encontrar el sentido de la vida de uno mismo ayudado por la sociedad en la que se está sumergido.

1.3.3. Agresividad

Buss y Perry (1992) definen agresividad por respuesta que genera estímulos nocivos a otro ser, donde también entran a tallar la intención, los juicios, prejuicios y prácticas sociales. Es decir que la agresión se conceptualiza como la actividad de una persona que busca lastimar, infringir dolor físico, a otra persona que intentara evitar sufrir estos daños. La agresividad está cargada de cogniciones, emociones y actitudes generadas por provocación de estímulos de respuesta agresiva. Aunque dichos estímulos no siempre son motivo suficiente para provocar un estado agresivo, sino que también participan otros factores.

Bandura define agresividad como “una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva” (como se citó en Serrano 1996, p. 8).

1.3.3.1. Conflicto y desplazamiento

Bandura y Walters (1959) nos explican lo siguiente: La expresión de reacciones agresivas provocadas por frustración hacia personas, situaciones u objetos parecidos al estímulo de frustración. En otras palabras desplazamiento de la conducta agresiva ocurre cuando el adolescente se ve frustrado por situaciones de conflicto, es violentado o castigado duramente, esto provocara que el

adolescente dirija su frustración agresivamente hacia otras personas, situaciones u objetos no necesariamente similares a quien provoca la agresión. Por ejemplo es posible que un adolescente que sufra maltrato en el hogar sea agresivo en su salón de clase, o durante juego compartido, así también romper objetos y manifestarse agresivamente durante el uso de videojuegos.

1.3.3.2. Dimensiones de la agresividad

Buss y Perry (1992) nos explican que existe una estrecha relación entre las dimensiones a explicar siendo la ira la más simple. Entendemos que la hostilidad es una actitud cargada de sentimientos negativos como la ira, generándose así la predisposición a actuar de manera agresiva contra objetos, personas o situaciones.

1.3.3.3. Agresividad física y verbal

Buss y Perry (1992) nos definen el concepto de agresividad por una disposición constante a actuar agresivamente, definiéndose también como potencial agresivo de un individuo. Esta entonces una respuesta adaptativa a un determinado estímulo percibido como ofensivo, amenazante o perjudicial. Por lo tanto la agresividad física será aquella respuesta a manera de una acción dañina, mientras que la agresión verbal será aquella respuesta únicamente verbal, como por ejemplo insultar, amenazar u ofender a alguien.

1.3.3.4. Hostilidad

Es definida por Buss y Perry (1992) como una forma de percibir o evaluar negativamente situaciones, personas o cosas, cargado generalmente con deseo de reaccionar agresivamente. En ese sentido nos explica Buss y Perry (1992) que las personas tienden a presentar actitudes agresivas de acuerdo al juicio negativo que desarrolla la persona sobre otra. Los sentimientos que articulan la hostilidad son indignación, ira, disgusto, resentimiento, animosidad y rencor. A esto en conclusión se le denominara "atribución hostil".

1.3.3.5. Ira

Viene a ser según Buss y Perry (1992) un grupo de sentimientos en consecuencia a la percepción de haber sufrido algún daño. No necesariamente tiene un objetivo, sino simplemente surge como reacción psicológica y emocional generada por un evento desagradable o amenazador. La ira en si implica entonces sentimientos de enojo, enfado, irritación, furia y cólera.

1.3.3.6. Teorías activas de la agresividad

A) Teoría psicoanalítica

Freud describe la dinámica de la agresión como la regulación o desfogue del instinto de muerte resultando en agresividad o destrucción e incluso autodestrucción, también es entendible como pulsión de muerte explicada como una energía latente e inherente contenida por la dinámica de la personalidad (como se citó en Jones 1970, p. 307).

B) Teoría etológicas de la agresividad

Lorenz define que la violencia es la fuerza que se ejerce sobre una cosa o persona para moverla de su estado natural, es decir violencia es aquello que atenta contra la naturaleza esencial del hombre impidiéndole desarrollarse o realizarse (como se citó en Gil-Verona, et al. 2002, p. 299). Después de lo conceptualizado la teoría etológica indica que la agresión es parte de nuestra naturaleza que venimos arrastrando desde los primeros momentos de evolución del ser humano como método de supervivencia, así mismo indica que no necesariamente se desencadena ante determinados estímulos, sino también sin necesidad de ellos. Esta dinámica resulta favorable para la supervivencia de las especies y su equilibrio, pero también presenta un lado desfavorable en la raza humana puesto que perjudica el desarrollo de la especie exterminándose así misma a través de guerras, genocidios, etc.

1.3.3.7. Teorías reactivas de la agresividad

A) Teoría del aprendizaje social

Bandura y Walters (1959) teorizan el aprendizaje social como la imitación de modelos sociales ante los que se está expuesto, dicho aprendizaje por observación se da aun así el individuo no imite el modelo de conducta observado. De acuerdo a esto y siendo el contexto familiar, la cultura y la sociedad en sí los modelos más próximos de los cuales se aprende a través de la imitación.

1.3.4. Familia

Familia es la unidad fundamental que se base en la que se constituye la sociedad, cumpliendo la función básica de brindar apoyo y seguridad a cada uno de sus miembros. De Arco y Carvajal (2004, p.45).

1.3.4.1. Familias caóticas

Minuchin (1967) menciona que son familias en las cuales no existe un control adecuado por parte de los padres hacia el niño problemático, también en casos de adolescentes en conflicto es debido a que los padres no trazan debidamente la línea de respeto, por lo tanto los adolescentes la cruzan irrespetando a los padres. También encontraremos casos de sobreprotección donde lo único que se generara es un adolescente sumamente apegado y dependiente del padre sobreprotector. Por otro lado en casos como adolescentes en delincuencia es muy importante la presencia o ausencia de los padres en el hogar para poder ejercer un determinado control en ellos. Respecto a la comunicación la cual también es caótica, no se da la capacidad de ser escuchado, ni el valor correspondiente al contenido del mensaje, sino que depende de la filiación que tengan unos miembros con otros.

1.3.4.2. Familia con soporte

Minuchin (1967) afirma que dentro de esta familia existe una adecuada organización entre los miembros para soportar dificultades o carencias delegando roles y responsabilidades según la capacidad del hijo, siempre y cuando estas responsabilidades no sean demasiado o no sobrepasen la

capacidad del hijo adolescente, no implicara un problema y no descompensara a la familia.

1.3.4.3. Familia como contexto socializador

Musitu y Garcia (2004) la familia al ser el grupo primaria desarrolla función psicológica e interrelación de sus miembros como función básica de la organización social, en otras palabras el proceso de socialización es básico en la vida familiar desarrollándose en determinado entorno sociocultural, sumado a roles, creencias, valores y expectativas.

Bandura y Walters (1963, p.9 y 11) expresan que el aprendizaje social es la imitación de modelos sociales ante los que el adolescente está expuesto por la familia y sociedad.

Schiffman y Kanuk (2010) explican que es el proceso en el cual los padres comparten valores y normas de comportamiento acorde a la cultura. Por lo tanto los padres se sentirán responsables de adquirir lo necesario para o de propiciar que sus hijos se adapten forzosamente a la sociedad, como que aprendan computación a temprana edad, o tengan complejos horarios de actividades en la escuela, generando así que sus hijos se preocupen más por ser competentes u obtener buenos resultados que por llevar su niños o adolescencia a un ritmo natural. Por ello en la actualidad los hijos se encuentran bombardeados por la tectología y el consumismo dando poco espacio a la creatividad y desarrollo de fortalezas. Es por esta razón que los mercadologos apuntan a los padres ofreciendo constantemente facilitar el proceso de socialización. Entonces se dice que los hijos aprenden su rol como consumidor a través de la observación de los padres quienes representan un modelo a seguir de consumo.

1.3.4.3. Contexto familiar y desarrollo psicológico durante la adolescencia

Arranz (2004) cuando los padres reaccionan en contraste con las exigencias y nuevas necesidades de sus hijos adolescentes, generándose así conflictos familiares por la desobediencia u obediencia de las nuevas normas familiares. La construcción de la identidad personal es uno de los aspectos importantes

iniciados en la adolescencia, lo que conllevará al adolescente a identificarse, o “buscarse a sí mismo” en determinados grupos sociales, continuándose de esa manera el proceso de socialización.

1.3.4.4. Contexto socio-cultural y relaciones familiares durante la adolescencia

Arranz (2004, p. 101) afirma que es imposible hablar de la adolescencia sin tomar en cuenta la influencia de la sociedad y sus contextos en los cuales se está sumergido, también influyen inevitablemente el curso del desarrollo de la familia temas como la tecnología, globalización y cambios culturales entre otros. Los medios de comunicación han jugado un papel extremadamente importante en la formación de la percepción que tiene la sociedad hacia ese grupo de edad, pues los cataloga de conflictivos, propenso a las drogas y a la delincuencia, dicho rechazo solo perjudica la sociabilidad del adolescente, y su relación entre padres e hijos o profesores y alumnos

En otro sentido Arranz (2004, p. 101) mencionan que existe cada vez más influencia de la tecnología y medios de comunicación ya que cada vez más se están generalizando en todos los ámbitos y contextos, y junto con este crecimiento también aumenta la preocupación por la influencia de estos medios en los adolescentes, quienes consumen cada vez más de la tecnología. La televisión cumple la responsabilidad de promover el consumo desmedido y por otro lado el cine y los videojuegos incitan a la violencia. Entonces la tarea de los padres no solo se limitara a brindar deberes, establecer reglas y normas, sino también a supervisar el uso de videojuegos, regular el uso de internet, consumo de ciertos productos y exposición a determinados programas de televisión. En este sentido, medios como internet pueden dar resultados positivos en pro de la comunicación entre adolescentes y adultos, favoreciendo las relaciones entre sí.

1.3.5. Adolescencia

Arranz (2004) indica que la adolescencia se caracteriza por los cambios físicos y hormonales, los cuales conllevan a la preocupación por la apariencia de sí mismo, como es percibido por los demás, formándose así los primeros

conceptos sobre su propia persona. También es de entender que el aumento de hormonas influirá en el estado emocional y cambios de humor como en la conducta del adolescente. Estos cambios pueden manifestarse a manera de irritabilidad, agresión, estados depresivos y deseos sexuales. Dichos cambios afectarán su relación con sus padres y allegados.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2002), define adolescencia como una etapa fundamental, compleja, entre los 10 y 19 años, donde se asumen nuevas responsabilidades, se experimentan cambios físicos y emocionales, se encamina en la búsqueda de la identidad. Una etapa vulnerable la cual es necesaria proteger y reconocer sus derechos, en pro de su salud mental.

1.3.6. Videojuego

Wolf y Perron (2005, p.17) definen videojuego mencionando los siguientes elementos fundamentales: algoritmo, actividad del jugador, interfaz y gráficos. Haciendo que el videojuego sea un medio único, y deben tenerse en cuenta en cualquier debate sobre el tema. Es decir que tendremos a un usuario que interactúa siguiendo una serie de pasos e indicaciones a través de una consola que proyecta dinámicamente imágenes en una pantalla.

1.4. Formulación del problema

Problema general:

¿Qué relación existe entre violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017?

1.5. Justificación

Ante la presencia frecuente de casos de violencia familiar a nivel nacional según expone el Instituto Nacional de Estadística e Informática, además de actitudes agresivas en adolescentes relacionados con el videojuego, se plantea la necesidad de brindar un conocimiento a los padres de familia a través de nuestra investigación para desarrollar un adecuado entendimiento, manejo y educación del adolescente, basándonos en la teoría que nos brinda De Arco y

Carvajal sobre violencia familiar, Buss y Perry sobre agresividad y Bandura sobre aprendizaje social entre otros. Por otro lado nuestra investigación representará un aporte en la práctica clínica otorgando los datos obtenidos para el posible desarrollo de talleres que promuevan tolerancia a la frustración y autocontrol en adolescentes, en la práctica educativa permitirá mayor conocimiento a los educandos sobre la relación de violencia familiar y agresividad en adolescentes relacionado al videojuego.

Los hallazgos de nuestra investigación al correlacionar y describir las variables violencia familiar y agresividad en adolescentes usuarios de videojuegos representarán un aporte a la realidad problemática expuesta generando principalmente conciencia sobre la misma, permitiendo la detección oportuna de situaciones de riesgo para su posterior intervención.

1.6. Hipótesis

General:

Existe relación directa y significativa entre violencia familiar y la agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017.

Específicas:

- Existe relación directa y significativa entre las dimensiones de la violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017.
- Existe la relación directa y significativa entre la violencia familiar y las dimensiones de la agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017.

1.7. Objetivo

General:

Determinar la relación entre violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017.

Específicos:

1. Determinar la relación entre las dimensiones de la violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017.
2. Determinar la relación entre la violencia familiar y las dimensiones de la agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017.
3. Determinar el nivel de violencia familiar en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017.
4. Determinar el nivel de agresividad en adolescentes de 12 a 18 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

Diseño no experimental, puesto que no se manipulara ninguna de las variables y transversal; porque se observarán las características de determinado fenómeno en su medio natural en un momento específico de tiempo, según definen Hernández, Fernández y Baptista (2014).

Tipo correlacional porque se va de medir la relación existente entre las variables de estudio, según afirman Hernández et al (2014)

Nivel de estudio: Descriptivo según describen Sánchez y Reyes (2006) el estudio descriptivo, porque se va a explicar las características de la muestra estudiada.

Método

Se empleó un método cuantitativo puesto que los datos e información se obtendrán a través de instrumentos de medición. Según manifiesta Hernández et al (2014), método cuantitativo es el proceso de recolección de datos con el objetivo de comprobar la hipótesis basada en una medición numérica como también el análisis estadístico para establecer patrones de conducta en una población determinada.

2.2. Variables, Operacionalización

2.2.1. Definición conceptual

- **Violencia familiar.**

Esta forma de violencia es aquella que ocurre dentro del ámbito familiar que puede ser del tipo sexual, físico o psicológico. Aunque aún no se ha encontrado conexión directa entre el nivel socio-económico, la educación y la violencia, pero se puede considerar un fenómeno donde intervienen aspectos culturales, circunstanciales e históricos entre los miembros de la familia, según De Arco y Carvajal (2004, p.46).

- **Agresividad**

Buss y Perry (1992) definen agresividad por respuesta que genera estímulos nocivos a otro ser, donde también entran a tallar la intención, los juicios, prejuicios y prácticas sociales. Es decir que la agresión se conceptualiza como la actividad de una persona que busca lastimar, infringir dolor físico, a otra persona que intentara evitar sufrir estos daños.

2.2.2. Definición operacional

A) Violencia familiar: Puntajes obtenidos del cuestionario dirigido a estudiantes sobre violencia familiar compuesto por 30 ítems, 10 de violencia física y 10 de violencia psicológica y 10 de violencia sexual. Cada ítem debe ser contestado en una escala tipo Likert de 5 puntos de 1 (nunca) a 5 (siempre).

B) Agresividad: Medida obtenida por los puntajes del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992), adaptado al contexto peruano por Matalinares *et al.* (2012). Cuenta con cuatro dimensiones: Agresividad física (9 ítems) – Agresividad verbal (5 ítems) – Ira (8 ítems) – Hostilidad (7 ítems). Con fines interpretativos.

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población:

Población (N):

12000 estudiantes adolescentes de secundaria que se encuentran en una institución educativa del distrito de Los Olivos, 2017 (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2014).

2.3.2. Muestra:

La investigación se realizó en una muestra de 372 adolescentes de una institución educativa del distrito de Los Olivos, 2017 la cual se estableció por la fórmula para muestra finita, conteniendo los siguientes estimadores estadísticos: nivel de confianza de 95% ($z=1.96$) con un

margen de error esperado de 5% y una probabilidad de ocurrencia de 0.5.

Para calcular el tamaño de la muestra se utilizó la siguiente formula.

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

Dónde:

n =	Muestra	
N =	Población	12000
p =	Eventos favorables	0,5
q =	Eventos desfavorables	0,5
Z =	Nivel de significación	1,96
E =	Margen de error	0,05

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5)(12000)}{(12000 - 1)(0,05)^2 + (1,96)^2 (0,5)(0,5)} = 372$$

Muestreo:

El muestreo fue probabilístico, aleatorio simple. Que es según Hernández et al (2014) este tipo de muestreo nos permitirá seleccionar a todos los elementos de la población con las mismas probabilidades. Esto es debido a la rapidez y fiabilidad que permitió este tipo de muestreo dado nuestra gran población y limitaciones de tiempo.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- Técnicas de medición: técnicas psicométricas que son según Arias (1996) un conjunto de modelos formales que permiten la medición de variables psicológicas, centrados en las condiciones que permiten llevar adecuadamente cualquier proceso de medición en psicología.

- Instrumentos:

A). Cuestionario dirigido a estudiantes sobre violencia familiar.

Autores : Karen del Pilar Zevallos Delgado.

Año de la creación : 2014

Ámbito de aplicación : educación secundaria.

Objetivo de la medición: Medida de la Violencia Familiar en sus dimensiones: física, psicológica y sexual.

Forma de administración : individual y colectiva.

Rango de aplicación : adolescentes de 10 a 18 años.

Descripción: El cuestionario está compuesto por 30 ítems, 10 de violencia física y 10 de violencia psicológica y 10 de violencia sexual. Cada ítem debe ser contestado en una escala tipo Likert de 5 puntos de 1 (nunca) a 5 (siempre).

Instrucción: se pide al adolescente marque la respuesta que se asemeje a la forma de responder de sus padres ante determinado comportamiento en las 29 situaciones descritas en la prueba.

Puntuación: por cada pregunta es posible responder en una escala del 1 al 4, donde 1 igual a nunca, 2 algunas veces, 3 muchas veces y 4 siempre.

Datos psicométricos:

Validez: El instrumento se validó a través de la validez de expertos. Con respecto a los resultados se obtuvo una validez altamente significativa en un nivel de significancia de 0.05 en el instrumento de la variable Violencia Familiar.

Confiabilidad:

En cuanto a los índices de fiabilidad, obtenidos a través del Coeficiente de Cronbach, se muestra que el cuestionario de violencia familiar tiene una alta confiabilidad siendo esta superior de 0.90, es decir es confiable.

Tabla 1

Baremos del cuestionario sobre violencia familiar

Categorías	Puntaje Total
Bajo	<37-70
Medio	71-111
Alto	<112-150

Fuente: Zevallos (2014) (anexo 2)

B) Cuestionario de agresividad de Buss y Perry.

Autores : Arnold Buss Durkeim y Perry M
Autor de la adaptación en Perú: María Matalinares, Juan Yaringaño, Joel Uceda, Erika Fernández, Yasmin Huari, Alonso Campos y Nayda Villavicencio.
Año de la creación : 1992
Año de adaptación : 2014
Objetivo de la medición : medir los tipos y nivel de agresión en los adolescentes.
Forma de administración : individual y colectiva.
Rango de aplicación : adolescentes de 10 a 19 años.

Descripción: prueba que evalúa tipos de agresión según la percepción, sentimientos y conductas ciertas situaciones. Está clasificada en 4 dimensiones las cuales son: ira, hostilidad, agresión física y agresión verbal.

Instrucción: El individuo debe marcar la respuesta según sea la alternativa que mejor se adapte a su situación.

Puntuación: Formado por 29 ítems con 5 alternativas de respuesta por cada uno, donde cada alternativa es: CF (completamente falso para mí), BF (bastante falso para mí), VF (ni verdadero ni falso para mí), BV (bastante verdadero para mí), y CV (Completamente verdadero para mí).

Datos psicométricos:

Validez y confiabilidad en el Perú: María Matalinares, Juan Yaringaño, Joel Uceda, Erika Fernández, Yasmin Huari, Alonso Campos y Nayda Villavicencio realizaron la adaptación psicométrica en el año 2014. Donde trabajaron con 3632 sujetos entre las edades de 10 a 19 años tanto hombre como mujer, del 1° a 5° de secundaria de diferentes instituciones educativas de las tres regiones del Perú. El estudio pretende analizar la estructura del cuestionario mediante el análisis factorial exploratorio concluyendo que la consistencia interna es aceptable, con un alfa de cronbach de 0,836. Los resultados evidencian un ajuste aceptable al modelo de cuatro factores, baremos percentiles y normas interpretativas.

Tabla 2

Baremos del cuestionario de agresividad

	Escala de Agresión	Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Muy alto	99 a más	30 a más	18 a más	27 a más	32 a más
Alto	83 – 98	24 – 29	14 – 17	22 – 26	26 – 31
Medio	68 – 82	16 – 23	11 – 13	18 – 21	21 – 25
Bajo	52 – 67	12 – 17	7 – 10	13 – 17	15 – 20
Muy bajo	Menos a 51	Menos a 11	Menos a 6	Menos a 12	Menos a 14

Fuente: Matalinares et al. (2012).

2.5. Métodos de análisis de datos

Se desarrolló un método cuantitativo, puesto que hizo uso del razonamiento para obtener conclusiones que vienen de hechos particulares aceptados como válidos, donde se obtuvo conclusiones, lo que permitió una aplicación de carácter general. Para el proceso estadístico se hizo uso del programa de análisis estadístico SPSS para validar, procesar y contrastar los objetivos con los resultados hallados.

Los resultados son presentados en tablas con sus análisis respectivos, se especifica los datos en frecuencia, porcentajes, medias, desviación estándar, según los objetivos. La base de datos se procesó en un análisis estadístico, empleando estadística descriptiva para los objetivos descriptivos del estudio.

Primero se analizaron los datos estadísticos descriptivos de la muestra en cuanto a las variables sociodemográficas. Luego, se usó estadística inferencial para comprobar la hipótesis planteada, el uso los estadísticos para la contratación de la hipótesis dependió del análisis de la distribución normal de los datos analizados con la prueba no paramétrica de Kolmogorov – Smirnov. Se usaron los estadísticos no paramétricos ya que la distribución de los datos se presentó de forma anormal.

2.6. Aspectos éticos

Se guardó la identidad y la confidencialidad de las personas que participaron en el estudio y de los resultados que se obtuvieron.

Se expuso clara y abiertamente a los participantes el propósito y alcances del estudio y se respetó su intimidad durante las entrevistas o evaluaciones.

Se otorgó el derecho a los participantes de retirarse de la investigación en el momento que lo deseen y por las circunstancias que ellos juzgasen convenientes.

III. RESULTADOS

Tabla 3

Prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Agresividad	0,200	372	0,000
Violencia Familiar	0,535	372	0,000

En la tabla 3 Los puntajes de violencia familiar y los puntajes de agresividad fueron calculados a través del estadístico de Kolmogorov-Smirnov, con la finalidad de conocer el tipo de distribución, se observa que en los puntajes de violencia familiar y agresividad, no se ajustan a una distribución normal, es decir inferior al 0.05, por lo tanto se usaran estadísticos no paramétricos.

Tabla 4

Relación entre violencia familiar y de agresividad

		Agresividad	
Rho de Spearman	Violencia Familiar	Coefficiente de correlación	0,210**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	372

Se puede ver en la tabla 4 que la relación entre las variables es de 0.210** con significancia de 0.000, siendo menor que 0.05, por lo tanto existe entre violencia familiar y agresividad una correlación significativa positiva débil, según la clasificación de Hernández et al (2014). Del mismo modo se evidencia que estos mismos valores son positivos, indicando una relación directamente proporcional.

Tabla 5

Relación entre las dimensiones de la violencia familiar y agresividad

		Violencia Familiar	Agresividad
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	,155**
	Violencia Física	Sig. (bilateral)	,003
		N	372
		Coefficiente de correlación	,216**
	Violencia Psicológica	Sig. (bilateral)	,000
		N	372
		Coefficiente de correlación	,146**
	Violencia sexual	Sig. (bilateral)	,005
		N	372

Se puede observar en la tabla 7 que las dimensiones de violencia familiar poseen correlación positiva débil de 0. 155** en violencia física, 0.216 en violencia psicológica y 0.146 para violencia sexual, todas con significancia inferior que 0.05, por lo tanto existe correlación significativa entre las dimensiones de violencia familiar y agresividad, indicando una relación directamente proporcional débil.

Tabla 6

Relación entre la violencia familiar y las dimensiones de la agresividad

		A Física	A Verbal	Ira	Hostilidad	
Rho de Spearman	Violencia Familiar	Coefficiente de correlación	,155**	,216**	,146**	,186**
		Sig. (bilateral)	,003	,000	,005	,000
		N	372	372	372	372

Observamos en la tabla 8 que la violencia familiar posee correlación positiva débil ante las dimensiones de agresividad siendo estas de 0. 155** en agresividad física, 0.216 en agresividad verbal, 0.146 para ira y 0.186 en hostilidad, mostrando todas con significancia inferior que 0.05, por lo tanto

existe relación positiva débil y significativa entre violencia familiar y las dimensiones de agresividad.

Tabla 7

Nivel de violencia familiar

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	346	93,0%
Medio	24	6,5%
Alto	2	0,5%
Total	372	100,0%

Se puede observar en la tabla 5 que 346 adolescentes presentan un nivel bajo de violencia familiar, lo que representa que el 93% del total de evaluados sufre violencia familiar baja, sin embargo 24 participantes presentan características de un nivel medio de violencia familiar, representando el 6% del total de evaluados. Finalmente y en menor medida solo se presentan 2 individuos que padecen de niveles altos de violencia familiar significando el 0,5% de la totalidad de evaluados.

Tabla 8

Nivel de agresividad

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	30	8,1%
Bajo	78	21,0%
Medio	106	28,5%
Alto	120	32,3%
Muy alto	38	10,2%
Total	372	100,0%

Se puede observar en la tabla 6 que 120 evaluados presentan niveles altos y 38 individuos con niveles muy altos de agresividad, es decir con una fuerte tendencia a producir daños en su entorno y a otros individuos, la suma de sus porcentajes representa el 42.5% del total de la muestra. No muy lejos existen 106 adolescentes con niveles medios de agresividad, representando el 28.5%

del total de los evaluados. En otras palabras existen 264 adolescentes que presentan niveles medio, alto y muy alto de agresividad, lo que representa el 71% del total. En contraste encontramos 108 evaluados con niveles bajo y muy bajo de agresividad, representando el 29.1% del total de la muestra.

IV. DISCUSIÓN

La investigación realizada pretendió determinar el tipo de relación entre las variables violencia familiar y de agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017. Dicha investigación permitió encontrar una relación significativa con 0.000 ($p < 0.05$) y directamente proporcional ($r= 0.210$) entre las variables mencionadas, lo que indicaría que relación entre violencia familiar y la variable agresividad es directamente proporcional, este resultado concuerda con Huerta et al (2015) quienes determinaron que la violencia familiar produce trastornos de salud mental en los adolescentes, encontrando una relación directa y significativa.

Seguido, en nuestra investigación donde el 93.0% de adolescentes padecen de niveles bajos de violencia familiar y el 71% de evaluados presentan niveles medio, alto y muy alto de agresividad, lo que nos permiten observar alta influencia de la violencia familiar sobre los niveles de agresividad. Similar situación se observa en C. Matalinares et al. (2010) quienes encontraron relación entre clima familiar y agresividad. Mientras que Espinoza et al (2010) hallaron que La violencia familiar verbal está fuertemente asociada con la conducta suicida en adolescentes.

De igual modo encontramos relación significativa entre violencia familiar y agresividad en adolescentes usuarios de videojuegos, concordando con nuestros resultados, tenemos a Vallejos y Capa (2010) quienes encontraron relación entre la funcionalidad familiar y la toma de decisiones y tendencia al riesgo, con la adicción a juegos de video en adolescentes así también las consecuencias de la adicción en el rendimiento académico, agresividad y asertividad, los autores también hallaron que la funcionalidad familiar es el factor más influyente, relacionado a esto encuentran que a menos asertividad y más agresividad resultará el rendimiento académico bajo, dichas relaciones están condicionadas por el nivel de acceso o uso de juegos de video.

En los resultados de nuestra investigación, la violencia familiar está presente en el 93.0% de adolescentes evaluados. De manera similar Torpoco (2015) determina que existe predominio del estilo autoritario por parte de la madre implicando poca comunicación y afectividad, así como poca sensibilidad hacia las necesidades de sus hijos. Por otro lado predomina el estilo negligente por parte del padre representando poco compromiso en su supervisión y comunicación.

Encontramos que la violencia familiar está presente en el 93% de adolescentes usuarios de videojuegos. Por lo que también se concuerda con Matalinares y Díaz (2013) concluyeron que los estilos parentales influyen sobre la adicción al Internet en los adolescentes siendo los estilos de indiferencia y abuso los predominantes.

Según los resultados de nuestra investigación donde los componentes de violencia familiar constituidos por violencia psicológica, física y sexual afectan en la agresividad de los adolescentes. Hallando concordancia con Espinoza et al (2010) quienes encuentran que la violencia sexual y física se relacionan a distintas adicciones como el tabaquismo o drogadicción.

Se determinó que existe relación directa y significativa de la violencia familiar con los componentes de ira y hostilidad de la variable agresividad de nuestra investigación. Concordando con Huerta et al (2015) que encontraron relación entre depresión, cólera y hostilidad con la variable violencia familiar. Concluyeron que existe correlación altamente significativa entre depresión, expresión de cólera y hostilidad con la violencia familiar que padecían los adolescentes.

Además en nuestro estudio también hallamos una relación directa y significativa entre la violencia familiar con los componentes de agresividad siendo también agresividad verbal y hostilidad los más afectados. Por su lado, similarmente C. Matalinares et al. (2010) encuentran relación en la dimensión de “relaciones” con hostilidad y agresividad verbal.

Por otro lado se observa una predominancia del sexo masculino sobre el uso de videojuegos siendo el 54,6% del total de la muestra. Concordando con nuestra investigación Matalinares y Díaz (2013) encuentran también diferencias significativas respecto a la adicción al Internet siendo predominante en el sexo masculino. De igual manera Vallejos y Capa (2010) indican que el 85% de evaluados acceden a juegos de video, donde los varones son los que juegan más por sobre las mujeres. Destacando la propia casa del usuario además de las cabinas de internet como los lugares más frecuentes para jugar con videojuegos. De manera similar nuestros datos concuerdan con que 249 adolescentes de 372 prefieran jugar en casa, evidenciándose un mayor acceso y facilidad de uso de videojuegos (Véase anexo 1).

Según nuestros hallazgos, la mayoría de evaluados son usuarios de videojuegos con un 79%, porcentaje de adolescentes que coincide con 71% del total de evaluados que presentan niveles medio, alto y muy alto de agresividad. Estos resultados concuerdan con Serna (2012) y Villalobos (1012) quienes realizaron investigaciones similares buscando la relación entre la variable uso de videojuego y agresividad. Sus investigaciones concluyen el uso de videojuegos afecta fuerte y directamente sobre la agresividad de los niños y adolescentes, también observaron la tendencia de los evaluados a imitar las conductas percibidas en los videojuegos. También podemos explicar este fenómeno a través de Bandura y Walters (1963, p.9 y 11) quienes expresan que el aprendizaje social es la imitación de modelos sociales ante los que el adolescente está expuesto por la familia y sociedad. Esto se refuerza bajo el concepto de Arranz (2004) quien menciona la importante característica del adolescente que busca constantemente una identidad lo que lo hace vulnerable e influenciado a determinados grupos sociales y estímulos.

Los datos de nuestra investigación indican que el 79% de la muestra usan videojuegos. Coincidiendo con el 71% de adolescentes presentan niveles medio, alto y muy alto de agresividad. Los resultados concuerdan con Pizarro (2015) quien encuentra relación entre videojuegos y la ira, por otro lado Valenzuela (2014) desarrolla una investigación donde encuentra relación entre la variable videojuegos y personalidad, finalmente Cutimbo (2013) halla relación entre el uso de videojuegos y la conducta emocional. Todas estas

investigaciones comprueban de diferentes maneras que existe influencia y una fuerte relación del uso de videojuegos sobre las emociones y personalidad de los adolescentes.

Seguidamente en términos de nuestra investigación hallamos un 93% de adolescentes que sufren de violencia familiar donde el 79% usan videojuegos, coincidiendo con que el 71% que presentan niveles medio, alto y muy alto de agresividad. Estando de acuerdo con Brenes & Pérez (2015) quienes determinaron la relación entre la empatía y la agresión relacionadas al videojuego en niños y niñas. Por otro lado Etxeberria (2011) realizó una investigación donde encuentra relación entre los videojuegos violentos y agresividad. Finalmente Estévez y Calvete (2007) en halló relación entre los esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y las experiencias de crianza.

Logramos observar que los componentes de violencia familiar influyen sobre la variable agresividad de los adolescentes comprobando la teoría de De Arco y Carvajal (2004) quienes definen violencia familiar como aquella que ocurre dentro del ámbito familiar que puede ser del tipo sexual, físico o psicológico considerado un fenómeno donde intervienen aspectos culturales, circunstanciales e históricos entre los miembros de la familia. Por otro lado Musitu, y García (2004) definen estilo de socialización parental como la manera en que reaccionan los padres ante las conducta del adolescente cumpliendo una función específicamente social determinando la futura forma de actuar del adolescente, aprendiendo limitaciones y control de impulsos, lo que nos brinda una explicación sobre la trasmisión de violencia de padres a adolescentes, generando en ellos agresividad. Siguiendo con la misma línea también tenemos la teoría de Bandura y Walters (1959) quienes definen el aprendizaje social como la imitación de modelos sociales ante los que se está expuesto. Tomando en cuenta lo indicado anteriormente por Arranz (2004) sobre la etapa de la adolescencia, podemos encontrar sentido a los hallazgos de nuestro trabajo.

De acuerdo a la teoría y siendo un contexto familiar violento el modelo más próximo del cual se aprende a través de la imitación, podemos entender cómo

es que violencia familiar trasmite al adolescente la agresividad y este a su vez lo manifiesta en otros aspectos de su vida, dicha transmisión se explica con la teoría del desplazamiento de Bandura y Walters (1959) quienes nos indican que el desplazamiento de la conducta agresiva ocurre cuando el adolescente se ve frustrado por situaciones de conflicto, es violentado o castigado duramente, esto provocara que el adolescente dirija su frustración agresivamente hacia otras personas, situaciones u objetos no necesariamente similares a quien provoca la agresión. Con lo que también es posible explicar cómo es que una educación con violencia familiar afecta al adolescente a través de la socialización parental, imitando los estímulos agresivos de los padres y los videojuegos desplazándolos hacia su ambiente, resultando en actitudes agresivas en los adolescentes.

De esta manera los resultados de nuestra investigación según la teoría revisada, entendemos que la violencia familiar afecta la conducta agresiva en el adolescente sumado al uso de videojuegos los cuales en su mayoría son de carácter violento, aumentado así la agresividad. De esa manera se explica que lo el 93.0 % de evaluados padecen de niveles bajos de violencia familiar, sin embargo presentan un 71% de agresividad entre media y alta, coincidiendo con el porcentaje de usuarios de videojuegos siendo estos el 79.3%.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA:

Se identificó relación entre las variables violencia familiar y de agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017. Es significativa y directamente proporcional débil. Es decir que la violencia familiar está presente de manera constante, pero su influencia es baja en la agresividad de los adolescentes.

SEGUNDA:

Se determinó que la relación entre las dimensiones de la violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017, es directa débil y significativa.

TERCERA:

Se determinó que la relación entre la violencia familiar y las dimensiones de la agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017, es directa débil y significativa.

CUARTA:

Se determinó que el nivel de violencia familiar en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017, es bajo en la mayoría de evaluados.

QUINTA:

La agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017, presenta niveles medio, alto y muy alto de agresividad, en la mayoría de estudiantes.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda brindar los resultados obtenidos a los centros educativos y padres de familia para poder desarrollar programas preventivos, talleres, escuelas para padres que permitan una adecuada detección e intervención disminuyendo la agresividad en adolescentes buscando una alternativa de crianza a la violencia familiar.
2. Diseñar técnicas de crianza donde se contemple cada uno de los componentes de violencia familiar, para prevenirlos identificando como influyen en la agresividad de los adolescentes.
3. Desarrollar talleres de en prevención de agresividad en adolescentes a través de la identificar como es que la violencia familiar influye en cada uno de los componentes de agresividad.
4. Diseñar técnicas de crianza dirigidas a identificar y prevenir la violencia familiar, por otro lado desarrollar técnicas que promuevan el buen trato, tolerancia, herramientas de afronte ante dificultades y herramientas de solución de problemas.
5. Desarrollar talleres de tolerancia a la frustración, buen trato y comunicación asertiva dirigidos a prevenir o reducir los niveles de agresividad en adolescentes. Por otro lado promover el uso adecuado de videojuegos.

VII. REFERENCIAS

- Arias, R. M. (1996). *Psicometría: Teoría de los tests psicológicos y educativos. Síntesis.*
- Arranz Freijo, E. (2004). *Familia y desarrollo psicológico.* Pearson Educación.
- Bandura, A., y Walters, R. (1974) *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad.* Alianza Editorial.
- Brenes Peralta, C. & Pérez Sánchez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (1), pp. 183-194.
- Buss, A. H y Perry, M. (1992) Cuestionario de agresión. En *Journal of personality and social psychology*, 63, 452-459.
- Castellano Arroyo, M. (1994). *Violencia contra la mujer: Tipos de agresiones.* Cuadernos de Sección. *Ciencias Médicas*, 3, 95-107.
- Cutimbo, A. (2013). *Uso de videojuegos y la conducta emocional en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Heroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador, 2013.* Tesis para optar el grado de maestría en psicología educativa. Universidad Cesar Vallejos.
- De Arco, J. N., & Carvajal, H. E. (2004). *Violencia intrafamiliar: abordaje integral a víctimas.* Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca: Proyecto Sucre Ciudad Universitaria.
- Espinoza-Gómez, F., Zepeda-Pamplona, V., Bautista-Hernández, V., Hernández-Suárez, C. M., Newton-Sánchez, O. A., & Plasencia-García, G. R. (2010). *Violencia familiar y riesgo de conducta suicida en universitarios adolescentes.* *salud pública de méxico*, 52(3), 213-219.
- Estévez, A., & Calvete, E. (2007). *Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relación con experiencias de crianza.* *Clínica y Salud*, 18(1), 23-43.
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). *“Videojuegos violentos y agresividad”.* *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 18, pp.31-39

- Gil-Verona, J. A., Pastor, J. F., De Paz, F., Barbosa, M., Macías, J. A., Maniega, M. A., ... & Picornell, I. (2002). Psicobiología de las conductas agresivas. *Anales de psicología*, 18(2), 293-303.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación científica*. México: Mc Graw – Hill.
- Huerta, R., Aliaga, J., Campos, E., Ramírez, N., Santiváñez, R., Ramos, J., ... & Castro, M. (2015). Depresión y cólera-hostilidad en alumnos víctimas de violencia intrafamiliar, de cuarto grado de secundaria de instituciones educativas estatales de zonas urbano marginal de la ciudad de Lima. *Revista de Investigación en Psicología*, 18(2), 83-100.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (Perú). Dirección Técnica de Demografía y Estudios Sociales. (2014). *Violencia Familiar provincia constitucional del Callao: censos nacionales 2007: XI de población y VI de vivienda*. INEI.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2014). *Una mirada a Lima Metropolitana*. Lima.
- Jones, E., Trilling, L., & Marcus, S. (2003). *Vida y obra de Sigmund Freud*.
- Matalinares, C., Arenas, I., Sotelo, L., Díaz, A., Yaringaño, L., Muratta, E., ... & Tipacti, T. (2010). Clima familiar y agresividad en estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana.
- Matalinares, M., & Díaz, G. (2013). Influencia de los estilos parentales en la adicción al internet en alumnos de secundaria del Perú. *Revista de Investigación en Psicología*, 16(2), 195-220.
- Minuchin, S., & Fishman, H. C. (1984). *Técnicas de terapia familiar*. México, DF: Paidós.
- Musitu, G. y Allat, p. (1994) *Psicología de la familia*, Valencia: Albatros
- Musitu, G. y García, F. (2004). *Escalas de estilos de socialización parental en la adolescencia – ESPA*. Madrid: TEA ediciones, S.A.

- PEGI Pan European Game Information. (s. f.). Recuperado 12 de junio de 2017, a partir de <http://www.pegi.info/es/>
- Pizarro, M. (2015). Uso de video juegos e ira en adolescentes, jóvenes y adultos de 12 a 35 años de edad, de centros de rehabilitación de Lima Metropolitana, 2015. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en psicología. Universidad César Vallejo. Lima – Perú.
- Quintana, A., Montgomery, W., Malaver, C., Ruiz, G., García, N., & Moras, E. (2013). Estilos de crianza y empatía en adolescentes implicados en cyberbullying. *Revista de investigación en psicología*, 16(2). Recuperado de: <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/File/6547/5814>
- Salud, O. M. S., & en el Mundo, V. (2003). Informe mundial sobre la violencia y la salud: Publicado en español por la Organización Panamericana de la Salud para la Organización Mundial de la Salud Washington, DC.
- Sánchez Carlessi H. y Reyes Meza C. (2006). Metodología y diseños en investigación científica. Edit. Visión Universitaria. Lima – Perú. pp.222.
- Schiffman, L., & Kanuk, L. (2010). Comportamiento del consumidor. Pearson Educación.
- Serna, C. (2012). Uso de videojuegos y conductas agresivas de los estudiantes de 5to de primaria de la I.E no 162 “San José Obrero” de S. J. L Lima, 2012. Tesis para obtener el grado de magister en educación. Universidad Cesar Vallejos.
- Serrano, I. (1996). Agresividad infantil. Madrid: Pirámide.
- Torpoco, A. (2015). Estilos de socialización parental y agresividad en escolares del 3°, 4° y 5° grado del nivel secundario de instituciones educativas del distrito de comas, 2015. Tesis para obtener el título profesional de: licenciado en psicología. Universidad Cesar Vallejos.
- UNICEF. (Ed.). (2002). Adolescencia: una etapa fundamental. UNICEF.

- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*, 18, 103-110.
- Valenzuela, H. (2014). Los videojuegos y la personalidad en los estudiantes de 1^r grado de secundaria de la institución educativa “Gran Amauta” 3037 del distrito de San Martín de Porres, 2014. Tesis para optar el grado académico de magister en psicología educativa. Universidad Cesar Vallejos.
- Villalobos, K. (2012). Los videojuegos y su influencia en conductas agresivas de los niños del 3^r grado de educación primaria de la IEP “Weberbauer” Monterrico- Surco, 2012. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación primaria. Universidad Cesar Vallejos.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, (4), 2.

ANEXOS

Anexo1: CARACTERISTICAS DE LA MUESTRA DE ESTUDIO

Sexo de adolescentes.

	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	203	54,6%
Femenino	169	45,4%
Total	372	100,0%

Se observa que 203 adolescentes son de sexo masculino representando el 54,6% del total de la muestra, por otro lado el 45,4% conformado por 169 adolescentes pertenecen al sexo femenino.

Usuarios de videojuegos

JUEGA		
	Frecuencia	Porcentaje
Sí juega	294	79,3%
No juega	78	20,7%
Total	372	100,0%

Se observa que 295 adolescentes son usuarios de videojuegos representando el 79,3% del total de la muestra. Por el contrario hay un 20,7% de adolescentes que no usan videojuegos.

Tiempo de juego.

Tiempo de juego		
	Frecuencia	Porcentaje
No juegan	78	21,0%
Una hora al día	54	14,5%
Más de una hora al día	107	28,8%
Algunas veces a la semana	133	35,8%
Total	372	100,0%

Se observa que 161 adolescentes juegan entre una hora y más de una hora al día representando en conjunto un 43.3 %, por otro lado se encuentran 133 individuos que solo juegan algunas veces a la semana siendo 35,8% del

total de evaluados. En el lado contrario se encuentran 78 adolescentes que no juegan videojuegos representando el 21,0% de los evaluados.

Videojuego violento y no violento.

Juego violento y no violento		
	Frecuencia	Porcentaje
juego violento	166	44,6%
juego no violento	128	34,4%

Se observa que 166 adolescentes usan videojuegos violentos representando el 44,6%, mientras que por el contrario 128 evaluados que representan el 34,4% usan videojuegos no violentos.

Preferencia de estancia durante el juego.

Casa o Internet		
	Frecuencia	Porcentaje
No juegan	78	21,0%
Juego en casa	249	66,9%
Juego en internet	45	12,1%
Total	372	100,0%

Se observa que 249 usuarios de videojuegos prefieren jugar en casa representando el 66,9%, mientras que 45 usuarios prefieren jugar en un internet representando solo el 12,1% del total.

Preferencia de acompañamiento durante el juego.

Solo o Acompañado		
	Frecuencia	Porcentaje
No juegan	78	21,0%
Solo	84	22,6%
Acompañado	210	56,5%
Total	372	100,0%

Según se observa que 210 usuarios de videojuegos prefieren jugar acompañados, representando el 56,5%, y 22,6% prefiere jugar solo.

Anexo2: PRUEBAS PSICOLÓGICAS
CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)
 Buss y Perry (1992)

Nombres y Apellidos: _____ Edad: _____ Sexo: _____

Institución Educativa: _____ Estatal _____ Particular
 _____ Grado

INSTRUCCIONES

A continuación se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

	CF	BF	VF	BV	CV
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13. Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15. Soy una persona apacible					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por					

algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27. He amenazado a gente que conozco					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES SOBRE VIOLENCIA FAMILIAR

Zevallos (2014)

Instrucciones: Estimado alumna la presente encuesta tiene el propósito de recoger información de interés y le mencionamos que la encuesta es de carácter reservada ya que sus respuestas se mantendrán en absoluta discreción. Le agradecemos mucha sinceridad en sus respuestas y contestar a todas las preguntas.

I. Datos generales

- Institución Educativa:
- Edad:
- Grado:
- Sección:

II. Aspectos familiar

En esta sección, te haremos unas cuantas preguntas, por favor marcar con una X la respuesta que considere conveniente.

Nunca: No has sido objeto de ningún tipo de violencia familiar.

Casi nunca: Solo en alguna ocasión has sido objeto de sufrir violencia familiar (una vez al mes, año).

A veces: De vez en cuando eres objeto de sufrir violencia familiar (dos o tres veces a la semana).

Casi siempre: Todos los días eres objeto de sufrir violencia familiar.

Siempre: Muy a menudo eres objeto de sufrir violencia familiar (uno o dos veces al día).

Preguntas	S	CS	AV	CN	N
01. Tus familiares te agreden con palabras					
02. Tus familiares te agreden con puñetazos					
03. Tus familiares te agreden con bofetadas					
04. Tus familiares te agreden con jalones de cabello u oreja					
05. Tus familiares te agreden con arañazos, mordeduras, rodillazos, pisotones en alguna parte del cuerpo					
06. Tus familiares te agreden empujándote o tirándote al suelo					
07. Tus familiares te golpean con un objeto (correa, palo, cable de corriente, látigo, piedras, fierros, botellas)					
08. Tus familiares han intentado ahórcate asfixiarte					
09. Tus familiares te han agredido con arma punzo cortante					
10. Has tenido que ir al hospital o al consultorio por lesiones producidas a causa de los golpes o quemaduras por tus familiares					
11. Tus familiares te gritan o insultan					
12. Tus familiares actúan como si no les importaras					
13. Sientes que no recibes cariño de tu familia					
14. Tus familiares respeta tus sentimientos					
15. Tus familiares se burlan de ti y te hacen sentir mal					
16. Tus familiares te comparan con otras personas y te hacen sentir inferior					
17. Tus familiares te amenazan con acerte daño, muerte o botar de la casa					
18. Tus familiares te han amenazado con un objeto (correa, palo, cable de corriente, látigo, piedras, fierros, botellas)					
19. Tus familiares rompen o destruyen tus cosas					
20. Tus familiares te restringen la salida o te prohíben recibir visitas					
21. Has recibido por parte de algún integrante de tu familia amenazas o chantajes de índole sexual					
22. Has sido forzada a tener relaciones sexuales (vaginal o anal) por algún integrante de tu familia					
23. Algún integrante de tu familia ha intentado tocar partes íntimas de tu cuerpo (genitales, pechos, nalgas) o la ropa que cubre estas parte de algún integrante de tu familia					
24. Has sufrido de tocamientos, manoseos en tus partes íntimas (genitales, pechos, nalgas) o la ropa que cubre estas partes de algún integrante de tu familia					
25. Algún integrante de tu familia a frotado sus genitales entre tus muslos o partes intimas					
26. Has recibido por parte de algún integrante de tu familia comentarios de tipo sexual, chistes, gestos o miradas insinuantes					
27. Has recibido por parte de algún integrante de tu familia notas, cartas, llamadas, mensajes, correos u otros de contenido sexual					
28. Algún integrante de tu familia te a obligado a mostrar una parte de tu cuerpo (piernas, nalgas, genitales, pechos)					
29. Has sido obligada por algún integrante de tu familia a tocar sus piernas intimas					
30. Has sido obligada por algún integrante de tu familia a mirar, leer, o escuchar pornografía					

Anexo 3: FICHA SOCIODEMOGRÁFICA -USO DE VIDEOJUEGO.

Elaborado por Guillermo Sánchez (2017)

Marcar con "X" donde corresponda

Edad: _____

Sexo:

masculino	femenino
-----------	----------

Grado y sección: _____

Vives con:- solo mamá () -solo papá () –ambos padres () –otros familiares ()

¿Cuánto tiempo dedicas a jugar videojuegos en casa o en cabina de internet?

1 hora al día () Más de una hora al día () Algunas veces durante la semana ().

¿Qué tipo de juego te gusta más?

Peleas (). Guerra () Aventura () Arcade () Juegos de celular () Carreras ().
Otros ()

¿Cómo se llaman los videojuegos que más te gustan?

¿Prefieres jugar en tu casa o en internet?

Casa (). Internet ().

¿Prefieres jugar solo o con amigos?

Solo (). Con amigos ()

Anexo 4

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017.

AUTOR: Guillermo Luis Sánchez Navarro

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES E INDICADORES					
<p>Problema principal:</p> <p>¿Cuál es la relación entre violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017? San Juan de Miraflores Junio 2015.</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1.Determinar el nivel de violencia familiar en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017.</p> <p>2.Determinar el nivel de agresividad en adolescentes de 12 a 18 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en un centro educativo del distrito de Los Olivos 2017.</p> <p>3.Determinar la relación entre las dimensiones de la violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017.</p> <p>4.Determinar la relación entre la violencia familiar y las dimensiones de la agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017.</p>	Variable: Violencia familiar				Medición de la variable violencia familiar	
			Dimensiones	Ítems		Rangos	<p>37 a 70: bajo 71 a 111: medio 112 a 150: alto</p>
		Violencia familiar	Violencia física	1 al 10	5 punto c/u	<p>37 a 70: bajo 71 a 111: medio 112 a 150: alto</p>	
			Violencia psicológica	11 al 20	5 punto c/u		
			Violencia sexual	21 al 30	5 punto c/u		
		Agresividad	Agresividad física	1,6,9,13,14,17,21,22,24,27,29	1 a 5 puntos	<p>Menos de 51: muy baja 52 a 67: baja 68 a 82: media 83 a 98 alta 99 a mas muy alta</p>	<p>Menos de 51: muy baja 52 a 67: baja 68 a 82: media 83 a 98 alta 99 a mas muy alta</p>
Agresividad verbal	3,4,6,8,11,12,18,19,25		1 a 5 puntos				
Ira	2,7,10,15,16,23,		1 a 5 puntos				
Hostilidad	20,27,28		1 a 5 puntos				
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS		ESTADÍSTICA A UTILIZAR			

<p>TIPO:</p> <p><u>Correlacional</u>, porque se va de medir la relación existente entre las variables de estudio.</p> <p><u>Descriptivo</u>, Sánchez y Reyes (2006) describen el estudio descriptivo, porque se va a explicar las características de la muestra estudiada.</p> <p><u>Transversal</u>, Porque se observarán las características de determinado fenómeno en su medio natural en un momento específico de tiempo.</p> <p>DISEÑO:</p> <p>Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 152) indica un diseño <u>no experimental</u> puesto que no se manipulo ninguna de las variables.</p> <p>Diseño <u>transversal descriptivo</u>, porque se observarán las características de determinado fenómeno en su medio natural en un momento específico de tiempo.</p> <p>MÉTODO: <u>cuantitativo</u> puesto que los datos e información se obtendrán a través de instrumentos de medición Hernández et al (2014)</p>	<p>POBLACIÓN: Censal</p> <p>La población objeto de estudio, son todos los estudiantes adolescentes de 1ro de secundaria a 5to de secundaria de un colegio de los olivos</p> <p>TIPO DE MUESTRA:</p> <p>372 estudiantes del nivel secundario entre edades de 12 a19 años de un colegio de los olivos.</p> <p>Se aplicara cuestionario dirigido a estudiantes sobre violencia familiar y cuestionario de agresividad de Buss y Perry. A la muestra.</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA:</p> <p>Población total: 372 estudiantes.</p>	<p>Variable: Violencia familiar</p> <p>Técnicas: Directa mediante la aplicación de una encuesta.</p> <p>Instrumento: El cuestionario está compuesto por 30 ítems, 10 de violencia física y 10 de violencia psicológica y 10 de violencia sexual. Cada ítem debe ser contestado en una escala tipo Likert de 5 puntos de 1 (nunca) a 5 (siempre).</p> <p>Instrucción: se pide al adolescente marque la respuesta que se asemeje a la forma de responder de sus padres ante determinado comportamiento en las 29 situaciones descritas en la prueba.</p> <p>Autor: Karen del Pilar Zevallos Delgado</p> <p>Año: 2014</p> <p>Monitoreo: Periódico</p> <p>Ámbito de Aplicación: Aula de estudiantes.</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Se hará un análisis descriptivo con los resultados obtenidos mediante una prueba estadística que describe el comportamiento de la variable, los que serán presentados a través cuadros estadísticos y gráficos.</p> <p>Se usara como muestra a 372 estudiantes del nivel secundario entre edades de 12 a19 años de un colegio de los olivos.</p> <p>Presentación de datos</p> <p>Con esta información realizaremos tablas de consistencias, asimismo utilizaremos gráficos que permitan identificar la proporción de datos o respuestas disponibles para su análisis.</p>
		<p>Variable: Agresividad</p> <p>Técnicas: Directa mediante la aplicación de un cuestionario.</p> <p>Instrumento: prueba que evalúa tipos de agresión según la percepción, sentimientos y conductas ciertas situaciones. Está clasificada en 4 dimensiones las cuales son: ira, hostilidad, agresión física y agresión verbal.</p> <p>Autor: Arnold Buss Durkeim y Perry M (1992)</p> <p>Año de adaptación : 2014</p> <p>Monitoreo: Periódico</p> <p>Ámbito de Aplicación: Aula de estudiantes.</p>	



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Alumno:

.....

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Guillermo Luis Sánchez Navarro**, interno de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **Violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa en el distrito de los olivos 2017**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **cuestionario dirigido a estudiantes sobre violencia familiar** y **Cuestionario de agresión de Buss y Perry**. De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Guillermo Luis Sánchez Navarro

ESTUDIANTE DE LA EAP DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo

.....

con número de DNI: acepto participar en la investigación **Violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa en el distrito de los olivos 2017** del señor José Arturo Leiva Moreno.

Día:/...../.....

Firma

Anexo 6



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"

Los Olivos, 26 de febrero de 2018

CARTA N° 003-2018/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Señor

JESUS FÉLIX SANCHEZ ORTIZ

Vice-Decano de Investigación y Posgrado

Facultad de Ciencias Físicas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Av. Venezuela S/N – Lima

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **SANCHEZ NAVARRO, GUILLERMO LUIS**, estudiante de la Carrera de Psicología, quien desea realizar un TEST PSICOLÓGICOS de su trabajo de investigación sobre: "**VIOLENCIA FAMILIAR Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE 12 A 19 AÑOS USUARIOS DE VIDEOJUEGOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LOS OLIVOS AÑO 2017.**", agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte

EHJA/EHR

UCV.EDU.PE

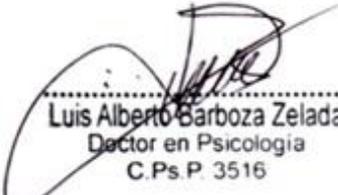
Anexo 7

	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 31-03-2017 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, LUIS ALBERTO BARBOZA ZELADA, docente de la Facultad Humanidades y Escuela Profesional Psicología de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisor (a) de la tesis titulada **“Violencia familiar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017”**, de la estudiante **Sánchez Navarro Guillermo Luis**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **12%** verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 13 de diciembre del 2017


Luis Alberto Barboza Zelada
Doctor en Psicología
C.Ps.P. 3516

DNI: 08723704

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Anexo 8

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 31-03-2017 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo Guillermo Luis Sanchez Navarro, identificado con DNI N° 46176077, egresado de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, autorizo , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "VIOLENCIA FAMILIAR y AGRESIVIDAD en ADULTOS de 12 a 19 años. USUARIOS de VIDEO JUEGOS" en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


FIRMA

DNI: 46176077

FECHA: 9 de FEBRERO del 2018.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Feedback Studio - Google Chrome
 https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?s=1&lang=es&o=1024793081&u=1051473047

feedback studio | Tesis

Resumen de coincidencias X

12 %

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 %
2	www.scribd.com Fuente de Internet	2 %
3	repositorio.umb.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	es.scribd.com Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.pucese.edu... Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.upeu.edu.pe	< 1 %

12

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“Violencia Familiar y Agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del Nivel Secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017”.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

AUTOR:

SANCHEZ NAVARRO, Guillerme Luis

Página: 1 de 39 Número de palabras: 9813

Text-only Report | High Resolution | Activado

07:48 ESP 23/10/2018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR LA PRESENTE, EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE PSICOLOGÍA

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

SANCHEZ NAVARRO, Guillermo Luis

INFORME TÍTULADO:

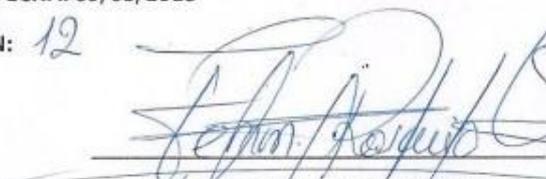
Violencia Familiar y Agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del nivel Secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciado en Psicología

SUSTENTADO EN FECHA: 09/03/2018

NOTA O MENCIÓN: 12


ROSARIO QUIROZ, FERNANDO JOEL
DNI 32990613





Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

D.N.I. : 416176077
Domicilio : PUEBLOS DE PAÑO N2 LT 20
Teléfono : Fijo : 7457532 Móvil : 963736907
E-mail : avillano.carmen@cvu1.uv.edu.pe

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

[] Tesis de Pregrado

Facultad : HUMANIDADES
Escuela : Psicología
Carrera : Psicología
Título : Tesis de grado en Psicología

[] Tesis de Post Grado

[] Maestría

[] Doctorado

Grado :
Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Guillermo Luis SANCHEZ TRUJANO

Título de la tesis:

VIOLENCIA FAMILIAR Y AGRESIVIDAD en adolescentes de 12 a 19 años del Nivel Secundario Usancas de Villavieja en una institución educativa del distrito de los Olivos 2017

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis. []

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis. []

Firma : [Signature]

Fecha : 22/10/2018

