



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LAS
CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS NIÑOS DE 3° GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. “WEBERBAUER”
MONTERRICO - SURCO**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR:

VILLALOBOS MAKINO, Kuni Akemi

ASESOR:

METODOLÓGICA: MEDINA ZUTA, Patricia

TEMÁTICA: SIMEÓN AGUIRRE, Adita

LIMA – PERÚ

2012

Dedico esta investigación a Dios y a mi familia. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, guiándome y dándome fortaleza para continuar, a mi familia, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Realmente no hay palabras que logren expresar lo mucho que los amo.

Reconocimientos

Esta investigación fue factible gracias a la colaboración ofrecida por la Mg. Patricia Medina Zuta, docente de la Universidad Cesar Vallejo-Lima, quien en su desempeño como asesora metodológica brindó todos sus conocimientos para la realización de esta investigación. También se agradece al Mg. Martín Gonzáles, psicólogo de la Universidad Cesar Vallejo -Lima, quien colaboró en la elaboración y validación de instrumentos.

Un agradecimiento especial a la Prof. Carolina Chávez Morote, docente de la I.E. "Weberbauer" por su constante empeño en la búsqueda de información de las dos variables a investigar Videojuegos y Conductas Agresivas.

Asimismo agradecer a la Escuela de Educación Primaria, en especial a la Prof. Adita Simeón por sus conocimientos en investigación cualitativa y la elaboración de los instrumentos, dándole realce a esta investigación.

Finalmente se agradece a todas aquellas personas que en forma directa o indirecta contribuyeron a que este trabajo de investigación pudiera llevarse a cabo. Por último un agradecimiento profundo a mi familia y amigos por su constante paciencia y apoyo que siempre demostraron.

PÁGINAS PRELIMINARES..... PÁG

Dedicatoria	i
Reconocimientos.....	ii
Resumen.....	iii
Abstract.....	iv
Introducción.....	v

I. APROXIMACIÓN TEMÁTICA	12
1.1. Preguntas Orientadoras	13
1.2. Objeto de estudio	14
1.3. Objetivos	15
1.4. Relevancia y Contribución del Estudio.....	16
II. ABORDAJE TEÓRICO- METODOLÓGICO.....	18
2.1. Bases Conceptuales.....	18
2.1.1. Antecedentes	18
2.1.2. Marco Teórico	21
2.1.2.1. El problema actual de las I.E.: Las Conductas Agresivas	21
• Tipos de Conductas Agresivas.....	21
– La agresión física.....	22
– La agresión verbal	22
– La agresión psicológica	22
– La agresión social.....	22
• Clasificación de las Conductas Agresivas.....	23
– Por su modalidad.....	23
– Por su relación interpersonal.....	24
– Por su actividad implicada	24
• Factores influyentes en el desarrollo de las Conductas Agresivas	24
– Factor biológico	25
– Factor ambiental.....	25

– Factor cognitivo – social	25
– Factor de personalidad	26
• Riesgos de las Conductas Agresivas	27
• Características de las Conductas Agresivas.....	27
• Teorías de la Agresividad	28
2.1.2.2. La moda actual: Los Videojuegos	30
• Historia de los Videojuegos.....	30
• Tipos de Videojuegos.....	31
– Los Videojuegos más violentos: Arcade	31
– Los Videojuegos Simuladores	35
– Los Videojuegos de Estrategia	36
– Los Juegos de Mesa.....	37
• Características de los Videojuegos	37
– Lo gráfico de un Videojuego	37
– La Jugabilidad.....	38
– El Sonido	38
– El Precio	38
• Elementos de los Videojuegos	39
– La Actividad Física.....	39
– La Actividad Verbal.....	39
• Factores de los Videojuegos	40
• Riesgos de uso de Videojuegos.....	40
• Predisposición a la adicción de un Videojuego	41
2.2. Consideraciones metodológicas.....	43
2.3. Naturaleza del estudio.....	46
2.3.1. El escenario	46
2.3.2. Sujetos de estudio	47
2.4. Procedimientos metodológicos.....	50
2.4.1. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	52

III. ESCENARIO NACIONAL LOCAL.....	54
IV. RESULTADOS	56
4.1. Descripción e Interpretación de los resultados.....	56
4.2. Análisis teórico de los resultados	84
Conclusiones.....	85
Recomendaciones.....	87
Referencias Bibliográficas.....	89
Anexos	93
Anexo 1: Diario de Proyecto.....	94
Anexo 2: Escala de Rúbricas	97
Anexo 3: Escala de Valoración	101
Anexo 4: Guía de Preguntas	107
Anexo 5: Ficha Metacognitiva	112

Resumen

Esta investigación trata de analizar el impacto que tiene el jugar videojuegos violentos en los cambios de conductas de los estudiantes. Para lograr este objetivo se utilizó una muestra de 2 estudiantes de la Institución Educativa "Weberbauer", se realizó esta investigación en el tercer grado de Educación Primaria, se aplicaron diversos instrumentos que afianzan este estudio, pues la elaboración de todos los instrumentos tiene un carácter cualitativo. La elección de este tema de investigación es porque los videojuegos se han colocado en la preferencia de niños y adolescentes. Se han creado muchos videojuegos, en donde gran parte de ellos exaltan el potencial violento de los participantes. Se puede ver como se venden videojuegos a niños y adolescentes sin importar el contenido de los videojuegos. La pregunta es ¿Qué tanto influyen los videojuegos violentos en el comportamiento agresivo de quienes los juegan?

Por ello el objetivo principal de esta investigación es describir como un videojuego que tiene contenido violento puede influir en el cambio de las conductas de los niños, y que esta influencia que tiene sea del lado negativo, pues desarrollan patrones de conductas inapropiadas a su desarrollo físico y psicológico, ya que los videojuegos están clasificados como un medio interactivo.

Abstract

This research attempts to analyze the impact of violent video game playing behavior change of students. To achieve this goal we used a sample of 2 students of School "Weberbauer" this research was conducted in the third grade of primary education, we applied various instruments that entrench this study, since the development of all instruments has a character qualitative. The choice of this research topic is because video games have been placed on the preference of children and adolescents. They have created many video games, where many of them extol the violent potential of the participants. You can see how video games are sold to children and adolescents regardless of the content of video games. The question is: How much influence violent video games on aggressive behavior of those who play?

Therefore the main objective of this research is described as a violent video game that has content can influence change of behavior of children, and that this influence that is the negative side, as they develop patterns of misconduct to their physical and psychological, as the games are classified as an interactive medium.