



FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**USO DE VIDEOJUEGOS E IRA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS – 2015**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

AUTORA:

Sandra Geraldine Montes Lavado

ASESOR:

Dr. José Vallejos Saldarriaga

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

Lima-Perú

2015-I

PRESIDENTE

Lic. César Manrique Tapia

SECRETARIA

Mg. Livia Altamirano Ortega

VOCAL

Lic. Marco Castillo Peña

Dedicatoria

Con amor a mis padres que con su apoyo y motivación me motivan a seguir adelante todos los días.

Agradecimiento

A mis asesores que con su enseñanza me enseñaron a dar lo mejor de mí.

A mis padres que no cesaron de ayudarme y confiar en mí en todo momento.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Sandra Geraldine Montes Lavado, con DNI N° 72295532, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Humanidades, Escuela de Psicología, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 06 de Octubre del 2015.

Sandra Geraldine Montes Lavado

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de elaboración y sustentación de Tesis de la Facultad de Humanidades, Escuela Académico Profesional de Psicología de la Universidad “César Vallejo”, para elaborar la tesis, presento el trabajo de investigación titulado: **Uso de videojuegos e Ira en Estudiantes de Secundaria de Instituciones Educativas del Distrito de Los Olivos – 2015.**

En este trabajo se describe los hallazgos de la investigación, la cual tuvo como objetivo Determinar la relación de uso de videojuegos e Ira en estudiantes de secundaria de Instituciones Educativas del Distrito de Los Olivos - 2015, con una población finita de 927 colaboradores y una muestra censal con dos instrumentos de medición de Uso de Videojuegos e Ira.

Señores miembros del jurado espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

Atentamente

Sandra Geraldine Montes Lavado

Índice de Tablas

- Tabla 1. Matriz de operacionalización de las variables uso de videojuegos e ira
- Tabla 2. Distribución de frecuencias y porcentajes en los niveles de uso de videojuegos
- Tabla 3. Distribución de frecuencias y porcentajes en los niveles de ira
- Tabla 4. Distribución de frecuencias y porcentajes en los niveles de uso de videojuegos según grado de estudios
- Tabla 5. Distribución de frecuencias y porcentajes en los niveles de ira según grado de estudios
- Tabla 6. Distribución de frecuencias y porcentajes en los niveles del uso de videojuegos según sexo
- Tabla 7. Distribución de frecuencias y porcentajes en los niveles de ira según sexo
- Tabla 8. Prueba de normalidad para la variable Uso de videojuegos mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov.
- Tabla 9. Prueba de normalidad para la variable Ira mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov
- Tabla 10. Coeficiente de correlación de Spearman de las variables: uso de videojuegos e ira
- Tabla 11. Coeficiente de correlación de Spearman: uso de videojuegos y estado de ira
- Tabla 12. Coeficiente de correlación de Spearman: uso de videojuegos y rasgo de ira
- Tabla 13. Coeficiente de correlación de Spearman: uso de videojuegos y expresión de ira
- Tabla 14. Coeficiente de correlación de Spearman: uso de videojuegos y control de ira

RESUMEN

La presente investigación tuvo como finalidad determinar la relación entre uso de videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de instituciones educativas del Distrito de Los Olivos. El tipo de estudio fue descriptivo y correlacional, el diseño de la investigación fue no experimental. La muestra estuvo conformada por 272 estudiantes de ambos sexos pertenecientes a dos instituciones educativas estatales del distrito de los Olivos. Los instrumentos empleados en la investigación fueron la Escala HAMM-1ST de Videojuegos de Mendoza H. (2013) y el Inventario de Expresión de Ira Estado - Rasgo en Niños y Adolescentes (STAXI-NA) de Spielberger C., Del Barrio, V., & Aluja, A. (2005). Los resultados revelaron que 1) Existe relación significativa baja de $p = 0,003 < \alpha = 0,05$ y $\rho = 0,177$ entre uso de videojuegos e ira; 2) Se halló que un 89,3% hace uso y abuso de los videojuegos como también se observa que ninguno presenta ira alta; 3) Se obtuvo que existe un mayor índice de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de cuarto año, por otro lado no se halló niveles altos de ira en los estudiantes; 4) Se pudo demostrar que los varones presentan un mayor índice de dependencia a los videojuegos que las mujeres, por otro lado ni varones ni mujeres presentaron ira alta; 5) Por último se pudo hallar que la variable uso de videojuegos se relacionó significativamente con las dimensiones estado de ira ($p = 0,013 < \alpha = 0,05$ y $\rho = 0,150$), rasgo de ira ($p = 0,018 < \alpha = 0,05$ y $\rho = 0,143$) y control de ira ($p = 0,002 < \alpha = 0,05$ y $\rho = -0,187$), lo que no ocurrió con la dimensión expresión de ira, el cual no existió una relación significativa ($p = 0,546 > \alpha = 0,05$ y $\rho = 0,143$).

Palabras clave: videojuegos, ira, dependencia, abuso.

ABSTRACT

This research aimed to determine the relationship between video game use and anger at school students from educational institutions in the district of Los Olivos. The type of study was descriptive and correlational research design was not experimental. The sample consisted of 272 students of both sexes from two state educational institutions in the district of Olives. The instruments used in the research were HAMM-scale 1ST Games Mendoza H. (2013) and Anger Expression Inventory State - Trait in Children and Adolescents (STAXI-NA) C. Spielberger, Del Barrio, V. , & Aluja, A. (2005). The results revealed that 1) there is low significant relationship from $p = 0,003 < a = 0,05$ y $\rho = 0,177$ between use of video games and anger; 2) It was found that 89.3% use and abuse of video games also shows that none has high anger; 3) It was found that there is a higher rate of dependence on video games in the seniors, on the other hand there are high levels of anger found in students; 4) It could be shown that men have a higher rate of dependence on video games than females, on the other hand neither men nor women had high anger; 5) Finally it was found that the variable use of video games was significantly related to the dimensions state anger ($p = 0,013 < a = 0,05$ y $\rho = 0,150$), trait anger ($p = 0,018 < a = 0,05$ y $\rho = 0,143$) and anger management ($p = 0,002 < a = 0,05$ y $\rho = -0,187$), which did not happen with the expression dimension of anger, which existed no significant relationship ($p = 0,546 > a = 0,05$ y $\rho = 0,143$).

Keywords: video games, anger, dependency, abuse.