

**FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**



**USO DE LOS VIDEOS JUEGOS Y AGRESIVIDAD EN
ALUMNOS DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS DEL
DISTRITO DE LOS OLIVOS**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA

SÁNCHEZ SOTO YENI YANET

ASESOR

MG. CESAR MALPARTIDA POMA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

PSICOLOGIA CLINICA

LIMA – PERÚ

2013

DEDICATORIA

La presente Tesis está dedicada en primer lugar a Dios, por ser mi fortaleza, gracias a él he logrado concluir mi carrera.

A mi Hijo Alejandro, por ser el motor de mi vida para seguir adelante, a mis Padres Maura y Jesús, a mis hermanos Adelina y Hilton por ser las personas que me apoyaron en todo momento, así mismo a una persona muy especial que siempre estuvo a mi lado y a mi familia, en general por la confianza depositada en mí.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a Dios por darme vida y fortaleza para enfrentar nuevos retos y experiencias para no dejarme flaquear física y psicológicamente y poder culminar satisfactoriamente esta investigación y así lograr una de mis metas.

A mi hijo que es el motor de mi vida por haberme sabido entender el no haber estado mucho tiempo con él. De la misma forma, agradezco a mis padres, a mis hermanos, Adelina y Hilton, por estar siempre apoyándome, motivándome en todo momento y a toda mi familia por la confianza depositada en mí.

Es importante mencionar un agradecimiento a los docentes de la universidad a Mg. Miguel Vallejos Flores, Dr. José Vallejos Saldarriaga y Mg. Cesar Malpartida Poma que estuvieron presentes en la guía y orientación de la investigación.

Asimismo, agradezco a una persona muy especial por su ayuda incondicional y estar siempre a mi lado en las buenas y malas.

Finalmente, quiero agradecer a todos de la promoción 2013 por su amistad, experiencias y anécdotas que tuvimos durante todo este tiempo de estudio universitario, donde se vivieron diferentes emociones como momentos de presión, estrés que nunca serán olvidadas.

PRESENTACIÓN

La presente investigación titula uso de videojuegos y agresividad en los alumnos de secundaria de dos colegios del Distrito de los Olivos se ha realizado con la finalidad de demostrar que existe relación entre el uso de los videojuegos y agresividad en cumplimiento del Reglamento de Grado y título de la Universidad César Vallejo para obtener el Título de Licenciada en Psicología.

Conocer si existe uso de videojuegos de los alumnos es importante debido a que nos permitirá prevenir comportamientos y si éstos influyen en la agresividad en los alumnos, además de dar alternativas de solución para responder ante una situación.

En el trabajo de investigación realizado se describe la relación entre uso de videojuegos y agresividad. El trabajo está estructurado de la siguiente manera: Problema de Investigación, el Marco Teórico, Marco Metodológico, Resultados, finalizando con las Conclusiones, Discusiones y Referencias Bibliográficas.

Finalmente, espero que la presente investigación contribuya al inicio de muchas y otras investigaciones donde se consideren las variables, de esta manera prevenir la agresividad en los adolescentes y mejorar la sociedad del país.

INDICE

	Pág.
Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
Presentación	IV
Índice	V
Índice de Tablas	VIII
Índice de Figura	X
Resumen	XI
Abstract	XII
INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Planteamiento de la investigación	15
1.1.1 Realidad problemática.....	15
1.1.2 Formulación del problema	17
1.1.3 Justificación.....	17
1.1.4 Antecedentes	18
1.1.4.1 Antecedentes nacionales	18
1.1.4.2 Antecedentes internacionales	21
1.1.5 Objetivos	23
1.1.5.1 Objetivo general.....	23
1.1.5.2 Objetivos específicos	23
2 MARCO TEÓRICO.....	24
2.1 Uso de videojuegos.....	24
2.1.1 Definición de videojuegos.....	24
2.1.2 Definición del uso de videojuegos	25
2.1.3 Tipos de videojuegos	25
2.1.4 Efectos psicosociales asociados al uso videojuegos	27

2.1.4.1	Efectos negativos.....	27
2.1.4.2	Efectos positivos	30
2.1.5	Teorías relacionadas al uso de videojuego	31
2.1.6	Consecuencias del uso de videojuegos en algunos aspectos de la educación.	33
2.1.7	Características del uso videojuegos	35
2.1.7.1	El código pegi.....	35
2.1.8	Principales motivos para jugar los videojuegos.....	37
2.1.9	Frecuencia del uso de los videojuegos	37
2.1.10	Tiempo razonable para jugar los videojuegos	37
2.1.11	Tas razones del éxito del uso de videojuegos.....	38
2.2	Agresividad.....	39
2.2.1	Definición.....	39
2.2.2	Tipos de la conducta agresiva.....	40
2.2.3	Taracterísticas de la agresión	41
2.2.4	Teorías de la agresión.....	42
2.2.5	Los factores de riesgo y proteccion de la agresividad.....	46
2.2.5.1	Factores de riesgo	46
2.2.5.2	Factores de protección.....	47
2.2.6	La agresividad y los medios de comunicación	48
2.3	Adolescencia.....	49
2.3.1	Problemas de adolescentes	50
2.4	marco conceptual	51
3	METODOLOGIA	52
3.1	Tipo de estudio.....	52
3.2	Diseño de investigación	52
3.3	Hipotesis.....	53
3.3.1	Hipótesis general.....	53

3.3.2	Hipótesis específicos.....	53
3.4	Identificación de variables	54
3.4.1	Variable de estudio: uso de video juego.....	54
3.4.1.1	Definicion conceptual	54
3.4.1.2	Definición operacional.....	54
3.4.1.3	Indicadores	54
3.4.2	Variable de estudio agresividad	55
3.4.2.1	Definicion conceptual	55
3.4.2.2	Definición operacional.....	55
3.4.2.3	Indicadores	55
3.5	Población, Muestra y Muestreo.....	56
3.5.1	Población.....	56
3.5.2	Muestra	56
3.5.3	Muestreo	56
3.6	Criterios de selección	56
3.6.1	Inclusión	56
3.6.2	Exclusión	57
3.7	Método de investigación	57
3.8	Técnicas de recolección de datos	57
3.8.1	Validación y confiabilidad del instrumento.....	57
3.8.1.1	Descripción del cuestionario sobre adicción	57
3.8.2	Validez de contenido por jueces del cuestionario de adicción a los videojuegos	58
3.8.3	Descripcion del cuestionario de agresividad de buss y perry.....	60
3.8.4	Validez y confiabilidad del instrumento en nuestro país.....	63
3.8.5	Validez de contenido por criterio de jueces del cuestionario abreviado de agresión.....	64
3.8.6	Estudio piloto para la presente investigacion.	66
3.9	Procedimientos de recolección de datos	72

3.10	Métodos de análisis de datos	73
4	RESULTADOS.....	74
4.1	Características demográficas de la muestra evaluada	74
4.2	Descripción de resultados	76
4.2.1	Estadísticos descriptivos en muestra total.....	76
4.2.2	Estadísticos descriptivos de la variable agresividad	79
4.2.3	Tablas de frecuencias y porcentajes para la variable agresividad	80
4.2.4	Prueba de normalidad para todas las variables evaluadas	83
4.2.5	Prueba de las hipótesis	83
4.2.5.1	Prueba de hipótesis general:	83
4.2.5.2	Prueba de hipótesis específicas:	84
5	DISCUSION	89
6	CONCLUSIONES.....	94
7	RECOMENDACIONES	96
8	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	98
9	ANEXO.....	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Prueba binomial para el Criterio de Bondad.</i>	60
Tabla 2. <i>Prueba binomial para el criterio de Calidad</i>	61
Tabla 3. <i>Sub-escala del cuestionario de agresividad</i>	62
Tabla 4. <i>Indicadores de Escalas</i>	63
Tabla 5. <i>Prueba binomial de Bondad</i>	66
Tabla 6. <i>Prueba binomial para el criterio de Claridad</i>	67
Tabla 7. <i>Estadísticos de fiabilidad</i>	68
Tabla 8. <i>Estadísticos total de elementos</i>	69
Tabla 9. <i>Percentiles de Videojuego General</i>	70
Tabla 10. <i>Estadísticas de fiabilidad</i>	71
Tabla 11. <i>Estadísticos total de elementos</i>	72
Tabla 12. <i>Percentiles de agresividad general</i>	74
Tabla 13. <i>Descripción de la muestra según edad</i>	76
Tabla 14. <i>Descripción de la muestra según sexo</i>	77
Tabla 15. <i>Descripción de la muestra de acuerdo a grado</i>	77
Tabla 16. <i>Estadísticos descriptivos del variable</i> <i>uso de los videojuegos</i>	78
Tabla 17. <i>Frecuencia y Porcentaje para el variable</i> <i>uso de videojuegos</i>	79
Tabla 18. <i>Frecuencia y porcentaje del variable uso de</i> <i>los videojuegos por tipo</i>	80
Tabla 19. <i>Estadísticos descriptivos</i>	81
Tabla 20. <i>Nivel Agresividad General</i>	82

Tabla 21 *Nivel de Agresividad Física*.....83

Tabla 22. *Nivel de Agresividad Verbal*.....83

Tabla 23. *Nivel de Ira*..... 84

Tabla 24. *Frecuencia del Nivel de Hostilidad*..... 84

Tabla 25. *Prueba de normalidad*..... 85

Tabla 26. *Establecimiento de relaciones bivariadas*..... 86

Tabla 27. *Establecimiento de relaciones vi variadas*..... 87

Tabla 28. *Relaciones de uso de videojuegos y
agresividad según anexo*..... 88

Tabla 29. *Relación entre uso de videojuegos y
agresividad según grado*..... 89

INDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Los 8 iconos, dependiendo del tipo de contenido.....</i>	<i>37</i>
<i>Figura 2. Teoría de la Frustración-agresión revisada por Berkowitz (Citado en Penado, 2012).....</i>	<i>47</i>

RESUMEN

La presente Investigación tiene como objetivo establecer la relación entre Uso de Videojuegos y Agresividad, para ello se tomó una muestra en estudiantes de secundaria de Institución Educativa Estatal del Distrito de Los Olivos.

En el presente Trabajo de Investigación se ha realizado un Estudio Descriptivo Correlacional, No Experimental, utilizando una población y muestra de 373, de 1ero a 5to secundaria, a los cuales se les aplicó el Cuestionario de Uso de Videojuegos que consta de 25 ítems y estuvo revisado el contenido por 5 jueces para su adaptación, el segundo instrumento fue el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry.

Luego de aplicar la Encuesta y realizar el Análisis Estadístico llegamos a la conclusión de que si existe relación entre uso de videojuegos y agresividad, general.

Palabras claves: videojuegos, agresividad, adolescencia.

ABSTRACT

This research aims to establish the relationship between video game use and aggression, for it took a sample of high school students in educational institutions in the State District Los Olivos.

In the present investigation has been made, no experimental descriptive correlational study, using a population sample of 373, 1st -5th school to which we applied the questionnaire of Use video game that consists of 25, it was revised and the content of 5 judges for adaptation , the second instrument was the questionnaire aggressiveness Buss Perry.

After applying the survey and statistical analysis we conclude that the correlation between video game use and aggression, general.

Keywords: video game, aggression, adolescence.