



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Uso de videojuegos de acción y el comportamiento violento en
estudiantes de decimo de la Unidad Educativa Tiwintza 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE AUTORA

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Cedeño Cedeño Luciana Monserrate (ORCID: 0000-0003-3657-1131)

ASESORA:

Dra. Cruz Montero Juana María (ORCID: 0000-0002-7772-6681)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas en la educación en todos sus niveles

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Este trabajo va dedicado principalmente a mi madre Sra. Cielo Cedeño Z., mi hijo Yandri Cedeño, y a mi compañero de vida y proyectos el Sr. Ivar Moreira S. quienes con su apoyo emocional y económico me han motivado a salir adelante profesionalmente.

A mí, por ser una mujer valiente, humilde y perseverante en mis metas, lo que me ha permitido forjarme a nivel emocional y profesional.

Agradecimiento

A mi madre por su apoyo incondicional y por animarme a cumplir cada meta que me he trazado en mi camino y al señor Ivar Moreira S. mi compañero de vida por ser constante en su apoyo y motivación para no dejarme rendir en los momentos más duros de mi carrera.

A cada una de las personas que me acompañaron a lo largo de este proyecto profesional, (amigos, familia, compañeros,) y al Doctora Cruz Montero Juana María por su paciencia y por compartir sus conocimientos con sus estudiantes.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	11
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos.....	16
3.6. Métodos y análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES.....	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS.....	27

Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudiantes de los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Tiwintza.....	13
Tabla 2. Población de padres de familia de los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Tiwintza.....	13
Tabla 3. Validación de los instrumentos uso de videojuegos de acción y comportamiento agresivo.....	15
Tabla 4. Confiabilidad.....	15
Tabla 5. Interpretación del coeficiente de fiabilidad de la Variable 1: Uso de videojuegos de acción	16
Tabla 6. Interpretación del coeficiente de fiabilidad de la Variable 2: Comportamiento agresivo.....	16
Tabla 7. Distribución de frecuencia del uso de videojuegos y el comportamiento agresivo	18
Tabla 8. Distribución de frecuencia de Uso de videojuegos de acción.....	19
Tabla 9. Distribución de frecuencia de comportamiento agresivo	20
Tabla 10. Distribución de frecuencia de dimensión 1 del uso de Acceso a videojuegos y agresividad	21
Tabla 11. Distribución de frecuencia de dimensión 2 Conocimiento y Comunicación .	22
Tabla 12. Distribución de frecuencia de dimensión 3 Preferencia y Conducta.....	23
Tabla 13. Prueba de Shapiro-Wilk.....	24
Tabla 14. Correlación de Pearson	25
Tabla 15. Relación entre acceso a videojuego y agresividad.....	25
Tabla 16. Relación entre conocimiento y comunicación	26
Tabla 17. Relación entre preferencia y conducta.....	26

Índice de figuras

Figura 1: Esquema del tipo de investigación	11
Figura 2: Distribución de frecuencia del uso de videojuegos y el comportamiento	18
Figura 3: Distribución de frecuencia de Uso de videojuegos de acción	19
Figura 4: Distribución de frecuencia de Comportamiento agresivo	20
Figura 5: Distribución de frecuencia de dimensión 1 del uso de Acceso a videojuegos y agresividad	21
Figura 6: Distribución de frecuencia de dimensión 2 Conocimiento y Comunicación.....	22
Figura 7: Distribución de frecuencia de dimensión 3 Preferencia y Conducta.	23

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo determinar si existe relación directa ente el uso de los videojuegos de acción y el comportamiento agresivo de los estudiantes de decimo de la Unidad Educativa Tiwintza. Actualmente los videojuegos de acción se han convertido en uno de los pasatiempos más elegidos por adolescentes provocando que el uso de estos de alguna forma intervenga en sus comportamientos. La población objeto de estudio para la investigación fueron los estudiantes de décimo año de secundaria y su muestra fueron 25 estudiantes y 25 padres de familias, la metodología con la que se trabajo fue descriptivo-correlacional, y de corte transversal, los datos obtenidos a través de la aplicación de los instrumentos para cada variable, se procesaron con ayuda del programa SPSS para obtener el Alfa de Cronbach. Se evidencia que el nivel de correlación es adecuado debido a que el resultado es mayor a 0.05 comprobando la fiabilidad del mismo entre las variables en cuestión, se recomienda a la institución educativa implementar un programa psicoeducativo para padres y estudiantes acerca del uso adecuado de los videojuegos.

Palabras clave: Uso, Videojuegos, comportamiento agresivo.

Abstract

The objective of this research is to determine if there is a direct relationship between the use of action video games and the aggressive behavior of tenth-year students of the Tiwintza Educational Unit. Currently, action video games have become one of the most popular pastimes for adolescents, causing their use to somehow intervene in their behavior. The population under study for the investigation were the tenth year high school students and their sample was 25 students and 25 parents of families, the methodology with which they worked was descriptive-correlational, and cross-sectional, the data obtained through of the application of the instruments for each variable, they were processed with the help of the SPSS program to obtain the Cronbach's Alpha. It is evident that the level of correlation is adequate because the result is greater than 0.05, verifying its reliability between the variables in question, it is recommended that the educational institution implement a psychoeducational program for parents and students about the proper use of video games.

Keywords: Use, Videogames, aggressive behavior.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ MONTERO JUANA MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "USO DE VIDEOJUEGOS DE ACCION Y EL COMPORTAMIENTO VIOLENTO EN ESTUDIANTES DE DECIMO DE LA UNIDAD EDUCATIVA TIWINTZA 2022", cuyo autor es CEDEÑO CEDEÑO LUCIANA MONSERRATE, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo 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.

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

PIURA, 03 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CRUZ MONTERO JUANA MARIA DNI: 07545873 ORCID 0000-0002-7772-6681	Firmado digitalmente por: JCRUZMON el 11-08- 2022 14:35:21

Código documento Trilce: TRI - 0388835