



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE
Y COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y
ORIENTACIÓN**

TÍTULO:

***LOS VIDEOJUEGOS Y LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS
ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BERNARDO
VALDIVIESO, PERIODO 2013***

Tesis previa a la obtención del Grado de
Licenciada en Ciencias de la Educación,
mención: Psicología Educativa y
Orientación.

AUTORA:

Marcela Noemi Valverde Rivera

1859

Loja – Ecuador

2014

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

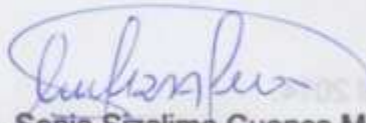
Dra. Sonia Sizalima Cuenca Mg.Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN, DEL ÁREA DE EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado durante todo su desarrollo la tesis titulada: **LOS VIDEOJUEGOS Y LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BERNARDO VALDIVIESO, PERIODO 2013**, autoría de Marcela Noemi Valverde Rivera, egresada de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación Vocacional, modalidad presencial, ha sido revisado y asesorado en todo su proceso por lo tanto autorizo su presentación para que continúe con los trámites legales para su defensa pública.

Loja, 10 de julio del 2014.


Dra. Sonia Sizalima Cuenca Mg.Sc.
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Dr. Jorge Sotomayor Cuervo Mg.Sc.

Yo Marcela Noemi Valverde Rivera, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenidos de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de la presente en el repositorio Institucional – Biblioteca Virtual

Autora: Marcela Noemi Valverde Rivera

Firma: 

Cédula: 110252151-3

Fecha: Loja, 10 de julio del 2014.

Dr. Jorge Sotomayor Cuervo Mg.Sc.
DIRECTORA DE TESIS

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Marcela Noemi Valverde Rivera, declaro ser autora de la tesis titulada: LOS VIDEOJUEGOS Y LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "BERNARDO VALDIVIESO", PERIODO 2013 -2014, como requisito para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Educativa y Orientación; autorizó al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para confines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con los cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 9 días del mes de julio del dos mil catorce, firma el autor.

Firma.....

Autora: Marcela Noemi Valverde Rivera

Cédula: 1102521513

Dirección: Ciudadela del chofer las Pitav: Calles Eduardo Mora Moreno y Guillermo Arturo Bailón.

Correo Electrónico: marcelavalverder@hotmail.com

Teléfono Celular: 0994826214

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Dra. Sonia Sizalima Cuenca Mg. Sc.

Tribunal de Grado: PRESIDENTA: Dra. MGS. Sonia Cosíos Castillo

PRIMER VOCAL: Dra. MGS. Ana L. Andrade Carrión

SEGUNDO VOCAL: Ing. MGS. Majhy Chuquirima C.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a las autoridades del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, y de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, por darme la oportunidad de alcanzar esta meta, y con profunda gratitud a cada uno de los docentes quienes contribuyeron con mi formación profesional.

Mi reconocimiento especial a la Dra. Mg.Sc. Sonia Sizalima Cuenca. Directora de tesis, que ha brindado asesoramiento constante durante la realización de la tesis.

A las Autoridades, y estudiantes de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso” por la colaboración proporcionada, la misma que hizo posible el desarrollo del presente trabajo de investigación de campo.

LA AUTORA

DEDICATORIA

Al culminar la presente etapa de formación académica, en primer lugar dedico el presente trabajo de investigación a Dios por su bondad, sabiduría y por tenerme con vida y salud, para ser útil a mis seres más queridos y a otras personas especiales como son los adolescentes del colegio al que me pertenezco.

A mi querido esposo Luis Felipe por su amor y el apoyo incondicional , a mis hijos Silvana, Karina y Luis Steven por ser la razón de mi vida, a mis padres Dorita y Angelito por sus constantes consejos llenos de sapiencia, confianza y ayuda para la ejecución de esta investigación.

Marcela Noemi

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

BIBLIOTECA: ÁREA DE EDUCACIÓN , ARTE Y LA COMUNICACIÓN

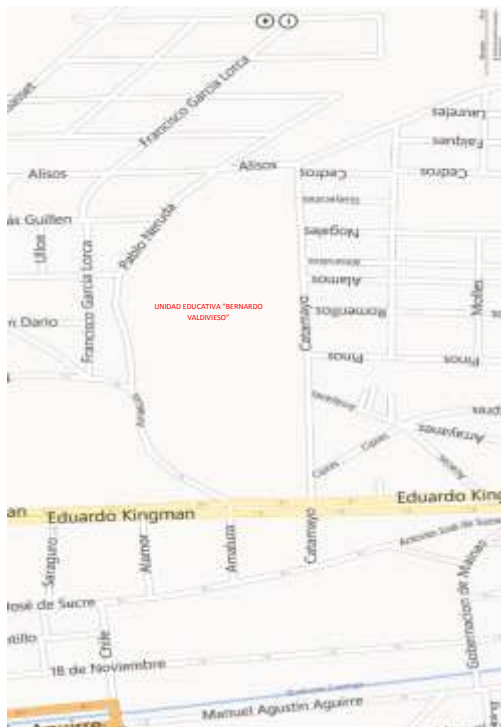
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA-NOMBRE DEL DOCUMENTO	F U E N T E	A Ñ O	ÁMBITO GEOGRÁFICO					O T R A S	NOTA OBSERVACIONES
TESIS	VALVERDE RIVERA MARCELA NOEMI. LOS VIDEOJUEGOS Y LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BERNARDO VALDIVIESO, PERIODO 2013	U N L	2 0 1 3	Nacionalidad Ecuador	Región Zona 7	Provincia Loja	Parroquia San Sebastián	Ciudadela La Pradera	C D	Lic. Ciencias de la educación, mención Psicología Educativa y Orientación.

MAPA GEOGRÁFICO



UBICACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“BERNARDO VALDIVIESO”



Esquema de Tesis

Portada

Certificación

Autoría

Agradecimiento

Dedicatoria

a. Título

b. Resumen en castellano y traducido en inglés

c. Introducción

d. Revisión de literatura

e. Materiales y métodos

f. Resultados

g. Discusión

h. Conclusiones

i. Recomendaciones

j. Bibliografía

k. Anexos

a. TÍTULO

LOS VIDEOJUEGOS Y LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BERNARDO VALDIVIESO, PERIODO 2013

b. Resumen

Para la presente investigación, se consideró como objetivo analizar la influencia de los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes; es un estudio de tipo descriptivo transversal, en una muestra de 150 alumnos del noveno año de Educación Básica de la sección vespertina de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”; se trabajó con los siguientes métodos: científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, entre otros; y como técnica utilice la encuesta y el cuestionario AQ de Buss y Perry. Resultados: que el 88.67%, usan el videojuego, el 46% iniciaron entre los 10 a 12 años, el 54.67% usan de 1 a 5 horas y el 44% utilizan los videojuegos de estrategia (violencia); en un nivel medio el 62% manifiestan agresividad física, y con el 58% agresividad verbal y la ira. Se concluye que un elevado porcentaje de estudiantes, están haciendo uso de videojuegos, han iniciado a temprana edad, el tiempo que utilizan es de 1 a 5 horas y los videojuegos más utilizados son los de estrategia (juegos violentos) como: San Andrés, Halo, Mortal Combat, Call of Dutty; además en un porcentaje mayoritario de estudiantes investigados manifiestan agresividad física, verbal e ira; por lo tanto el uso de videojuegos en edades tempranas, en un tiempo prolongado y de tipo estratégico violento, si influye en las conductas de agresión física, verbal y la ira de los estudiantes.

Abstract

For the present investigation, it was considered as objective to analyze the influence of the video games and the aggressive behaviors of the students; it was a study of descriptive traverse type, in a sample of 150 students of the ninth year of Basic Education of the evening section of the Educational Unit "Bernardo Valdivieso"; it was used methods: scientific, inductive, deductive, analytic, synthetic, among other; and as technique it was applied the survey and the questionnaire AQ of Buss and Perry. Results: that 88.67%, they use the video game, 46% began among the 10 to 12 years, 54.67% uses from 1 to 5 hours and 44% they use the strategy (violence) video games; in a half level 62% manifests physical aggressiveness, and with 58% verbal aggressiveness and the anger. You concludes that a high percentage of students, they are making use of video games, they have begun to early age, the time that you/they use is from 1 to 5 hours and the used video games are those of strategy (violent games) like: San Andrés, Halo, Mortal Combat, Call of Dutty; also in a majority percentage of investigated students they manifest physical, verbal aggressiveness and anger; therefore the use of video games in early ages, at one time lingering and of strategic violent type, if it influences in the behaviors of physical, verbal aggression and the anger of the students.

c. Introducción

En los últimos años, se asiste a una era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, pero donde a la vez un grupo de personas e instituciones -conscientes del papel que los programas pioneros, las compañías que definieron el mercado y los grandes visionarios tuvieron en el desarrollo de dicha industria- han iniciado el estudio formal de la historia de los videojuegos. (Longoria, 2004)

Los videojuegos, son una herramienta tecnológica de actualidad, y se han convertido en arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas. Pasar hora disparando a zombis, convertirse en un soldado y derribar enemigos o conducir esquivando obstáculos o atropellando a peatones virtuales; por lo tanto los videojuegos permiten emular acciones difíciles de experimentar en el día a día y por eso resultan tan atractivos para los adolescentes; esta es una realidad de los estudiantes del Colegio Bernardo Valdivieso, los adolescentes están expuestos a los cybers; ubicados en la vía de acceso al establecimiento, en donde a diario se observa que los estudiantes asisten a esos lugares, y el trabajo de Inspectoría es vigilar que los estudiantes retornen al colegio luego de los recesos; muchos de los estudiantes que se los observa en los cybers por ser reincidentes se conoce que se encuentran con bajo rendimiento escolar, fugas o ausentismos, actitudes violentas con sus compañeros, actitudes disruptivas dentro del aula.

Por lo tanto, los videojuegos para algunos niños y adolescentes son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio, constituyéndose en la actualidad en uno de los principales medios de esparcimiento de los niños.

Con esta realidad situacional y preocupada por las actitudes de los estudiantes se investigó los videojuegos y la agresividad. Para el presente trabajo se planteó como objetivo general: Analizar la influencia de los videojuegos en las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la sección vespertina de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso, periodo 2013; y como objetivos específicos: 1) determinar el uso, edad de inicio, tiempo de juego y tipo de videojuegos que usan más habitualmente los estudiantes investigados; 2) identificar los tipos de conductas agresivas que presentan los estudiantes investigados, a través del cuestionario AQ de Buss y Perry; y, 3) determinar la influencia de los videojuegos en las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la sección Vespertina de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso.

En cuanto a la revisión de literatura se profundizó en el análisis de los videojuegos como: consola, pbox, entre otros, la historia de los videojuegos y los efectos positivos y negativos en las personas.

La investigación es de tipo descriptivo en una muestra de 150 estudiantes. Los métodos utilizados son el método científico: que inició con la observación de la realidad, la descripción del objeto de estudio, la generación de ideas, hasta la definición del tipo de investigación, de esta manera se sustenta con el marco teórico en un proceso de análisis y síntesis para poder llegar a la comprensión y explicación del problema investigado. El método deductivo e inductivo: a través de los cuales se hizo un análisis de los factores presentes en el contexto que intervienen en la realidad investigada, y el posterior análisis de los datos obtenidos, el método inductivo que aportó en la formulación de las conclusiones, y el método estadístico, el mismo que se utilizó para procesar los datos obtenidos mediante la técnica de la encuesta y el instrumento (cuestionario) aplicados a los estudiantes investigados.

Se solicitó la autorización correspondiente a los directivos de la institución educativa para el desarrollo de la investigación con el compromiso de devolver los resultados en un acto de socialización.

Los resultados de la investigación determinan que 88.67% de los jóvenes utilizan los videojuegos; el 40% en su propia casa y solo el 20.67% acuden a un cyber. Así también el 48% de los jóvenes afirma que los juegos los consigue por internet, siendo los de mayor acogida los juegos de estrategia con un 44% y violencia el 34%. Los adolescentes dedican un promedio de 5 horas semanales a los videojuegos y el 66.67% siempre tiene supervisión de la madre o del padre cuando juegan. El 66.67% juegan para divertirse y lograr metas en el juego; para el 16% consideran que sienten adicción; y el 46% a iniciado el juego desde los 10 a 12 años de edad; consideran los investigados que los videojuegos permite el desarrollo de la imaginación. En relación a las conductas agresivas, en niveles medios los investigados manifiestan el 62% agresividad física y para el 58% manifiestan ira y agresividad verbal.

Con estos resultados se concluye que: Que un elevado porcentaje de estudiantes de los novenos años de Educación Básica de la sección vespertina de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, están haciendo uso de videojuegos, han iniciado la mayoría de los 10 a 12 años de edad, el tiempo que utilizan es de 1 a 5 horas y los videojuegos más utilizados son los de estrategia (juegos violentos) como: San Andrés, Halo, Mortal Combat, Call of Dutty; un porcentaje mayoritario de estudiantes investigados en niveles medios, manifiestan agresividad física y verbal y la ira; y, se comprueba que si influye el uso de videojuegos en las conductas de agresión física, verbal y la ira de los estudiantes; por lo que se recomienda: a los estudiantes de Psicología, continuar con este tema de investigación en el mismo colegio, con el resto de alumnos para tener una línea de base y buscar alternativas de solución a este problema juvenil ya que puede ser que estas sean las causas para el inicio de problemas de conducta de los estudiantes; a los docentes del Departamento de Consejería Estudiantil de la

Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, con la finalidad de diseñar actividades para el uso del tiempo libre y así evitar el sedentarismo que produce estar frente a una máquina por prolongado tiempo; a las autoridades de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, para que realice convenios con la Universidad Nacional de Loja, de manera especial con la Carrera de Cultura Física para que desarrollen actividades de recreación y deportes dentro del establecimiento; que el Departamento de Consejería de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, planifique y ejecute programas educativo familiares, para que sean los padres de familia quienes organicen el tiempo para estar con los hijos y dentro de ese tiempo participar de paseos, juegos recreativos de tal manera que los hijos están más tiempo en familia; que las autoridades del colegio soliciten a la Policía Nacional, se realicen operativos en los cyber, para que eviten el acceso de menores de edad a estos lugares.

d. Revisión de literatura

LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son programas de ordenador que conectados a una pantalla o televisión, integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias disfrutando de actividades que en la realidad no practicaría. Estos videojuegos comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, haciéndose un hueco en muchos hogares y generando alrededor un mercado que ejerce una gran presión económica.

ASPECTOS PSICOSOCIALES DEL VIDEOJUEGO:

Quien más quien menos, todos hemos jugado una partida de videojuegos, pero los consumidores más fieles son los adolescentes masculinos.

Nos podríamos preguntar por qué preferentemente los usuarios son chicos, para explicar esto, R. Gaja nos da cuatro razones:

- Los videojuegos están diseñados por hombres y para hombres
- Los chicos juegan para competir y dominar el juego
- Social e históricamente se ha prohibido a las niñas que exterioricen su agresividad
- Los chicos son más hábiles en la percepción de la profundidad y en el manejo de las imágenes

Respecto al tiempo dedicado al juego, R. Gaja nos dice que los jugadores que dedican mayor cantidad de tiempo al videojuego son los que juegan tanto con el ordenador como con las máquinas de juegos de los salones recreativos.

Por otro lado, llega a considerarse que la pantalla del videojuego actúa como compañero del jugador y éste se comporta ante ella como si estuviera ante un ser vivo. (Juan Alberto Estallo Martí, 2011)

Cabe también hacer referencia a los que juegan solos, estos jugadores solitarios parece que le dedican el doble de tiempo al juego que los que lo hacen en grupo.

Otro aspecto destacable es la edad de inicio, así, parece que los niños que comienzan a jugar con los videojuegos a una edad temprana tienden a dedicar al juego una mayor proporción de tiempo libre que los que empiezan a jugar más tarde.

ALGUNAS CONSIDERACIONES ACERCA DEL VIDEOJUEGO:

□ Uso, abuso y dependencia:

El uso, el abuso y la dependencia constituyen tres maneras de relacionarse con el videojuego:

- **Uso:** cuando el consumo no es continuado. El niño es capaz de interrumpir el juego en cualquier momento que se solicite o que él mismo desee para dedicarse a otra actividad, sin que ello le produzca ningún problema o disgusto.
- **Abuso:** cuando el consumo es desadaptativo. El niño dedica tanto tiempo a como le es posible a jugar con el videojuego, y es probable que abandone otras actividades que antes le gustaban para dedicarse a exclusivamente a este juego.

Dependencia: cuando el consumo es reiterativo. El niño ha ido adaptando sus necesidades a la máquina y suple su necesidad de emoción, compañía, reto, superación, distracción, etcétera, con el videojuego. El videojuego se convierte,

pues, en una realidad virtual para el niño y en un fin en sí mismo.
(<http://iblnews.com/noticias/10/89197.html>)

Por otra parte, existen tres maneras de relacionarse con el videojuego:

- **Actividad aceptable:** el niño o adolescente juega al videojuego esporádicamente y es capaz de abandonar el juego en cualquier momento y sin mayores problemas.
- **Actividad de riesgo:** el niño presenta los primeros signos de uso desadaptativo: dedica mucho tiempo al videojuego y abandona otras actividades que antes realizaba habitualmente.
- **Actividad patológica:** el niño y la máquina se han convertido en compañeros inseparables. Todo el pensamiento y actividad del chaval se centran en el videojuego. El aislamiento, la pérdida de interés hacia todo lo que no sea el videojuego (colegio, amigos, familia...), y el comportamiento compulsivo ante la máquina son manifiestos.

TIPOS DE VIDEOJUEGOS

- **Arcade**

Los videojuegos arcade, se caracterizan por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad, esto obtuvo la gloria en la época de 1980. No requiere historia, solo juegos largos o repetitivos. el principal objetivo de este tipo de juegos por lo general es conseguir la mayor cantidad de puntos.

Tuvieron su origen a partir de las máquinas arcade; éstas son máquinas recreativas disponibles en lugares públicos de diversión, de ahí obtuvo su nombre este género.

Entre los más conocidos tenemos: Mario, Sonic, Pang, Pacman, etc.

Simulación

Este género se caracteriza en marcar un aspecto de la vida real, llevado a un juego, donde se tiene total control de lo que ocurre. Muchos de ellos se enfocan en inmiscuir al jugador hasta hacerlo creer que lo que está pasando es real, sobre todo con los géneros de simulación de combate o de pilotaje. En otras subcategorías, se toma un concepto o una situación y se deja al usuario explotar las distintas opciones. Entre las más populares están las simulaciones de construcción, que pueden abarcar desde construir una casa, hasta proyectos imposibles para una persona, como un parque de atracciones o una ciudad completa. Uno de los ejemplos más conocidos de simuladores sería la saga de Los Sims, Sim City, Transport Tycoon Deluxe, etc.), además en esta categoría también ingresan juegos deportivos como PES (FIFA y NBA).

Estrategia

Los **videojuegos de estrategia** son videojuegos que requieren que el jugador ponga en práctica sus habilidades de planeamiento y pensamiento para conseguir la victoria. En la mayoría de los videojuegos de estrategia, "al jugador se le concede una vista del mundo absoluta, controlando indirectamente las unidades bajo su poder". (Rollings, Andrew; Ernest Adams. 2003)

"El origen de los videojuegos de estrategia está fuertemente vinculado con sus primos cercanos, los juegos de mesa de estrategia" (Rollings, Andrew; Ernest Adams. 2003). Los videojuegos de estrategia generalmente toman una de cuatro posibles formas arquetípicas, dependiendo de si el juego es por turnos, en tiempo real y si el juego se enfoca en estrategia militar o tácticas.

Entre los más conocidos tenemos: Saga de Age of Empires, Age of Mythology, Expansion the titans, San Andrés, Halo, Mortal Combat, Call of Duty, Good of War, Dead 4 dead, plantas vs. Zombis, Residen Evil, etc, muchos de estos juegos presentan actividades de marcada violencia; así por ejemplo, San Andrés, narra el hecho que en 1987, Carl Johnson (protagonista principal) escapó de la vida que llevaba en Los Santos, San Andreas, una ciudad convulsionada por los problemas entre bandas, las drogas y la corrupción. Un lugar donde las estrellas de cine y los millonarios hacen todo lo que pueden por evitar a los traficantes y pandilleros.

Ahora, en 1992, Carl ha tenido que volver a casa. Su madre ha sido asesinada, su familia se ha deshecho y sus amigos de la infancia se dirigen todos al desastre. A su regreso al barrio, tres policías corruptos le involucran en un homicidio. C.J. se ve forzado a emprender un viaje que le lleva por todo el estado de San Andreas para salvar a su familia y hacerse con el control de las calles.

Videojuegos de mesa

Estos son videojuegos de gran acogida y que tratan de desarrollar la inteligencia de los participantes, entre estos videojuegos encontramos: ajedrez, hero quest, dominion, solitario, etc.

PATOLOGÍAS O EFECTOS NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS:

□ *La agresividad:*

Las investigaciones a este respecto no han demostrado de forma concluyente la vinculación directa entre los videojuegos y el incremento de los comportamientos agresivos. (Francisco Javier Lavilla Royo, 2012)

□ **La adicción:**

Si que está, sin embargo, establecido que un abuso del videojuego puede llevar al niño o al adolescente a conductas compulsivas o adaptativas. (Francisco Javier Lavilla Royo, 2012)

□ **Otros:**

- El mensaje sexista y violento que proponen la mayoría de los videojuegos
- Los límites que pone a la imaginación del jugador.

□ **Epilepsia y depresión:**

En personas propensas a padecer ataques epilépticos, el videojuego actúa como detonante debido a la alta tensión que genera en el niño. (Francisco Javier Lavilla Royo, 2012)

□ **Ludopatía:**

Gaja define la Ludopatía como: “necesidad irresistible de jugar acompañada de ansiedad, sentimiento de culpa, sudoración, dolor de cabeza y, en algunos casos, de ingestión de drogas psicoactivas”.

Entre los factores predisponentes destacan:

- Disciplina familiar inapropiada.
- Exposición al juego desde la adolescencia.
- Valores apoyados excesivamente en símbolos materiales o financieros y poco valor al ahorro y la planificación de gastos. (Francisco Javier Lavilla Royo, 2012)

Efectos nocivos sobre la salud

Los videojuegos pueden tener efectos nocivos sobre la salud. Se han comprobado ciertos efectos perjudiciales sobre la salud de los niños derivados simplemente de su uso. En un porcentaje reducido (según algunos autores un 1%), desencadenan crisis convulsivas en niños con antecedentes de epilepsia. La causa de estas crisis se debería a los destellos y cambios en la intensidad de los colores.

Estos cambios producidos de forma repetida producirían estímulos cerebrales que a su vez desencadenarían esas crisis. Además de estos efectos que aparecen en una población predispuesta, me centraré en las consecuencias perjudiciales derivadas del contenido y del empleo abusivo que pueden afectar a todos los niños o adolescentes. (Francisco Javier Lavilla Royo, 2012)

Problemas debidos al uso incontrolado de los videojuegos

Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Es el propio juego el que marca hasta dónde puede llegar. Habitualmente, se llega a esta situación de forma progresiva. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria.

Si la adicción a los videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata. La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del

videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas (potenciación del individualismo). En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento. (Francisco Javier Lavilla Royo, 2012)

Problemas derivados del contenido

Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño o adolescente llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa. Especialmente nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima).

Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación como la del niño. En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia y adolescencia el desarrollo de la personalidad depende entre otras cosas de modelos o estereotipos sobre los que el niño o adolescente centra su atención.

En contraposición a la figura de los padres y al igual que los modelos erróneos de héroes pueden resultar perjudiciales, no podemos despreciar el efecto terrible que pueden tener esos personajes de ficción con estas conductas agresivas y de menosprecio hacia los demás (xenofobia, machismo, etc...). (Francisco Javier Lavilla Royo, 2012)

BENEFICIOS O EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS:

Ya hemos hablado de los efectos negativos del videojuego, más concretamente de “Lo mejor del videojuego”, por ello cabe hacer referencia también a “Lo mejor del videojuego”:

- Dota al niño de confianza en sí mismo y de habilidades en el manejo de las máquinas electrónicas
 - Lo prepara para el futuro uso del ordenador
 - Posibilita aprender y divertirse al mismo tiempo
 - Sirve para medir las habilidades óculo-manuales y motoras
 - Sirve de terapia en el tratamiento de ciertos trastornos
 - Incrementa la interacción social
 - Descarga el estrés de forma no destructiva
 - Relaja
 - Aumenta la coordinación óculo-manual
 - Mejora las habilidades cognitivas
 - Incrementa la motivación y la atención
 - Proporciona sensación de dominio, control y logro
 - Distrae al adolescente de otros peligros característicos de su edad.
- (Francisco Javier Lavilla Royo, 2012)

LAS CONDUCTAS AGRESIVAS

Las conductas agresivas, de oposición, desobedientes o desafiantes se encuentran a menudo en la población infanto-juvenil como parte de un desarrollo evolutivo "normal". Establecer los límites en donde se debe acudir al profesional de la salud es difícil de concretar. Las pistas no las tiene que dar la frecuencia, magnitud y perseverancia en el tiempo de la conducta en cuestión en función de la edad del niño. El hecho de que consideremos la manifestación de dicha conducta como trastorno leve (no clínico) o trastorno más severo (clínico), tiene una importancia vital ya que de ello va a depender el tipo de intervención. (García Emilio, 2006)

Factores de mal pronóstico

- Comienzo de los Trastornos de Conducta a corta edad
- Variedad, frecuencia y amplitud de los síntomas
- Asociación con el Trastorno de Déficit Atencional con Hiperactividad
- Ausencia de pautas educativas en la familia
- Nivel económico y socio-cultural desfavorecido
- Presencia de violencia y maltratos en el entorno próximo
- Historia de conducta delictiva en la familia. (García Emilio, 2006)

Videojuegos y violencia

En primer lugar diríamos que la televisión es un medio y que por él llega información de muy diversa índole. De la misma manera podríamos afirmarlo con los videojuegos, son un medio, un tipo de software que puede ser muy variado en cuanto a la información transmitida y a la interacción requerida.

Desde hace varias décadas venimos escuchando voces que aseguran que, debido a la temática violenta de muchos de los videojuegos de más éxito entre los

niños, el uso de este medio de entretenimiento puede favorecer la aparición y el desarrollo de una conducta impulsiva y agresiva, predisponiéndolos a aceptar la violencia como medio para resolver los conflictos del día a día. De hecho, esta preocupación ha provocado que este sea uno de los aspectos más investigado y estudiado en la literatura especializada. (Gómez, María Teresa. 2010)

No es mal punto de partida a la hora de discutir este asunto suscribir la siguiente frase, escrita por Diego Lewis en 1996, "la tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable del comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud".

Ahora bien, ¿podemos afirmar que solo se trata de una inquietud o hay alguna realidad científicamente demostrable que nos lleve a asegurar que existe una relación directa entre el uso de videojuegos con temática violenta y el desarrollo de este tipo de conductas en la vida real?

Los resultados encontrados en las investigaciones realizadas son bastante inciertos, lo que no se evita que desde este mismo instante hagamos una valoración muy negativa de este tipo de juegos desde el punto de vista ético. Como indican Gutiérrez (2008) "es cierto que a la hora de analizar los valores que transmiten los videojuegos es fácil caer en la tentación de formular un discurso altisonante. Ahora bien, si aceptamos que el videojuego es un camaleón que toma el color del cartucho que es introducido, y que bastaría la existencia de videojuegos realmente educativos y atractivos que fomentaran contenidos educativos. (Gutiérrez, 2008)

A pesar de cómo hemos dicho, hasta ahora se pensaba que el interés por un videojuego decaía en el tiempo, a medida que se iban superando sus niveles de dificultad, en la actualidad las cosas son algo distintas. Por un lado las versiones de los videojuegos de éxito salen al mercado con una frecuencia tal que siempre podemos seguir encontrando niveles desconocidos a superar. Por otro lado, la aparición de la modalidad de videojuego en red hace que el rival no sea la máquina sino otro ser humano, que además puede encontrarse en cualquier parte del mundo. Dicho de otro modo, por muy diestros que seamos en el manejo del juego, siempre podemos encontrar alguien con el que competir, algún rival con el que medir nuestras fuerzas. Además en esta modalidad del juego en red añadimos el efecto adictivo que produce la relación humana que puede establecerse. Los últimos datos apuntan a que la adicción existe. De momento es más frecuente entre los varones, aunque quizá sea solo un efecto estadístico producido por la mayor afición a jugar entre los niños que entre las niñas, dada la temática de los juegos. Es posible que en pocos años los porcentajes se igualen, ya que cada vez más son las chicas que declaran su afición a esta modalidad de entretenimiento digital. En este sentido, hay que estar especialmente vigilantes con los más pequeños de la casa. Los niños entre los ocho y trece años de edad constituyen el mayor riesgo a la hora de "engancharse"; con la adolescencia suele abrirse el abanico de actividades a realizar, llegan nuevos intereses que van más allá de la consola. Además, Griffiths (1998) piensa que "la capacidad de adicción de los videojuegos está en relación inversa a la edad de inicio: cuanto más precozmente empiezan con la afición más firme será con los años la dependencia de los mismos".

Pero, ¿cómo saber si alguien cercano a nosotros es, probablemente adicto a los videojuegos? Según el psicólogo Enrique Echeburúa, la adicción llega cuando esa afición "interviene en tu vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarla bien, sino para pasarla mal". Esto se manifiesta en una serie de actitudes en el jugador que los padres y educadores debemos descubrir, y que pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

- El jugador parece estar ensimismado, tan pendiente de lo que está ocurriendo en la pantalla que todo lo demás deja de existir. Es incapaz de apartar los ojos de ella, por lo que no atiende a las llamadas de ningún tipo.
- Mientras juega esta en tensión, aprieta las mandíbulas, se enfada de manera desmedida si algo no sale como él esperaba.
- Pierde interés por otras actividades vinculadas al ocio que antes realizaba con gusto: deporte, lectura, cine, etcétera.
- Tienes trastornos del sueño, muchas veces producidos porque no puede dejar de pensar en el juego y, sobretodo, porque juega por la noche hasta caer rendido, por lo que quedará dormido durante el día.
- No respeta los horarios habituales de comida o estudio. Por ejemplo, pretende comer cualquier cosa delante de la pantalla en lugar de sentarse en la mesa o intenta hacer la tarea sin apagar la consola o el ordenador.
- Se distancia de su familia y de sus amigos. Las relaciones humanas pierden interés. A lo sumo se relaciona con otros jugadores para hablar del juego que le mantiene enganchado "conversaciones" que muchas veces son on-line utilizando foros o chats de internet.
- Lógicamente, todo ello desemboca en una llamativa caída en su rendimiento escolar. (Bringué Xavier, García Fernando; 2010)

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS

Las conductas agresivas infantiles pueden estar asociadas, a corto plazo, con el uso de los videojuegos violentos. El impacto en las actitudes de los niños hacia la violencia es alarmante ya que se están insensibilizando y no se sorprenden ante la sangre o los disparos.

Un estudio llevado a cabo por Patrick Markey, psicólogo de la *Universidad de Pensilvania*, concluye que los rasgos de la personalidad de ciertos niños son los que van a determinar quiénes de ellos van a ser más vulnerables a esos contenidos, influenciando de manera directa su conducta. Un 90% de niños de entre 8 y 16 años juega habitualmente con videojuegos (más el género masculino que el femenino).

Podría decirse que los niños que se molestan fácilmente por las cosas que no les gustan, o son niños tristes y deprimidos, o se muestran indiferentes a los sentimientos de los demás, rompen las normas o no cumplen nunca sus promesas... tienen más probabilidades de mostrarse hostiles tras jugar con este tipo de videojuegos.

En este mismo estudio, los propios jugadores afirmaban que usar estos videojuegos durante al menos 10 minutos les hacía experimentar un comportamiento agresivo. Por ejemplo, los que basan su contenido en las artes marciales, posteriormente, los usuarios ensayan y aprenden los movimientos de los personajes con sus propios amigos. "Tienen a imitar en la realidad los gestos que ven en la pantalla". (Almudena Villoslada, 2011)

La revista *JAMA* publicó un artículo señalando que existe una gran carga de violencia en los videojuegos que son autorizados, incluso, para todos los públicos. Se recompensa la agresividad de los jugadores, por esto, multitud de

asociaciones de padres y madres han pedido al gobierno central de Estados Unidos que se prohíba la venta de estos “peligrosos artefactos”.

La influencia que este sector ejerce sobre mentes inmaduras y aun sin desarrollar es tal que, a los niños, les cuesta distinguir qué es ficción y qué no. El avance de las tecnologías ha cargado de realismo a personajes, escenarios y movimientos, algo que hace tan sólo 10 años era imposible de hacer.

El jugador se convierte en el protagonista del juego, interactúa con el personaje de la pantalla y, en la mayoría de ocasiones, adopta como propio el rol que tiene que cumplir. Llega a sentir cómo le matan y cómo mata.

Los realizadores de uno de los títulos más populares de la industria (S.O.F.) han llegado incluso a contratar a coroneles del ejército profesional de los Estados Unidos para ayudarles a detectar cuáles son las 26 “zonas mortales”, principales, del cuerpo. Así, cada disparo, muestra con más precisión el destrozo causado por el impacto en el cuerpo de cualquier arma defensiva.

En 20 años, los niños han pasado de jugar 5 horas a la semana con sus videoconsolas a hacerlo una media de 13 en 2010. (Almudena Villoslada, 2011)

Los estudios, en general, concretan que:

- Cuanto más tiempo pasa un niño o un adolescente frente a la pantalla (videos y TV incluidos) más posibilidad tiene de que su desempeño académico sea regular.
- Cuanta más violencia reciba de medios interactivos, se generará más agresión en su comportamiento.
- Los dibujos animados que muestran violencia, también generan comportamientos agresivos en los más pequeños.(Almudena Villoslada, 2011)

- Los niños menores de 10 años que tienen a su disposición videojuegos violentos, ven el mundo de manera más agresiva, y son verbal y físicamente más agresivos en su adolescencia.

No todo es negativo en el mundo de los videojuegos. Algunos títulos del género pueden causar beneficios al mejorar las capacidades visuales y espaciales en el sector infantil. Desde la *Asociación Estadounidense de Psicología* se dice que los juegos contribuyen a controlar la diabetes, el dolor y son herramientas complementarias en la psicoterapia.

La realidad es que son dañinos, pero para una minoría de niños con problemas de personalidad o de salud mental anteriores. Pamela Kato, del *Centro Médico Universitario de Utrecht* (Holanda), mostró que los juegos elaborados con un objetivo concreto pueden ayudar a prevenir ataques de asma, aliviar la gestión del dolor y ser útiles en el tratamiento de la diabetes. Pueden ser utilizados también para evaluaciones psicológicas en niños y adolescentes.

Además, pese a considerar que el uso de los videojuegos es desencadenante de la obesidad infantil, un nuevo estudio ha determinado que, por el contrario, se pueden utilizar para motivar a los niños a comer de manera más saludable. Concretamente se observó que los niños que jugaban con videojuegos “serios”, aumentan la cantidad de frutas y verduras que ingieren al día. (Almudena illoslada, 2011)

e. Materiales y métodos

La investigación es descriptiva, implica la recopilación y presentación sistemática de los datos para tener una idea precisa sobre la relación que existe entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas.

Para el desarrollo de la misma se utiliza el método científico, iniciando con la observación de la realidad, la descripción del objeto de estudio, la generación de ideas y su sustentación científica de la revisión de literatura, que orientaron la temática propuesta, y reunieron la descripción de elementos conceptuales referidos al uso de videojuegos y las conductas agresivas de los adolescentes, que en un proceso de análisis y síntesis dio luces para la aplicación de instrumentos y verificación de objetivos, así como la discusión del problema investigado; así mismo se utilizó el método estadístico el mismo que sirvió para tabular los datos obtenidos mediante la técnica y los instrumentos aplicados, y el método deductivo, que se utilizó en el análisis de los factores presentes en la realidad investigada, y el análisis de los datos obtenidos, así mismo el método inductivo, que se lo usó en la interpretación de la información obtenida por los distintos procedimientos y técnicas aplicados.

Se solicita autorización a los directivos de la Institución para el desarrollo de la investigación con el compromiso de devolver los resultados en un acto de socialización. Como técnica para la recopilación de la información, se utilizó una encuesta sobre videojuegos, (Anexo 2), estructurada de 12 ítems. Como instrumento se aplicó el Cuestionario de Buss y Perry (Anexo 3), Buss y Perry en diseñaron el Agresión Questionnaire (AQ), contiene algunos ítems del Hostily Inventory formado por 20 ítems, el mismo que es validado en 448 estudiantes con el fin de verificar la estructura de 4 factores o escalas: agresividad física, agresividad verbal, ira, hostilidad, con una escala de Likert de cinco reactivos (completamente verdadero para mí, con una equivalencia de 5, bastante verdadero para mí con una equivalencia de 4, ni verdadero ni falso para mí con

una equivalencia de 3, bastante falso para mí con una equivalencia de 2, completamente falso para mí con una equivalencia de 1). Nakano (2001) por su parte obtuvo un ajuste aceptable en la versión japonesa del cuestionario tras eliminar el ítem 7 de la escala agresividad física y el ítem 4 de la escala ira. Ramírez, Andreu y Fujihara en el 2001 manifiestan que algunos ítems del AQ eran sensibles a algunas culturas lo que lo comprobaron en el estudio de agresión que habían hecho. García León Reyes Vila Pérez, Robles y Ramos (2002) encontraron una solución de cuatro factores distinta a la propuesta inicialmente por Buss y Perry (1992) formada por los factores: agresividad física, agresividad verbal, ira con resentimiento y desconfianza.

Virgil-Colet, Lorenzo-Sava, Codormiu-Raga y Morales Vives (en prensa) partieron del hecho de que las distintas adaptaciones del AQ en distintas culturas y lenguas apuntaban al mal ajuste de algunos ítems en cada caso particular, lo cual podía apuntar hacia el hecho de que algunos de los ítems del AQ fueran sensibles a diferencias culturales, hecho bastante habitual en el estudio de la agresión. Por lo que se utiliza el método Consensus direct oblmin , desarrollado por Lorenzo-Seva, Kiers y Ten Berge 2002 , se lo realiza en base a cinco muestras procedentes de los siguientes estudios: la muestra norteamericana de Buss y Perry (1992) la muestra japonesa de Nakano (2001), la muestra española y la muestra japonesa de Ramírez et al. (2001) y la muestra española de García León et al. (2002), todas basadas en el AQ de Buss y Perry de 1992, con modificaciones en los ítems con el fin de obtener un ajuste aceptable. Por lo que reduciendo el cuestionario a 20 ítems existe un índice de congruencia general de Tucker de 0.91, valor que se puede considerar apropiado. Se obtiene una estructura factorial congruente a diferentes muestras procedentes de diversos países y con diferente idioma, se valoran 4 factores interpretables: agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad con una escala de Likert de cinco reactivos (completamente verdadero para mí con un valor de 5, bastante verdadero para mí con un valor de 4, ni verdadero ni falso para mí con un valor de 3, bastante falso para mí con un valor de 2, completamente falso para mí con un

valor de 1). La escala de agresividad física está valorada con los ítems: 1,5,8,9,17. La escala de agresividad verbal está valorada por los ítems: 2,6,13,14,18. La escala de ira está valorada con los ítems:3,7,11,12,15. La escala de hostilidad está valorada por los ítems: 4,10,16,19,20. El análisis de los datos se llevó a cabo utilizando los programas LISREL 8.3 y SPSS 11.0. en un estudio realizado en estudiantes universitarios de la Ciudad de Medellín Colombia.

La población o universo de la institución constituyen 1200 estudiantes y de esta población se considera a 150 estudiantes, alumnos de los novenos años de Educación Básica.

MUESTRA DE POBLACIÓN DE ESTUDIO

<i>PARALELOS</i>	<i>MASCULINO</i>	<i>FEMENINO</i>	<i>TOTAL</i>
<i>9no. "A"</i>	<i>20</i>	<i>3</i>	<i>23</i>
<i>9no. "B"</i>	<i>17</i>	<i>8</i>	<i>25</i>
<i>9no. "C"</i>	<i>16</i>	<i>9</i>	<i>25</i>
<i>9no. "D"</i>	<i>18</i>	<i>10</i>	<i>28</i>
<i>9no. "E"</i>	<i>22</i>	<i>5</i>	<i>27</i>
<i>9no. "F"</i>	<i>22</i>	<i>0</i>	<i>22</i>
<i>TOTAL</i>	<i>115</i>	<i>35</i>	<i>150</i>

*FUENTE: Secretaría de la Institución, 2013.
Elaborado: Marcela Valverde*

Con los datos obtenidos en la investigación de campo, y la utilización de la estadística descriptiva, se procedió a organizar, graficar e interpretar los resultados, mismos que en un proceso de análisis – síntesis, deducción y contrastación con el marco teórico, concretaron la discusión para dar respuesta al problema planteado, al logro de los objetivos y establecer las conclusiones y recomendaciones de la presente investigación.

Así mismo los resultados obtenidos se presentaron en porcentajes, utilizando los programas de Word, Excel para la elaboración de gráficos y power point para realizar la socialización del trabajo.

f. Resultados

RESULTADOS DE LA ENCUESTA SOBRE LA UTILIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

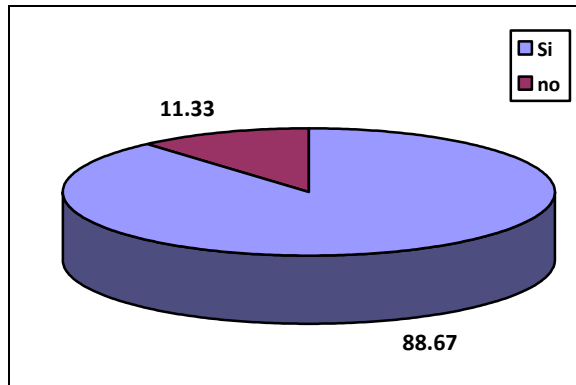
1. Utilización de videojuegos

Cuadro 1

Uso de videojuegos	f	%
Si	133	88.67
No	17	11.33
Total	150	100%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 1



Interpretación

En el cuadro 1, los investigados indican que 88.67% si utilizan los videojuegos, y el 11.33% no.

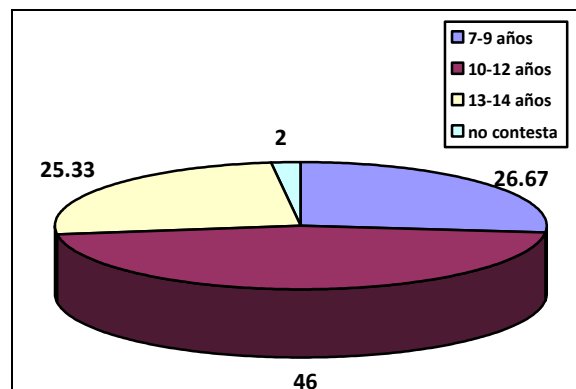
2. Edad de inicio en los videojuegos

Cuadro 2

EDAD DE INICIO	f	%
7 – 9 años	40	26.67
10 - 12 años	69	46.00
13 – 14 años	38	25.33
no contesta	3	2,00%
TOTAL	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 2



Interpretación

El 46% de los encuestados, indican haber iniciado en la práctica de videojuegos entre los 10 y 12 años; el 26.67% lo ha hecho de los 7 a 9 años; y el 25.33% comenzó a jugar cuando tenía ente 13 y 14 años.

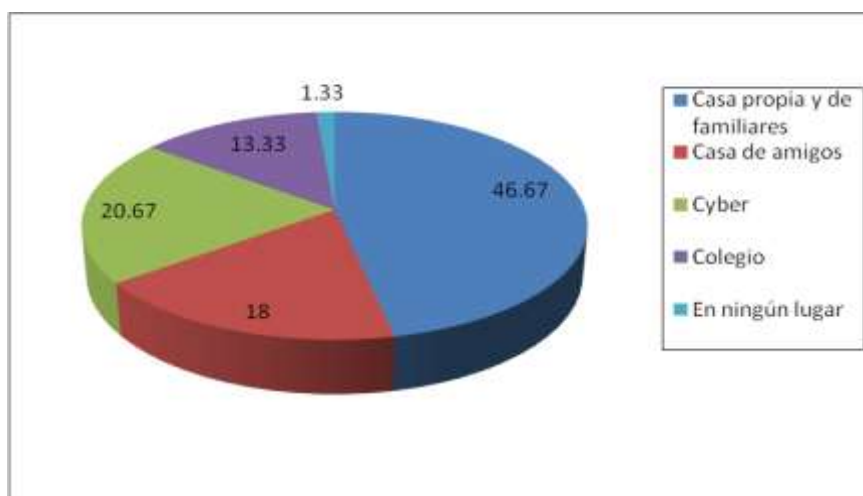
3. Donde utilizan los videojuegos los estudiantes

Cuadro 3

Lugar para el juego	f	%
Casa propia y de familiares	70	46.67
Casa de amigos	27	18
Cyber	31	20.67
Colegio	20	13.33
En ningún lugar	2	1.33
TOTAL	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 3



Interpretación

En el cuadro se evidencia que el 46.67% de los estudiantes utilizan videojuegos en la propia casa o en la de familiares; el 20.67 acude a un CYBER; el 18% juega en casa de amigos y el 13.33% lo hace en el colegio.

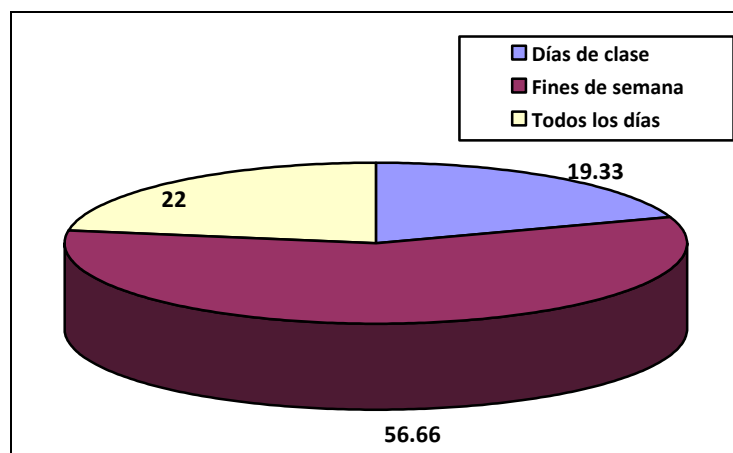
4. Cuándo juegan:

Cuadro 4

Cuando juegan	f	%
Días de clase	29	19.33
Fines de semana	85	56.66
Todos los días	34	22.00
TOTAL	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 4



Interpretación

De acuerdo a los datos del cuadro, se puede establecer que el 56.66% de los estudiantes juegan los fines de semana; el 22% juegan todos los días; y el 19.33% lo hace en días de clase.

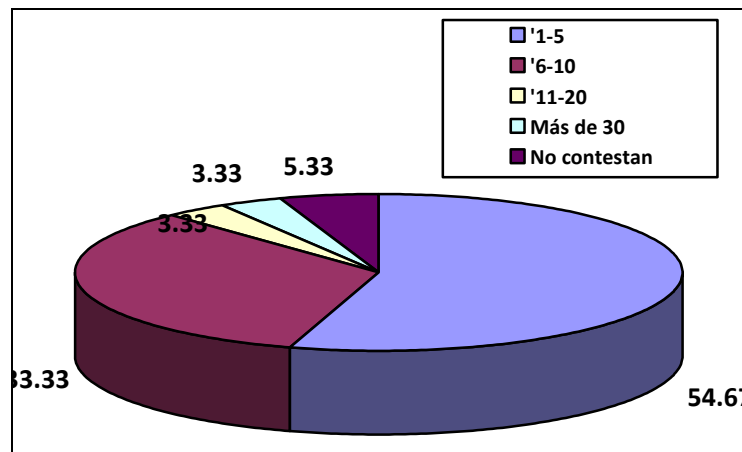
5. Horas de juego que utilizan a la semana

Cuadro 4

Horas utilizadas	f	%
1 a 5	82	54,67
6 a 10	50	33,33
11 a 20	5	3,33
Más de 30	5	3,33
No contestan	8	5,33
TOTAL	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico



Interpretación

De los investigados el 54.67% manifiestan que utilizan los videojuegos entre 1 a 5 horas a la semana; mientras que el 33.33% lo hace por un lapso entre 6 a 10 horas semanales.

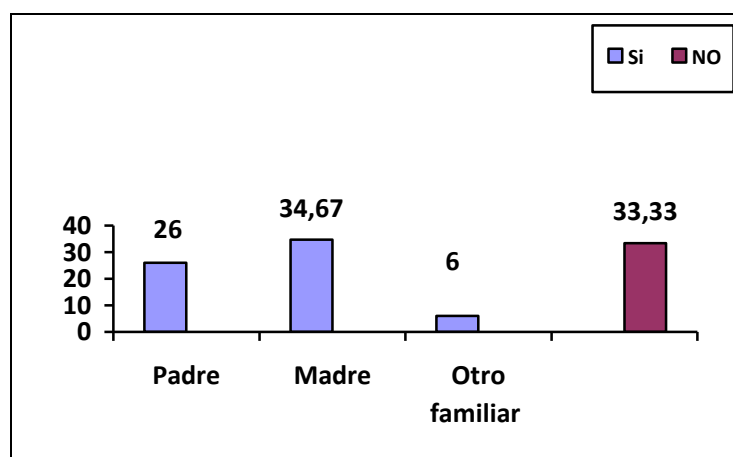
6. Control familiar de las horas de juego.

Cuadro 5

CONTROL DE HORAS DE JUEGO	quien lo hace						total	%
	padre		madre		otro familiar			
	f	%	f	%	f	%		
Si	39	26,00	52	34,67	9	6,00	100	66,67
No	-	-	-	-	-	-	50	33,33
TOTAL	39	26.00%	52	34.67%	9	6.00%	150	100%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico



Interpretación

Del total de la población encuestada, el 66.67%, afirmaron que los padres o familiares son los que controlan las horas que se dedican a los videojuegos, siendo principalmente la madre la que está pendiente.

7. Tipos de videojuegos que usa habitualmente

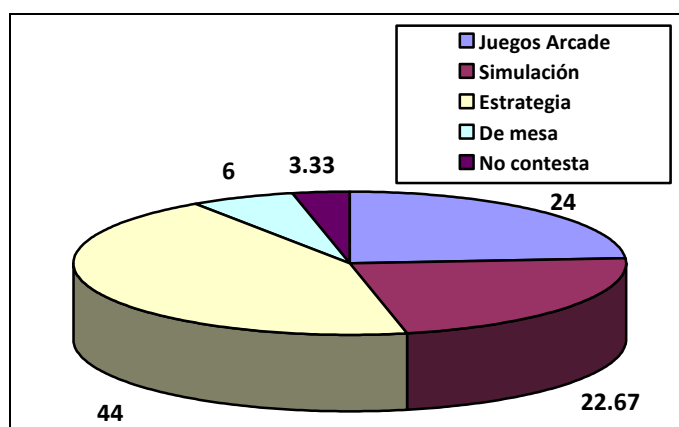
Cuadro 7

TIPOS DE VIDEOJUEGOS	f	%
JUEGOS ARCADE (Juegos de habilidad motora: Mario, Sonic, Pang, Pacman, etc.)	36	24,00
JUEGOS DE SIMULACION (The Sims, Sim City, Transport Tycoon Deluxe, etc.)	34	22,67
JUEGOS DE ESTRATEGIA (Juegos violentos: Saga de Age of Empires, Saga de Warcraft, Age of Mythology + Expansion the titans, etc.)	66	44,00
JUEGOS DE MESA (Hero Quest, Dominion, Ajedrez, etc.)	9	6,00
No contesta	5	3,33
total	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013

Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 7



Interpretación

Entre los tipos de video que utilizan la población investigada, el 44% usa los juegos de estrategia (uso de audacia e intelecto para salir de las trampas) y el 24% prefieren juegos Árcade (son de fácil manejo y prima la habilidad motora)

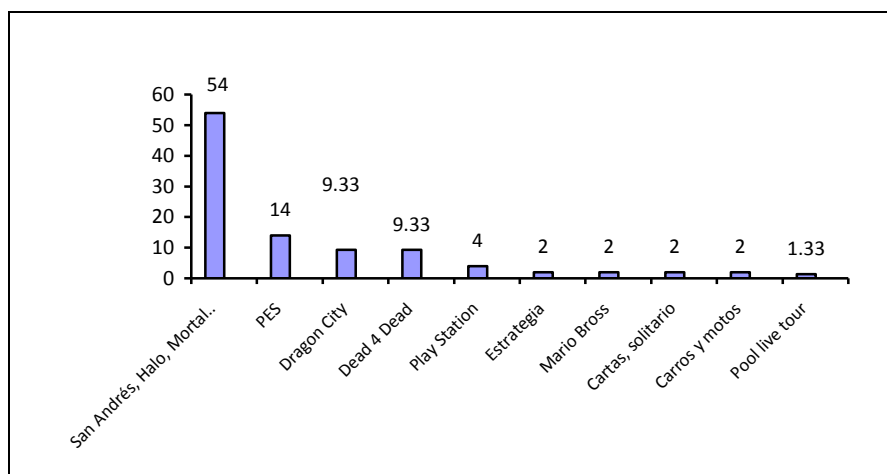
8. Videojuego de preferencia y más utilizados

Cuadro 8

Preferencia	f	%
SAN ANDRES, HALO, MORTAL COMBAT, CALL OF DUTTY, GOD OF WAR 1-2 (violencia)	81	54,00
PES(FIFA 2009-2010-2011-2013) (deportivos y simulación)	21	14,00
DRAGON CITY (simulación y combate)	14	9,33
DEAD 4 DEAD, PLANTAS VS ZOMBIS, RESIDENT EVIL (violencia)	14	9.33
PLAY STATION	6	4,00
ESTRATEGIA	3	2,00
MARIO BROSS (habilidad motora)	3	2,00
CARTAS, SOLITARIO (estrategia)	3	2.00
CARROS Y MOTOS, DON HILL (deportivos)	3	2.00
POOL LIVE TOUR (simulación)	2	1,33
TOTAL	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico



Interpretación

Los videojuegos con mayor aceptación para el 54% son San Andrés, Halo, Mortal Combat, Call of duty; es decir juegos de violencia; para el 14% prefieren los juegos deportivos PES que destaca partidos de selecciones de futbol.

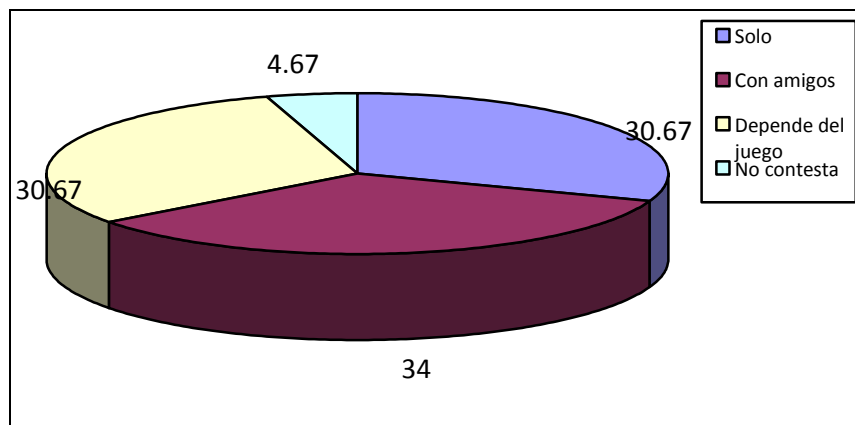
9. ¿Con quién suele jugar?

Cuadro 9

Con quién juega	f	%
Solo	46	30.67
Con amigos	51	34.00
Depende del juego	46	30.67
No contesta	7	4.67
TOTAL	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 9



Interpretación

De acuerdo a estos datos el 30.67% juega videojuegos solo; con igual porcentaje afirma que depende del juego para poder saber con quién jugar, ya que existen algunos que se requiere de la participación de varios jugadores; el 34% dice que ellos juegan por lo general con sus amigos, debido a que tienen gustos afines y utilizan los videojuegos que están de moda.

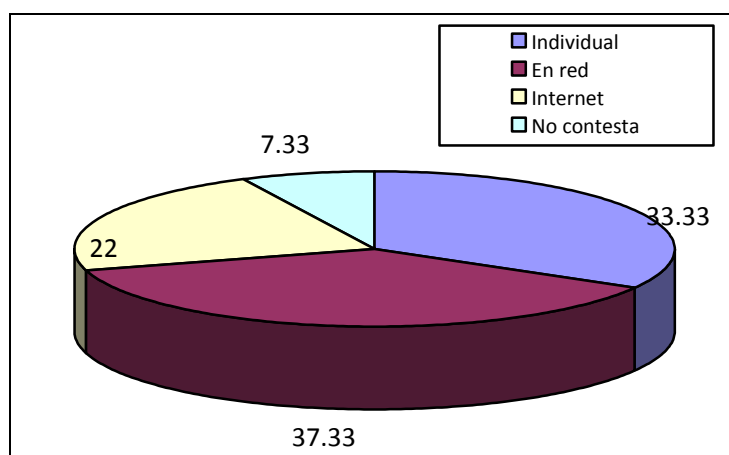
10. Modo habitual del juego

Cuadro 10

Modo de juego	f	%
Individual	50	33,33
En red	56	37,33
A través del internet	33	22,00
No contesta	11	7,33
TOTAL	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 10



Interpretación

De los estudiantes encuestados, el 37.33% afirma que el modo habitual de jugar es en red; el 33.33% prefiere jugar individualmente; y el 22% lo hace a través de internet.

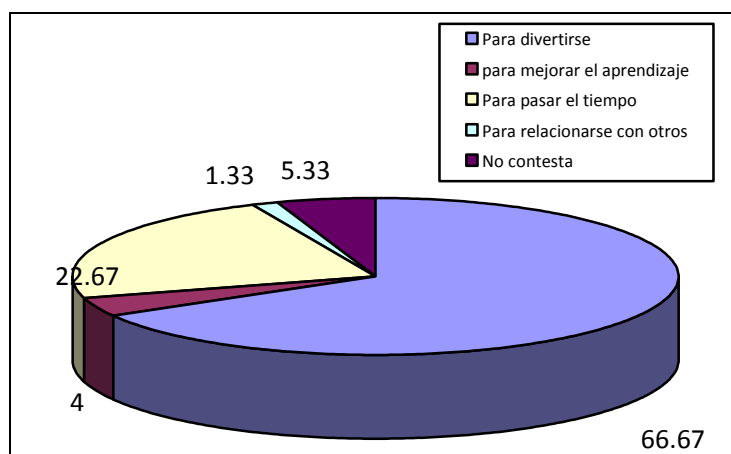
11. Razones por las que juega

Cuadro 11

CRITERIOS	f	%
Para divertirse	100	66,67
Para mejorar el aprendizaje	6	4,00
Para pasar el tiempo	34	22,67
Para relacionarse con otros	2	1,33
No contesta	8	5,33
TOTAL	150	100,00%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 11



Interpretación

El 66.67% de las respuestas manifiestan que juegan simplemente para divertirse, el 22.67% considera que lo hace para pasar el tiempo.

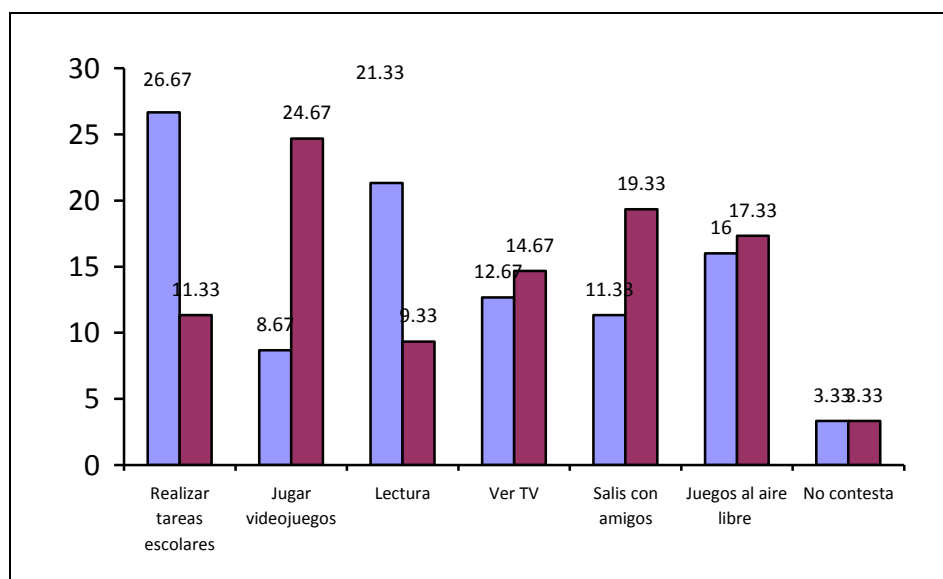
12. Tareas que realiza y tiempo que utiliza

Cuadro 12

Tiempo dedicado	MENOS DE UNA HORA		MAS DE UNA HORA	
	f	%	f	%
realizar tareas escolares	40	26,67	17	11,33
jugar videojuegos	13	8,67	37	24,67
lectura	32	21,33	14	9,33
ver tv.	19	12,67	22	14,67
salir con amigos	17	11,33	29	19,33
juegos al aire libre	24	16,00	26	17,33
no contesta	5	3,33	5	3,33
total	150	100%	150	100%

Fuente: Cuestionario sobre videojuegos aplicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 12



Interpretación

En el cuadro se observa que el 26.27% de los investigados dedican menos de 1 hora para realizar las tareas escolares y el 24.67% utilizan más de una hora en los videojuegos.

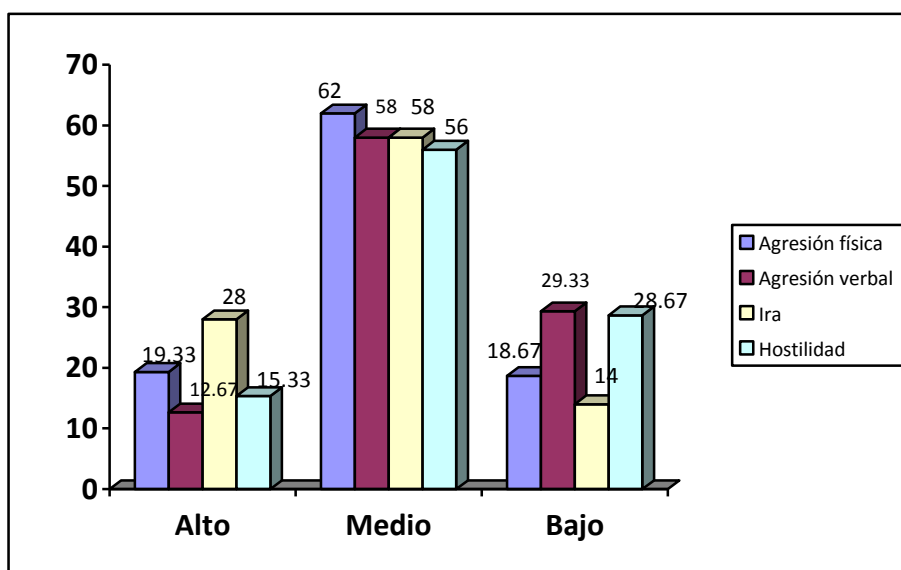
13. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO DE BUSS Y PERRY

Cuadro 13

Tipos de Conducta	Niveles							
	Alto		Medio		Bajo		Total	%
	f	%	f	%	f	%		
Agresión física	29	19.33	93	62	28	18.67	150	100
Agresión verbal	19	12.67	87	58	44	29.33	150	100
Ira	42	28	87	58	21	14	150	100
Hostilidad	23	15.33	84	56	43	28.67	150	100

Fuente: Cuestionario de Buss y Perry plicado a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Bernardo Valdivieso", 2013
 Elaboración: Marcela Noemí Valverde Rivera

Gráfico 13



Interpretación

En el cuadro 13 se observa que la población investigada manifiesta en niveles medios, el 62% agresividad física, demuestran el mismo porcentaje del 58% agresividad verbal y la ira.

g. Discusión

Desde el inicio de la difusión de los videojuegos, la preocupación de padres y educadores se ha orientado hacia los supuestos peligros que el empleo de estos juegos pueda provocar en la infancia y adolescencia. Se han cruzado acusaciones desde los dos bandos: desde los que alarman de los peligros del uso de los videojuegos hasta quienes afirman que la mayoría de las investigaciones carecen de fundamento, por lo tanto no influyen negativamente sino que al contrario benefician a las personas en el desarrollo de habilidades intelectuales.

Sin embargo, la APA (American Psychological Association), y sus numerosas investigaciones, demuestran que existe una correlación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior de los jugadores. (Etxeberría, 2002)

Analizando históricamente el origen de los videojuegos, actualmente la bibliografía recoge muchos datos de interés sobre la creación y las características de los nuevos videojuegos que despiertan la atención de los niños, en este sentido se puede mencionar como resultado de marcada importancia que: La primera operación que ofrece "Call of Duty" es la de asesinar a Fidel. Esa operación virtual en la isla caribeña se desarrolla antes de la crisis de los misiles de 1962, cuando John F. Kennedy era jefe de la Casa Blanca. La lógica de este nuevo videojuego es doblemente perversa: por un lado, glorifica los atentados que de manera ilegal planificó el gobierno de los Estados Unidos contra el líder cubano y por el otro, estimula actitudes sociópatas de los niños y adolescentes. (EDH, 2010)

No todos los videojuegos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo. Con estos referentes teóricos, luego del análisis de los resultados de la investigación, se encuentra que:

En relación al primer objetivo: Determinar el uso, edad de inicio, tiempo de juego y tipo de videojuegos que usan habitualmente los estudiantes investigados; el 46% de los adolescentes inicia en la práctica de videojuegos es de 10 a 12 años, el 56.66% lo hacen los fines de semana siendo los de preferencia los juegos de estrategia con un 44%.

Al contrastar esta actividad de los videojuegos con otras actividades realizadas en el aula o en el hogar, según estudios realizados, se pudo comprobar que la motivación de la conducta es totalmente favorable hacia los videojuegos, ya que es una actividad lúdica que en sí misma produce gran satisfacción, además existe un conocimiento exacto de los fines a conseguir; cuentan con estímulos intensos como luces, sonido, manipulación, etc.; la máquina, el videojuego, hace una demostración de cómo se juega, plantea claramente las reglas del juego, permite jugar al nivel adecuado a nuestras posibilidades, facilita el progresar continuamente, ofrece recompensas si cumplimos determinados requisitos, dice cuándo hemos alcanzado el record, permite inscribirlo públicamente, nos aplaude, nos anima, entre otras cosas; el videojuego permite al niño competir con su padre o con su madre en algo que, quizás, va a ser la primera actividad en la que va a poder superarle; el videojuego muestra diariamente, de modo palpable y cuantificable, todo lo que están progresando, de manera que cada día que avanza consiguen un mejor nivel. (Etxeberria, 2002)

Revisando la literatura que sirvió para fundamentar los resultados encontrados, los estudios sobre el impacto de los videojuegos coinciden en reconocer el tiempo dedicado a estos como uno de los aspectos responsables de las consecuencias negativas. Durante su empleo, los adolescentes se someten a una gran tensión psíquica y física. De acuerdo con el tiempo, el tipo de juego y a las características personales, se genera estrés, irritación y alteración, así mismo dice que aunque algunos juegos pueden ser fuente de entretenimiento para emplear el tiempo libre, que a su vez incide positivamente en el adecuado desarrollo de los procesos

cognitivos; otros pueden generar conductas nocivas y su abuso puede crear adicciones.

Los estudiosos del tema aseguran que algunos videojuegos benefician habilidades y destrezas importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues incorporan capacidades de organización y control. Además, avivan destrezas motoras o incluso jugadores con dificultades de adaptación refuerzan su autoestima. En la Medicina, por ejemplo, su uso adecuado ha motivado a pacientes esquizofrénicos; los videojuegos de bolsillo han sido empleados satisfactoriamente en el tratamiento de conductas compulsivas y autodestructivas. En Cuba, sin ir más lejos, se ha probado en varias ocasiones su uso terapéutico en el tratamiento de niños con Síndrome de Down u otros con retardo en el aprendizaje. (Amaury, 2007)

Sin embargo, las consecuencias positivas derivadas del empleo de los videojuegos dependerán, en gran medida, del tiempo de uso y de los contenidos. Algunos consejos provenientes de la experiencia diaria sugieren que esta no debe ser la forma para tener al adolescente entretenido. Deben establecerse reglas en cuanto a la hora, días y contenido.

En el caso de los videojuegos violentos, su abuso aumenta la excitación fisiológica y reducen de forma significativa la inclinación a ayudar a los demás, lo que puede propiciar comportamientos egocéntricos y falta de sensibilidad social o llegar a destacar conductas propiamente agresivas. (Braun, C. y otros 1986)

Está muy extendida la creencia de que los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños. (Shutte, N. y otros, 1988)

En lo referente al segundo objetivo: Identificar los tipos de conductas agresivas que presentan los estudiantes, medida a través del cuestionario AQ de Buss y

Perry, los investigados manifiestan en niveles medios, agresividad física en un 62% y la agresividad verbal e ira en un 58%, y hostilidad en un 56%.

El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los niños por los videojuegos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos. (Anderson, C. y otros, 1986)

Muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos y programas de televisión en general. Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están presentes en nuestro entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aceptación social. (Ballard, M. -Wiest, R., 1995)

Williams, un profesor de comunicación discursiva de la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign, es un experto en los efectos de los videojuegos online. Llevó a cabo el experimento junto a Marko Skoric, de la Escuela de Comunicación e Información de la Universidad Tecnológica Nanyang en Singapur. (Luque, 2004)

Los investigadores sospechaban que existía un fuerte vínculo entre los juegos electrónicos agresivos y las conductas violentas, pero, con la excepción de efectos de duración relativamente corta en niños y jóvenes, no han podido demostrar todavía una conexión. Williams y Skoric abordaron este estudio longitudinal pionero en su clase para ver si podía determinarse dicha relación. (Luque, 2004)

Debido a que la mayor parte de las investigaciones sobre videojuegos había sido llevada a cabo en laboratorio, estos métodos no representaban el contexto social

de la práctica de videojuegos; en este caso, en cambio, los participantes jugaban en ambientes normales, como el hogar.

Estos datos contrastados con aquellos criterios que apoyan el uso de videojuegos violentos no necesariamente incrementan la conducta agresiva en el mundo físico, no se cumple porque en este grupo estudiantil se evidencia porcentajes significativos en donde manifiestan conductas agresivas.

Se puede afirmar entonces que a pesar de que muchas investigaciones en donde sostienen que no causan efectos en la conducta del individuo; desde estos resultados se recomienda prudencia en su uso. Fundamentados que en otro grupo de estudios ponen de manifiesto la relación entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva de los niños así como con otros problemas relacionados y derivados de ella. (Klemm, B. y otros, 1995)

En este mismo sentido se considera válido aclarar que los niveles de violencia que impregnan los videojuegos ya han producido la alarma en Estados Unidos. En 2006 uno de los juegos más agresivos: el "GTA San Andrea", fue denunciado en los tribunales de Alabama de haber provocado que un adolescente asesinara a tres hombres, dos de ellos policías.

Mediante el análisis de estos resultados se evidencia que los juegos catalogados como de mesa, en los que se encuentran el ajedrez, hero quiest, dominion, etc., reciben una muy baja valoración por parte de los niños y adolescentes, mientras que quienes tienen como tema la violencia ocupan una primera situación con un 34 % de preferencias. (Etxeberria, 2002)

Según un estudio realizado recientemente en la provincia de Villa Clara, más del 50 % de los niños escolares utilizan algún tipo de videojuego todos los días, tres veces o al menos una vez por semana. Y contradictoriamente a lo que muchos piensan, su acceso no está relacionado estrictamente con la situación económica.

Los investigadores detectaron que los lugares que se dedican al alquiler de videojuegos son un fenómeno extendido y popular entre los adolescentes. Existe una modalidad donde los usuarios juegan en la misma casa del que alquila, y el tiempo dedicado a la actividad no es tan significativo. Los padres no necesariamente conocen esta situación, por tratarse de casas cercanas. En la otra modalidad, los adolescentes pueden llevarse el equipo para su casa. La elevada motivación por los videojuegos, incide en que en ocasiones el niño o adolescente busque por diferentes vías el dinero, lo cual demuestra la teoría de que se desencadena una serie ininterrumpida de actitudes inadecuadas para el desarrollo de los niños producto de la interacción y el uso de manera excesiva de los videojuegos. (Maturell, 2006)

Otros estudios, han centrado su atención en destacar los estilos de vida que asumen los niños a partir de la utilización de los videojuegos y que pueden ser perjudiciales a la salud, en este sentido resaltan las posturas adoptadas durante el juego pueden ocasionar padecimientos musculares o vicios posturales, como tendinitis y cambios circulatorios, se hace alusión de igual forma al sedentarismo, la obesidad, etc., factores que de igual manera repercutirán a largo plazo en la salud física de los niños.

Y como objetivo específico final se estableció: Determinar la influencia de los videojuegos en las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la sección Vespertina de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso; haciendo referencia a los resultados obtenidos, se establece que existe relación entre el uso de videojuegos con la conductas agresivas de los investigados. Por lo tanto, puedo manifestar con toda claridad, que con este trabajo investigativo, se comprueba que existe una tendencia a la utilización de videojuegos de tipo violento, y que muchos de los estudiantes inician su práctica en edades tempranas como son los diez años, con lo que mucho de su tiempo libre lo dedican a estas actividades que lo que han hecho es alterar la conducta de los niños y jóvenes, volviéndolos más agresivos, irritantes e inclusive

destruyendo los valores con los que han sido formados, puesto que adquieren un comportamiento hostil e insensible ante las demás personas.

Considero, que la forma de evitar que se den este tipo de problemas debido al uso incontrolado de los videojuegos, es vigilando el contenido de los videojuegos que practican los niños, y regulando el tiempo que lo hacen, para que esto no genere una dependencia y llegue a convertirse en una adicción.

h. Conclusiones

Se concluye que:

- Que un elevado porcentaje de estudiantes de los novenos años de Educación Básica de la sección vespertina de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, están haciendo uso de videojuegos, han iniciado la mayoría de 10 a 12 años de edad, el tiempo que utilizan es de 1 a 5 horas y los videojuegos más utilizados son los de estrategia (juegos violentos) como: San Andrés, Halo, Mortal Combat, Call of Dutty.
- Que un porcentaje mayoritario de estudiantes investigados manifiestan agresividad física, verbal, la ira y hostilidad en niveles medios.
- Con estos resultados se comprueba que sí influye el uso de videojuegos en edades tempranas, en un tiempo prolongado y de tipo estratégico violento, en las conductas de agresión física, verbal, la ira y manifestaciones de hostilidad de los estudiantes.

i. Recomendaciones

1. Por los resultados encontrados se recomienda a los estudiantes de Psicología, continuar con este tema de investigación en el mismo colegio, con el resto de alumnos para tener una línea de base y buscar alternativas de solución a este problema juvenil ya que puede ser que estas sean las causas para el inicio de problemas de conducta de los estudiantes.
2. Todos los docentes de Psicología que conformamos esta Institución Educativa debemos trabajar en forma mancomunada junto con el Departamento de Consejería Estudiantil, con la finalidad de diseñar actividades para el uso del tiempo libre y así evitar el sedentarismo que produce estar frente a una máquina por prolongado tiempo.
3. A las autoridades de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso” para que, realice convenios con la Universidad Nacional de Loja, de manera especial con la Carrera de Cultura Física, para que desarrollen actividades de recreación y deportes dentro del establecimiento.
4. Como Docente de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, conocedora de esta problemática, socializare los resultados de la presente investigación con el Departamento de consejería para que se planifique y ejecute programas educativo familiares y que sean los padres de familia quienes organicen el tiempo libre para compartir con sus hijos.
5. Que las autoridades de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, soliciten a la Policía Nacional, constante vigilancia y control de los cyber, para que se evite el acceso a menores de edad a estos lugares; donde los niños y adolescentes pueden exponerse a situaciones no adecuadas para su edad.

j. Bibliografía

- CANSILLERÍA DE LA EDUCACIÓN. Influencia de los videojuegos en niños y jóvenes. Generalitat Valenciana. España. 2009
- Defensor del Pueblo (2007). Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la Educación Secundaria Obligatoria, 1999-2006 (nuevo estudio y actualización del informe 2000). Elaborado por encargo del Comité Español de UNICEF. Madrid: *Publicaciones de la Oficina del Defensor del Pueblo. Informes y documentos: Informes monográficos.*
- DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO ESPASA CALPE. Barcelona – España. 2008
- ESTALLÓ Juan Alberto, MASFERRER M. Carme., AGUIRRE Candibel. Efectos a largo plazo del uso de videojuego. Colegio Oficial de Psicólogos. Universidad de Sevilla. 2008/11/13
- Francesc Josep Sánchez i Peris. LOS FUTUROS EDUCADORES ANTE LA CIBERCULTURA EN LOS JÓVENES: LOS VIDEO JUEGOS. XII Congreso Internacional de la Educación. 2011
- Foro de opinión ayuda y tratamiento sobre la ludopatía. Influencia de videojuegos, adicción que daña. Diciembre del 2010
- GÓMEZ, María Teresa. Violencia social y videojuegos 2010
- Informe sobre el uso de los videojuegos elaborado por la asociación valenciana de consumidores y usuarios (AVACU)
- López del Pino, M.C., Sánchez Burón, A., Pérez Nieto, M.A., y Fernández Martín, M.P., (2008). Impulsividad, autoestima y control cognitivo en la agresividad del adolescente. *Edupsyhké*, 7,1.
- Mestre, Samper, Frías y Nácher 2008
- NIÑO David, Monsalve Jorge, La adicción a los videojuegos 2009
- NICOLL Jessica, 2008
- Padres. [Facilísimo.com/jóvenes y conducta-agresiva](http://Facilísimo.com/jóvenes-y-conducta-agresiva) 174
- Pérez Nieto, M.A., Redondo Delgado, M.M. y León Mateos, L. (2008). Aproximación a la emoción de ira: de la conceptualización a la intervención

psicológica. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción- R.E.M.E.*, 11, 28.

- ROJAS, Valeria. (2009) Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*.
- SANTISTEBAN, C. Alvarado, J.. M.. & Recio, P.. (2007). Evaluación de una versión española del cuestionario de Buss y Perry. Cuestionario de Agresión: algún anuncio personal y factores situacionales relacionados con la agresión. *Puntos de temas jóvenes. Diferencias de personalidad y persona individual*. 42, 1453 - 1462.
- SERRANO Alejandro, Espinosa Rubén, 2011
- [www.miargi.blogia.com/2006 Juegos violentos](http://www.miargi.blogia.com/2006/Juegos-violentos)
- www.Calidaddevidauflo.com.ar videojuegos hacen más violentos a los niños.
- www.paginadigital.com.ar/articulos/2008prim/tecnologia22/videojuegos

Webgrafia

- (1) (http://www.publispain.com/xbox/que_es_la_consola_xbox.html)
- (2) (<http://personal.telefonica.terra.es/web/mallorcadisco/infoconsolas/paginas/SONY/PSX/PSX.htm>)
- (3) (<http://www.xataka.com/2006/05/10-wii-todo-lo-que-necesitas-saber;2006>)

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE
Y COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y
ORIENTACIÓN**

TEMA:

***LOS VIDEOJUEGOS Y LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS
ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BERNARDO
VALDIVIESO, PERIODO 2013***

Proyecto de Tesis previo a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Educativa y Orientación.

AUTORA:

Marcela Noemi Valverde Rivera

1859
Loja – Ecuador

2013

a. TITULO

LOS VIDEOJUEGOS Y LAS CONDUCTAS AGRESIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BERNARDO VALDIVIESO, PERIODO 2013

b. Problemática

Es común que los videojuegos sean vistos desde sus comienzos, como potentes modificadores de la personalidad, especialmente en niños y adolescentes. Todo comienza cuando los videojuegos pasan de un entretenimiento preferido a una obsesión. Esto en parte se debe a la falta de control familiar unido al alto nivel de dinamismo con lo que ahora son creados.

De acuerdo a Ybeth Marín, Catedrática de Producción en Medios de la Universidad de Los Andes-Táchira, en sus estudios realizados en el año 2009 sobre Adicción a los Videojuegos, el efecto adictivo que producen los videojuegos puede derivarse de algunos factores que no necesariamente tienen que ver con el mismo videojuego, sino tal vez, del jugador y su capacidad de afrontar la realidad y de vivir en ella. Es probable que el videojuego funcione como un medio de escape en el que el jugador vive plenamente lo que desea y lo que le gusta vivir, evadiendo situaciones de la vida real que lo incomoden, utilizando el videojuego como un refugio.

Al respecto en Estados Unidos en el Informe sobre el uso de los videojuegos elaborado por la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (AVACU), se pudo determinar que el 90 por ciento de los niños de 8 a 16 años juega videojuegos (y donde son más los niños que las niñas que juegan). Cerca de un 40 por ciento de los jóvenes reconoce jugar con videojuegos con contenidos violentos, un porcentaje que se eleva hasta un 55,61 por ciento en los adolescentes de 13 y 14 años, y casi el 38 por ciento admite que este entretenimiento les provoca problemas familiares, de estudios o físicos.

En el Foro de Opinión, Ayuda y Tratamiento sobre la Ludopatía (2010), tratando el tema de la influencia de videojuegos como una Adicción que Daña, especialistas del área de salud mental del Hospital de Pediatría del IMSS en Jalisco, advirtieron que van en aumento las consultas de menores relacionadas con el

comportamiento adictivo a los videojuegos. El Jefe de Salud Mental del Hospital de Pediatría del Centro Médico Nacional de Occidente (CMNO), Ignacio Rendón Manjares, dijo que este comportamiento se detecta principalmente en niños de entre 7 y 12 años de edad. Por lo menos 1 por ciento de las 350 consultas que se brindan al mes en promedio en esa área, están relacionadas con la conducta obsesiva al juego virtual, mientras que hace 10 años no se advertía esta problemática. El comportamiento adictivo se incrementa a la par del desarrollo de nuevos dispositivos y plataformas para el juego cibernético, de ahí la necesidad de detectar signos de alerta y prevenir un trastorno que pueda afectar el desarrollo de los menores"; así también "un nuevo estudio que aparece publicado en línea como adelanto de la edición impresa de marzo de 2013 de la revista *Journal of Experimental Social Psychology* ha encontrado que mientras más videojuegos violentos juegan los jóvenes, más agresivos se vuelven. (Lifshitz Aliza, 2013)

Entre los principales problemas que se presentan por el uso de videojuegos, se encuentra que "el 33,55 por ciento admitió que le provocan discusiones con los padres; el 22,31 por ciento que dejan de estudiar y al 35 por ciento le causa malestar físico.

Más del 58 por ciento de los adolescentes reconoce que le cuesta dejar de jugar y de este porcentaje, el 13,73 afirma que es algo que les sucede siempre. (Fernando Móner, 2001)

Asimismo, "más del 52 por ciento de los encuestados afirma que sus padres no le dejan jugar todo el tiempo que quieren, mientras que un 11,52 por ciento responde que sí. "Es decir, que esos jóvenes no tienen ningún tipo de control". (Fernando Móner, 2001)

Lo cierto es que los videojuegos cada vez son un fenómeno más extendido y universal, que ocupa a cada vez mayor número de personas, pero que incide,

especialmente, en menores y adolescentes en proceso de crecimiento y socialización. Su influencia en la construcción de formas de entender y pensar la realidad, en ellos y ellas, es poderosa, y es algo que se debe conocer y analizar, cada vez con mayor profundidad y rigor.

Los videojuegos violentos pueden aumentar el comportamiento agresivo en niños y adolescentes a corto y largo plazo, según una revisión empírica realizada por investigadores de la Universidad de Saint Leo sobre los últimos 20 años de investigación. (Mestre, Samper, Frías y Nácher, 2008).

Según los autores, Mestre, et; al 2008. los jóvenes que juegan con videojuegos violentos durante un corto período de tiempo, incrementan su comportamiento violento, siguiendo el juego. El estudio muestra por ejemplo que los niños que son fanáticos de los videojuegos de artes marciales con frecuencia ensayan sus “aprendizajes con sus propios amigos y los profesores notan que los alumnos que se divierten con ellos son más agresivos que los otros.

La revista JAMA (2011) publicó un estudio que demuestra una gran carga de violencia en los videojuegos autorizados para todas las edades. Recompensan la agresividad de los jugadores y no parecen adecuados para los jugadores más jóvenes, de acuerdo con el artículo. Al respecto, se establece que los niños y jóvenes ven violencia en los videojuegos ya que entre los niños de entre siete y ocho años resaltan que lo que perciben de estos entretenimientos son las drogas, asesinatos y atropellos; de los nueve a los diez, las violaciones, pegar a mujeres y venta de drogas; entre 11 y 12 años subrayan el maltrato, las violaciones; entre los 13 y 14, atropellos, descuartizamientos, y la quema de gente; y de 15 y 16 años destacan la prostitución, las masacres y el quemar colegios.

Otro aspecto a considerar es que en la actualidad, la agresión escolar es uno de los fenómenos sociales que más se vive e incide entre los estudiantes. Hoy, los docentes no pueden impartir sus clases con tranquilidad dentro del aula, cada día

son más los alumnos que presentan comportamientos violentos contra sus compañeros, ya sea, de forma física, psicológica y social.

Según estudios recientes, un 16 por ciento de los jóvenes en España manifiestan conductas agresivas. Mientras los padres observan preocupados un crecimiento en las actitudes violentas de sus hijos, los jóvenes, según los expertos, se sienten incomprendidos. ¿La clave de todo esto? Parece que está en la educación, pero el entorno familiar y social y la predisposición del joven a infringir las normas morales y sociales, también están en juego. (Abdallah Fátima, 2012).

“Un análisis de 20 años de investigación muestra que los efectos pueden ser inmediatos y duraderos a largo plazo. Un estudio mostró que los niños que pasaban con un juego violento menos de 10 minutos y después hacían un test de valoración de su humor se calificaban a sí mismos con rasgos agresivos y acciones agresivas poco después de jugar. Los profesores de 200 niños de edades de entre 13 y 15 años dijeron que los que pasaron más tiempo con videojuegos violentos fueron más hostiles que otros niños y con más posibilidades de discutir con las figuras autoritarias y otros estudiantes” (Nicoll Jessica, 2008).

Además este comportamiento inadecuado de los alumnos, no sólo se ve reflejado en el aula, sino también en los horarios de descanso y en cualquier espacio dentro de la escuela, incluso ocurre sin respetar la presencia de profesores y demás personal de la misma; este tipo de comportamientos también se desarrollan a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación; situación que se ha hecho evidente en el Colegio “Bernardo Valdivieso”.

En cierto sentido la presencia del amarillismo se encuentra al alcance de los menores de edad. Los infantes son bombardeados desde diversos frentes, por medios televisivos, internet, los videojuegos, incluso dentro del mismo núcleo familiar, llenando sus mentes de violencia. Estos hechos sociales han influido de cierta manera en el comportamiento de los adolescentes, ya que ha sido muy

evidente el cambio conductual que se ha presentado en las últimas generaciones, lo cual motivo realizar esta investigación con el propósito de analizar si existe o no relación entre el uso de videojuegos con los comportamientos agresivos.

A través del desarrollo de mi práctica docente he podido observar que la agresión ejercida entre los alumnos y alumnas va más allá de simples jugarretas, es decir, con motivos o no, emplean golpes y malas palabras para expresar sus frustraciones.

En el Ecuador y en especial en la ciudad de Loja, no se encuentra en la biblioteca del área, investigaciones sobre los videojuegos y la conducta agresiva de los niños y adolescentes, ante esta problemática, se considera la necesidad de incursionar en el complejo campo de la investigación por lo que se formula el siguiente problema: “¿De qué manera los videojuegos influyen en las conductas agresivas de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica, Sección Vespertina, de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso, en el periodo 2013?.

c. Justificación

La Universidad Nacional de Loja, y la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, frente a las dificultades que provocan los videojuegos en el desarrollo social e integral de los jóvenes, genera la magnífica oportunidad de realizar la presente investigación, por lo tanto justifica su realización; además se aspira con este trabajo la participación en forma activa de los estudiantes en el proceso de la investigación de campo, cuyos datos permitirán aclarar y fundamentar teóricamente la influencia de los videojuegos con las conductas agresivas.

Los niños y adolescentes, probablemente son el público más vulnerable ante la influencia de los videojuegos, y sus mensajes, dada su incompleta formación ideológica, social, cultural y de valores, desde la que son interpretados y asimilados este tipo de mensajes; es el interés personal, en calidad de docente, y por razones de ejercicio docente y preocupación pedagógica, frente a esta problemática, se considera interesante una intervención directa con los estudiantes que están siendo vulnerables a los videojuegos.

También se justifica porque interesa conocer la influencia de los videojuegos en los comportamientos agresivos de los estudiantes, por lo que el presente proyecto está encaminado a analizar la problemática educativa de nuestra institución educativa.

El problema escogido es de actualidad con gran importancia e impacto social y educativo, además los resultados servirán como referentes especialmente a los docentes, padres de familia y a todos quienes de una u otra forma, están involucrados en el proceso educativo de la niñez y juventud lojana, se justifica también porque se cuenta con una variedad bibliográfica ayudando a la fundamentación de la misma.

La Universidad Nacional de Loja, preocupada siempre por la investigación de los problemas que aquejan a la sociedad y pendiente de mejorar la calidad de educación que se imparte, se ha esmerado en la formación de profesionales competentes y científicamente calificados, a fin de garantizar su acción educativa. Existe la mejor predisposición, la misma que va a afianzar los conocimientos en lo que al problema enunciado se refiere y para lo cual se cuenta también con el apoyo de la institución educativa, en donde se realizará la presente investigación.

d. Objetivos

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la influencia de los videojuegos en las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la sección Vespertina de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso, periodo 2013.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar el uso, edad de inicio, tiempo de juego y tipo de videojuegos que usan habitualmente los estudiantes investigados.
- Identificar los tipos de conductas agresivas que presentan los estudiantes investigados, a través del cuestionario AQ de Buss y Perry.
- Determinar la influencia de los videojuegos en las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la sección Vespertina de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso.

e. Marco Teórico

ESQUEMA

1. Los videojuegos

- 1.1. Historia de los videojuegos
- 1.2. Concepto
- 1.3. Clasificación
- 1.4. Creciente popularidad de los videojuegos
- 1.5. Aspectos negativos de los videojuegos
- 1.6. ¿Quién juega videojuegos?
- 1.7. Adicción a los videojuegos
- 1.8. Consecuencias del uso abusivo de los videojuegos

2. Conductas Agresivas y la adolescencia

- 2.1. Conceptos
- 2.2. Tipos de agresividad
- 2.3. ¿Cómo influyen los videojuegos en la conducta?
- 2.4. Videojuegos y conductas agresivas

1. LOS VIDEOJUEGOS

1.1. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

La historia de los videojuegos tiene su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables como el ENIAC, de 1946, la IIGM trajo consigo un enorme avance en el terreno tecnológico en general y en el mundo de la computación en particular; la aparición de las primeras supercomputadoras permitió que las ideas de pioneros como Alan Turing pudiesen llevarse a la práctica, lo que eventualmente derivaría en la aparición de los primeros videojuegos.

Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha cesado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología.

El más inmediato reflejo de la popularidad que ha alcanzado el mundo de los videojuegos en las sociedades contemporáneas lo constituye una industria que da empleo a 120.000 personas y que genera unos beneficios multimillonarios que se incrementan año tras año. El impacto que supuso la aparición del mundo de los videojuegos significó una revolución cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales que están abordando el nuevo fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar, haciendo uso de metodologías de investigación tan diversas como las específicas de la antropología cultural, la inteligencia artificial, la teoría de la comunicación, la economía o la estética, entre otras. Al igual que ocurriera con el cine y la televisión, el videojuego ha logrado alcanzar en apenas

medio siglo de historia el estatus de medio artístico, y semejante logro no ha tenido lugar sin una transformación y evolución constante del concepto mismo de videojuego y de su aceptación. Nacido como un experimento en el ámbito académico, logró establecerse como un producto de consumo de masas en tan sólo diez años, ejerciendo un formidable impacto en las nuevas generaciones que veían los videojuegos con un novedoso medio audiovisual que les permitiría protagonizar en adelante sus propias historias.

1.2. CONCEPTO

Todos los padres de familia se enfrentan a esta situación, que debe ser analizada, con la pareja para decidir su uso. ¿Cuántas veces hemos dicho en casa las siguientes palabras? Niños ya dejen de ver la "televisión" y de seguir jugando con el "Nintendo". Ordenes, que parecieran no causar ninguna respuesta y mucho menos evitan que los niños sigan frente al televisor. ¿Qué son los videojuegos? Los videojuegos son programas de computación de alta definición, que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo. (Serrano Rubén, 2011)

1.3. CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

La clasificación de los videojuegos está dada por géneros, los cuales consisten en grupos de estos que tienen similitudes de acuerdo a factores como: sistema de juego, el tipo de interacción del usuario con la máquina, el entorno gráfico y el diseño de los niveles. El propósito de cada juego electrónico en general es sobrepasar obstáculos para lograr un objetivo final, pero la diferencia ente un género y otro reside en la manera como estos son superados.

1.3.1. Acción

Los juegos de este tipo se caracterizan por requerir del jugador el uso de reflejos y la habilidad para superar obstáculos. Por lo general enfatizan en el combate para superar los retos sugeridos. Este ha sido uno de los primeros tipos de juegos y actualmente el más amplio, de igual manera son de los más populares en el mercado.

Hay varios tipos de juegos dentro de los juegos de acción, como los de pelea, laberinto, pinball, entre otros; pero los más populares son los de plataforma y, sobre todo en la actualidad, los de disparador en todas sus formas, con grandes éxitos en ventas como Halo™, Call of Duty, entre otros.

1.3.2. Estrategia

Estos tienen un sistema de juego en el que requieren que la persona que los usa piense cuidadosamente cada una de sus acciones, teniendo un plan ingenioso para poder alcanzar la victoria sobre el oponente. Se puede decir que casi todos los videojuegos de estrategia se enfatizan en los combates militares.

Sus principales subgéneros son los de estrategia por turnos y en tiempo real, aunque existen otras subclases.

1.3.3. Aventura

Un videojuego se considera como de aventura cuando su objetivo es el de resolver los misterios o problemas que se plantean en una historia, a veces inclusive presionan al jugador para que los arregle en un determinado tiempo.

Los juegos aventura casi nunca permiten el uso de armas o de violencia para lograr los objetivos.

1.3.4. Rol

La mecánica de un juego de rol consiste en controlar a un único personaje a lo largo de todo el tiempo de juego, el cual irá mejorando sus habilidades, adquiriendo objetos o armamento, ascendiendo de rango, etc. El entorno en el que se desarrolla un videojuego de esta categoría por lo común está lleno de monstruos o soldados enemigos, que impiden el acceso a lugares importantes como castillos o a premios.

1.3.5. Deportivos

Un juego deportivo es aquel cuyo tema es un deporte específico, en el cual el individuo que los usa controla el (los) jugador(es) de su bando para hacer las anotaciones. Los hay de casi todos los deportes existentes, desde el billar o las patinetas hasta el fútbol.

1.3.6. De Vehículos

Los juegos de esta especie tratan de dar a quien los usa una experiencia lo más cercana a la realidad posible de los que sería manejar un automóvil o un avión, aunque existen excepciones en la que se da paso a la ficción.

1.4. LA CRECIENTE POPULARIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos no son el único medio de entretenimiento; existen otros que también captan la atención de los jóvenes, tales como escuchar música, ver televisión, leer libros, navegar por Internet y chatear. Pero en los últimos años se ve cómo la industria de los juegos electrónicos ha crecido de manera explosiva.

La Entertainment Software Asociación reporta, respecto al uso de videojuegos en EE.UU, que en el 68% de familias se juega con consolas o computador, y que

esta industria vendió 12.7 billones de dólares en el 2010, mientras que otros mercados, como el de las películas, el cine y la música se han visto notablemente afectados.

Para explicar la razón de ser de estas estadísticas hace falta tener en cuenta varios elementos, pero al echar un vistazo a algunas propiedades esenciales de estos juegos se puede entender por qué resultan tan divertidos a la población.

1.5 ASPECTOS NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

- ✚ Favorecen el aislamiento
- ✚ Restan tiempo a las tareas escolares
- ✚ Generan estrés y fatiga ocular
- ✚ Dan lugar a dolores musculares y articulares
- ✚ En relación a su contenido, estimulan la violencia.

1.6. QUIEN JUEGA VIDEOJUEGOS

Probablemente la respuesta más sencilla a esta pregunta sea: todo el mundo. Existe un estereotipo de jugador de videojuegos como un sujeto introvertido, poco interesado por la relación social y marginado en una esquina del patio a la hora del recreo. Se le considera como alguien intrínsecamente "raro", con intereses inusuales y actitudes poco empáticas.

Habitualmente se le representa encerrado en una habitación escasamente iluminada, donde lo único que destaca es el resplandor de una pantalla de televisión o de un monitor. El estereotipo no es en todos los casos negativo y habitualmente suele conceder a este sujeto ideal un notable nivel intelectual, que por supuesto no aprovecha de manera adecuada, es decir, como sus profesores desearían. Esta imagen probablemente tenga su origen en las características atribuidas de los programadores de ordenadores en la década de los 70. No

obstante este estereotipo pudo ser válido en una época en que la programación y el manejo de ordenadores se limitaban a unos cuantos elegidos con un conocimiento de iniciado, ubicados en los campus de las universidades o en algunas grandes empresas.

Los primeros aficionados a los videojuegos acostumbraban a ser sujetos profundamente interesados por la informática, asimilándose más al concepto de un "Hacker" que al de un simple aficionado a una modalidad de juego. Estos individuos conocieron una época de escasez de software comercial, donde resultaba frecuente la construcción de videojuegos o la modificación de los escasos programas que en aquella época se comercializaban.

Existe la certeza de que el juego de videojuegos es propio de la infancia y los primeros años de la adolescencia, no obstante debemos considerar la existencia de un numeroso grupo de sujetos, interesados por este entretenimiento, cuyas edades se sitúan por encima de los márgenes habitualmente considerados. (Estallo, Juan Alberto, 2008)

1.7. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Muchos consideran exagerado el hablar de una adicción a los videojuegos, como si se hablara de adicción al tabaco, la nicotina o las drogas. Pero el término adicción no sólo refiere a estas últimas, sino a toda forma de comportamiento en la que hay un deseo compulsivo e impulsivo que hace que la persona acuda a un objeto para satisfacer una necesidad, sea mental o física. En palabras del Diccionario Enciclopédico ESPASA CALPE, se registra así: "Hábito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas, o por la afición desmedida a ciertos juegos".

Por este motivo, antes de hablar de una adicción a los juegos de video, se hablará del término adicción como tal, y cómo se cumplen las características de esta respecto a los videojuegos (Niño David, Monsalve Jorge, 2009)

1.7.1. EN QUÉ CONSISTE UNA ADICCIÓN

De acuerdo su definición, una adicción es un hábito, es decir, acto repetitivo, pero además este acto tiene la característica de ser compulsivo e impulsivo pues busca la satisfacción de una necesidad, sea biológica o psicológica. Este acto no controlado puede llevar al sujeto a hacer lo que sea con tal de obtener el placer que este le provoca, dejando de lado otras actividades y dedicando gran parte de su tiempo a ello.

A esta se le considera una enfermedad de tipo primario debido a que surge como una incapacidad involuntaria del individuo y no subyace de otras patologías que pudieran presentarse previamente.

La adicción es frecuente, progresiva y totalmente perjudicial, y está caracterizada por periodos repetidos de descontrol, de inconsciencia sobre las consecuencias adversas que pueda generar y variaciones del pensamiento y de la razón (Niño David, Monsalve Jorge, 2009)

1.7.2 SÍNTOMAS ESPECÍFICOS DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

En el pasatiempo de los videojuegos, es tal el nivel de identificación que un jugador tiene con el videojuego que este ocupa el primer lugar en su mente, pensando constantemente en maneras de superar los objetivos que le son propuestos (esté jugando o no), y no desaprovecha una sola oportunidad en la que se le presente la opción de jugar.

De esta manera, para la persona se vuelve más importante esta actividad que su estudio, familia o hasta sus amigos. Por esto es que no se puede considerar que alguien es adicto a los videojuegos sólo por que pase dos o más horas usándolos, sino porque esto es manifestación de que les da la prioridad sobre otras actividades que no le proporcionan tanto placer. Esto lleva a que el sujeto, en su anhelado tiempo de juego no quiera que lo interrumpen, pasando largos periodos de tiempo “divirtiéndose”, y así se proponga hacer una pausa en determinado punto, muchas veces no lo logra, pues está totalmente sumergido en el juego, buscando alcanzar el objetivo que tiene propuesto.

1.8. CONSECUENCIAS DEL USO ABUSIVO DE LOS DE VIDEOJUEGOS

Toda acción produce una reacción; la adicción a los videojuegos deja secuelas en varios aspectos de la vida de quien la padece, estas se intensifican a medida que la dependencia avanza con el tiempo. Los siguientes son algunos de esos efectos secundarios que pueden ocurrir a una persona con este problema, lo que no significa que pasen necesariamente en todos los casos.

✚ Área física

Un exceso de tiempo sentado, varias veces con posiciones incómodas, forzando los dedos y la vista, y posponiendo tiempos de sueño, comida o en algunos casos de higiene personal representa un grave daño al cuerpo.

✚ Síndrome del túnel carpiano

La presión que se hace con los dedos y la muñeca por estar mucho tiempo en el computador, o en su defecto, sosteniendo el control de la consola, hace que el túnel carpiano (ubicado en la muñeca) atrape al nervio medio, provocando dolor en la zona, entumecimientos e irritaciones.

Migrañas

Una exposición frecuente y prolongada a medios destellantes, como la pantalla del televisor/computador en la que se hace esfuerzo con los ojos genera dolores de cabeza, estos son crecientes, y suele pasar que aunque la persona se da cuenta que le duele la cabeza, prefiere seguir jugando hasta que se agrava lo suficiente como para hacerla reaccionar.

Trastornos del sueño

Cuando el pensamiento se ocupa demasiado en el videojuego, el sueño se ve afectado o reducido, pues se juega en la noche y se es inconsciente del tiempo gastado. Implícitamente estos trastornos perjudican el rendimiento de las actividades del día siguiente.

Dolores de espalda

Estar en la misma posición durante horas provoca rigidez y dolor en el movimiento, se recomienda que al momento de jugar la posición sea cómoda, no forzada, y hacer pausas para evitarlos.

Irregularidad en hábitos vitales

En casos extremos sucede que se la alimentación no es bien manejada, posponiendo los tiempos de comer, o haciéndolo mientras se juega. También puede pasar que la higiene personal se descuida.

Epilepsia

No es común que ocurra este estado por los videojuegos, pero ha sucedido en algunos casos por las imágenes destellantes, se dice que para que alguien entre

en estado de epilepsia mientras juega debe haber tenido episodios anteriores de esta.

3. CONDUCTAS AGRESIVAS

3.1. GENERALIDADES

La familia constituye el lugar donde los seres humanos aprendemos a relacionarnos con los demás e incluso con uno mismo. La agresividad como conducta en muchos de los casos, corresponde a una característica aprendida desde pequeños en el hogar, ya que las relaciones que se dan y los comportamientos presentados por la familia, ejercen una influencia en su generación y mantenimiento.

Cuando somos pequeños, muchas de las conductas que van a ir conformando una personalidad agresiva, son apoyadas y aplaudidas por los demás, en ocasiones de manera directa y en ocasiones indirecta, con comentarios como “eso es no te dejes”, “tú eres más fuerte”, “si te la hacen que te la paguen”, etc., en esos comentarios el niño va conformando una sensación de placer al obtener la aprobación de los demás, adicionalmente, estas conductas le son validadas también como mecanismo de defensa para lo que el niño considera agresión, real o ficticia.

Estos comportamientos se van anidando hasta que los niños crecen con ellas formando parte de su conducta habitual, al llegar la adolescencia y posteriormente al ser adultos, los conflictos por estas conductas se van agudizando y conllevan serios problemas en las relaciones personales, que pueden generar conductas antisociales, alcoholismo, dificultades en la adaptación al trabajo y a la familia, y en una gran mayoría los conflictos se van a presentar al interior de la relación de pareja.

En una mayor proporción son conductas que presentan los varones, pero actualmente, sabemos que también las mujeres presentan conductas agresivas, que si bien son un tanto encubiertas, también las son violentas, es como la fábula del lobo disfrazado de oveja.

Las conductas agresivas son un modo de actuar de una persona que nos reflejan su incomodidad, su insatisfacción, y muchos otros sentimientos que en su mayoría son mal canalizados o mal aprendidos, ya que las reacciones ante lo que no les gusta, la mayoría de las ocasiones son desproporcionadas con respecto al problema original, esta desproporción es como ver las cosas en una magnitud demasiado alta como para solucionarlos y la respuesta automática se traduce en un insulto, desprecio, crítica, golpe, amenaza y otras tantas conductas que se catalogan como violencia física, verbal, psicológica, sexual, etc.; todas ellas son conductas que buscan el castigo de la otra u otras personas.

3.2. DEFINICION

Definición

Existen diversas definiciones de agresión, por ser este un tema que afecta a la mayoría de seres humanos, que en cada uno tiene diferente grado e importancia. El término agresión es analizado y sistematizado tomando en cuenta los diferentes puntos de vista. A continuación mencionaremos algunos de ellos:

Acto de acometer a alguna para matarlo herirlo o hacerle daño, especialmente, sin justificación.

“Formas de conducta que se adoptan con la intención de perjudicarlo directa o indirectamente a un individuo”.

Conducta cuya finalidad es causar daño a un objeto o persona. La conducta agresiva en el ser humano puede interpretarse como manifestación de un instinto o pulsión de destrucción; como reacción que aparece ante cualquier tipo de frustración o como respuesta aprendida ante situaciones, determinadas.

La agresión es una relación primordial ante la imposibilidad de buscar placer o evitar dolor. De esta manera la agresión deja de tener solo una connotación negativa para convertirse en un impulso instintivo necesario para la existencia humana (Sigmund Freud)

Formas de conducta que se adoptan con la intención de perjudicar directa o indirectamente a un individuo (Merz)

La conducta agresiva toma una variedad de formas. Puede suponer el ataque físico a otra persona puede suponer el ataque físico a otra persona, la destrucción o robo de su propiedad, el abuso verbal o infringir lesiones a un animal. En cada caso, la conducta será un estímulo, nocivo adversivo ya que la víctima protestará y emitirá respuestas de evitación o escape o su dedicara a una contra agresión.

En parte debido a que interfiere con el buen funcionamiento de la sociedad en el sentido que rompe las relaciones interpersonales, representando y esta manera un problema social y en parte porque su definición plantea cuestiones conceptuales complicada, la agresión ha sido objeto de intensos análisis.

3.3. CARACTERÍSTICAS

La conducta agresiva se caracteriza por:

- Gritos.
- Molestar a otros integrantes de la familia.
- Mostrarse iracundo o resentido.
- Pleitos.

- Accesos de cólera.
- Dejar de hablarle al otro o los otros.
- Actos de desobediencia ante la autoridad y las normas sociales.
- Amenazas verbales y físicas.
- Daños a cosas materiales.
- Deterioros en la actividad social y académica por episodios de rabias.
- Discusiones con las personas cercanas o de la familia.
- Forzar situaciones económicas.
- Relaciones sexuales forzadas.

Estas características se presentan frecuentemente, tienen una intensidad cada vez mayor y la duración del malestar va también en crecimiento, es por esto que en muchas ocasiones, nuestra pareja o amigos nos empiezan a parecer personas desconocidas, ya que al principio eran muy diferentes y al paso del tiempo se van agudizando los síntomas de la violencia.

Adicionalmente, si la persona violenta ha tenido malas experiencias, problemas laborales, falta de dinero, etc., considera que su actitud está justificada por eso y no se da cuenta que muchos de los problemas y fracasos son ocasionados por su actitud.

La personalidad de una persona agresiva siempre presenta los siguientes síntomas o características.

- Altamente impulsivos.
- No consideran sus experiencias para modificar su conducta problema.
- No logran la satisfacción.
- Baja tolerancia a las frustraciones.
- Tienen conductas de agresión sin motivos

- Tienen a aislarse o a refugiarse en conductas nocivas como el alcoholismo, la droga, el tabaquismo, etc.

Los diversos estudios que se han realizado no dicen que las causas de la agresión son múltiples, y las justificaciones teóricas de esto son principalmente:

- Conductas de origen biológico. Se apoyan en:
 1. Una disfunción de los mecanismos inhibitorios del sistema nervioso central
 2. El surgimiento de una emocionalidad diferente y
 3. Efectos de los andrógenos sobre la conducta de los humanos.
- Las teorías psicológicas que consideran la existencia de factores innatos en el individuo que lo llevan a presentar una conducta agresiva. Es una búsqueda de placer, es un instinto primario (destrucción o muerte).
- Las teorías del aprendizaje, que son en las que se desarrolla el concepto de la familia, el origen y desarrollo de la personalidad.

Numerosas teorías psicológicas plantean que la agresión, es un patrón de respuestas adquiridas en función de determinados estímulos ambientales (familiares) según una variedad de procedimientos; algunos de ellos son:

- La agresión adquirida por condicionamiento clásico por el uso de los premios y castigos para moldear la conducta. (Ellis, 1986).
- La agresión aprendida socialmente a través de la observación. (Bandura, 1986)
- La teoría de Aprendizaje de Skinner (1952), que evidencia que la agresión es adquirida por condicionamiento operante.

- Maslow (1964) da a la agresión un origen cultural “es una reacción ante la frustración de las necesidades biológicas o ante la incapacidad de satisfacerlas”.
- Mussen y otros (1990), nos dicen que la agresión es resultado de las prácticas sociales de la familia y que los niños que emiten conductas agresivas, provienen de hogares donde la agresión es exhibida libremente, existe una disciplina inconsistente o un uso errático del castigo.

Las personas vamos modelando las conductas a partir de dos modelos originales, papá y mamá, o las personas que son las encargadas de la crianza, ya que vamos aprendiendo el rol a través de la observación de las conductas de los padres y llegamos inconscientemente a comportarnos de la misma manera, ya que el niño no tiene en sus primeros años la capacidad de discriminar entre lo que es sano y no sano y adopta la conducta hasta convertirla en algo natural para él.

Esto se llega a convertir en el comportamiento natural, ya que, al relacionarse posteriormente con otras personas, las conductas van a darle una utilidad y si además son alentadas como mencionamos anteriormente, mas naturales le parecerán. Adicionalmente, sobre todo en las épocas de escuela, las convivencias en muchas ocasiones se torna cruel entre los niños y la violencia en muchos casos es usada como un escudo de protección que se usa para la convivencia con los iguales, sin profundizar en el tema, podemos decir que estos son parte de los componentes del sistema que se basa en el machismo, autoritarismo y sexismo predominante del varón sobre la mujer.

Es por esto que la unión de la pareja en muchas ocasiones se convierte en el lugar propicio para la violencia, ya que en el proceso de crecimiento y socialización, los padres ejercen una influencia directa sobre sus hijos a través de su ejemplo, lo cual según el aprendizaje social nos dice que los niños aprenden

formas de comportarse en base al comportamiento de sus padres y repitiendo las conductas hasta convertirlas en las conductas naturales para la persona.

Entonces, si la violencia se trae desde la infancia que se debe hacer en el caso de convivir con una persona violenta.

- Lo primero es no enfrentar, ya que eso agudiza los conflictos
- No permitir el abuso, ya que eso va a generar la costumbre
- Si es grave, denunciar
- Si es factible apoyar en la terapia para el violento
- No aconsejar en momentos de crisis
- Buscar el compromiso de atender el problema en periodos de tranquilidad
- Si la tranquilidad ya no existe, ponerse a salvo.
- Estimular la confianza.
- Tomar en cuenta la recreación como parte de la vida.

Establecer en el hogar de forma clara y precisa, los deberes y derechos de cada uno de los integrantes de la familia y exponer la responsabilidad de asumir las consecuencias de los actos cometidos.

2.4. TIPOS DE AGRESIVIDAD

Agresividad física.- La agresividad física es aquella que se manifiesta a través de golpes, empujones y otras formas de maltrato físico utilizando su propio cuerpo o un objeto externo para infligir una lesión o daño (Solberg y Olweus, 2003). Se produce a partir de un impacto directo de un cuerpo o un instrumento contra un individuo (Björkqvist ,1994; Fernández y Sánchez, 2007).

Agresividad verbal.- La agresividad verbal se manifiesta a través de insultos, amenazas, etc. Implica sarcasmo, burla, uso de motes o sobrenombres para referirse a otras personas, extensión de rumores maliciosos, cotilleo, etc. tal y

como se plantea en el Informe del Defensor del Pueblo (2007) y en el estudio de Barrio, Martín, Almeida y Barrios (2003).

Ira.- La ira constituye un sentimiento que aparece como consecuencia de las actitudes hostiles previas (Eckhardt, Norlander y Deffenbacher, 2004). Otros autores como Spielberger, Jacobs, Russell y Crane (1983) relacionan la ira con un sentimiento o un estado de ánimo, definiendo la ira como un estado emocional con sentimientos que varían en intensidad y que pueden comprender desde el disgusto o una irritación media hasta la furia intensa.

Las diferentes definiciones no delimitan con plena exactitud la respuesta emocional de ira, aunque parece que está asumido que se trata de una respuesta emocional caracterizada por una activación fisiológica y una expresión facial característica acompañada por sentimientos de enfado o enojo y que aparece cuando no se consigue alguna meta o necesidad o se recibe un daño.

(Pérez, Redondo y León, 2008).

Hostilidad.- La hostilidad, para Buss (1961), es una actitud que implica el disgusto y la evaluación cognitiva hacia los demás. Sin embargo, para Smith (1994), la hostilidad es una variable cognitiva caracterizada por la devaluación de la importancia y de las motivaciones ajenas, por la percepción de que las otras personas son una fuente de conflicto y de que uno mismo está en oposición con los demás, y el deseo de infligir daño o ver a los demás perjudicados. Por consiguiente, podemos definir la agresividad como un sistema de procesamiento de informaciones aversivas sobre otros que permiten movilizar anticipadamente acciones preventivas (Fernández-Abascal, Jiménez Sánchez y Martín Díaz, 2003). En esta misma dirección, Dodge (1980) plantea que los sujetos, en una situación social dada, poseen experiencias previas en su almacén de memoria y unas metas concretas, por lo tanto, los adolescentes agresivos tienen problemas durante todo el proceso; recogen menos información, la interpretan

sesgadamente, generando menos soluciones alternativas y, finalmente las evalúan con escasa precisión.

2.5. COMO INFLUYEN LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA

Con excesiva frecuencia se responsabiliza a los videojuegos de producir cambios violentos en el carácter de sus jugadores, convirtiéndoles en sujetos aislados, introvertidos, desinteresados por todo aquello que ocurre a su alrededor, e incluso sumergidos en un sentimiento de depresión y con síntomas de tener algún trastorno psicológico.

No se ha establecido relación alguna entre trastornos de la mente o la conciencia con el hecho de jugar de forma habitual videojuegos, por el contrario hubo personas como el profesor Eugene Provenzo, autor de lo que en España se conoció como "Informe Harvard" que se pronunciaron de forma categórica asegurando que el videojuego como tal no contribuye al desarrollo de conductas desviadas entre sus usuarios, de hecho puede ayudar a jóvenes y adolescentes en su proceso de desarrollo.

Sí es verdad que abusar de algún medio u objeto es perjudicial, el problema no radica en el juego como tal sino en la actitud que toma la persona frente a él y es precisamente desde este punto de vista que nace la adicción como tal, de la cual nacen los trastornos más renombrados de la conducta y pensamiento relacionados con los videojuegos.

2.5.1. AFECTAN EL DESARROLLO INTELECTUAL

La respuesta a esta pregunta es en su totalidad afirmativa, sin embargo se ha demostrado a través de investigaciones que la repercusión que los videojuegos tienen en el aspecto intelectual o cognitivo va en sentido contrario a las

especulaciones generales, que les señalan como los causantes del bajo nivel en los procesos relativos al pensamiento de las personas que los frecuentan.

De este modo se ha comprobado que las personas con cierta afinidad a los videojuegos tienen mayor capacidad intelectual que sus similares no jugadores, y presentan un estilo particular para procesar información.

De la misma manera la capacidad sensomotora de un video jugador es por un amplio rango mayor que la de una persona que no utiliza este tipo de juegos, lo cual es apenas obvio ya que en estos se requiere que haya un sistema de estímulo respuesta fundamentado en el análisis efectivo de todas las variables presentes, con el fin de lograr avanzar y conseguir los objetivos del mismo. En cuanto al desarrollo de la coordinación, la capacidad perceptiva y deductiva es evidente en la mayoría de los video jugadores, ya que están preparados para visualizar imágenes y percibir sonidos, asociarlos con algún evento particular del juego, y generar una respuesta motora acorde con este estímulo.

Cabe aclarar que si ocurren caídas en las notas escolares, no es por los videojuegos, es por su uso en tal exceso que el pensamiento sólo se ocupa en estos, dificultando a la persona para concentrarse en otras cosas. Los videojuegos pueden ser benéficos si se les sabe usar.

(Estalló Juan Alberto, 2013)

2.5.2. MODIFICAN EL CARÁCTER

Con excesiva frecuencia se responsabiliza a los videojuegos de producir cambios en el carácter de sus jugadores, convirtiéndoles en sujetos aislados, introvertidos y desinteresados por todo aquello que ocurre a su alrededor. En otras ocasiones los augurios son aún más negativos, asegurándose que tarde o temprano serán víctimas de la depresión y de todo tipo de patologías psiquiátricas. Nada más alejado de la realidad. Actualmente estamos en condiciones de asegurar como la

práctica de esta forma de entretenimiento no supone especiales variaciones en el carácter de sus jugadores, ni tampoco estos constituyen un grupo substancialmente característico respecto a sujetos de similares características no interesados en esta actividad.

El único rasgo de personalidad en el que los jugadores de videojuegos muestran diferencias es en el de la extroversión, y lo hacen de tal manera que los jugadores presentan mayor nivel de extroversión que los no jugadores. Esta situación resulta diametralmente opuesta a la creencia en un posible aislamiento.

También resulta un hecho comprobado el que los jugadores habituales no dedican menos tiempo a otras actividades sociales, culturales o de ocio que se pudieran considerar más constructivas, puesto que los jugadores acostumbran incluso a superar en estos aspectos a los no jugadores.

El comportamiento de jugadores y no jugadores ha sido también comparado sin que nunca haya sido posible hallar una mayor incidencia de trastornos psiquiátricos o comportamentales en este grupo, incluso se han considerado pequeñas alteraciones de la conducta que tradicionalmente tienen un interés secundario en el estudio de las alteraciones comportamentales.

2.5.3 CUÁL ES SU RELACIÓN CON LA BAJA AUTOESTIMA

Jugar con videojuegos probablemente no sea una actividad más, sino que constituye un reto en el que se ponen a prueba sentimientos de competencia y el propio auto concepto. Todo ello divorcia la percepción infantil y adolescente del videojuego de la que de esta actividad podamos tener los adultos.

En general existe acuerdo entre los investigadores en señalar una clara relación entre el juego con videojuegos y la autoestima de tal manera que este

entretenimiento puede considerarse como un mecanismo apto para mejorar el auto concepto de aquellos sujetos que lo tiene más devaluado.

La modalidad de juego supone diferentes patrones de conducta social. De este modo las chicas hacen de los videojuegos una actividad social, mientras que para los chicos se convierte en una actividad solitaria y de carácter competitivo.

Diferentes estudios han hallado una clara relación entre la autoestima y la práctica de videojuegos en adolescentes jóvenes, siendo los sujetos con menor autoestima los que tienden a gastar más dinero por semana en jugar con videojuegos. Otros análisis demostraron una clara asociación entre la baja autoestima y el ir solo a jugar videojuegos.

Tal vez como han sugerido algunos psicólogos los chicos que tienen una baja autoestima tienden a ver estos juegos como un modo para elevar su autoestima, pudiéndose cuestionar si se trata de un substitutivo de las relaciones sociales o de un mecanismo de afrontamiento, que dotaría de una forma de estimulación positiva. (Estallo, Juan Alberto. 2011)

2.6. VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS

La agresividad que presentan algunas personas después de haber estado expuestos por mucho tiempo a juegos con contenido violento, es de cierta forma relativa ya que como la televisión o las películas estimulan al individuo a imitar este tipo de conductas, que en algunos casos muestran algo más a fondo, no sólo relacionado con lo que se ve sino con lo que se vive. Es por esto que afirmar que existe una relación directa entre videojuegos y manifestaciones frecuentes de agresividad es algo ambiguo en el sentido de que la persona puede verse afectado por el videojuego como tal o por factores externos que propician estas manifestaciones de violencia.

Muchas veces se tiene la percepción de que por jugar telejuegos de índole violenta, en los que para ganar hay que matar, hacen que quien los use se vuelva agresivo, esto es en esencia falso por los siguientes motivos: Investigaciones han demostrado que el sólo hecho de jugar un videojuego regularmente generan hostilidad, a menos que lo haya sido con anterioridad, cuando alguien responde agresivamente a sus padres (o cualquier otra persona) porque lo interrumpe al jugar es porque tiene signos de adicción a los videojuegos, no por el videojuego como tal, ya que este hecho puede ocurrir con videojuegos de casi cualquier tipo sean deportivos, de acción, etc.

Podríamos afirmarlo con los videojuegos, son un medio, un tipo de software que puede ser muy variado en cuanto a la información transmitida y a la interacción requerida.

Todos ellos han experimentado una mayor sofisticación en sus formas y en sus técnicas, y algunos han evolucionado de matar marcianitos a matar personas relativizando el valor de la vida humana. Sin embargo no podemos identificar videojuegos con violencia, ya que existen multitud de variaciones en este tipo de juegos.

Aunque no podemos afirmar que existen investigaciones concluyentes para afirmar que los videojuegos violentos llevan a comportamientos violentos, es decir, no se ha encontrado una relación de causa-efecto, sí parece existir relación entre una mayor conducta agresiva y el uso/abuso de videojuegos violentos.

Como señalábamos anteriormente, vivimos en una sociedad violenta que se nutre de unos medios de comunicación que también exaltan la violencia como opresión y/o como forma más o menos habitual de resolución de los conflictos entre personas, algunas de ellas socialmente bien valoradas y consideradas, en algunos casos, como "líderes" mundiales. A veces esta violencia llega a la tortura, al racismo y la xenofobia o a la vulnerabilidad de los derechos humanos.

Las escenas violentas que resultan más susceptibles de modelar comportamientos posteriores son aquellas en las que el usuario se identifica con quien perpetra la violencia y el agresor es recompensado por la violencia, o en las que los niños perciben la escena como semejante a la vida real.

(Gómez, María Teresa. 2010)

Muchos estudios hechos sobre la violencia y los videojuegos apoyan la conclusión que los videojuegos violentos pueden incrementar el comportamiento agresivo en los niños y adolescentes, especialmente en los chicos.

Los videojuegos establecen un mal ejemplo y pueden ser particularmente influyentes porque un jugador toma el papel de héroes y villanos, violentos.

f. Metodología

El tipo de investigación a realizarse será descriptivo, pues implica la recopilación y presentación sistemática de los datos para tener una idea precisa sobre la relación que existe entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas.

Para el desarrollo del mismo se aplicará el método científico, que inicia con la observación de la realidad, la descripción del objeto de estudio, la generación de ideas, hasta la definición del tipo de investigación y formulación del problema que será aplicado mediante el sustento científico del marco teórico, que orientan la temática propuesta, y reúne la descripción de elementos conceptuales referidos al uso de videojuegos y las conductas agresivas de los adolescentes, que en un proceso de análisis y síntesis que dará luces para la formulación de preguntas, búsqueda de instrumentos e identificación de objetivos, así como la comprensión y explicación del problema a investigar, así mismo se utilizará el método estadístico el mismo que servirá para tabular los datos obtenidos mediante la técnica y los instrumentos aplicados, y el método deductivo, que utilizará en el análisis de la problemática, los factores presentes en el contexto que intervienen en la realidad investigada, y el posterior análisis de los datos obtenidos, así mismo el método inductivo, que se lo usará en el análisis de los datos empíricos recopilados mediante los instrumentos aplicados que aportaron a la formulación de las conclusiones.

Se procederá a solicitar autorización a los directivos de la Institución para el desarrollo de la investigación con el compromiso de devolver los resultados en un acto de socialización de los mismos. Como técnica para la recopilación de la información, se utilizará un cuestionario sobre videojuegos, (Anexo 1), estructurada de 12 ítems, que contienen datos informativos y la variable videojuegos.

Como instrumento se aplicará el Cuestionario de Buss y Perry (Anexo 3),. Buss y Perry en 1992 elaboran la escala denominada Agresion Questionnaire (AQ), basándose en criterios psicométricos. El cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992) ha sido uno de los instrumentos más utilizados en los últimos años en la investigación de la conducta agresiva. Este cuestionario se desarrolla a partir del Hostily Inventory elaborado por Buss y Durkee en 1957, a fin de medir el nivel de agresividad en los individuos, al principio estuvo formado por 75 ítems, distribuidos en las siguientes escalas: ataque, agresividad indirecta, negativismo, irritabilidad, desconfianza y agresividad verbal, proporcionaba una medida general de la agresividad a partir de la puntuación total en el cuestionario y una medida para cada una de las escalas.

En 1992 Buss y Perry diseñaron el Agresión Questionnaire (AQ), El mismo que contiene algunos ítems del Hostily Inventory formado por 29 ítems , el mismo que es validado en 448 estudiantes con el fin de verificar la estructura de 4 factores o escalas: agresividad física, agresividad verbal, ira, hostilidad, con una escala de Likert de cinco reactivos (completamente verdadero para mí, con una equivalencia de 5, bastante verdadero para mí con una equivalencia de 4, ni verdadero ni falso para mí con una equivalencia de 3, bastante falso para mí con una equivalencia de 2, completamente falso para mí con una equivalencia de 1). Nakano (2001) por su parte obtuvo un ajuste aceptable en la versión japonesa del cuestionario tras eliminar el ítem 7 de la escala agresividad física y el ítem 4 de la escala ira . Ramírez, Andreu y Fujihara en el 2001 manifiestan que algunos ítems del AQ eran sensibles a algunas culturas lo que lo comprobaron en el estudio de agresión que habían hecho. García León Reyes Vila Pérez, Robles y Ramos (2002) encontraron una solución de cuatro factores distinta a la propuesta inicialmente por Buss y Perry (1992) formada por los factores: agresividad física, agresividad verbal, ira con resentimiento y desconfianza.

Virgil-Colet. Lorenzo-Sava, Codormiu-Raga y Morales Vives (en prensa) partieron del hecho de que las distintas adaptaciones del AQ en distintas culturas y lenguas

apuntaban al mal ajuste de algunos ítems en cada caso particular, lo cual podía apuntar hacia el hecho de que algunos de los ítems del AQ fueran sensibles a diferencias culturales, hecho bastante habitual en el estudio de la agresión. Por lo que se utiliza el método Consensus direct oblmin , desarrollado por Lorenzo-Seva, Kiers y Ten Berge 2002 , se lo realiza en base a cinco muestras procedentes de los siguientes estudios: la muestra norteamericana de Buss y Perry (1992) la muestra japonesa de Nakano (2001), la muestra española y la muestra japonesa de Ramírez et al. (2001) y la muestra española de García León et al. (2002), todas basadas en el AQ de Buss y Perry de 1992, con modificaciones en los ítems con el fin de obtener un ajuste aceptable. Por lo que reduciendo el cuestionario a 20 ítems existe un índice de congruencia general de Tucker de 0.91, valor que se puede considerar apropiado. Se obtiene una estructura factorial congruente a diferentes muestras procedentes de diversos países y con diferente idioma, se valoran 4 factores interpretables: agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad con una escala de Likert de cinco reactivos (completamente verdadero para mí con un valor de 5, bastante verdadero para mí con un valor de 4, ni verdadero ni falso para mí con un valor de 3, bastante falso para mí con un valor de 2, completamente falso para mí con un valor de 1). La escala de agresividad física está valorada con los ítems: 1, 5, 8, 9, 17. La escala de agresividad verbal está valorada por los ítems: 2, 6, 13, 14, 18. La escala de ira está valorada con los ítems: 3, 7, 11, 12, 15. La escala de hostilidad está valorada por los ítems: 4, 16, 20, 26, 28.

El análisis de los datos se llevó a cabo utilizando los programas LISREL 8.3 y SPSS 11.0. en un estudio realizado en estudiantes universitarios de la Ciudad de Medellín Colombia.

Descripción de la prueba

Tras la aplicación de la muestra del cuestionario de agresividad (AQ) y realizar un análisis factorial se han obtenido los siguientes cuatro factores:

- **Factor I:** agresividad física.
- **Factor II:** agresividad verbal.
- **Factor III:** ira.
- **Factor IV:** hostilidad.

Los factores I y II constituirían el componente instrumental de la agresividad, es decir, el elemento proactivo con sus dos posibles formas de manifestación.

La hostilidad, conformaría el componente cognitivo, a través del cual se activan los procesos intencionales de atribución de significados y por último, la ira que se englobaría dentro del componente emocional y afectivo que impulsa ciertas conductas y sentimientos y que una vez activada alimenta y sostiene la conducta incluso más allá del control voluntario. Está orientada a modificar la situación o a liberar la frustración aunque no sea una conducta deseable. Así, la agresividad viene a ser el resultado de una compleja secuencia asociativa en la que influirían procesos conductuales, cognitivos y de aprendizaje, además de procesos emocionales y biológicos (López, Sánchez, Pérez y Fernández, 2008).

La población o universo de la institución la constituyen 1200 y de esta población se considera todos los alumnos de los novenos años, que son un total de 150, distribuidos en 6 paralelos. Para la investigación este total de población se constituirá también en el total de la muestra a la que se aplicará los diferentes instrumentos y técnicas diseñadas para la investigación de campo.

TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE POBLACIÓN
DE ESTUDIO

PARALELOS	MASCULINO		FEMENINO		TOTAL
	f	%	f	%	
9no. "A"	20	13.33	3	2.00	23
9no. "B"	17	11.33	8	5.33	25
9no. "C"	16	10.67	9	6.00	25
9no. "D"	18	12.00	10	6.67	28
9no. "E"	22	14.67	5	3.33	27
9no. "F"	22	14.67	0	0.00	22
TOTAL	115	76.67	35	23.33	150

FUENTE: Secretaría de la Institución
Elaborado: Marcela Valverde

Con los datos obtenidos en la investigación de campo, y la utilización de la estadística descriptiva, se procederá a organizar, precisar e interpretar los resultados, mismos que en un proceso de análisis – síntesis, deducción y contrastación con el marco teórico, concretará la discusión para dar respuesta al problema planteado, al logro de los objetivos y establecer las conclusiones y recomendaciones de la presente investigación.

Así mismo los resultados obtenidos se presentarán en porcentajes, utilizando los programas de Word, Excel para la elaboración de gráficos y power point para realizar la socialización del trabajo.

g. Cronograma

TIEMPO ACTIVIDADES	2013				2014																	
	Sep.	Oct.	Novi.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.											
Construcción del proyecto de tesis.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Construcción del título.								■														
Construcción de preliminares.								■	■													
Construcción de la introducción y resumen en castellano e inglés.									■	■												
Construcción de la revisión de la literatura.									■	■												
Construcción de materiales y métodos.										■	■											
Construcción de resultados.											■	■	■	■								
Construcción de la discusión.															■							
Construcción de conclusiones y recomendaciones.															■							
Construcción de la bibliografía.															■							
Construcción de anexos.															■							
Construcción de informes de tesis.																■	■					
Estudio y calificación privado.																	■					
Agregado de sugerencias del tribunal a la tesis.																		■				
Grado público.																			■	■		
Construcción del artículo científico.																						■

h. Presupuesto y Financiamiento

Descripción	Costo
Materiales de oficina:	
Material bibliográfico	250.00
Resma de papel	20.00
Cartuchos de tinta negra	50.00
Cartuchos de tinta a color	70.00
Copias	25.00
Impresión y reproducción	400.00
Anillados	10.00
Flash memory	15.00
Internet	60.00
Transporte	100.00
Imprevistos	100.00
Total	1100.00

i. Bibliografía

- CANSILLERÍA DE LA EDUCACIÓN. Influencia de los videojuegos en niños y jóvenes. Generalitat Valenciana. España. 2009
- Defensor del Pueblo (2007). Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la Educación Secundaria Obligatoria, 1999-2006 (nuevo estudio y actualización del informe 2000). Elaborado por encargo del Comité Español de UNICEF. Madrid: Publicaciones de la Oficina del Defensor del Pueblo. Informes y documentos: Informes monográficos.
- DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO ESPASA CALPE. (2008). Barcelona – España.
- DOCUMENTO DE ESTUDIO DEL VII Comportamiento Humano
- ESTALLÓ Juan Alberto, MASFERRER M. Carme., AGUIRRE Candibel. (2008). Efectos a largo plazo del uso de videojuego. Colegio Oficial de Psicólogos. Universidad de Sevilla.
- Francesc Josep, Sánchez y Peris. (2011) LOS FUTUROS EDUCADORES ANTE LA CIBERCULTURA EN LOS JÓVENES: LOS VIDEOJUEGOS. XII Congreso Internacional de la Educación. Universidad de Valencia, España.
- Foro de opinión ayuda y tratamiento sobre la ludopatía. Influencia de videojuegos, adicción que daña. Diciembre del 2010
- GÓMEZ del Castillo, María Teresa. (2010). Violencia social y videojuegos. Universidad de Sevilla. España.
- Informe sobre el uso de los videojuegos elaborado por la asociación valenciana de consumidores y usuarios (AVACU)
- JAMA (The Journal of the American Medical Association). (2011). Videojuegos hacen más violentos a los niños. Disponible en: <http://www.cienciasmisticas.com.ar/noticia77.html>
- LIFSHITZ Aliza M.D. (2009). Los juegos podrían aumentar la agresividad. Estrés y salud mental. Disponible en: www.vidaysalud.com

- López del Pino, M.C., Sánchez Burón, A., Pérez Nieto, M.A., y Fernández Martín, M.P., (2008). Impulsividad, autoestima y control cognitivo en la agresividad del adolescente. *Edupsykhé*, 7,1.
- Mestre, Samper, Frías y Nácher (2008). Agresividad y afrontamiento en la adolescencia. Universidad de Valencia, España.
- Niño David y Monsalve Jorge. (2009). La adicción a los videojuegos: ¿Cuáles son las causas y qué factores intervienen en ella?. México.
- NICOLL Jessica, (2008). Los videojuegos pueden acrecentar la agresividad en los jóvenes. Universidad de Saint Leo, Florida.
- Pérez Nieto, M.A., Redondo Delgado, M.M. y León Mateos, L. (2008). Aproximación a la emoción de ira: de la conceptualización a la intervención psicológica. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción- R.E.M.E.*, 11, 28.
- ROJAS, Valeria. (2009) Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*.
- SANTISTEBAN, C. Alvarado, J.. M.. & Recio, P.. (2007). Evaluación de una versión española del cuestionario de Buss y Perry. Cuestionario de Agresión: algún anuncio personal y factores situacionales relacionados con la agresión. *Puntos de temas jóvenes. Diferencias de personalidad y persona individual*. 42, 1453 - 1462.
- SERRANO Alejandro, Espinosa Rubén, (2011). ¿Qué es importante saber acerca de los videojuegos?. Disponible: <http://www.aciprensa.com/Familia/videojuegos1.htm>
- www.miargi.blogia.com/2006 Juegos violentos
- www.padres.facilísimo.com/jóvenes y conducta-agresiva
- www.calidaddevidauflo.com.ar. Videojuegos hacen más violentos a los niños.
- www.paginadigital.com.ar/articulos/2008prim/tecnologia22/videojuegos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

ENCUESTA SOBRE VIDEOJUEGOS

Señor estudiante sírvase contestar la siguiente encuesta. Este cuestionario tiene por objeto conocer tu valoración sobre los videojuegos. No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones. Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial.

Sexo: Mujer Hombre **Edad:** _____ **Curso que estudias:** _____

Centro en el que estudias: _____ **Provincia:**

El centro es: Público Privado Concertado **Zona:** Rural Urbana

Notas medias que sueles tener: Sobresaliente Notable Aprobado Suspenso

Nivel adquisitivo familiar: Bajo Medio-bajo Medio-alto Alto

1. Utilización de videojuegos y frecuencia

- Poco
- Bastante
- Muy a menudo
- Constantemente

2. Edad de inicio en los videojuegos

- 7 – 9 años
- 10 - 12 años
- 13 – 14 años
- No contesta

3. Donde y cuando utilizan los videojuegos los estudiantes

	Días de clase	todos los días	fines de semana
<input type="checkbox"/> Casa propia	()	()	()
<input type="checkbox"/> Casa de amigos	()	()	()
<input type="checkbox"/> Cyber.	()	()	()
<input type="checkbox"/> Colegio	()	()	()
<input type="checkbox"/> Casa de familiares	()	()	()
<input type="checkbox"/> Ningún lugar	()	()	()

4. Horas de juego que utilizan a la semana

- 1 a 5
- 6 a 10
- 11 a 20
- Más de 30
- No contestan

5. Control familiar de las horas de juego.

	Padre	Madre	Otro familiar
<input type="checkbox"/> Si	()	()	()
<input type="checkbox"/> No	()	()	()

6. Como consigue los videojuegos

- Comprados
- Prestados
- Pirateados
- Internet
- Otros
- No Contestaron

7. Tipos de videojuegos que usa habitualmente

- JUEGOS ARCADE (Juegos de habilidad motora: Mario, Sonic, Pang, Pacman, etc.)
- JUEGOS DE SIMULACION (The Sims, Sim City, Transport Tycoon Deluxe, etc.)
- JUEGOS DE ESTRATEGIA (Juegos violentos: Saga de Age of Empires, Saga de Warcraft, Age of Mythology + Expansion the titans, etc.)
- JUEGOS DE MESA (Hero Quest, Dominion, Ajedrez, etc.)
- No Contestaron

8. Videojuego de preferencia y más utilizados

- SAN ANDRES, HALO, MORTAL COMBAT, CALL OF DUTTY, GOD OF WAR 1-2 (violencia)
- PES(FIFA 2009-2010-2011-2013) (deportivos y simulación)
- DRAGON CITY (simulación y combate)

- DEAD 4 DEAD, PLANTAS VS ZOMBIS, RESIDENT EVIL (violencia)
- PLAY STATION
- ESTRATEGIA

- MARIO BROSS (habilidad motora)
- CARTAS, SOLITARIO (estrategia)
- CARROS Y MOTOS, DON HILL (deportivos)
- POOL LIVE TOUR (simulación)

9. ¿Con quién suele jugar?

	Masculino	Femenino
<input type="checkbox"/> Solo	()	()
<input type="checkbox"/> Con amigos/as	()	()
<input type="checkbox"/> Con ambos	()	()
<input type="checkbox"/> Depende del juego	()	()
<input type="checkbox"/> No contesta	()	()

10. Modo habitual del juego

- Individual
- En red

- A través del internet

- No contesta

11. Razones por las que juega

- Para divertirse
- Para mejorar el aprendizaje

- Para pasar el tiempo
- Para relacionarse con otros
- No contesta

12. Tareas que realiza y tiempo que utiliza

	Menos de una hora	Más de una hora
<input type="checkbox"/> Realizar tareas escolares	()	()
<input type="checkbox"/> Jugar videojuegos	()	()
<input type="checkbox"/> Lectura	()	()
<input type="checkbox"/> Ver tv.	()	()
<input type="checkbox"/> Salir con amigos	()	()
<input type="checkbox"/> Juegos al aire libre	()	()
<input type="checkbox"/> No contesta	()	()

GRACIAS POR TU VALIOSA AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

ANEXO Nº 3

Cuestionario AQ de Buss y Perry, versión reducida de Vigil-Colet et al. (en Prensa)

Nombre:..... Edad.....

Fecha..... Institución.....

A continuación encontrará una serie de frases sobre formas de pensar, sentir actuar. Lea atentamente cada una de ellas y decida en qué grado pueden aplicarse a Usted mismo. Su tarea consiste en valorar cada frase rodeando con un círculo aquella alternativa (5,4,3,2,1) que mejor describa su forma de ser, siguiendo su escala

5 completamente VERDADERO para mí	4 bastante VERDADERO para mí	3 ni VERDADERO ni FALSO	2 bastante FALSO para mí	1 Completamente FALSO para mí
--	---------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	--

1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	5	4	3	2	1
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	5	4	3	2	1
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	5	4	3	2	1

4	A veces soy bastante envidioso	5	4	3	2	1
5	Si me provocan lo suficiente puedo golpear a otra persona	5	4	3	2	1
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	5	4	3	2	1
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo	5	4	3	2	1
8	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	5	4	3	2	1
9	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar	5	4	3	2	1
10	Cuando la gente no está de acuerdo con migo, no puedo evitar discutir con ellos	5	4	3	2	1
11	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	5	4	3	2	1
12	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	5	4	3	2	1
13	Mis amigos dicen que discuto mucho	5	4	3	2	1
14	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas	5	4	3	2	1
15	Hay gente que me incita hasta tal punto que llegamos a pegarnos	5	4	3	2	1
16	Algunas veces pierdo los estribos sin razón	5	4	3	2	1
17	Algunas ocasiones siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	5	4	3	2	1
18	He amenazado a gente que conozco	5	4	3	2	1
19	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	5	4	3	2	1
20	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas	5	4	3	2	1

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DEL MARCO TEÓRICO
<p>Los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica sección vespertina de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, periodo 2013</p>	<p>“¿De qué manera los videojuegos influyen en las conductas agresivas de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica, Sección Vespertina, de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso, en el periodo 2013”.</p>	<p>Objetivo General</p>	<p>1. El juego</p> <p>2. Los videojuegos</p> <p>2.1. Concepto</p> <p>1.2. Clases</p> <p>1.3. Aspectos negativos</p> <p>1.4. Adicción a los videojuegos</p> <p>1.5. Efectos de la práctica de videojuegos.</p> <p>2. Conductas agresivas</p> <p>2.1. Concepto</p> <p>2.2. Causas</p> <p>2.3. Efectos</p> <p>2.4. Medidas preventivas</p>
		<ul style="list-style-type: none"> - Analizar la influencia de los videojuegos en las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la sección Vespertina de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso, periodo 2013. 	
		<p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar el uso, edad de inicio tiempo de juego y tipos de videojuegos que usan habitualmente los estudiantes investigados. - Identificar los tipos de conductas agresivas que presentan los estudiantes investigados, a través del cuestionario AQ de Buss y Perry. - Determinar la influencia de los videojuegos en las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la sección Vespertina de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso. 	

VARIABLES DESCRIPTIVAS

TEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de Educación Básica sección vespertina de la Unidad Educativa “Bernardo Valdivieso”, periodo 2013	Edad	Tiempo de existencia desde el nacimiento	Cronológica	Cédula de identidad	11 -13 años 14 – 16 años 17 – 18 años
	Sexo	División del género humano en dos grupos: mujer u hombre.	Género	Cédula de identidad	Masculino Femenino
	1) VARIABLE INDEPENDIENTE Videojuegos	Un videojuego es un dispositivo electrónico que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular juegos en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.	Tecnológica	Encuesta Valoración sobre los videojuegos	Determinar los videojuegos de preferencia de los estudiantes encuestados
	2) VARIABLE DEPENDIENTE Conductas agresivas	Cualquier forma de conducta física o verbal destinada a dañar, ofender o destruir, al margen de que se manifieste con hostilidad o como medio calculado para alcanzar un fin	Psicológica	Cuestionario de Buss y Perry	Agresividad física. Ítems: 1, 5,8, 9,17. Agresividad verbal. Ítems: 2, 6, 13,14,18. Ira. Ítems: 3, 7, 11, 12, 15 Hostilidad. Ítems: 4, 10, 16, 19, 20.

Índice

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
Ámbito geográfico de la investigación	vii
Mapa geográfico	viii
Ubicación de la institución educativa	viii
Esquema de contenidos	ix
Título	1
Resumen	2
Abstract	3
Introducción	4
Revisión de literatura	8
Los videojuegos	8
Aspectos psicosociales del videojuego	9
Tipos de videojuegos	10
Patologías o efectos negativos de los videojuegos en los niños	12
Problemas debidos al uso incontrolado de los videojuegos	14
Problemas derivados del contenido	15
Beneficios o efectos positivos de los videojuegos en los niños	16
Las conductas agresivas	17
Videojuegos y conductas agresivas	21
Materiales y métodos	24
Resultados	27
Cuadro 1/ Utilización de videojuegos y frecuencia	27

Cuadro 2/Edad de inicio en los videojuegos_____	28
Cuadro 3/Donde y cuando utilizan los videojuegos los estudiantes_____	29
Cuadro 4/ Horas de juego que utilizan a la semana_____	30
Cuadro 5/ Control familiar de las horas de juego_____	31
Cuadro 6/ Como consigue los videojuegos_____	32
Cuadro 7/ Tipos de videojuegos que usa habitualmente_____	33
Cuadro 8/ Videojuego de preferencia y más utilizados_____	34
Cuadro 9/ Con quién suele jugar_____	35
Cuadro 10/ Modo habitual del juego_____	36
Cuadro 11/ Razones por las que juega_____	37
Cuadro 12/ Tareas que realiza y tiempo que utiliza_____	38
Cuadro 13 Resultados de la aplicación del test de buss y Perry_____	39
Discusión_____	40
Conclusiones_____	47
Recomendaciones_____	48
Bibliografía_____	49
Anexo: Proyecto de tesis_____	51