



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y
CIENCIAS DE LA SALUD**

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

**USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS Y NIVEL
DE EMOCIONES NEGATIVAS EN
ESTUDIANTES DE LA I.E.P. MARISCAL
CÁCERES. AYACUCHO, 2017.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
ENFERMERÍA**

Presentado por:

Br. ABANTO RAMÍREZ, Pamela Mariliz

Asesor:

PhD. MOISÉS RÍOS, Billy Williams

AYACUCHO - PERÚ

2018

No creo que los juegos de acción sean lo mío, prefiero crear cuentos.

Hironobu Sakaguchi

A Dios, por bendecir mis días, ser fortaleza a lo largo de mi vida y darme sabiduría para consolidar mi formación profesional.

A mis padres Ruth y Jorge, por su amor y por brindarme su apoyo incondicional.

A mi hermana Ángela, porque quiero que vea en mí un ejemplo.

Pamela

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Alas Peruanas, *alma máter*, por acogernos en sus aulas y lograr la cristalización de esta docta profesión.

A la Escuela Profesional de Enfermería, por su liderazgo en la investigación científica.

A los docentes de la Escuela Profesional de Enfermería, por ser excelentes amigos y maestros.

A mi asesor PhD. Billy Williams, MOISÉS RÍOS, por sus apreciaciones y sugerencias en el desarrollo de la tesis.

A los señores expertos: Dra. Bolonia Pariona Cahuana, Mg. Rossana Flor Pacheco Amorín, Mg. Nancy Chachaima Pumasoncco, Lic. Walter Vásquez León y Lic. Mario Andréé Ochatoma Palomino, por su imprescindible apoyo en la validez de los instrumentos.

Al señor subdirector del nivel primario de la Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres, por las facilidades para el acceso a la muestra y la aplicación de los instrumentos.

A los estudiantes de la Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres, por su disposición para participar en la investigación.

Pamela

USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS Y NIVEL DE EMOCIONES NEGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. MARISCAL CÁCERES. AYACUCHO, 2017.

ABANTO-RAMÍREZ, Pamela Mariliz

RESUMEN

Objetivo. Determinar si el uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra intencional de 161 (50,54%) estudiantes de quinto y sexto grado de primaria de una población de 275 (100%). Las técnicas de recolección de datos fueron la encuesta y evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el cuestionario sobre uso de los videojuegos y el cuestionario de cólera, irritabilidad y agresión (CIA). El análisis estadístico fue inferencial con el cálculo del coeficiente de correlación “Rho” de Spearman, utilizando el Software IBM-SPSS versión 23,0. **Resultados.** El 81,4% de estudiantes accede a los videojuegos violentos. El 56,5% prefiere el videojuego Led 4 Dead, 41,2% Dota, 32,8% Vice City y 31,3% Counter-Strike. Por otro lado, el 57,8% presentaron emociones negativas de nivel promedio, 33,5% bajo y 8,7% alto. **Conclusión.** El uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de emociones negativas ($r_s = 0,068$; $p = 0,388$).

PALABRAS CLAVE. Videojuegos violentos, ira, irritabilidad, agresividad, emociones negativas.

USE OF VIOLENT VIDEO GAMES AND LEVEL OF NEGATIVE EMOTIONS IN STUDENTS OF THE I.E.P. MARISCAL CÁCERES. AYACUCHO, 2017.

ABANTO-RAMÍREZ, Pamela Mariliz

ABSTRACT

Objective. Determine whether the use of violent video games is related to the level of negative emotions in students of the I.E.P. "Mariscal Cáceres". Ayacucho, 2017. **Method.** Quantitative approach, correlational level and cross-sectional design on an intentional sample of 161 (50.54%) fifth and sixth grade students of a population of 275 (100%). The data collection techniques were the survey and psychometric evaluation; as well as the instruments, the questionnaire on the use of videogames and the questionnaire on anger, irritability and aggression (CIA). The statistical analysis was inferential with the calculation of Spearman's "Rho" correlation coefficient, using the IBM-SPSS Software version 23.0. **Results.** 81.4% of students access violent video games. 56.5% prefer the video game Led 4 Dead, 41.2% Dota, 32.8% Vice City and 31.3% Counter-Strike. On the other hand, 57.8% presented negative emotions of average level, 33.5% low and 8.7% high. **Conclusion.** The use of violent video games is not significantly related to the level of negative emotions ($r_s = 0,068$; $p = 0,388$).

KEY WORDS. Violent video games, anger, irritability, aggressiveness, negative emotions.

ÍNDICE

	Pág.
EPÍGRAFE	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	ix
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Planteamiento del problema	13
1.2. Formulación del problema	15
1.3. Objetivos de la investigación	15
1.4. Justificación del estudio	15
1.5. Limitaciones de la investigación	16
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes del estudio	20
2.2. Bases teóricas	27
2.3. Definición de términos	39
2.4. Hipótesis	41
2.5. Variables	41
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA	
3.1. Tipo y nivel de investigación	52
3.2. Descripción del ámbito de la investigación	52
3.3. Población y muestra	52
3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	54
3.5. Tratamiento estadístico	61
3.6. Procedimiento de contraste de hipótesis	61

CAPÍTULO IV	
RESULTADOS	63
CAPÍTULO V	
DISCUSIÓN	78
CONCLUSIONES	84
RECOMENDACIONES	85
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	86
ANEXO	90

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro	Pág.
01. Acceso a videojuegos	63
02. Acceso a videojuegos violentos	64
03. Preferencia de videojuegos violentos	65
04. Uso de videojuegos violentos según emociones negativas	67
05. Nivel de emociones negativas y uso de videojuegos violentos	68
06. Uso de videojuegos violentos según nivel de ira	69
07. Nivel de ira según uso de videojuegos violentos	70
08. Uso de videojuegos violentos según nivel de irritabilidad	71
09. Nivel de irritabilidad según uso de videojuegos violentos	72
10. Uso de videojuegos violentos según nivel de agresividad	73
11. Nivel de agresividad según uso de videojuegos violentos	74

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico	Pág.
01. Acceso a videojuegos	63
02. Acceso a videojuegos violentos	64
03. Preferencia de videojuegos violentos	66
04. Uso de videojuegos violentos según emociones negativas	67
05. Nivel de emociones negativas y uso de videojuegos violentos	68
06. Uso de videojuegos violentos según nivel de ira	69
07. Nivel de ira según uso de videojuegos violentos	70
08. Uso de videojuegos violentos según nivel de irritabilidad	71
09. Nivel de irritabilidad según uso de videojuegos violentos	72
10. Uso de videojuegos violentos según nivel de agresividad	73
11. Nivel de agresividad según uso de videojuegos violentos	74

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: “Uso de videojuegos violentos y nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2017”; tuvo como objetivo determinar si el uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la institución educativa en referencia, administrando el cuestionario sobre uso de los videojuegos y el cuestionario de cólera, irritabilidad y agresión (CIA).

De acuerdo a los resultados obtenidos, el 81,4% de estudiantes accede a los videojuegos violentos. Por otro lado, el 57,8% presentaron emociones negativas de nivel promedio, 33,5% bajo y 8,7% alto.

Contrastando la hipótesis se concluye que el uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de emociones negativas ($r_s = 0,068$; $p = 0,388$).

La investigación está estructurada en cinco capítulos: El capítulo I, El problema de investigación, expone el planteamiento del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación de estudio y limitaciones. El capítulo II, Marco teórico, incluye los antecedentes de estudio, bases teóricas, definición de términos, las razones para prescindir de la hipótesis y variables. El Capítulo III, Metodología, referencia el tipo y nivel de investigación, descripción del ámbito de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos

y tratamiento estadístico. El capítulo IV, Resultados, consta de la presentación tabular y gráfica de los resultados. El capítulo V, Discusión, presenta la comparación, análisis e interpretación de resultados a la luz del marco referencial y teórico disponible. Finalmente, se consignan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Pamela

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los videojuegos son un tipo de entretenimiento electrónico que se configura a partir de programas informáticos de aplicación multimedia, porque para su utilización se requiere de diversos estímulos sensoriales y la participación activa de un usuario. (1)

Las emociones negativas son aquellas que dañan a los demás o a nosotros mismos. Se consideran “tímpanos” sub-productos de algo útil en la conducta humana que, en sí mismas, carecen de toda importancia para la supervivencia y en ocasiones pueden resultar destructivas. (2)

Los efectos de los videojuegos, sobre todo de contenido violento, involucran un conjunto de emociones negativas y problemas en las relaciones interpersonales. La revisión sistemática de la bibliografía permitió identificar las siguientes: conductas agresivas, enfado u hostilidad (3-4), un estado de ánimo displacentero (5), sentimientos de involucramiento o excitación (6), disminución de la actitud pro-social para prestar ayuda (7) y perturbación en las relaciones familiares (8).

A escala mundial, durante el año 2010, el 50% de los videojuegos tenían contenido violento y de estos más del 90% habían sido clasificados como excesivamente violentos. Es decir, cada vez es mayor la tolerancia a la utilización de videojuegos que promueven la violencia, especialmente en edades tempranas. (9)

En Estados Unidos, en el año 2009, el 67% de hogares tenía al menos una persona que jugaba videojuegos. El jugador promedio tenía 24 años y había jugado durante al menos 12 años, es decir, iniciaron a usar los videojuegos en la niñez o adolescencia. Por otro lado, en el año 2010, la edad promedio del comprador de juegos era de 40 años y el 40% de los jugadores correspondía a mujeres. (10)

En Perú, en los últimos años, el uso de los juegos de azar tanto problemático como patológico y el uso descontrolado de Internet, se han convertido en actividades cada vez más populares entre púberes, adolescentes, jóvenes y adultos de ambos sexos. En los primeros grupos, se ha observado un incremento en la demanda de ayuda por diversos problemas relacionados con el juego patológico aun existiendo leyes que intentan regular el acceso al juego. (11)

En Ayacucho, en la institución educativa pública “Mariscal Cáceres”, en el año 2016, una investigación realizada entre adolescentes estableció que la prevalencia de uso de los videojuegos, en el último trimestre, correspondía al 81% en varones y 47,6% en mujeres (47,6%). Los varones preferían los videojuegos violentos (94,1%) y las mujeres, los videojuegos no violentos (80%). Los varones usaban los videojuegos con frecuencia diaria (62,7%) y las mujeres con frecuencia semanal (26,7%). (12)

En cuanto a las emociones negativas, en el año 2009, un estudio sobre adolescentes de esta misma institución educativa determinó una tasa de violencia escolar equivalente al 42,9%, realidad que describía la escasa regulación o control de las emociones. (13)

Como se puede apreciar, ambos estudios desarrollados en nuestra región están referidos a la población adolescente. Sin embargo, es necesario remarcar que el uso de los videojuegos con contenido violento inicia en la niñez y podría tener efecto sobre el control o regulación de las emociones. Esta presunción se consideró relevante para ser dilucidada con el proceso investigativo.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PREGUNTA GENERAL

¿El uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017?

1.3.2 PREGUNTAS ESPECÍFICAS

- a) ¿El uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de ira?
- b) ¿El uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de irritabilidad?
- c) ¿El uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de agresividad?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar si el uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar si el uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de ira.
- b) Identificar si el uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de irritabilidad.
- c) Identificar si el uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de agresividad.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La expansión de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como el acceso a ellos de manera inadecuada, ha

propiciado nuevos problemas en el estado de salud: adicción, cyberbullying, sexting, sextorsión, etc.

Los videojuegos con contenido violento son un aspecto a destacar, por su relación con la conducta agresiva, desprecio y violencia soterrada, generalmente entre la población escolar y adolescente.

Teóricamente, los resultados obtenidos amplían el marco empírico y teórico sobre el uso de videojuegos violentos y el nivel de emociones negativas.

En el aspecto práctico, la investigación proporciona información confiable y actualizada al señor director de la Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres, para la toma de decisiones a fin de que diseñe estrategias orientadas a prevenir el acceso a videojuegos violentos y fomente el uso académico de las TICs (tecnologías de la información y comunicación).

Metodológicamente, la investigación ameritó el diseño del cuestionario de uso de videojuegos (CUV), sometido a pruebas de confiabilidad y validez para ser utilizado en futuras investigaciones. El cuestionario de cólera, irritabilidad y agresión (CIA) ameritó una prueba de confiabilidad confirmatoria.

Éticamente, la investigación tuvo en consideración los principios de confidencialidad y consentimiento informado en la administración de los instrumentos y en el tratamiento de la información.

1.5. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Las limitaciones en el desarrollo de la presente investigación están referidas a los siguientes aspectos:

- a) Escasas referencias bibliográficas actualizadas sobre el problema motivo de investigación en la región, por lo que fue

necesaria la revisión sistemática de estudios del ámbito internacional y de revistas especializadas.

- b) Falta de instrumentos estandarizados para medir las emociones negativas y el uso de videojuegos violentos. Por esta razón fueron necesarias las pruebas de validez y confiabilidad.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Lancheros MJ, Amaya MA y Baquero LA (14), desarrollaron la investigación "*Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: Una revisión sistemática*", España. **Objetivo.** Realizar un análisis sistemático de investigaciones acerca de la posible adicción de los videojuegos. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño retrospectivo, sobre una muestra intencional de 37 artículos científicos de una población de 50 (100%) recuperados entre 1996 y 2005. La técnica de recolección de datos fue la bibliometría y el instrumento, la ficha descriptiva. **Resultados.** 8 de cada 10 niños hacen uso de los videojuegos y 4 de 10 adolescentes juegan en su casa. El 42,7% juegan los fines de semana, 2 de cada 10 presenta dependencia a los videojuegos y 7 de cada 10 abusa de los videojuegos. Las mujeres juegan más que los varones con las consolas portátiles y ellos con consolas de sobremesa. **Conclusión.** La búsqueda de experiencias nuevas, la identidad, motivación, disposición a jugar y el rompimiento del control parental favorecen al enganche a los videojuegos.

Fuentes LS y Pérez LM (15), desarrollaron la investigación "*Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre*", Colombia. **Objetivo.** Determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos influye en el rendimiento escolar y comportamiento. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 480 adolescentes de varones entre 10 y 19 años, usuarios de videojuegos, procedentes de 5 colegios públicos en Sincelejo. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario. **Resultados.** El 27% dedican cuatro horas a más de su tiempo libre para el uso de videojuegos, 81,8% tiene bajo rendimiento académico, 24,9% tienen por lo menos tres materias perdidas después del uso de videojuegos, 35,84% prefieren videojuegos de contenido violento y 28% de deporte; 48% respondieron que imitan a los personajes del

videojuego, el uso de videojuegos generó adicción en un 20,30% y agresividad en 13,50%. **Conclusión.** El uso excesivo de videojuegos disminuye el rendimiento académico y genera conductas de adicción como agresividad que a la larga afectan el estado físico y emocional de los estudiantes.

Cortés JL (16), desarrolló la investigación “*Estudio descriptivo de las conductas violentas en educación primaria producidas por la exposición a videojuegos*”, España. **Objetivo.** Relacionar las conductas violentas y los videojuegos, con el género, el bullying, la localidad del centro y si es repetidor o no. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 121 estudiantes de educación primaria, entre 11 y 12 años, de las provincias de Málaga y Granada. Las técnicas de recolección de datos fueron la evaluación psicométrica y encuesta; en tanto los instrumentos, la escala de conductas violentas en la escuela (ECVE) y el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV). **Resultados.** En cuanto al bullying el 51,2% de los alumnos eran testigos de la agresión, 38% no percibían la agresión, 5,8% eran agresores y 5% víctimas. **Conclusión.** Los niños que están más expuestos a videojuegos violentos suelen ser más agresivos.

Oroval R (17), desarrolló la investigación “*Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*”, España. **Objetivo.** Determinar la influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 133 estudiantes entre 15 y 19 años. La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el cuestionario de agresión (AQ) y el inventario de conductas antisociales (CCA). **Resultados.** El 84,2% utilizan videoconsolas,

94,53% prefiere jugar en casa y 54,1% utiliza el ordenador al menos 1 hora al día. El 59,4% utilizan videojuegos y 29,2% con bastante regularidad; el 69,31% usan videojuegos los fines de semana mientras que el 21,59% los usa todos los días. El 38,04% prefieren los videojuegos de estrategia (violentos), 32,60% videojuegos de simulación y el 29,34% juegos arcade. **Conclusión.** Existe una diferencia significativa entre las medias con respecto a la frecuencia de uso en relación a la conducta antisocial ($p < 0,05$).

Brenes C y Pérez R (18), desarrollaron la investigación "*Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas*", Costa Rica. **Objetivo.** Determinar el papel de la agresión y la empatía como predictores de la tendencia en niños y niñas a jugar videojuegos solos o acompañados. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra voluntaria de 395 niños de escuelas privadas (205) y públicas (190) de cuarto y quinto grado de primaria (202 mujeres y 193 varones). La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, la escala de empatía para niños, niñas y adolescentes de Bryant (1982) y el cuestionario de agresión de Bussy Perry (1992). **Resultados.** El contexto social de juego presenta una asociación baja positiva con la dimensión conductual de la agresión; es decir, aquellos niños y niñas que presentan niveles altos de agresividad física-verbal tienden a jugar videojuegos en compañía de otras personas. Los niños a diferencia de las niñas tienden a jugar videojuegos acompañados además son más agresivos tanto física como verbalmente y experimentan más emociones de hostilidad y enojo. **Conclusión.** Los niños con puntuaciones altas en la dimensión conductual de agresión tienden a jugar con otros, posiblemente este contexto permita canalizar la agresividad física y verbal en una situación competitiva de juego.

Suasnabas L, Guevara G y Schuldt O (19), desarrollaron la investigación "*Videojuegos y su relación con la violencia*", Guayaquil. **Objetivo.** Realizar una revisión sistemática de bibliografía referida a Videojuegos y su relación con la violencia. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño retrospectivo. La técnica de recolección de datos fue la revisión bibliográfica y el instrumento, la ficha de recolección de datos. **Resultados.** Los videojuegos pueden cambiar la manera de pensar y ver las cosas (Burdea, 2006). Jugar muchas horas juegos competitivos (violentos y pacíficos) si provoca agresividad en el tiempo mientras que disfrutar juegos violentos y no competitivos no lo hace lo cual nos dice que no es la violencia sino la competencia de los videojuegos el nexo entre videojuegos y agresividad (Adachi, 2012). **Conclusión.** La violencia puede llegar de distintas formas generalmente por la competencia que se da al jugar videojuegos.

Batallas M (20), realizó la investigación "*Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos*", Quito-Ecuador. **Objetivo.** Comprobar la relación de las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en videojuegos con las conductas del síndrome agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan video juegos. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra de 241 adolescentes entre 13 y 18 años pertenecientes a tres instituciones educativas mixtas. La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el cuestionario psicosocial de hábitos relacionados a los videojuegos y el test de agresividad para adolescentes (AQ-PA). **Resultados.** El 85,9% afirmó jugar videojuegos. El 59,48% de varones mostraron agresividad física frente a un 42,4% de mujeres. Tanto varones como mujeres presentan agresividad verbal (55,17% y 54,4% respectivamente). **Conclusión.** La agresividad verbal y física no muestra una relación directa con el tipo de videojuego preferido, esto debido a que el

hecho de jugar videojuegos está dentro de los efectos y no de las posibles causas de agresividad física mostrada. Independientemente del tipo de videojuego el hecho de jugar parece ser una manera de desfogar de emociones como la ira.

Quispe M (21), desarrolló la investigación *“El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016”*, Puno – Perú. **Objetivo.** Determinar en qué medida el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño transversal, sobre una muestra de 120 estudiantes. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario. **Resultados.** El 28,3% juegan videojuegos todos los días con un estilo de comunicación agresiva, el 20,8% dedican más de 7 horas del día al uso de videojuegos y no respetan las opiniones de sus compañeros; 22,5% de los estudiantes dedican más de 7 horas al uso de videojuegos y su participación no es activa en trabajos grupales, 24,2% se han dedicado al uso de videojuegos hace más de un año y presentan actitudes de violencia verbal hacia sus compañeros. El 42,5% indica que el contenido de los videojuegos que usan es violento. El 32,5% de los que usan videojuegos violentos reaccionan a través de los golpes frente a una agresión; 28,3% tienen una actitud agresiva durante el uso de videojuegos y presentan actitudes de agresión verbal frente a sus compañeros. El 32,5% juegan Dota y reaccionan con golpes frente a una agresión. **Conclusión.** Existe una relación significativa entre el contenido del videojuego y los estilos de comunicación ($p < 0,05$).

Otoya L y Ramírez Y (22), desarrollaron la investigación *“Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes, primer año de secundaria, institución educativa San Juan – Trujillo 2014”*, Perú. **Objetivo.** Determinar si el

uso de videojuegos de internet es un factor predisponente para la presencia de violencia. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 208 estudiantes del primer año de secundaria entre 11 y 13 años de edad (104 usan videojuegos y 104 no usan videojuegos). La técnica de recolección de datos fue la encuesta; en tanto los instrumentos, el cuestionario acerca del uso de videojuegos y cuestionario sobre violencia. **Resultados.** El 24,6% de estudiantes prefieren el videojuego Dragon Ball Z, un 22,1% God of War y el 21,6% Grand Theft Auto (juegos de rol en los cuales existe la lucha entre jugadores). El 35,2% utilizan videojuegos entre 6 a 10 horas por semana, el 33,7% al menos una vez por semana seguido por un 27,9% que utiliza videojuegos dos veces por semana; el 88% no presenta reacción frente a la pérdida de un videojuego mientras que 9,6% grita e insulta frente a la pérdida del videojuego. El 12% evidencia actitudes de violencia mientras que el 88% no evidencia violencia. **Conclusión.** Los adolescentes que usan videojuegos tienen un factor de predicción de 25.5 veces mayor de presentar violencia que los que no usan videojuegos, lo cual demuestra que si es un factor que puede predisponer la violencia, siendo la población masculina la más expuesta.

Pérez K y Prado A (23), desarrolló la investigación *“Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, Sector Jerusalén, Distrito de La Esperanza, Trujillo, 2014”*, Perú. **Objetivo.** Determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra al azar simple de 313 escolares entre 8 y 11 años de edad de una población de 1677 (100%). La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica y encuesta; en tanto los instrumentos, el cuestionario sobre escala de agresividad (EGA) y el cuestionario sobre tipos de videojuegos. **Resultados.** El 32% usan videojuegos una vez por

semana mientras que un 16% lo usan todos los días; 38% usan videojuegos una vez por día y el 18% lo usan cinco a seis veces al día; el 36% usan videojuegos deportivos, 26% videojuegos violentos y 25% educativos; el 12% presenta conducta agresiva alta, 34% media y 54% baja. **Conclusión.** Los videojuegos predisponen a los niños a aceptar la violencia con facilidad, así jugar videojuegos violentos conduce a una conducta ansiosa y agresiva ($p < 0,05$).

Cáceres Y (12), desarrolló la investigación “*Género y uso de videojuegos en adolescentes de la institución educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016*”. **Objetivo.** Determinar la relación entre género y uso de videojuegos. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra al azar simple de 126 estudiantes del quinto grado de secundaria, turno mañana, de una población de 261 (100%). La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario. **Resultados.** La prevalencia de uso de los videojuegos, en el último trimestre, fue 33,4% más en varones (81%) que en mujeres (47,6%). Los varones prefieren los videojuegos violentos (94,1%) y las mujeres, los videojuegos no violentos (80%). Los varones usan los videojuegos con frecuencia diaria (62,7%) y las mujeres con frecuencia semanal (26,7%). Los varones usan los videojuegos en las noches (62,7%) y las mujeres en las tardes (73,3%). Los varones acceden a los videojuegos desde una cabina pública (49%) y las mujeres en casa (46,7%). Los varones acceden a los videojuegos por diversión (47,1%) y las mujeres aprovechando la reunión con amistades (60%). Los varones acceden a los videojuegos en red (29,4%) o compañía (54,9%); en tanto las mujeres en compañía (50%) y solas (43,3%). **Conclusión.** El género si se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres ($p < 0,05$).

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. VIDEOJUEGOS

El videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento, puede funcionar en diversos dispositivos: computadoras, consolas, teléfonos móviles, entre otros, integrando audio y video. Permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, serían muy difíciles de vivir en la realidad. (24)

Los videojuegos son sistemas complejos en términos de gráficas, interacción y narrativa, que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo. (25)

Un videojuego se compone de la interacción entre recursos visuales y sonoros. Requiere además de sistemas de respuesta háptica tales como mouse, joystick, guantes, teclados, trajes u otros dispositivos. Estos facilitan y permiten la interacción hombre-máquina. (26)

Los videojuegos son un tipo de entretenimiento electrónico que se configura a partir de programas informáticos de aplicación multimedia dado que para su utilización se requiere de diversos estímulos sensoriales y la participación activa de un usuario, son considerados un multimedia interactivo. (1)

Un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. En un videojuego se puede competir contra la propia máquina (software o programa de la máquina) o contra otros adversarios. Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo (juegos de bailes) u otros instrumentos adicionales

(guitarra, rifle, pistola). Actualmente, se desarrollan videojuegos que pueden ser activados por la voz o el movimiento, por lo que no es necesario el uso de otros accesorios. (27)

GÉNERO

Según Estalló (28), la clasificación de los videojuegos se dividiría en cinco grandes bloques según las características comunes de los mismos:

TIPO DE JUEGO	CARACTERÍSTICAS	MODALIDADES
Arcade	Se caracterizan por ser juegos con ritmo rápido y con un margen de reacción mínimo, donde la atención se focaliza y el componente estratégico es secundario.	Plataformas Laberintos Deportivos Dispara y olvida
Simuladores	Son juegos con una baja influencia en el tiempo de reacción, con estrategias complejas y cambiantes que requieren de conocimientos específicos.	Instrumentales Situacionales Deportivos
Estrategia	En este tipo de juegos se adquiere una identidad específica para cada jugador o jugadora, solo se conoce el objetivo final del juego y el desarrollo del mismo se basa en órdenes y objetos.	Aventuras gráficas Juegos de rol Juegos de guerra
Juegos de mesa	Se trata de juegos tales como las cartas, el tenis de mesa, ajedrez, etc.	Trivial Pursuit
Otros juegos		

Fuente. Pan European Game Information (29).

Moncada y Chacón (27) realizan otra clasificación por medio de letras:

- **EC («early childhood»)**. Son videojuegos con contenidos temáticos para niños de 3 años. No contiene material que los padres puedan considerar inapropiado.
- **E («everyone»)**. Son videojuegos para niños de 6 años. Estos juegos presentan dibujos animados y fantasías, violencia muy moderada y uso poco frecuente de lenguaje moderado.
- **E10+ («everyone 10+»)**. Son videojuegos con contenidos temáticos para niños de 10 años. Estos juegos presentan más dibujos animados, fantasías y violencia moderada, uso frecuente de lenguaje moderado y temas mínimamente sugestivos.
- **T («teen»)**. Son videojuegos con contenidos temáticos para niños, preadolescentes y adolescentes de 13 años. Los videojuegos en esta categoría pueden contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, alguna sangre, simulación de apuestas, y uso poco frecuente de lenguaje fuerte.
- **M («mature»)**. Son videojuegos con contenidos temáticos para adolescentes de 17 años. Los videojuegos en esta categoría pueden presentar violencia intensa, imágenes sangrientas, contenido sexual y lenguaje fuerte.
- **AO («adults only»)**. Son videojuegos con contenidos temáticos sólo para personas de 18 años. Los videojuegos en esta categoría pueden presentar escenas prolongadas de violencia intensa y contenido sexual gráfico explícito y desnudez.
- **RP («rating pending»)**. Significa que el videojuego no ha sido clasificado aún.

MOTIVADOR DE JUEGO

La competitividad es uno de los principales motivadores del uso de videojuegos, esta puede surgir de una situación social, ya que el jugador se enfrenta a un oponente. El concepto de competitividad social refiere a un proceso que se desarrolla a partir de acciones

competitivas exhibidas por individuos o entidades sociales, con el fin de mantener sus propios intereses en desventaja de otros. (30)

2.2.2. VIDEOJUEGOS VIOLENTOS

Son aquellos que están destinados a sujetos mayores de 16 años debido a que dentro de su contenido pueden presentarse elementos vinculados a la violencia, lenguaje vulgar e incluso generar miedo en los usuarios. Estos generalmente contienen representaciones de desnudez o comportamientos sexuales y en algunos casos pueden hacer referencia o inducir al consumo de drogas así como contener representaciones que puedan favorecer el comportamiento discriminatorio hacia otros sujetos y fomentar o enseñar el uso de juegos al azar. (30)

JUEGOS VIOLENTOS MÁS COMUNES

- Dota
- StarCraft
- Mortal Kombat
- Vice City
- Let 4 Dead
- Counter – Strike
- Diablo
- Half – Life
- Silent Hill
- Postal
- Criminal Case

PREFERENCIA POR LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS

La preferencia de esta modalidad de juego frente a otra clasificación, puede ser explicada en parte por las características de estos juegos: versatilidad, la variedad de acciones que conllevan, su aproximación a situaciones reales o simulación de ambientes reales, generando

con ello una infinita gama de nuevos estímulos y experiencias para los niños. Por otra parte, el grado de placer puede incrementarse mediante el uso de presentaciones gráficas complejas como colores y mejoras en la resolución o gráfica, personajes conocidos, efectos de sonido, reforzadores verbales o musicales. Junto a lo anterior, el grado de “arousal” o estimulación, se puede incrementar mediante una mayor información (complejidad, variabilidad, novedad, etc.) o mediante la opción de permitir al jugador manipular, alterar o seleccionar los niveles de información y ayuda. (31)

CARACTERÍSTICAS

Los videojuegos violentos tienen como objetivo principal causar daño a quienes los rodea, ya sea, con o sin razón. Poseen un material lleno de imágenes agresivas. El vocabulario es indebido. Presenta situaciones dañinas para el sistema neurológico del niño. (32)

EFFECTOS

Para Anderson (33), los efectos de los videojuegos pueden analizarse en estos rasgos:

- a) **Conductas agresivas.** Utilización de armas, golpes, gritos, insultos, etc.
- b) **Agresividad cognitiva.** Rasgos de hostilidad, asociaciones con determinados colectivos o individuos, atribuciones de hostilidad hacia grupos o personas, creencias, actitudes sobre la agresión, etc.
- c) **Agresividad emocional.** Ansiedad, hostilidad, sentimientos de venganza.
- d) **Excitación fisiológica.** Presión sanguínea, conductancia de la piel, frecuencia cardíaca, etc.
- e) **Empatía.** Grado en el que se identifica o se compadece de las víctimas.

- f) **Desensibilización.** Reducción de respuestas emocionales ante escenas de violencia.
- g) **Conductas prosociales.** Ayudar, defender, socorrer a las víctimas.

La práctica excesiva de videojuegos podría generar cambios significativos en la capacidad de identificar y elaborar recursos emocionales, cognitivos y conductuales necesarios para vincularse con el contexto, sean estas habilidades sociales o el manejo de factores tan importantes como la ansiedad, la autoestima o la agresividad. (31)

Según Barrios, Navarro, Paesani y Rugiero (32), los videojuegos violentos generan:

- Problemas de actitud y comportamiento.
- Sentimientos de superioridad.
- Egoísmo y rebeldía.
- Frustración, enojo y desesperación.
- Pérdida del interés por los estudios.
- Estimulan a conductas impulsivas, agresivas y poco razonables.
- Son causantes de peleas y discusiones entre niños y padres.

2.2.3. EMOCIONES

Vázquez (34) señala que la emoción es un estado de alteración física y mental, frente a las propias experiencias. Dichas emociones producen estados de ánimo y sentimientos. Un estado de ánimo se concibe como un estado emocional de mayor duración que la propia emoción, pero sin las manifestaciones psicofisiológicas y conductuales de ésta. La cognición que se realiza de la realidad, de las experiencias, de los sucesos que acontecen en la vida del individuo, determina en gran medida el estado de ánimo.

El autor en referencia, haciendo una revisión sistemática de diferentes definiciones sobre emoción según el enfoque teórico presenta la siguiente clasificación: (34)

Autor	Año	Enfoque	Definición
Jonh B. Watson	1924	Conductista	Patrón de reacción hereditario que involucra cambios profundos del mecanismo corporal total, pero sobre todo de los sistemas visceral y glandular.
Burrhus F. Skinner	1938	Conductista	La emoción no es fundamentalmente, ni de ninguna manera una especie de respuesta, sino un estado de fuerza comparable en muchos aspectos con un impulso.
Paul T. Young	1943	Estimulación de la emoción	Es un trastorno agudo del total del individuo, psicológico en su origen, que involucra comportamiento, experiencia Consciente Y Funcionamiento visceral.
Burrhus F. Skinner	1943	Conductista	Estado particular de fuerza o debilidad en una o más respuestas inducidas por cualquiera de entre una clase de operaciones.
Marion A. Wenger	1956	Estimulación de la Emoción	Es actividad y reactividad de los tejidos y órganos inervados por el sistema nervioso autónomo. Puede involucrar aunque no necesariamente, la respuesta de los músculos esqueléticos o la actividad mental.
Plutchik	1962	Evolutiva	Reacción corporal producida por un estímulo y que sigue un patrón de destrucción, reproducción, incorporación, orientación, protección, reintegración, rechazo o exploración, o alguna combinación de ellos.
Kart H. Pribram	1967	Función Cerebral	Son el resultado de disposiciones o actitudes neurales que regulan los datos de insumo cuando se suspende una acción temporalmente.
J. R. Millenson	1967	Conductista	Es la asociación entre ciertos cambios esparcidos en comportamientos operantes en proceso y la presentación o eliminación de refuerzos.

John Bowlby	1969	Psicoanalítica	Son fases de las apreciaciones intuitivas de un individuo, ya sea de sus propios estados orgánicos y apremios de actuar o de la secuencia de situaciones ambientales en las que se encuentra.
Carroll Izard	1972	Evolutiva	Es un proceso complejo que tiene aspectos neurofisiológicos, motor-expresivos y fenomenológicos.
Richard S. Lazarus	1975	Cognoscitiva	Es un trastorno complejo que incluye tres componentes principales: afecto subjetivo, cambios fisiológicos relacionados con formas especie específica de movilización para acción adaptativa, e impulsos de acción que poseen cualidades instrumentales y expresivas.

COMPONENTES DE LAS EMOCIONES

La bibliografía reporta tres componentes de las emociones: (34)

a) **Componente neurofisiológico.** Incluyen las respuestas involuntarias del organismo como:

- Cambios en la distribución de la sangre (enrojecimiento cutáneo o palidez).
- Alteración del ritmo cardíaco (taquicardia o bradicardia).
- Modificación de la respiración (jadeos o poca).
- Respuesta pupilar lenta.
- Secreción salivar anormal (mucha o poca).
- Respuesta pilomotriz en la nuca.
- Movilidad gastrointestinal (ganas de orinar, defecar o vomitar).
- Tensión muscular (temblores o castaño de dientes).
- El sudor puede percibirse como helado.
- La presión sanguínea aumenta.
- Hiper o hipofuncionamiento hormonal.
- Alteración del metabolismo de los neurotransmisores.
- Alteración circulatoria: vasodilatación o vasoconstricción

- b) **Componente conductual.** Implica la forma en que una emoción puede ser proyectada, a través de patrones expresivos de conducta, como son:
- Los motores, en ellos se incluyen los movimientos corporales, las posturas, el uso del espacio social, el tacto, el olfateo, etc.
 - Los gestos faciales, que incluyen los movimientos oculares, etc.
 - Las expresiones verbales, las cuales incluyen el tono de voz, el ritmo, el volumen, los titubeos al hablar, etc.
 - Los sonidos que no pertenecen al lenguaje como la risa, el bostezo y el gruñido.
- c) **Componente cognitivo.** Permite interpretar los estímulos internos y externos, a partir de dichas interpretaciones se llevan a cabo evaluaciones para catalogar como buenas o malas, benéficas o dañinas, producto de placer o producto del dolor, y en función de ello actuar. (35)

CLASIFICACIÓN DE LAS EMOCIONES

a) Emociones básicas o primarias:

Se consideran emociones básicas o primarias a aquellas que se presentan de manera innata, es decir, que se encuentran desde que nacemos, por lo que forman parte de una herencia genética que proviene de la evolución del ser humano. (34)

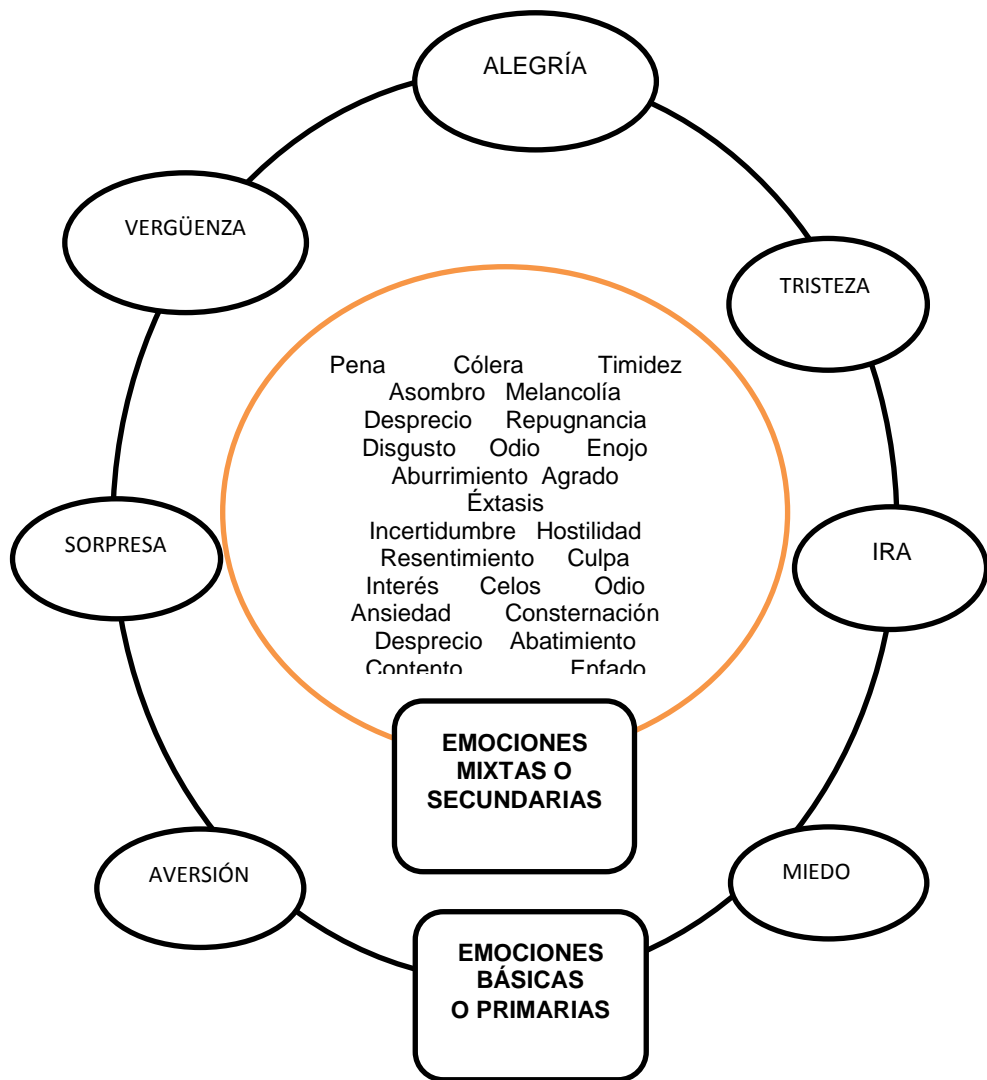
De acuerdo con Bisquerra (36), las emociones básicas se clasifican así:

Tipo de emoción	Nombre de la emoción	Incluye
	Ira	Rabia, cólera, rencor, odio, furia, indignación, resentimiento, aversión, exasperación, tensión, excitación, agitación, acritud, animadversión, animosidad, irritabilidad, hostilidad,

Emociones negativas		violencia, enojo, celos, envidia, impotencia.
	Miedo	Temor, horror, pánico, terror, pavor, desasosiego, susto, fobia, ansiedad, aprensión, inquietud, incertidumbre.
	Ansiedad	Angustia, desesperación, inquietud, estrés, preocupación, anhelo, desazón, consternación, nerviosismo.
	Tristeza	Depresión, frustración, decepción, aflicción, pena, dolor, pesar, desconsuelo, pesimismo, melancolía, autocompasión, soledad, desaliento, desgana, abatimiento, disgusto, preocupación, desesperación.
	Vergüenza	Culpabilidad, timidez, inseguridad, vergüenza ajena, bochorno, pudor, recato, rubor, sonrojo, verecundia, perplejidad, desazón, remordimiento, pesar, humillación.
	Aversión	Hostilidad, desprecio, acritud, animosidad, antipatía, resentimiento, rechazo, recelo, asco, repugnancia, desdén, disgusto.
Emociones positivas	Alegría	Entusiasmo, euforia, excitación, contento, deleite, diversión, placer, estremecimiento, gratificación, satisfacción, capricho, éxtasis, alivio, felicidad, gozo, diversión
	Humor	Provoca sonrisa, risa, carcajada.
	Amor	Afecto, cariño, ternura, simpatía, empatía, aceptación, cordialidad, confianza, amabilidad, afinidad, respeto, devoción, adoración, veneración, enamoramiento, gratitud.
	Felicidad	Gozo, tranquilidad, paz interior, dicha, placidez, satisfacción, bienestar.
Emociones ambiguas	Sorpresa	Sobresalto, asombro, desconcierto, confusión, perplejidad, admiración, inquietud, impaciencia.
	Esperanza	Confianza, aliento, ilusión, consuelo, fe.
	Compasión	Clemencia, pena, ternura, sentimiento de dolor, altruismo, empatía.

Emociones estéticas	Son producto de las manifestaciones artísticas (literatura, pintura, escultura, música, etc.), suelen clasificarse en positivas y negativas.
---------------------	--

b) **Emociones mixtas o secundarias.** Se les llama así a todas aquellas emociones que son combinaciones, mezclas o compuestos de las emociones primarias o básicas. (34)



Fuente. Vázquez (34)

2.2.4. EMOCIONES NEGATIVAS

Son aquellas que dañan a los demás o a nosotros mismos. Son consideradas también como “tímpanos” subproductos de algo útil en

la conducta humana que, en sí mismas, carecen de toda importancia para la supervivencia y que, en ocasiones, hasta pueden resultar destructivas. (2)

DIMENSIONES

Según Uribe, Escalante, Arévalo, Cortés y Velásquez (37), las principales emociones negativas en adolescentes escolares hacen referencia a los siguientes aspectos:

a) Ira. Es el conjunto de sentimientos que siguen a la percepción de haber sido dañado, hace referencia principalmente a un conjunto de sentimientos que surgen de reacciones psicológicas internas y de las expresiones emocionales involuntarias producidas por la aparición de un acontecimiento desagradable. (38)

La cólera es una de las emociones que más experimentamos, consiste en un “enfado muy violento donde casi siempre se pierde el dominio sobre sí mismo y se comete violencia de palabra u obra”, esto sucede porque usualmente no sabemos cómo manejarla adecuadamente. Las maneras en la que la expresamos ira son aprendidas (en el hogar, televisión, juegos, amistades), todos tenemos el derecho de sentirla y somos responsables de como la manejamos. Cuando se recibe un agravio, una persona poco capaz de controlarse responderá inapropiadamente y cada vez que se reitere esa situación, la persona considera el hecho más ofensivo, porque su memoria, pensamiento e imaginación la avivan. (37)

b) Irritabilidad. La irritabilidad se caracteriza por una hipersensibilidad desmesurada a estímulos externos. Además, la persona irritada realiza malas contestaciones y gestos, comportándose agresivamente. Cuando se muestra una actitud de irritabilidad o enfado sin motivo aparente, automáticamente nos estamos creando un aislamiento social con nuestro entorno

ya sea con los compañeros de colegio, trabajo, amigos, familiares o conocidos. (37)

c) Agresividad. Es la intención de infligir daño a otro organismo, a nivel físico o psicológico. Las conductas agresivas presentan diferentes formas, desde el punto de vista neurológico se han diferenciado las agresiones predatorias y afectivas; a su vez las agresiones predatorias se dividen en ofensivas y defensivas (afectivas). La conducta predatoria ofensiva implica ataques directos y gestos de amenaza contra intrusos o subordinados. La conducta agresiva consiste en una serie de movimientos estereotipados cuyo objetivo es la supervivencia y están codificados en el material genético. (37)

Es la acción negativa desarrollada por alguien, quien de forma intencionada causa daño, hiere o incomoda a otra persona. (39)

“La agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. La agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y o psicológicamente a alguien”. (40)

2.3. MARCO CONCEPTUAL

- **Agresividad.** Conducta que tiene la intención de causar daño. Puede ser de tipo verbal o físico.
- **Emociones.** Sentimientos regulados por el sistema nervioso autónomo, provocan cambios en el comportamiento de una persona y determinan las acciones o conductas que esta tenga al relacionarse con los demás.
- **Emociones negativas.** Sentimientos que provocan conflictos, hieren a los demás o a uno mismo. Están cargados de sentimientos negativos, los cuales resultan dañinos en las relaciones personales.

- **Frecuencia de uso.** Número de veces en las que se repite la acción en un determinado tiempo.
- **Ira.** Conocido en el cuestionario CIA como “cólera”.
- **Irritabilidad.** Se caracteriza por una hipersensibilidad desmesurada a los estímulos externos.
- **Lugar preferente para el juego.** Espacio en el que se siente más cómodo (a) al momento de desarrollar la actividad.
- **Medio de acceso al videojuego.** Vía de ingreso a dicha actividad.
- **Modalidad de juego.** Formas o preferencias en las que se siente más a gusto realizar una actividad.
- **Nivel de uso.** Intensidad de uso de los videojuegos.
- **Previsión acerca de formato.** Acciones que se realizarán antes de efectuar la actividad, con el fin de evitar circunstancias que puedan resultar negativas.
- **Preferencias de videojuegos.** Inclinationes favorables hacia una determinada actividad.
- **Proporción de uso.** Porcentaje de personas expuestas a una acción.
- **Tiempo de uso.** Periodo en que sucede o se desarrolla una actividad.
- **Tipo de videojuego.** Características esenciales de los videojuegos.
- **Tipos de consola.** Modelos de dispositivos que ejecutan juegos electrónicos (Tablet, PC, laptop, etc.).
- **Tipo de compañía en el juego.** Figura humana con la que se es más frecuente realizar la actividad.
- **Videojuegos.** Son programas informáticos interactivos, destinados al entretenimiento y permiten disfrutar de experiencias que serían difíciles de vivir en la vida real.
- **Videojuegos violentos.** Considerado como un tipo de videojuego que ayuda a mantener y potenciar relaciones de

agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrada, generalmente entre la población adolescente y juvenil.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

El uso de videojuegos violentos se relaciona significativamente con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.

2.4.2. HIPÓTESIS SECUNDARIAS

- a) El uso de videojuegos violentos se relaciona significativamente con el nivel de ira.
- b) El uso de videojuegos violentos se relaciona significativamente con el nivel de irritabilidad.
- c) El uso de videojuegos violentos se relaciona significativamente con el nivel de agresividad.

2.5. VARIABLE

2.5.1. VARIABLES PRINCIPALES

X. Uso de videojuegos violentos

- X1. Proporción de uso
- X2. Tiempo de uso (horas por semana)
- X3. Frecuencia de uso (días por semana)
- X4. Tipo de videojuego
- X5. Tipos de consolas
- X6. Preferencias de videojuegos
- X7. Lugar preferente para el juego
- X8. Medio de acceso al videojuego
- X9. Modalidad de juego
- X10. Tipo de compañía en el juego
- X11. Previsión acerca de formato

Y. Emociones negativas

Y₁. Ira

Y₂. Irritabilidad

Y₃. Agresividad

2.5.2. VARIABLE SECUNDARIA

Z. Perfil sociodemográfico

Z₁. Sexo

Z₂. Edad

Z₃. Grado

Z₄. Sección

2.5.3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

- **Videojuegos violentos.** Son aquellos que están destinados a sujetos mayores de 16 años debido a que dentro de su contenido pueden presentarse elementos vinculados a la violencia, lenguaje vulgar e incluso generar miedo en los usuarios. (30)
- **Emociones negativas.** Son aquellas que dañan a los demás o a nosotros mismos. Son consideradas también como “tímpanos” subproductos de algo útil en la conducta humana que, en sí mismas, carecen de toda importancia para la supervivencia y que, en ocasiones, hasta pueden resultar destructivas. (2)

2.5.4. DEFINICIÓN OPERACIONAL

- **Videojuegos violentos.** Juegos electrónicos que ayudan a mantener y potenciar relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrada, generalmente entre la población adolescente y juvenil.
- **Emociones negativas.** Sentimientos que provocan conflictos, hieren a los demás o a uno mismo. Están cargados de sentimientos negativos, los cuales resultan dañinos en las relaciones personales.

2.5.5. OPERACIÓN DE VARIABLES

PRIMERA VARIABLE PRINCIPAL

Variable	Dimensión	Indicador	Items	Opciones	Escala	Valor	Instrumento
X. Uso de videojuegos violentos	X1. Proporción de uso	Pregunta	¿En los últimos 3 meses, jugaste videojuegos?	a) Si b) No	Razón	Porcentaje	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
			¿En el último mes, jugaste ¿Qué tipo de videojuego usas?	a) Pacman b) Dota c) StarCraft d) Mortal Kombat e) Vice City f) Let 4 Dead g) Counter – Strike h) Diablo i) Half – Life j) Silent Hill k) Postal l) Criminal Case m) Candy Crush Saga n) Plants vs Zombies o) Guitar Hero p) Bubble Safari q) Dragon City r) Preguntados s) La casa de Barbie t) DragonBound u) Otro	Nominal	Pacman Dota StarCraft Mortal Kombat Vice City Let 4 Dead Counter – Strike Diablo Half – Life Silent Hill Postal Criminal Case Candy Crush Saga Plants vs Zombies Guitar Hero Bubble Safari Dragon City Preguntados La casa de Barbie DragonBound Otro	

X4. Tipo de videojuego	Pregunta	¿Cuál es tu tipo de videojuego preferido?		Nominal	Violento No violento	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
X2. Tiempo de uso (horas por semana)	Pregunta	¿Cuántas horas a la semana entras a los videojuegos?	a) Menos de 1h b) 1 hora c) 1h y 30min d) Más de 2h e) Especificar	Intervalo	Menos de 1h 1 hora 1h y 30min Más de 2h Especificar	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
X3. Frecuencia de uso (días por semana)	Pregunta	¿Cuántos días a la semana hace uso de los videojuegos?	a) 1 día b) 2 días c) 3 días d) 4 días e) 5 días f) Diario	Intervalo	1 día 2 días 3 días 4 días 5 días Diario	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
X5. Tipos de consolas	Pregunta	¿Qué tipo de equipo tienes?	a) PC b) Laptop c) Nintendo d) Celular e) Tablet f) Especificar	Nominal	PC Laptop Nintendo Celular Tablet Especificar	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
X6. Preferencias de videojuegos	Pregunta	¿Cuál es tu videojuego de contenido violento preferido?	a) Dota b) StarCraft c) Mortal Kombat d) Vice City e) Let 4 Dead f) Counter – Strike g) Diablo h) Half – Life i) Silent Hill j) Postal k) Criminal Case l) Otro	Nominal	Dota StarCraft Mortal Kombat Vice City Let 4 Dead Counter – Strike Diablo Half – Life Silent Hill Postal Criminal Case Otro	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)

	X7. Lugar preferente para el juego	Pregunta	¿En qué lugar te gusta jugar el videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> a) En cabinas de internet b) En casa c) En casa de un amigo d) En casa de un familiar 	Nominal	<ul style="list-style-type: none"> En cabinas de internet En tu casa En casa de un amigo En casa de un familiar 	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	X8. Medio de acceso al videojuego	Pregunta	¿Qué medio utilizas para entrar al videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> a) Facebook b) Cuenta personal c) Los encuentra en la red d) CD e) Especificar 	Nominal	<ul style="list-style-type: none"> Facebook Cuenta personal Los encuentra en la red CD Otro 	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	X9. Modalidad de juego	Pregunta	¿Cómo prefieres jugar el videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> a) Solo b) Acompañado c) Depende de las circunstancias d) Especificar 	Nominal	<ul style="list-style-type: none"> Solo Acompañado Depende de las circunstancias (3) Especificar (4) 	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	X10. Tipo de compañía en el juego	Pregunta	¿Con quienes prefieres jugar el videojuego?	<ul style="list-style-type: none"> a) Amigo (s) b) Hermano (s) c) Desconocidos d) Especificar 	Nominal	<ul style="list-style-type: none"> Amigo (s) Hermano (s) Desconocidos Especificar 	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	X11. Previsión acerca de formato	Pregunta	¿Antes de entrar al videojuego, et fijas que sea adecuado para tu edad?	<ul style="list-style-type: none"> a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca e) Nunca 	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> Casi siempre Siempre A veces Casi nunca Nunca 	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)

SEGUNDA VARIABLE PRINCIPAL

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción	Escala	Índice de dimensión	Valor de dimensión	Índice de variable	Valor de variable	Instrumento
Y. Emociones negativas	Y1. Irritabilidad	Declaración	<p>Soy un (una) renegón (a)</p> <p>No puedo evitar ser algo tosco (a) con la persona que no me agrada</p> <p>Siento como que me hierve la sangre cuando alguien se burla de mí</p> <p>Paso mucho tiempo molesto (a) más de lo que la gente cree</p> <p>Cuando estoy molesto siento como si tuviera algo pesado sobre mis hombros</p> <p>Me molesta que la gente se acerque mucho a mi alrededor</p> <p>Fácilmente me molesto pero se me pasa rápido</p> <p>Con frecuencia estoy muy molesto y a punto de explotar</p> <p>No me molesto (a) si alguien no me trata bien</p> <p>Yo soy muy comprensible con todas las personas</p> <p>Yo no permito que cosas sin importancia me molesten</p>	<p>Nunca (N)</p> <p>Rara vez (RV)</p> <p>A veces (AV)</p> <p>A menudo (AM)</p> <p>Siempre (S)</p>	Ordinal	<p>40 a +</p> <p>33 a 39</p> <p>27 a 32</p> <p>22 a 26</p> <p>0 a 21</p>	<p>Muy alto</p> <p>Alto</p> <p>Promedio</p> <p>Bajo</p> <p>Muy bajo</p>	<p>81 – 100%</p> <p>61 – 80%</p> <p>41 – 60%</p> <p>21 – 40%</p> <p>0 – 20%</p>	<p>Muy alto</p> <p>Alto</p> <p>Promedio</p> <p>Bajo</p> <p>Muy bajo</p>	Cuestionario CIA

	Y2. Ira	Declaración	<p>Es muy seguido estar muy amargo (a) acerca de algo y luego rápidamente sentirme tranquilo</p> <p>Cambio rápidamente de ser capaz de controlar mi amargura a no ser capaz de controlarlo</p> <p>Cuando estoy molesto (a) no puedo dejar de gritar; mientras que en otras veces no grito</p> <p>Algunas veces me siento bien y en el minuto siguiente cualquier cosa me molesta</p> <p>Hay momentos en los que estoy tan molesto (a) que siento que el corazón me palpita rápidamente y luego de un cierto tiempo me siento bastante relajado</p> <p>Normalmente me siento tranquilo y de pronto de un momento a otro, me enfurezco a tal punto que podría ser capaz de golpear cualquier cosa</p> <p>Hay épocas en las cuales he estado tan molesto (a) que he explotado todo el día frente a los demás, pero luego me vuelvo más tranquilo</p>	<p>Nunca (N)</p> <p>Rara vez (RV)</p> <p>A veces (AV)</p> <p>A menudo (AM)</p> <p>Siempre (S)</p>	Ordinal	<p>28 a +</p> <p>22 a 27</p> <p>15 a 21</p> <p>11 a 14</p> <p>0 a 10</p>	<p>Muy alto</p> <p>Alto</p> <p>Promedio</p> <p>Bajo</p> <p>Muy bajo</p>			
--	---------	-------------	---	---	---------	--	---	--	--	--

	Y3. Agresividad	Declaración	<p>Pienso que la gente que constantemente fastidia, está buscando un puñete o una cachetada</p> <p>Peleo con casi toda la gente que conozco</p> <p>Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle</p> <p>En ocasiones no puedo controlar mi necesidad de hacer daño a otras personas</p> <p>Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien</p> <p>Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea</p> <p>Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien</p> <p>Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera</p> <p>Puedo usar los golpes para defender mis derechos si fuera necesario</p> <p>Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero</p> <p>Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema</p> <p>No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo</p> <p>Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella)</p> <p>Cuando la gente me grita, yo también le grito</p> <p>Cuando me enojo digo cosas feas</p> <p>Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo</p> <p>Cuando discuto rápidamente alzo la voz</p>	<p>Nunca (N)</p> <p>Rara vez (RV)</p> <p>A veces (AV)</p> <p>A menudo (AM)</p> <p>Siempre (S)</p>	Ordinal	<p>91 a +</p> <p>73 a 90</p> <p>53 a 72</p> <p>42 a 52</p> <p>0 a 41</p>	<p>Muy alto</p> <p>Alto</p> <p>Promedio</p> <p>Bajo</p> <p>Muy bajo</p>			
--	--------------------	-------------	--	---	---------	--	---	--	--	--

			Aún cuando esté enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo la puerta Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa Me molesto lo suficiente como para arrojar objetos Cuando me molesto mucho boto las cosas							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

VARIABLE SECUNDARIA

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción	Escala	Valor	Instrumento
Z. Perfil sociodemográfico	Z1. Sexo	Pregunta	¿Cuál es tu sexo?	a) Femenino b) Masculino	Nominal	Femenino Masculino	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Z2. Edad	Pregunta	¿Cuántos años tienes?años	Intervalo	Años	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Z3.Grado	Pregunta	¿En qué grado estás?	a) 5to b) 6to	Nominal	5to 6to	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Z4.Sección	Pregunta	¿En qué sección estas?	a) A b) B	Nominal	A B	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. TIPO

Aplicativo, porque se utilizó las teorías de la investigación básica en busca de posibles aplicaciones prácticas.

3.1.2. NIVEL

Correlacional, porque se estableció la relación simétrica entre variables como el grado de correlación. El diseño fue transversal, porque la información ha sido acopiada un solo momento.

3.2. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN

Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, situado en la Av. Independencia N° 435 del distrito de Ayacucho, provincia Huamanga, de la región Ayacucho. Cuenta con una población estudiantil de 3691 estudiantes, turnos mañana y tarde.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. POBLACIÓN TEÓRICA

Constituida por 824 (100%) estudiantes de primaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, matriculados en el año académico 2015. La distribución poblacional es como sigue:

Grado	Masculino	Femenino	Total
Primero	82	42	124
Segundo	90	62	152
Tercero	92	33	125
Cuarto	96	52	148
Quinto	78	68	146
Sexto	82	47	129
Total	520	304	824

Fuente. Unidad de estadística de la UGEL – Huamanga.

3.3.2. POBLACIÓN MUESTREADA

Constituida por 275 (100%) estudiantes del quinto y sexto año de primaria, con la siguiente distribución.

Primaria	Masculino	Femenino	Total
Quinto	78	68	146
Sexto	82	47	129
Total	160	115	275

Los criterios para afinar la población muestreada fueron los siguientes:

CRITERIO	INCLUSIÓN	EXCLUSIÓN
Turno	Mañana	Tarde

3.3.3. MUESTRA

Conformada por 161 (50,54%) estudiantes de quinto y sexto grado de primaria Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, determinada con las siguientes formulas:

$$n \geq \frac{Z_{\alpha/2}^2 pq}{e^2}$$

$$nf \geq \frac{n}{1 + \left(\frac{n}{N-1}\right)}$$

Donde:

n : Muestra inicial.

nf : Muestra final.

$Z_{\alpha/2}$: Nivel de confianza al 95% (1,96).

p : Proporción de la probabilidad de éxito al 50% (0,5).

q : 1 – p (0,5).

e : Error muestral relativo al 5% (0,05).

N : Población (275).

3.3.4. MUESTRA

El tipo de muestreo fue intencional.

3.4. TÉCNICA E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. TÉCNICAS

- **Encuesta.** Administración de un formulario con preguntas pre elaboradas que deben ser absueltas por el investigado.
- **Psicometría.** Diseño, validación y administración de instrumentos psicológicos para medir aspectos de la conducta humana.

3.4.2. INSTRUMENTO

Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)

Autora. Abanto (2017)

Población objetivo. Escolares mayores de 11 años.

Descripción. Constituido por 2 bloques: I Bloque. Datos generales: contiene 4 ítems (sexo, edad, grado y sección). II Bloque. Datos específicos: constituido por 15 ítems de opción múltiple y dicotómica, distribuidos en 11 dimensiones: Proporción de uso (1 – 5), Tipo de videojuego (6), Tiempo de uso (horas por semana) (7), Frecuencia de uso (días por semana) (8), Tipos de consolas (9), Preferencias de videojuegos (10), lugar preferente para el juego (11), Medio de acceso al videojuego (12), Modalidad de juego (13), Tipo de compañía en el juego (14), Previsión acerca de formato (15).

Forma de administración. Colectivo y auto-administrado.

Tiempo de administración. En promedio 30 minutos.

Confiabilidad. En una muestra piloto de 20 estudiantes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”, aplicando el coeficiente Alpha Cronbach. Un coeficiente mayor o igual a 0,75 es indicativo de una confiabilidad aceptable. Efectuado los cálculos respetivos se obtuvo un

coeficiente de fiabilidad de 0,92; cifra que asegura la adecuada precisión del instrumento. La función de prueba es:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Donde:

K : Número de ítems.

Σ : Sumatoria.

σ_i^2 : Varianza interna del ítem.

σ_t^2 : Varianza total.

Validez interna de contenido. Determinada a través de la opinión de expertos y participaron profesionales en ciencias de la salud y en áreas afines:

N°	Nombres y Apellidos	Grado / Título Académico	Referencia
1	Bolonia Pariona Cahuana	Magíster en Psicología Educativa	UAP
2	Rossana Flor Pacheco Amorín	Magíster en Educación	UAP
3	Nancy Chachaima Pumasoncco	Magíster en Psicología Educativa	UAP
4	Mario André Ochatoma Palomino	Licenciado en Educación	UAP
5	Walter Vásquez León	Licenciado en Enfermería	UAP

De acuerdo con Lawshe (1975) el índice de validez interna de contenido expresa el grado de acuerdo de los expertos respecto a la formulación de un ítem específico. La función de prueba es:

$$ICV = \frac{n_a - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Donde:

n_a : Es el número de expertos que han valorado el ítem como aceptable (esencial o útil).

N : Es el número total de expertos que han evaluado el ítem.

El índice de validez de contenido de promedio fue de 1,00 y los índices específicos (20 ítems) se detallan a continuación:

ITEMS	EXPERTOS					n_a	ICV
	E1	E2	E3	E4	E5		
i1	3	2	3	3	3	5	1
i2	3	2	3	3	3	5	1
i3	3	2	3	3	3	5	1
i4	3	2	3	3	3	5	1
i5	3	2	3	3	3	5	1
i6	3	2	3	3	3	5	1
i7	3	2	3	3	3	5	1
i8	3	2	3	3	3	5	1
i9	3	2	3	3	3	5	1
i10	3	2	3	3	3	5	1
i11	3	2	3	3	3	5	1
i12	3	2	3	3	3	5	1
i13	3	2	2	3	3	5	1
i14	3	2	3	3	3	5	1
i15	3	2	2	3	3	5	1
i16	3	2	2	3	3	5	1
i17	3	2	2	3	3	5	1
i18	3	2	2	3	3	5	1
i19	3	2	3	3	3	5	1
i20	3	2	2	3	3	5	1
MEDIA ARITMETICA							1

Cuestionario de cólera, irritabilidad y agresión (CIA)

Autores. Uribe, Escalante, Arévalo, Cortez y Velásquez (37)

Población objetivo. Adolescentes.

Descripción. El cuestionario está constituido por 42 ítems de opción múltiple con escalamiento Likert, distribuidos en 3 dimensiones: irritabilidad (1 – 11), ira (12 – 18) y agresividad (19 – 42). Las opciones de respuestas son: Nunca (N), Rara Vez (RV), A Veces (AV), A Menudo (AM) y Siempre (S).

Forma de administración. Colectivo y autoadministrado.

Tiempo de administración. En promedio 35 minutos.

Confiabilidad. En una muestra piloto de 20 estudiantes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”, aplicando el coeficiente Alpha Cronbach. Un coeficiente mayor o igual a 0,80 es indicativo de una alta confiabilidad. Efectuado los cálculos respectivos se obtuvo un coeficiente de fiabilidad de 0,99; cifra que asegura la adecuada precisión del instrumento. La función de prueba es:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Donde:

K : Número de ítems.

Σ : Sumatoria.

σ_i^2 : Varianza interna del ítem.

σ_t^2 : Varianza total.

Validez interna de contenido. Determinada a través de la opinión de expertos y participaron profesionales en ciencias de la salud y en áreas afines:

N°	Nombres y Apellidos	Grado / Título Académico	Referencia
1	Bolonia Pariona Cahuana	Magíster en Psicología Educativa	UAP
2	Rossana Flor Pacheco Amorín	Magíster en Educación	UAP
3	Nancy Chachaima Pumasoncco	Magíster en Psicología Educativa	UAP
4	Mario André Ochatoma Palomino	Licenciado en Educación	UAP
5	Walter Vásquez León	Licenciado en Enfermería	UAP

De acuerdo con Lawshe (1975) el índice de validez interna de contenido expresa el grado de acuerdo de los expertos respecto a la formulación de un ítem específico. La función de prueba es:

$$ICV = \frac{n_a - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Donde:

n_a : Es el número de expertos que han valorado el ítem como aceptable (esencial o útil).

N : Es el número total de expertos que han evaluado el ítem.

El índice de validez de contenido de promedio fue de: 100% y los índices específicos (42 ítems) se detallan a continuación:

ITEMS	EXPERTOS					Na	ICV
	E1	E2	E3	E4	E5		
i1	3	3	3	3	3	5	1
i2	3	3	2	3	3	5	1
i3	3	3	3	3	3	5	1

i4	3	3	3	3	3	5	1
i5	3	3	3	3	3	5	1
i6	3	3	2	3	3	5	1
i7	3	3	3	3	3	5	1
i8	3	3	3	3	3	5	1
i9	3	3	3	3	3	5	1
i10	3	3	3	3	3	5	1
i11	3	3	2	3	3	5	1
i12	3	3	3	3	3	5	1
i13	3	3	3	3	3	5	1
i14	3	3	3	3	3	5	1
i15	3	3	3	3	3	5	1
i16	3	3	3	3	3	5	1
i17	3	3	3	3	3	5	1
i18	3	3	3	3	3	5	1
i19	3	3	3	3	3	5	1
i20	3	3	3	3	3	5	1
i21	3	3	3	3	3	5	1
i22	3	3	3	3	3	5	1
i23	3	3	3	3	3	5	1
i24	3	3	3	3	3	5	1
i25	3	3	3	3	3	5	1
i26	3	3	3	3	3	5	1
i27	3	3	3	3	3	5	1
i28	3	3	3	3	3	5	1
i29	3	3	3	3	3	5	1
i30	3	3	3	3	3	5	1
i31	3	3	3	3	3	5	1
i32	3	3	3	3	3	5	1
i33	3	3	3	3	3	5	1
i34	3	3	3	3	3	5	1
i35	3	3	3	3	3	5	1
i36	3	3	3	3	3	5	1
i37	3	3	3	3	3	5	1
i38	3	3	3	3	3	5	1
i39	3	3	3	3	3	5	1
i40	3	3	3	3	3	5	1

i41	3	3	3	3	3	5	1
i42	3	3	2	3	3	5	1
MEDIA ARITMÉTICA							1

Norma de administración. Este cuestionario está diseñado para saber sobre tu estado de ánimo. Usando esta escala que sigue a continuación selecciona tu respuesta marcando con una “x” uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios

- N : NUNCA
RV : RARA VEZ
AV : A VECES
AM : A MENUDO
S : SIEMPRE

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuesta mala ni buena, asegúrate de contestar todas.

Norma de evaluación. El nivel de emociones negativas fue estratificado del siguiente modo:

IRRITABILIDAD	PUNTAJE DIRECTO
Muy Alto	40 A + -----
Alto	33 A ----- 39
Promedio	27 A ----- 32
Bajo	22 A ----- 26
Muy Bajo	0 A ----- 21
CÓLERA	PUNTAJE DIRECTO
Muy Alto	28 A + -----
Alto	22 A ----- 27
Promedio	15 A ----- 21
Bajo	11 A ----- 14
Muy Bajo	0 A ----- 10
AGRESIVIDAD	PUNTAJE DIRECTO

Muy Alto	91 A + -----
Alto	73 A ----- 90
Promedio	53 A ----- 72
Bajo	42 A ----- 52
Muy Bajo	0 A ----- 41
GENERAL (CIA)	PUNTAJE CORREGIDO
Muy Alto	81 – 100%
Alto	61 – 80%
Promedio	41 – 60%
Bajo	21 – 40%
Muy Bajo	0 – 20%

3.5. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO

El tratamiento estadístico de los datos fue informático, con la aplicación del Software IBM – SPSS versión 23,0 con el que se realizó la presentación tabular y gráfica de los datos. A nivel descriptivo, se efectuó el cálculo de las proporciones. A nivel inferencial, se realizó el cálculo del coeficiente de correlación “Rho” de Spearman, al 95% de nivel de confianza.

3.6. PROCEDIMIENTO DE CONTRASTE DE HIPÓTESIS

El contraste de las hipótesis se realizó teniendo como referencia la significación estadística del coeficiente de correlación “Rho” de Spearman.

CAPÍTULO V
RESULTADOS

5.1. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

CUADRO N.º 01

ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Acceso a videojuegos	N.º	%
Si	131	72,7
- En los últimos 3 meses	95	59,0
- En el último mes	80	49,7
- En la última semana	81	50,3
No	30	27,3
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

Nota Aclaratoria. Distribución de respuestas múltiples.

GRÁFICO N.º 01

ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 01.

El 72,7% de estudiantes accedió a los videojuegos en alguna ocasión dentro de los últimos 3 meses: el 59% en el último trimestre, 49,7% en el último mes y 50,3% en la última semana. Es decir, cinco de cada diez estudiantes accedieron a los videojuegos en la última semana.

CUADRO N.º 02

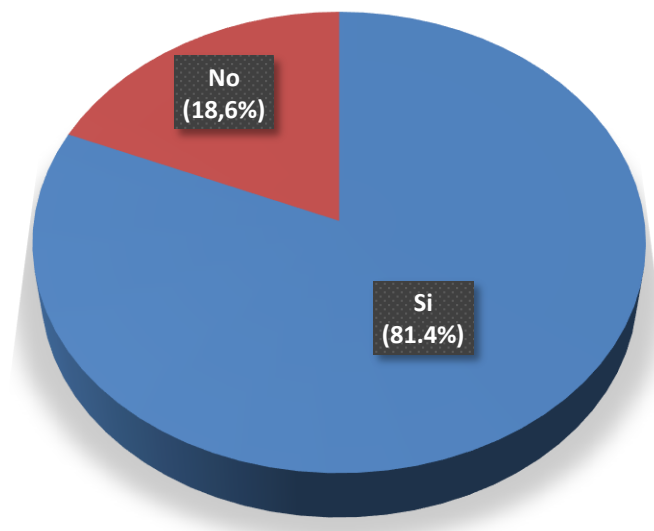
ACCESO A VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. "MARISCAL CÁCERES". AYACUCHO, 2017.

Acceso a videojuegos violentos	N.º	%
Si	131	81,4
No	30	18,6
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 02

ACCESO A VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. "MARISCAL CÁCERES". AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 02.

El 81,4% de estudiantes accede a los videojuegos violentos. Es decir, cuatro de cada cinco estudiantes han jugado videojuegos violentos.

CUADRO N.º 03

PREFERENCIA DE VIDEOJUEGOS DE CONTENIDO VIOLENTO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

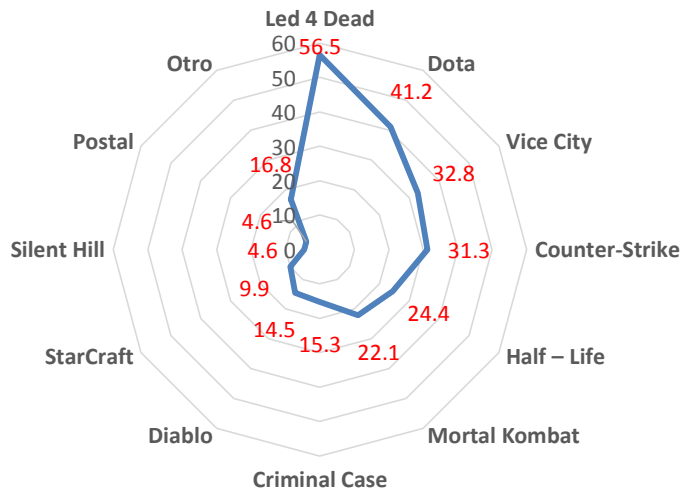
Preferencias de videojuegos de contenido violento	N.º	%
Led 4 Dead	74	56,5
Dota	54	41,2
Vice City	43	32,8
Counter-Strike	41	31,3
Half – Life	32	24,4
Mortal Kombat	29	22,1
Criminal Case	20	15,3
Diablo	19	14,5
StarCraft	13	9,9
Silent Hill	6	4,6
Postal	6	4,6
Otro	22	16,8
Total	131	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

Nota Aclaratoria. Distribución de respuestas múltiples.

GRÁFICO N.º 03

PREFERENCIA DE VIDEOJUEGOS DE CONTENIDO VIOLENTO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 03.

El 56,5% de estudiantes prefiere el videojuego Led 4 Dead, 41,2% Dota, 32,8% Vice City, 31,3% Counter-Strike y en menor porcentaje otros videojuegos de contenido violento. Es decir, tres de cada cinco estudiantes prefiere Led 4 Dead.

CUADRO N.º 04

ESTADÍSTICOS DE USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SEGÚN NIVEL DE EMOCIONES NEGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Uso de videojuegos violentos	N	Media	Desviación Estándar	95% de intervalo de confianza		Mínimo	Máximo
				Límite inferior	Límite superior		
No	30	43,67	10,800	39,63	47,70	27	70
Si	131	46,60	9,405	44,98	48,23	30	71
Total	161	46,05	9,712	44,54	47,57	27	71

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 04

ESTADÍSTICOS DE USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SEGÚN NIVEL DE EMOCIONES NEGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 04.

En el grupo de escolares que acceden a los videojuegos violentos el nivel de emociones negativas promedio fue de 46,60 puntos y en los que no acceden de 43,67 puntos.

CUADRO N.º 05

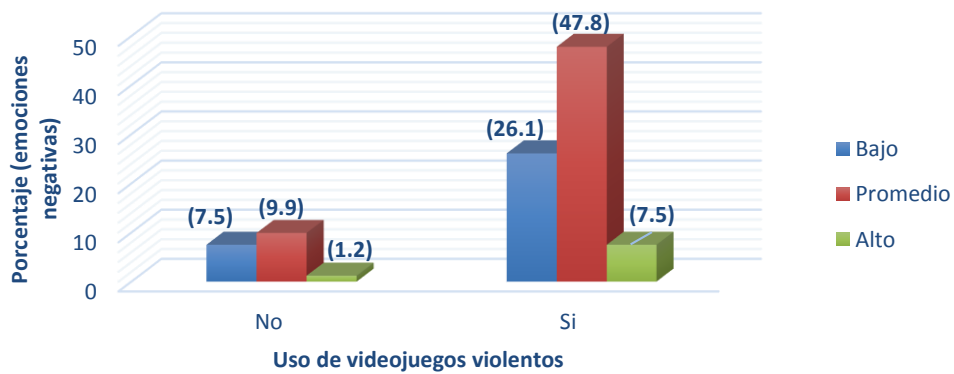
NIVEL DE EMOCIONES NEGATIVAS SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Uso de videojuegos violentos		Nivel emociones negativas			Total
		Bajo	Promedio	Alto	
No	N.º	12	16	2	30
	%	7,5	9,9	1,2	18,6
Si	N.º	42	77	12	131
	%	26,1	47,8	7,5	81,4
Total	N.º	54	93	14	161
	%	33,5	57,8	8,7	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 05

NIVEL DE EMOCIONES NEGATIVAS SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 05.

El 81,4% de adolescentes acceden a los videojuegos violentos y predominó en 47,8% el nivel de emociones negativas promedio; el 18,6% no accede a videojuegos violentos y predominó en 9,9% de las emociones negativas de nivel promedio.

CUADRO N.º 06

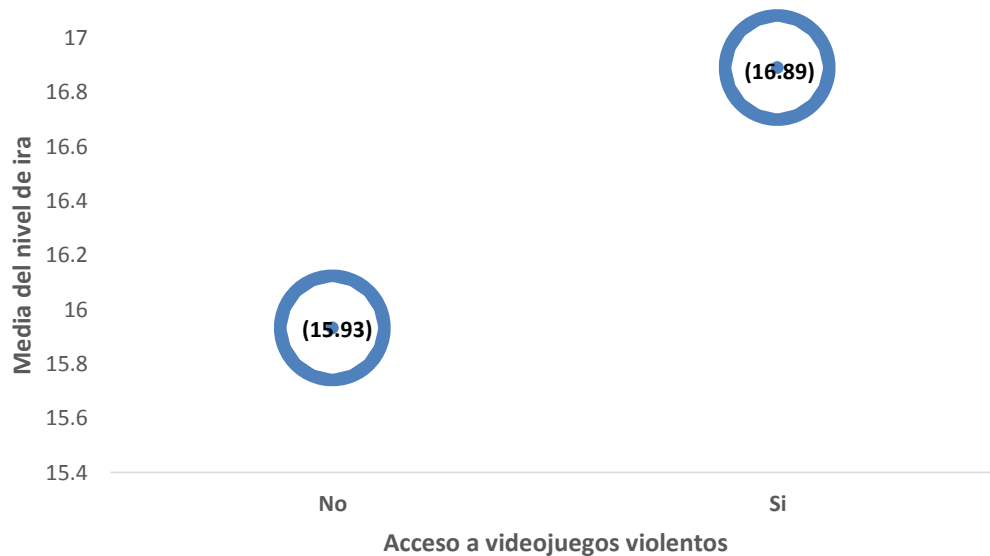
ESTADÍSTICOS DE USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SEGÚN NIVEL DE IRA EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Uso de videojuegos violentos	N	Media	Desviación Estándar	95% de intervalo de confianza		Mínimo	Máximo
				Límite inferior	Límite superior		
No	30	15,93	4,586	14,22	17,65	8	23
Si	131	16,89	5,869	15,88	17,91	7	31
Total	161	16,71	5,652	15,83	17,59	7	31

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 06

ESTADÍSTICOS DE USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SEGÚN NIVEL DE IRA EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 06.

En el grupo de escolares que acceden a los videojuegos violentos el nivel de ira promedio fue de 16,89 puntos y en los que no acceden de 15,93 puntos.

CUADRO N.º 07

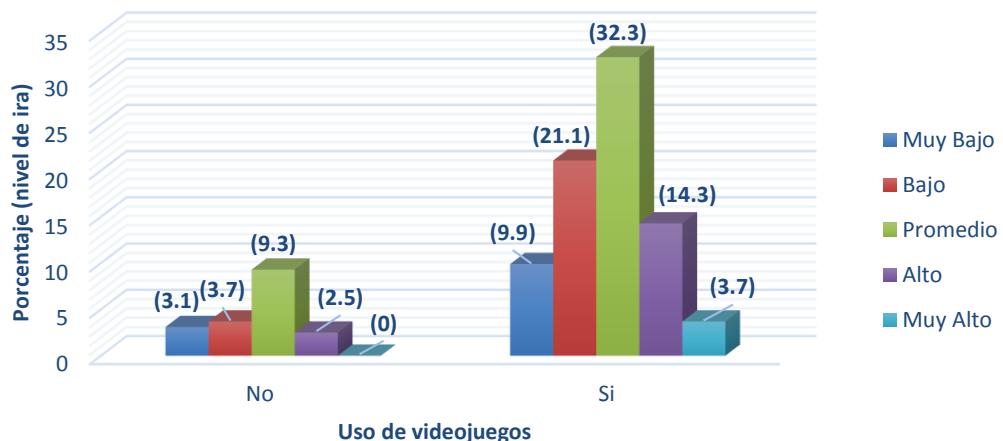
NIVEL DE IRA SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Uso de videojuegos violentos		Nivel de Ira					Total	
		Muy Bajo	Bajo	Promedio	Alto	Muy Alto		
No	N.º	5	6	15	4	0	30	
	%	3,1	3,7	9,3	2,5	0,0	18,6	
Si	N.º	16	34	52	23	6	131	
	%	9,9	21,1	32,3	14,3	3,7	81,4	
Total		N.º	21	40	67	27	6	161
		%	13,0	24,8	41,6	16,8	3,7	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 07

NIVEL DE IRA SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 07.

El 81,4% de adolescentes acceden a los videojuegos violentos y predominó en 32,3% el nivel de ira promedio; el 18,6% no accede a los videojuegos violentos y predominó en 9,3% del nivel de ira promedio.

CUADRO N.º 08

ESTADÍSTICOS DE USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SEGÚN NIVEL DE IRRITABILIDAD EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Uso de videojuegos violentos	N	Media	Desviación Estándar	95% de intervalo de confianza		Mínimo	Máximo
				Límite inferior	Límite superior		
No	30	28,00	5,717	25,87	30,13	15	40
Si	131	28,39	5,234	27,48	29,29	16	44
Total	161	28,32	5,311	27,49	29,14	15	44

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 08

ESTADÍSTICOS DE USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SEGÚN NIVEL DE IRRITABILIDAD EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 08.

En el grupo de escolares que acceden a los videojuegos violentos el nivel de irritabilidad promedio fue de 28,39 puntos y en los que no acceden de 28 puntos.

CUADRO N.º 09

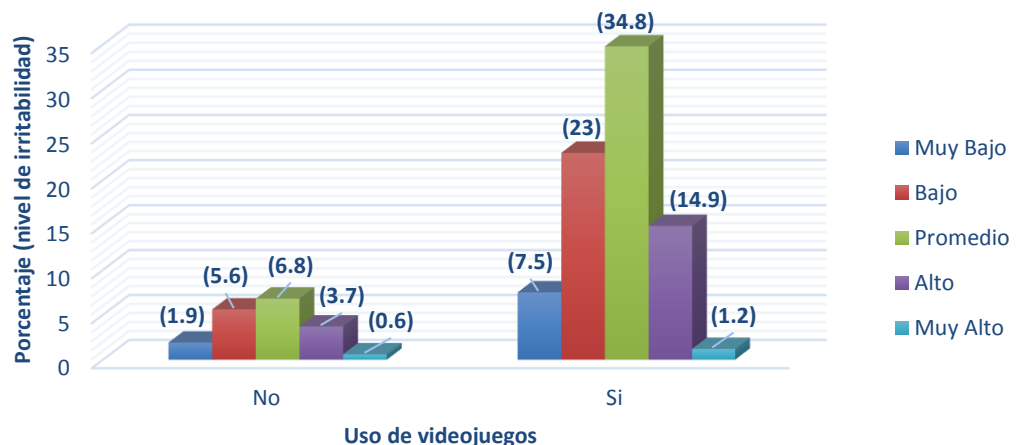
NIVEL DE IRRITABILIDAD SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Uso de videojuegos violentos		Nivel de Irritabilidad					Total
		Muy Bajo	Bajo	Promedio	Alto	Muy Alto	
No	N.º	3	9	11	6	1	30
	%	1,9	5,6	6,8	3,7	0,6	18,6
Si	N.º	12	37	56	24	2	131
	%	7,5	23,0	34,8	14,9	1,2	81,4
Total		N.º	15	46	67	30	161
		%	9,3	28,6	41,6	18,6	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 09

NIVEL DE IRRITABILIDAD SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 09.

El 81,4% de adolescentes acceden a los videojuegos violentos y predominó en 34,8% el nivel de irritabilidad promedio; el 18,6% no accede a los videojuegos violentos y predominó en 6,8% del nivel de irritabilidad promedio.

CUADRO N.º 10

ESTADÍSTICOS DE USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SEGÚN NIVEL DE AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Uso de videojuegos violentos	N	Media	Desviación Estándar	95% de intervalo de confianza		Mínimo	Máximo
				Límite inferior	Límite superior		
No	30	47,77	15,793	41,87	53,66	28	87
Si	131	52,58	13,451	50,26	54,91	31	90
Total	161	51,68	13,991	49,51	53,86	28	90

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 10

ESTADÍSTICOS DE USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SEGÚN NIVEL DE AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 10.

En el grupo de escolares que acceden a los videojuegos violentos el nivel de agresividad promedio fue de 52,58 puntos y en los que no acceden de 47,77 puntos.

CUADRO N.º 11

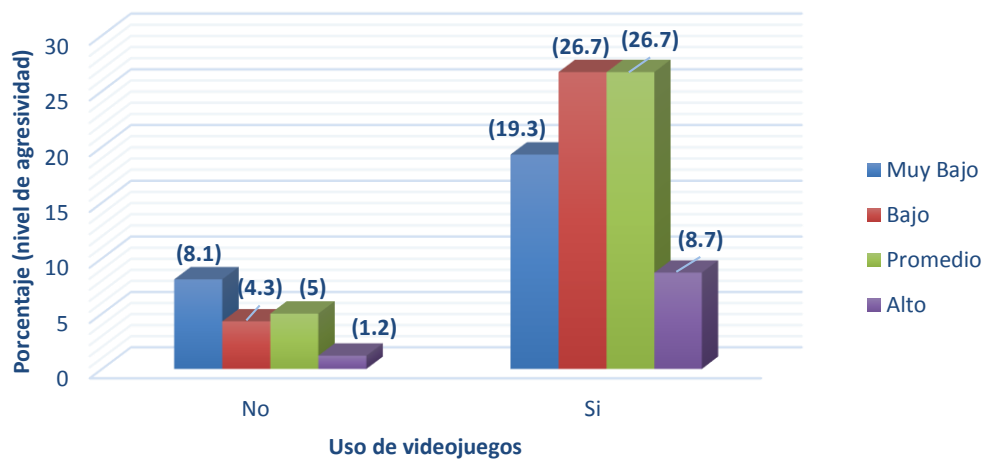
NIVEL DE AGRESIVIDAD SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Uso de videojuegos violentos		Nivel de Agresividad				Total	
		Muy Bajo	Bajo	Promedio	Alto		
No	N.º	13	7	8	2	30	
	%	8,1	4,3	5,0	1,2	18,6	
Si	N.º	31	43	43	14	131	
	%	19,3	26,7	26,7	8,7	81,4	
Total		N.º	44	50	51	16	161
		%	27,3	31,1	31,7	9,9	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 11

NIVEL DE AGRESIVIDAD SEGÚN USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 11.

El 81,4% de adolescentes acceden a los videojuegos violentos y predominó en 26,7% el nivel de agresividad promedio; el 18,6% no accede a los videojuegos violentos y predominó en 5,0% del nivel de agresividad promedio.

5.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

5.2.1. HIPOTESIS GENERAL

El uso de videojuegos violentos se relaciona significativamente con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.

Prueba de hipótesis		Emociones negativas
Videojuegos Violentos	Correlación de “Rho” de Spearman	,068
	Sig. (Bilateral)	,388
	N	161

$$H_0 = r_s = 0$$

$$H_i = r_s \neq 0$$

La significación asociada al Coeficiente de Correlación “Rho” de Spearman (0,388) es superior que el valor crítico alpha (0,05) para la zona de rechazo de la hipótesis nula. Por tanto, el uso de videojuegos violentos no se asocia significativamente con el nivel de emociones negativas ($r_s = 0,068$; $p = 0,388$).

5.2.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- a) El uso de videojuegos violentos se relaciona significativamente con el nivel de ira.

Prueba de hipótesis		Ira
Videojuegos Violentos	Correlación de “Rho” de Spearman	,048
	Sig. (Bilateral)	,546
	N	161

La significación asociada al Coeficiente de Correlación “Rho” de Spearman (0,546) es superior que el valor crítico alpha (0,05) para la zona de rechazo de la hipótesis nula. Por tanto, el uso de

videojuegos violentos no se asocia significativamente con el nivel de ira ($r_s = 0,048$; $p = 0,546$).

- b) El uso de videojuegos violentos se relaciona significativamente con el nivel de irritabilidad.

Prueba de hipótesis		Irritabilidad
Videojuegos Violentos	Correlación de "Rho" de Spearman	-0,002
	Sig. (Bilateral)	,976
	N	161

La significación asociada al Coeficiente de Correlación "Rho" de Spearman (0,976) es superior que el valor crítico alpha (0,05) para la zona de rechazo de la hipótesis nula. Por tanto, el uso de videojuegos violentos no se asocia significativamente con el nivel de irritabilidad ($r_s = -0,002$; $p = 0,976$).

- c) El uso de videojuegos violentos se relaciona significativamente con el nivel de agresividad.

Prueba de hipótesis		Agresividad
Videojuegos Violentos	Correlación de "Rho" de Spearman	,138
	Sig. (Bilateral)	,082
	N	161

La significación asociada al Coeficiente de Correlación "Rho" de Spearman (0,082) es superior que el valor crítico alpha (0,05) para la zona de rechazo de la hipótesis nula. Por tanto, el uso de videojuegos violentos no se asocia significativamente con el nivel de agresividad ($r_s = 0,138$; $p = 0,082$).

CAPÍTULO VI
DISCUSIÓN

La presente investigación trata sobre el uso de videojuegos violentos y el nivel de emociones negativas, en una muestra de 161 estudiantes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”, con una edad promedio de 11 años, de quienes el 63% correspondía al sexo masculino y 37% al femenino. Los resultados más relevantes y contrastados con el marco bibliográfico se describen a continuación.

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 72,7% de estudiantes accedió a los videojuegos en alguna ocasión dentro de los últimos 3 meses: el 59% en el último trimestre, 49,7% en el último mes y 50,3% en la última semana. (Cuadro 1)

Cáceres (12) entre adolescentes de la institución educativa Mariscal Cáceres, menciona que prevalencia de uso de los videojuegos en el último trimestre fue 33,4% más en varones (81%) que en mujeres (47,6%).

El ámbito internacional y nacional experimenta la expansión de las tecnologías de la información y comunicación, lo que ha reducido las brechas en el acceso a los videojuegos. Tradicionalmente, esta aplicación se ejecutaba en consolas domiciliarias a los que tenían acceso familias acomodadas; actualmente con la expansión del internet, los videojuegos están más cerca de los estudiantes. Por tanto, debido a la globalización y a la facilidad para acceder a los diferentes avances tecnológicos, es que se detecta una mayor proporción de escolares con acceso a los videojuegos.

En conclusión, cinco de cada diez estudiantes acceden a los videojuegos en la última semana.

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, el 81,4% de estudiantes accede a los videojuegos violentos. (Cuadro 2)

Cáceres (12) en la institución educativa Mariscal Cáceres, estableció que los adolescentes varones preferían los videojuegos violentos (94,1%) y las mujeres, los videojuegos no violentos (80%).

La preferencia de esta modalidad de juego frente a otra clasificación, puede ser explicada en parte por las características de estos juegos: versatilidad, la variedad de acciones que conllevan, su aproximación a situaciones reales o simulación de ambientes reales, generando con ello una infinita gama de nuevos estímulos y experiencias para los niños. (31)

La cultura y valores que se enseñan a los niños en el hogar, son aspectos a destacar en cuanto al desarrollo de este en la sociedad. Los casos de violencia familiar o de maltrato infantil son situaciones que marcan de manera definitiva el desenvolvimiento del niño y su respuesta ante diferentes circunstancias de la vida. La exposición del niño a situaciones violentas propicia el apego por aquellas tecnologías que involucran altas dosis de violencia, sintiéndose de alguna manera identificados y permitiéndoles desahogar sus sentimientos reprimidos.

En conclusión, cuatro de cada cinco estudiantes han jugado videojuegos violentos.

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, el 56,5% de estudiantes prefiere el videojuego Led 4 Dead. (Cuadro 3)

Quispe (21) entre estudiantes de la institución educativa secundaria Mariano H. Cornejo de Juliaca-Puno, determinó que el 42,5% usaba videojuegos con contenido violento. Por otro lado, el 32,5% jugaban Dota y reaccionan con golpes frente a una agresión.

El 50% de los videojuegos tienen contenido violento y de estos más del 90% son clasificados como excesivamente violentos. Es decir, cada vez es mayor la tolerancia frente a la utilización de videojuegos que promueven la violencia, especialmente en edades tempranas. (9)

Definitivamente, podemos observar que existe preferencia (especialmente por los varones) hacia videojuegos de contenido violento. Generalmente, este tipo de videojuegos son los que atraen más a los usuarios: propician

altas dosis de adrenalina y excitación, aspectos implicados en el desarrollo de conductas adictivas o al menos de abuso de los videojuegos.

En conclusión, tres de cada cinco estudiantes prefiere Led 4 Dead.

En el grupo de escolares que acceden a los videojuegos violentos el nivel de emociones negativas promedio fue de 46,60 puntos y en los que no acceden de 43,67 puntos. (Cuadro 4)

Quispe (21) entre estudiantes de la institución educativa secundaria Mariano H. Cornejo de Juliaca-Puno, determinó que el 32,5% de los que usaban videojuegos violentos reaccionaban a través de los golpes frente a una agresión; 28,3% tenían una actitud agresiva durante el uso de videojuegos y presentaban actitudes de agresión verbal frente a sus compañeros. Es decir, se halló una relación significativa entre el contenido del videojuego y los estilos de comunicación ($p < 0,05$).

Otoya y Ramírez (22), en adolescentes del primer año de secundaria de la institución educativa San Juan de Trujillo, mencionan que los adolescentes que usaban videojuegos tenían un factor de predicción de 25,5 veces mayor de presentar violencia que los que no usaban videojuegos.

Al respecto, podemos apreciar que existe una mayor intensidad de emociones negativas en aquellos jóvenes que hacen uso de videojuegos violentos a diferencia de los que no acceden a ellos. Sin embargo, estadísticamente, el uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de emociones negativas ($r_s = 0,068$; $p = 0,388$).

No significa que los videojuegos violentos no promuevan actitudes agresivas y violentas entre los escolares, sino en las condiciones actuales de exposición aún no han propiciado el incremento de sus emociones negativas, pero en el mediano y largo plazo pueden aparecer estas conductas si persiste el acceso regular a este tipo de juego electrónico. Por esta razón, las familias, la escuela y la comunidad en general deben

promover el uso apropiado de las tecnologías de la información y comunicación.

Teóricamente, los videojuegos violentos fomentan la violencia, acostumbrando al usuario a tener comportamientos inadecuados con los demás.

Según **Vargas** (31), la práctica excesiva de videojuegos podría generar cambios significativos en la capacidad de identificar y elaborar recursos emocionales, cognitivos y conductuales necesarios para vincularse con el contexto, sean estas habilidades sociales o el manejo de factores tan importantes como la ansiedad, la autoestima o la agresividad.

En el grupo de escolares que acceden a los videojuegos violentos el nivel de ira promedio fue de 16,89 puntos y en los que no acceden de 15,93 puntos. (Cuadro 6)

La ira es una de las emociones que más experimentan los escolares que acceden a los videojuegos violentos. Para **Uribe, Escalante, Arévalo, Cortés y Velásquez** (37), consiste en un “enfado muy violento donde casi siempre se pierde el dominio sobre sí mismo y se comete violencia de palabra u obra”: esto sucede porque usualmente no sabemos cómo manejarla adecuadamente. Las maneras en la que la expresamos ira son aprendidas (en el hogar, televisión, juegos, amistades), todos tenemos el derecho de sentirla y somos responsables de como la manejamos.

El nivel de ira que experimentan los escolares que hacen uso de los videojuegos violentos está motivada por los sentimientos de competencia, las ansias de ganar la partida. Cuando el jugador pierde o no logra realizar una maniobra, comienza a aflorar sentimientos de angustia y desesperación. Sin embargo, estadísticamente, el uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de ira ($r_s = 0,048$; $p = 0,546$).

En el grupo de escolares que acceden a los videojuegos violentos el nivel de irritabilidad promedio fue de 28,39 puntos y en los que no acceden de 28 puntos. (Cuadro 8)

La irritabilidad es otro de los sentimientos que comúnmente suelen despertar los videojuegos violentos entre escolares que usan estas aplicaciones. Al no contar con patrones emocionales y conductuales bien formados, se exponen a percibir erróneamente los diferentes acontecimientos vitales, desarrollando emociones negativas que los llevarán a repetir este tipo de conductas en las actividades de la vida diaria. Empero, estadísticamente, el uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de irritabilidad ($r_s = -0,002$; $p = 0,976$).

En el grupo de escolares que acceden a los videojuegos violentos el nivel de agresividad promedio fue de 52,58 puntos y en los que no acceden de 47,77 puntos. (Cuadro 10)

Podemos observar que otro de los sentimientos más presentados por los estudiantes que hacen uso de los videojuegos violentos es la agresividad. El continuo ensayo y refuerzo de patrones conductuales que ofrecen los videojuegos, son la base necesaria para que los estudiantes actúen con tendencias violentas, ya que estos generan que el usuario participe activamente y ponga en práctica este tipo de sentimientos, los cuales involucran golpes y habilidades conductuales adversas que dañarán a otros a su alrededor.

Para **Anderson** (33), los efectos de los videojuegos violentos incluyen a las conductas agresivas como la utilización de armas, golpes, gritos, insultos, etc.

La agresividad es una de las emociones más comunes entre los usuarios de videojuegos violentos y lo expresan con golpes o reacciones alteradas inexplicables, que inclusive llegan a naturalizarse, aplicándolas en la vida cotidiana. Sin embargo, estadísticamente, el uso de videojuegos violentos

no se relaciona significativamente con el nivel de agresividad ($r_s = 0,138$; $p = 0,082$).

Como se señaló anteriormente, el incremento en el nivel de emociones negativas tiene correlato con el tiempo de exposición a los videojuegos violentos, el tiempo dedicado a esta práctica por sesión, la frecuencia de acceso, entre otras. Por esta razón, en las condiciones actuales, el solo acceso a los videojuegos violentos no ha generado diferencias importantes en el nivel de agresividad respecto a quienes no usan estas aplicaciones.

CONCLUSIONES

En las condiciones actuales de exposición a los videojuegos en frecuencia de acceso, tiempo de uso y preferencias por cierto tipo de juegos se concluye que:

1. El uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de emociones negativas ($r_s = 0,068$; $p = 0,388$).
2. El uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de ira ($r_s = 0,048$; $p = 0,546$).
3. El uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de irritabilidad ($r_s = -0,002$; $p = 0,976$).
4. El uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de agresividad ($r_s = 0,138$; $p = 0,082$).

RECOMENDACIONES

1. Al señor director de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”, fortalecer el desarrollo de las horas de tutoría resaltando los temas del uso de videojuegos violentos y emociones negativas entre sus estudiantes.
2. A los docentes de la I.E.P. “Mariscal Cáceres”, fortalecer el desarrollo de escuelas de padres para tratar temas de adicción a los videojuegos y los posibles conflictos que surgen a raíz de estos.
3. A los padres de familia, sugerir a los tutores de aula que les brinden apoyo en la detección de patrones de abuso de los videojuegos en sus hijos y estar pendientes en caso de presentar alteraciones en la conducta.
4. A los egresados de la Escuela Profesional de Enfermería, continuar con el desarrollo de investigaciones sobre uso de videojuegos violentos y no violentos, uso de videojuegos violentos incentivados por el entorno social (amigos, familiares, etc.), nivel de uso de videojuegos violentos y no violentos en mujeres, uso de videojuegos violentos y nivel de emociones negativas entre escolares de colegios estatales y particulares.

BIBLIOGRAFÍA

- (1) Levis D. *Los videojuegos, un fenómeno de masa*. Barcelona: Ed. Paidós; 1997.
- (2) Goleman D. *Emociones destructivas: Cómo entenderlas y superarlas*. Editorial Kairós; 2011.
- (3) Anderson C, Dill K. Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 2000; 78 (4): 772-790.
- (4) Mehrabian A, Wixen WJ. Preferences for individual video games as a function of their emotional effects on players. *Journal of Applied Social Psychology*. 1986; 16 (1): 3-15.
- (5) Greenfield PM. *Mind and media: the effects of television, video games and computers*. Cambridge, Mass – EEUU: Harvard University Press; 1984.
- (6) Ivory J, Kalyanaraman S. The Effects of Technological Advancement and Violent Content in Video Games on Player`s Feelings of Presence, Involvement, Physiological Arousal and Aggression. *Journal of Communication* 2007; 57 (1): 532-555.
- (7) Anderson C, Eneldo K. Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and life. *Personality and Social Psychology Bulletin* 2000; 78 (4): 772-790.
- (8) PATIM. *Memoria anual de las actividades del centro guillem despuig de adicciones no tóxicas*. Valencia, España: PATIM; 2009.
- (9) Strasburger VC, Jordan AB, Donnerstein E. Health effects of media on children and adolescents. *Pediatrics*. 2010; 125(4): 756-767.
- (10) The Entertainment Software Association. *Industry facts*. Washington: TESA; 2011. Recuperado de <http://www.theesa.com/facts/index.asp>.
- (11) Rojas M. *Epidemiología nacional del juego, uso de Internet y redes sociales virtuales en el Perú y fundamentos clínicos*. Lima: CEDRO; 2013.

- (12) Cáceres Y. *Género y uso de videojuegos en adolescentes de la institución educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016*. Tesis de licenciatura. Ayacucho: Universidad Alas Peruanas; 2017.
- (13) Rincón Z. *Factores asociados con la prevalencia de acoso escolar (bullying) en adolescentes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Ayacucho, 2009*. Tesis de maestría. Ayacucho: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; 2010.
- (14) Lancheros MJ, Amaya MA, Baquero LA. Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. *TOG (A Coruña)* 2014; 11 (20): 1-22.
- (15) Fuentes LS, Pérez LM. Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción* 2015; 31 (6): 318-328.
- (16) Cortés JL. *Estudio descriptivo de las conductas violentas en educación primaria producidas por la exposición a videojuegos*. Tesis de fin de grado. Granada- España: Universidad de Granada; 2016.
- (17) Oroval R. *Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Trabajo final de grado. España: Universitat Jaume I; 2015.
- (18) Brenes C, Pérez R. Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. 2015; 13 (1): 183-194.
- (19) Suasnabas LS; Guevara GP, Schuldt OP. Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento* 2017; 1 (4): 983 – 1000.
- (20) Batallas M. *Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos*. Trabajo de titulación). Quito-Ecuador: Universidad de las Américas (UDLA); 2014.
- (21) Quispe MA. *El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016*. Tesis de licenciatura. Puno-Perú: Universidad Nacional del Altiplano; 2016.

- (22) Otoya LN, Ramírez Y. *Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes, primer año de secundaria, institución educativa San Juan-Trujillo 2014*. Tesis para optar el título. Trujillo-Perú: Universidad Privada Antenor Orrego; 2016.
- (23) Pérez KV, Prado AJ. *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, sector Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo, 2014*. Tesis de licenciatura. Trujillo – Perú: Universidad Privada Antenor Orrego; 2015.
- (24) García F. *Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo. Argentina: Civertice.Com; 2005*. Recuperado de <http://craig.com.ar/biblioteca/Videojuegos.%20An%20E1lisis%20desd e%20el%20punto%20de%20vista%20educativo%20-%20Fern%20andez.pdf>
- (25) Kirriemuir J, McFarlane A. *Literature review in games and learning*. Reino Unido: Universidad de Bristol; 2005.
- (26) De Aguilera M, Mañas S. Atravesando el espejo (mediaciones tecnológicas y discursivas en las nuevas obras audiovisuales: el caso de los videojuegos). *Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación Huelva* 2001; 17 (1): 79-85.
- (27) Moncada J, Chacón J. El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. 2012; 21 (1): 43-49.
- (28) Estalló J. *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta; 1995.
- (29) Pan European Game Information. *Videojuegos*. España: Pan European Game Information; 2009. Recuperado de <http://www.pegi.info/es/>.
- (30) Vorderer P, Hartmann T, Klimmt C. *Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition*. Pittsburgh - Estados Unidos: Carnegie Mellon University Press; 2006.

- (31) Vargas C. Uso excesivo de videojuegos con contenido violento: implicancias en el desarrollo emocional infantil. *Revista de Psicología Universidad Viña del Mar*. 2011; 1 (2): 8-26.
- (32) Barrios R, Navarro S, Paesani R, Ruggiero L. *Influencia de los videojuegos violentos en el desarrollo psicosocial sobre los adolescentes de la segunda etapa de educación básica en la U.E. Colegio Domingo Savio, ubicado en el sector El otro lado del Río. La Asunción – 2012*. Venezuela: Ministerio del Poder Judicial para la Educación.
- (33) Anderson CA. Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic. *Review Psychological Bulletin*. 2010; 136 (2): 151-173.
- (34) Vázquez J. *Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes adolescentes*. Tesis de licenciatura. México: Universidad Pedagógica Nacional; 2012.
- (35) Ortony A, Clore G, Collins A. *La estructura cognitiva de las emociones*. Madrid, España: Siglo Veintiuno de España Editores; 1996.
- (36) Bisquerra R. *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis; 2000.
- (37) Uribe R, Escalante M, Arévalo M, Cortés E, Velásquez W. *Manual de habilidades sociales en adolescentes escolares*. Lima: Ministerio de Salud; 2005.
- (38) Berkowitz L. *Agresión: causas, consecuencias y control*. Bilbao-España: Desclée de Brouwer; 1996.
- (39) Olweus D. *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. 2a ed. Madrid: Ediciones Morata; 1998.
- (40) López V, Molina E, Suárez R. *La conducta agresiva: un enfoque del aprendizaje social*. Tesis de licenciatura. Ecuador: Universidad de Cuenca; 2006.

ANEXO

Anexo 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

USO DE VIDEOJUEGOS VIOLENTOS Y NIVEL DE EMOCIONES NEGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. MARISCAL CÁCERES.
AYACUCHO, 2017.

PREGUNTA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE(S)	METÓDICA
General	General	General	Principales	Enfoque Cuantitativo.
¿El uso de videojuegos violentos se asocia con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. "Mariscal Cáceres". Ayacucho, 2017?	Determinar si el uso de videojuegos violentos se asocia con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. "Mariscal Cáceres". Ayacucho, 2017.	El uso de videojuegos violentos sí se asocia significativamente con el nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. "Mariscal Cáceres". Ayacucho, 2017.	X. Uso de videojuegos violentos X₁. Proporción de uso X₂. Tiempo de uso (horas por semana) X₃. Frecuencia de uso (días por semana) X₄. Tipo de videojuegos X₅. Tipos de consolas X₆. Preferencias de videojuegos X₇. Lugar preferente para el juego X₈. Medio de acceso al videojuego X₉. Modalidad de juego X₁₀. Tipo de compañía en el juego X₁₁. Previsión acerca de formato	Tipo Aplicativo. Nivel Correlacional. Diseño No experimental transversal.
Específicas	Específicos	Específicas		Población 3691 estudiantes en los turnos mañana y tarde de la I.E.P. "Mariscal Cáceres" Ayacucho. Muestra 161 estudiantes. Tipo de muestreo Intencional. Técnicas Encuesta.
a) ¿El uso de videojuegos violentos se asocia con el nivel de ira?	a) Identificar si el uso de videojuegos violentos se asocia con el nivel de ira.	a) El uso de videojuegos violentos sí se asocia significativamente con el nivel de ira.		
b) ¿El uso de videojuegos violentos se asocia con el nivel de irritabilidad?	b) Identificar si el uso de videojuegos violentos se asocia con el nivel de irritabilidad.	b) El uso de videojuegos violentos sí se asocia significativamente con el nivel de irritabilidad.		
c) ¿El uso de videojuegos violentos se asocia con el nivel de agresividad?	c) Identificar si el uso de videojuegos violentos se asocia con el nivel de agresividad.	c) El uso de videojuegos violentos sí se asocia significativamente con el nivel de agresividad.	Y. Emociones negativas	

			<p>Y₁. Ira Y₂. Irritabilidad Y₃. Agresividad</p>	<p>Psicometría</p> <p>Instrumentos Cuestionario de Uso de Videojuegos (CUV) Cuestionario de Cólera, Irritabilidad y Agresión (CIA)</p> <p>Tratamiento estadístico Coeficiente de correlación "Rho" de Spearman.</p>
			<p>Secundaria</p>	
			<p>Z.Perfil sociodemográfico</p> <p>Z₁. Sexo Z₂. Edad Z₃. Grado Z₄. Sección</p>	

Anexo 02

INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO DE USO DE VIDEOJUEGOS (CUV)

INSTRUCCIONES: Este cuestionario está diseñado para saber sobre el nivel de uso de videojuegos que tienes. Selecciona tu respuesta marcando con una "X" en una de las alternativas.

Recuerda que tu sinceridad es muy importante. No hay respuesta mala ni buena, asegúrate de contestar todas.

I. DATOS GENERALES:

1.1. ¿Cuál es tu sexo?

Femenino

Masculino

1.2. ¿Cuántos años tienes?: _____ años

1.3. ¿En qué grado estas?

5to.

6to.

¿En qué sección estas?

A

B

II. DATOS ESPECÍFICOS:

2.1 ¿En los últimos 3 meses, jugaste videojuegos?

Si

No

2.2. ¿En el último mes, jugaste videojuegos?

Si

No

2.3. ¿En la última semana, jugaste videojuegos?

Si

No

2.4. ¿Ayer, jugaste videojuegos?

Si

No

2.5. ¿Qué tipo de videojuego usas? (puedes marcar una o más respuestas)

- Pacman
- Dota
- StarCraft
- Mortal Kombat
- Vice City
- Let 4 Dead
- Counter – Strike
- Diablo
- Half – Life
- Silent Hill
- Postal
- Criminal Case
- Candy Crush Saga
- Plants vs Zombies
- Guitar Hero
- Bubble Safari
- Dragon City
- Preguntados
- La casa de Barbie
- DragonBound
- Otro.....

2.6. ¿Cuál es tu tipo de videojuego preferido? (puedes marcar una o más respuestas)

- Pacman
- Dota
- StarCraft
- Mortal Kombat
- Vice City
- Let 4 Dead
- Counter – Strike
- Diablo
- Half – Life
- Silent Hill
- Postal
- Criminal Case
- Candy Crush Saga
- Plants vs Zombies
- Guitar Hero
- Bubble Safari
- Dragon City
- Preguntados
- La casa de Barbie
- DragonBound

- Otro.....
- 2.7 ¿Cuántas horas a la semana entras a los videojuegos?
Menos de 1h
 1 hora
 1h y 30min
 Más de 2h
 Especificar.....
- 2.8. ¿Cuántos días a la semana haces uso de los videojuegos?
 1 día
 2 días
 3 días
 4 días
 5 días
 Diario
- 2.9. ¿Qué tipo de equipo tienes?
 PC
 Laptop
 Nintendo
 Celular
 Tablet
 Especificar.....
- 2.10. ¿Cuál es tu videojuego de contenido violento preferido? (puedes marcar una o más respuestas)
 Dota
 StarCraft
 Mortal Kombat
 Vice City
 Let 4 Dead
 Counter – Strike
 Diablo
 Half – Life
 Silent Hill
 Postal
 Criminal Case
 Otro.....
- 2.11. ¿En qué lugar te gusta jugar el videojuego?
 En cabinas de internet
 En tu casa
 En casa de un amigo
 En casa de un familiar
- 2.12. ¿Qué medio utilizas para entrar al videojuego?

- Facebook
- Cuenta personal
- Los encuentra en la red
- CD
- Especificar.....

2.13. ¿Cómo prefieres jugar el videojuego?

- Solo
- Acompañado
- Depende de las circunstancias
- Especificar.....

2.14. ¿Con quienes prefieres jugar el videojuego?

- Amigo (s)
- Hermano (s)
- Desconocidos
- Especificar.....

2.15. ¿Antes de entrar al videojuego, te fijas que sea adecuado para tu edad?

- Casi siempre
- Siempre
- A veces
- Nunca
- Casi nunca

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

CUESTIONARIO DE CÓLERA, IRRITABILIDAD Y AGRESIÓN (CIA)

INSTRUCCIONES. Este cuestionario está diseñado para saber sobre tu estado de ánimo. Usando esta escala que sigue a continuación selecciona tu respuesta marcando con una “x” uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios

N= NUNCA

RV= RARA VEZ

AV= A VECES

AM= A MENUDO

S= SIEMPRE

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuesta mala ni buena, asegúrate de contestar todas.

ESTADO DE ÁNIMO	N	RV	AV	AM	S
1. Soy un (una) renegón (a)					
2. No puedo evitar ser algo tosco (a) con la persona que no me agrada					
3. Siento como que me hierve la sangre cuando alguien se burla de mí					
4. Paso mucho tiempo molesto (a) más de lo que la gente cree					
5. Cuando estoy molesto siento como si tuviera algo pesado sobre mis hombros					
6. Me molesta que la gente se acerque mucho a mi alrededor					
7. Fácilmente me molesto pero se me pasa rápido					
8. Con frecuencia estoy muy molesto y a punto de explotar					
9. No me molesto (a) si alguien no me trata bien					
10. Yo soy muy comprensible con todas las personas					
11. Yo no permito que cosas sin importancia me molesten					
12. Es muy seguido estar muy amargo (a) acerca de algo y luego rápidamente sentirme tranquilo					
13. Cambio rápidamente de ser capaz de controlar mi amargura a no ser capaz de controlarlo					

14. Cuando estoy molesto (a) no puedo dejar de gritar; mientras que en otras veces no grito					
15. Algunas veces me siento bien y en el minuto siguiente cualquier cosa me molesta					
16. Hay momentos en los que estoy tan molesto (a) que siento que el corazón me palpita rápidamente y luego de un cierto tiempo me siento bastante relajado					
17. Normalmente me siento tranquilo y de pronto de un momento a otro, me enfurezco a tal punto que podría ser capaz de golpear cualquier cosa					
18. Hay épocas en las cuales he estado tan molesto (a) que he explotado todo el día frente a los demás, pero luego me vuelvo más tranquilo					
19. Pienso que la gente que constantemente fastidia, está buscando un puñete o una cachetada					
20. Peleo con casi toda la gente que conozco					
21. Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle					
22. En ocasiones no puedo controlar mi necesidad de hacer daño a otras personas					
23. Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien					
24. Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea					
25. Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien					
26. Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera					
27. Puedo usar los golpes para defender mis derechos si fuera necesario					
28. Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero					
29. Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema					
30. No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo					
31. Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella)					
32. Cuando la gente me grita, yo también le grito					
33. Cuando me enoja digo cosas feas					
34. Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo					
35. Cuando discuto rápidamente alzo la voz					
36. Aún cuando esté enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo					
37. Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir					

38. Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo la puerta					
39. Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo					
40. A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa					
41. Me molesto lo suficiente como para arrojar objetos					
42. Cuando me molesto mucho boto las cosas					

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Anexo 03

PRUEBA DE CONFIABILIDAD

CUESTIONARIO DE USO DE VIDEOJUEGOS (CUV)

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,920	15

CUESTIONARIO DE CÓLERA, IRRITABILIDAD Y AGRESIÓN (CIA)

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,990	42

Anexo 04

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

CUADRO N.º 12

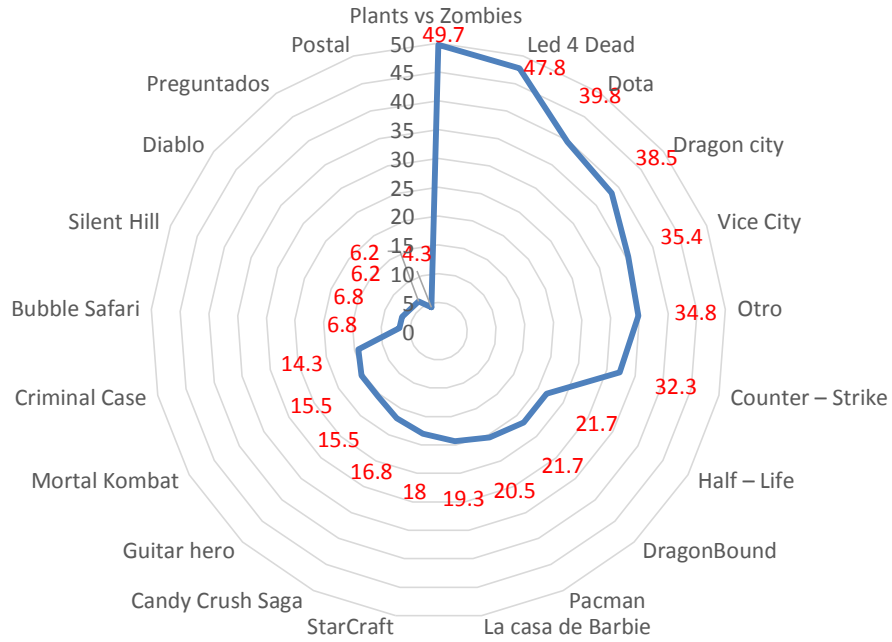
PROPORCIÓN DE VIDEOJUEGOS MÁS USADOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Proporción de videojuegos más usados	N.º	%
Plants vs Zombies	80	49,7
Led 4 Dead	77	47,8
Dota	64	39,8
Dragon city	62	38,5
Vice City	57	35,4
Otro	56	34,8
Counter – Strike	52	32,3
Half – Life	35	21,7
DragonBound	35	21,7
Pacman	33	20,5
La casa de Barbie	31	19,3
StarCraft	29	18,0
Candy Crush Saga	27	16,8
Guitar hero	25	15,5
Mortal Kombat	25	15,5
Criminal Case	23	14,3
Bubble Safari	11	6,8
Silent Hill	11	6,8
Diablo	10	6,2
Preguntados	10	6,2
Postal	7	4,3
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 12

PROPORCIÓN DE VIDEOJUEGOS MÁS USADOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. "MARISCAL CÁCERES". AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 12.

CUADRO N.º 13

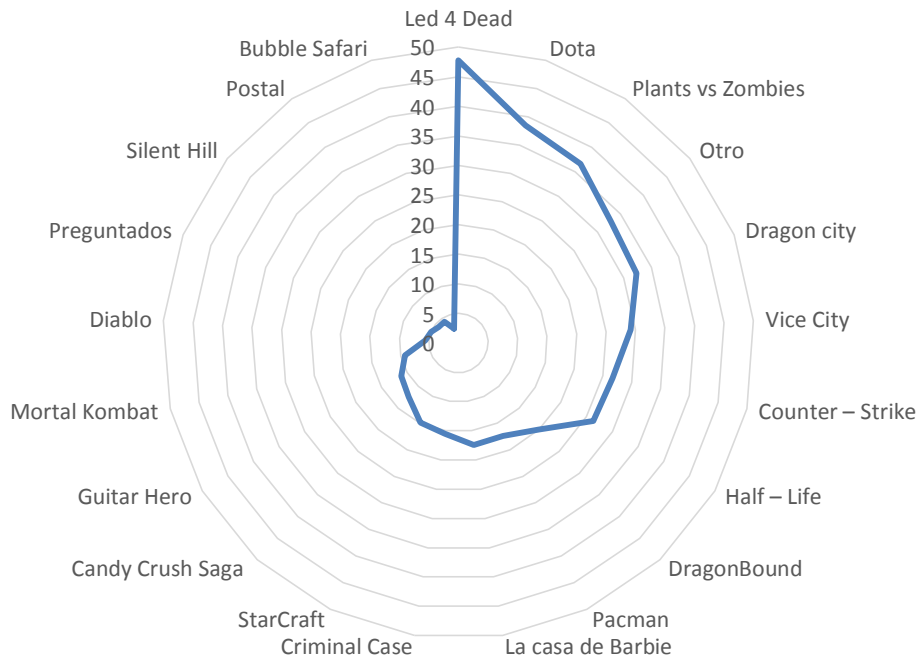
**TIPOS DE VIDEOJUEGOS PREFERIDOS EN ESTUDIANTES DE LA
I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.**

Tipos de videojuegos preferidos	N.º	%
Led 4 Dead	77	47,8
Dota	62	38,5
Plants vs Zombies	59	36,6
Otro	53	32,9
Dragon city	52	32,3
Vice City	47	29,2
Counter – Strike	43	26,7
Half – Life	38	26,3
DragonBound	32	19,9
Pacman	28	17,4
La casa de Barbie	28	17,4
Criminal Case	25	15,5
StarCraft	24	14,9
Candy Crush Saga	20	12,4
Guitar Hero	18	11,2
Mortal Kombat	15	9,3
Diablo	9	5,6
Preguntados	8	5,0
Silent Hill	7	4,3
Postal	7	4,3
Bubble Safari	4	2,5
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 13

TIPOS DE VIDEOJUEGOS PREFERIDOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 13.

CUADRO N.º 14

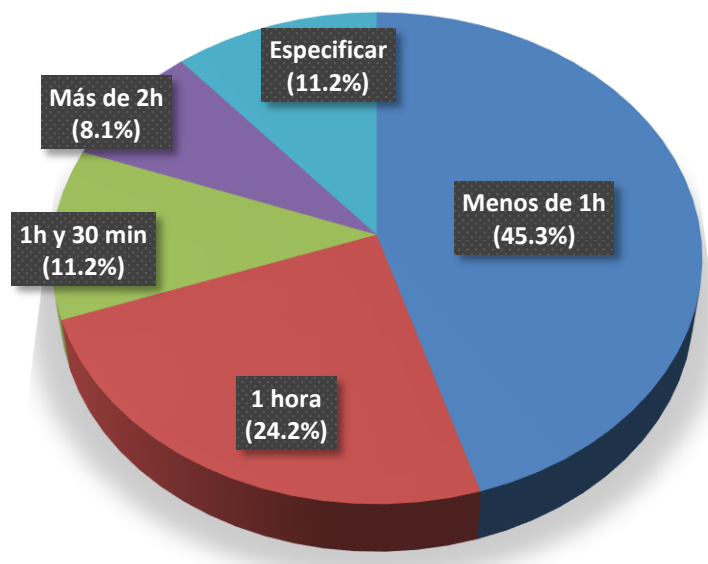
TIEMPO DE USO (HORAS POR SEMANA) DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Tiempo de uso (horas/ semana)	f _i	F _i	h _i	H _i
Menos de 1h	73	73	45,3	45,3
1 hora	39	112	24,2	69,5
1h y 30 min	18	130	11,2	80,7
Más de 2h	13	143	8,1	88,8
Especificar	18	161	11,2	100,0
Total	161		100,0	

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 14

TIEMPO DE USO (HORAS POR SEMANA) DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 14.

CUADRO N.º 15

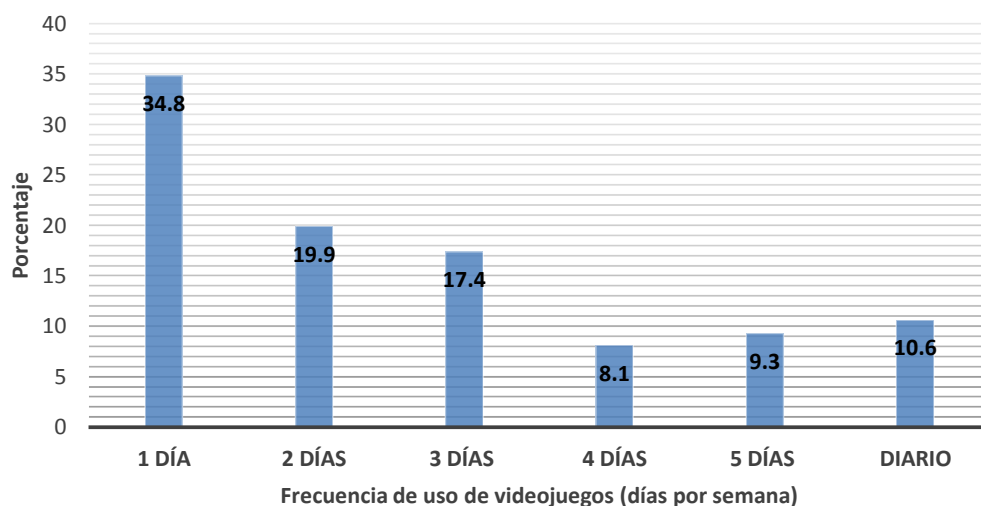
FRECUENCIA DE USO (DÍAS POR SEMANA) DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Frecuencia de uso (días /semana)	f_i	F_i	h_i	H_i
1 día	56	56	34,8	34,8
2 días	32	88	19,9	54,7
3 días	28	116	17,4	72,1
4 días	13	129	8,1	80,2
5 días	15	144	9,3	89,5
Diario	17	161	10,6	100,0
Total	161		100,0	

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 15

FRECUENCIA DE USO (DÍAS POR SEMANA) DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 15.

CUADRO N.º 16

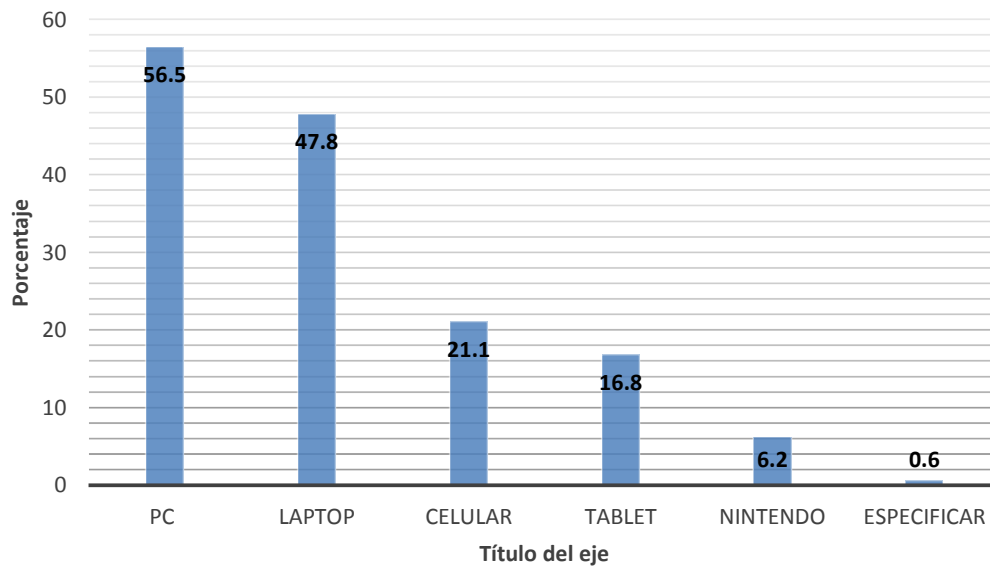
TIPOS DE CONSOLA (EQUIPO) DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Tipos de consola (equipo)	N.º	%
PC	91	56,5
Laptop	77	47,8
Celular	34	21,1
Tablet	27	16,8
Nintendo	10	6,2
Especificar	1	0,6
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 16

TIPOS DE CONSOLA (EQUIPO) DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 16.

CUADRO N.º 17

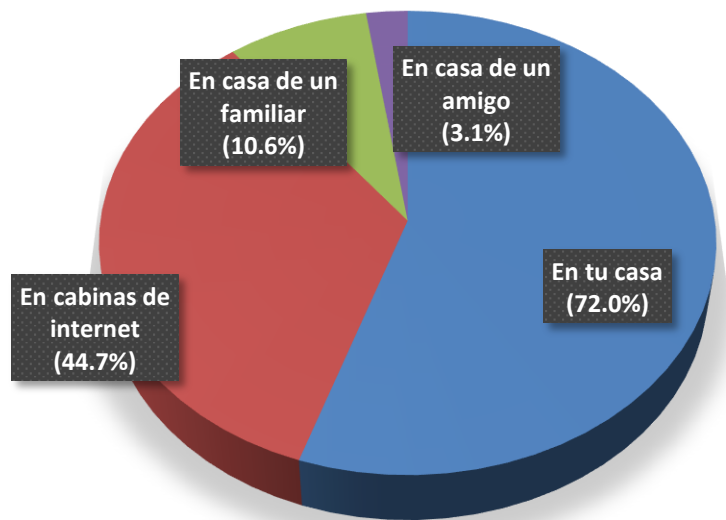
LUGAR PREFERENTE PARA EL JUEGO DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 20175.

Lugar preferente para el juego	N.º	%
En tu casa	116	72,0
En cabinas de internet	72	44,7
En casa de un familiar	17	10,6
En casa de un amigo	5	3,1
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 17

LUGAR PREFERENTE PARA EL JUEGO DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 17.

CUADRO N.º 18

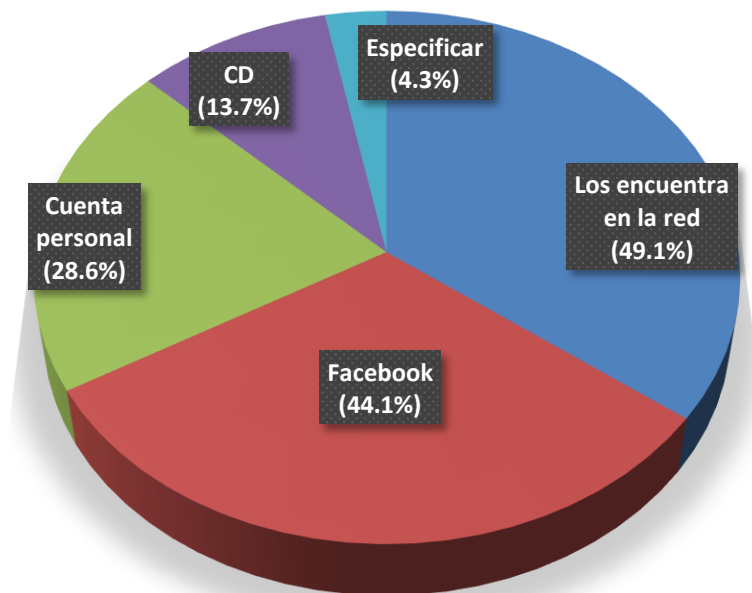
MEDIO DE ACCESO AL VIDEOJUEGO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Medio de acceso al videojuego	N.º	%
Los encuentra en la red	79	49,1
Facebook	71	44,1
Cuenta personal	46	28,6
CD	22	13,7
Especificar	7	4,3
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 18

MEDIO DE ACCESO AL VIDEOJUEGO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 18.

CUADRO N.º 19

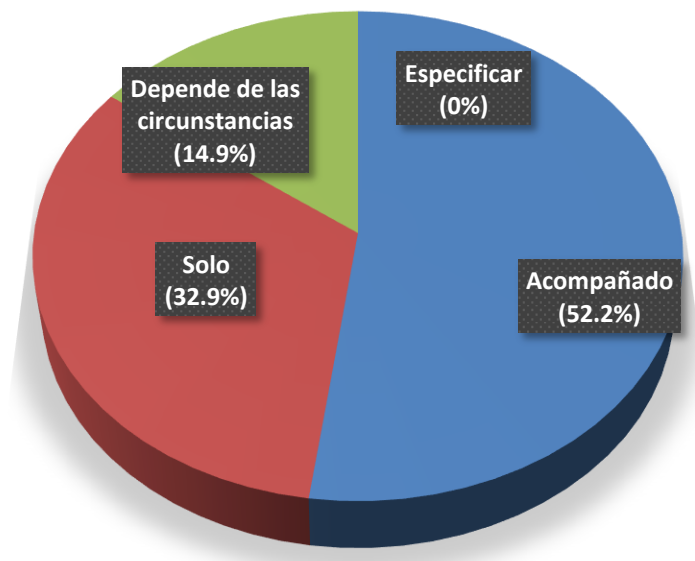
MODALIDAD DE JUEGO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Modalidad de juego	N.º	%
Acompañado	84	52,2
Solo	53	32,9
Depende de las circunstancias	24	14,9
Especificar	0	0
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 19

MODALIDAD DE JUEGO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 19.

CUADRO N.º 20

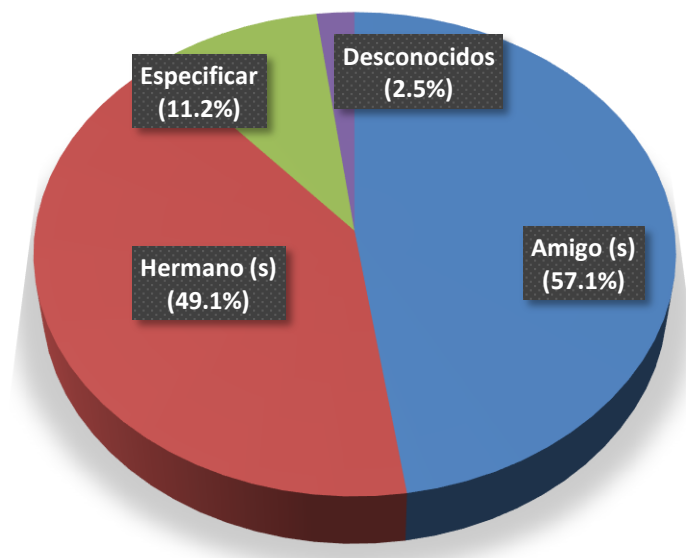
TIPO DE COMPAÑÍA EN EL JUEGO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Tipo de compañía en el juego	N.º	%
Amigo (s)	92	57,1
Hermano (s)	79	49,1
Especificar	18	11,2
Desconocidos	4	2,5
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 20

TIPO DE COMPAÑÍA EN EL JUEGO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 20.

CUADRO N.º 21

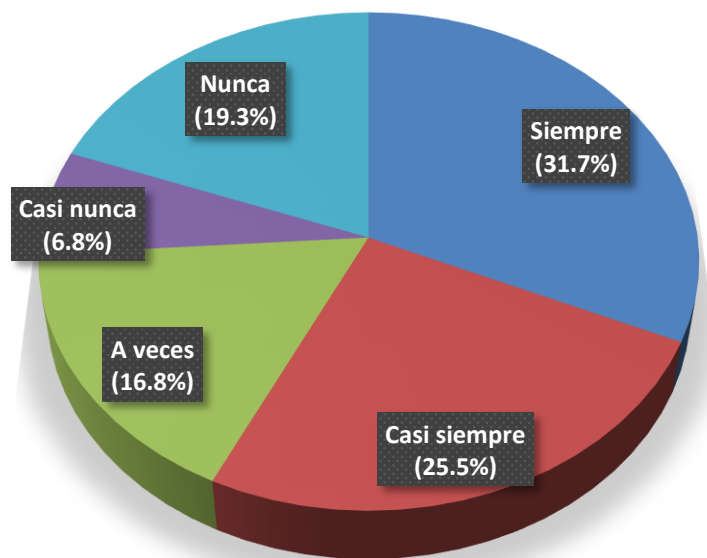
PREVISIÓN ACERCA DEL FORMATO DEL VIDEOJUEGO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Previsión acerca del formato del videojuego	f_i	F_i	h_i	H_i
Siempre	51	51	31,7	31,7
Casi siempre	41	92	25,5	57,2
A veces	27	119	16,8	74
Casi nunca	11	130	6,8	80,8
Nunca	31	161	19,3	100,0
Total	161		100,0	

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 21

PREVISIÓN ACERCA DEL FORMATO DEL VIDEOJUEGO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 21.

CUADRO N.º 22

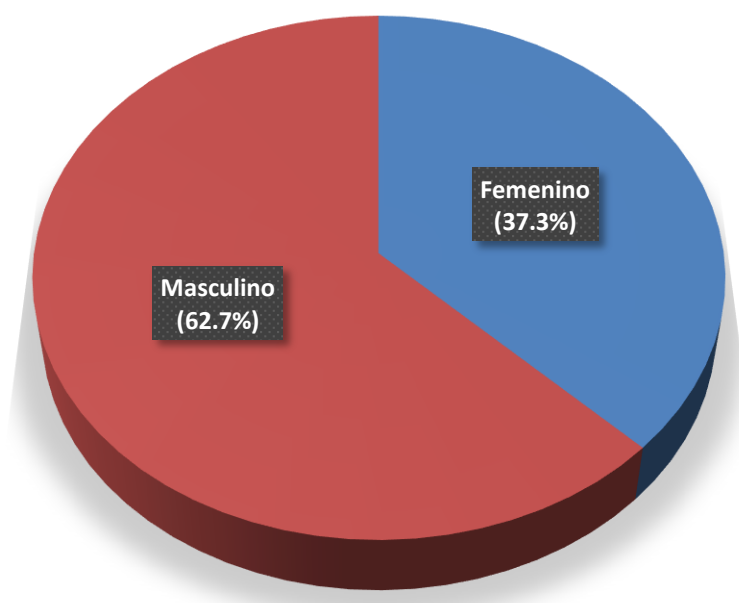
SEXO DE ESTUDIANTES DE LA I.E.P. "MARISCAL CÁCERES". AYACUCHO, 2017.

Sexo	N.º	%
Masculino	101	62,7
Femenino	60	37,3
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 22

SEXO DE ESTUDIANTES DE LA I.E.P. "MARISCAL CÁCERES". AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 22.

CUADRO N.º 23

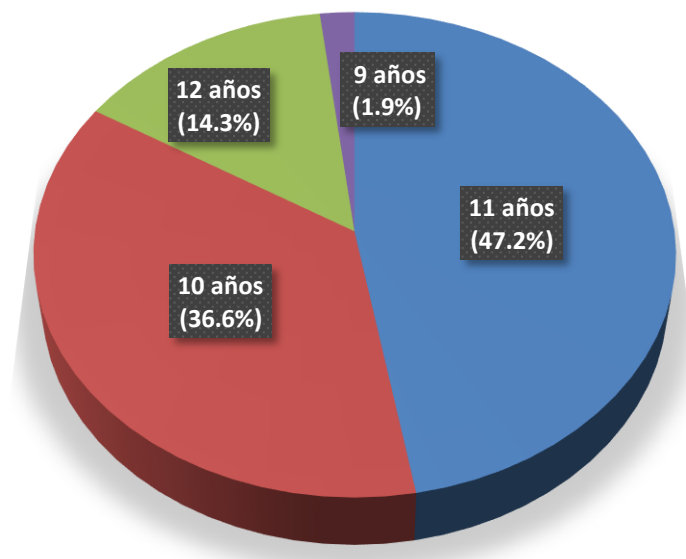
**EDAD DE ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”.
AYACUCHO, 2017.**

Edad	N.º	%
11 años	76	47,2
10 años	59	36,6
12 años	23	14,3
9 años	3	1,9
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 23

**EDAD DE ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”.
AYACUCHO, 2017.**



Fuente. Cuadro N.º 23.

CUADRO N.º 24

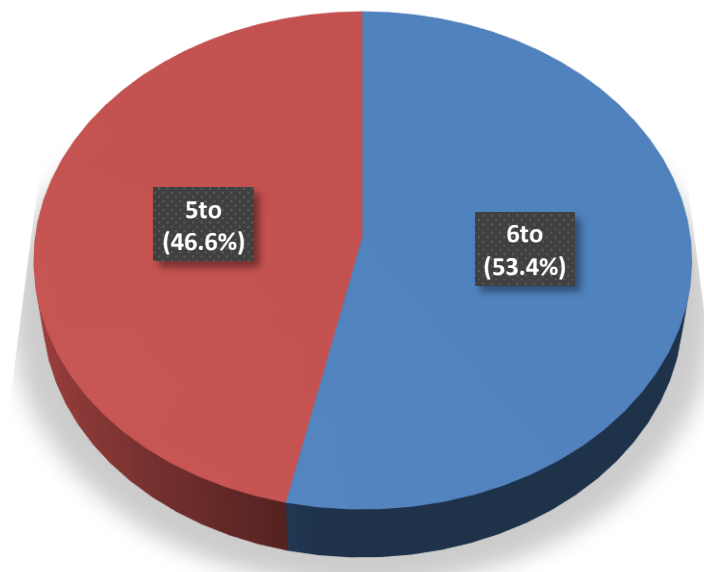
GRADO DE ESTUDIOS DE ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.

Grado	N.º	%
6to	86	53,4
5to	75	46,6
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 24

GRADO DE ESTUDIOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 24.

CUADRO N.º 25

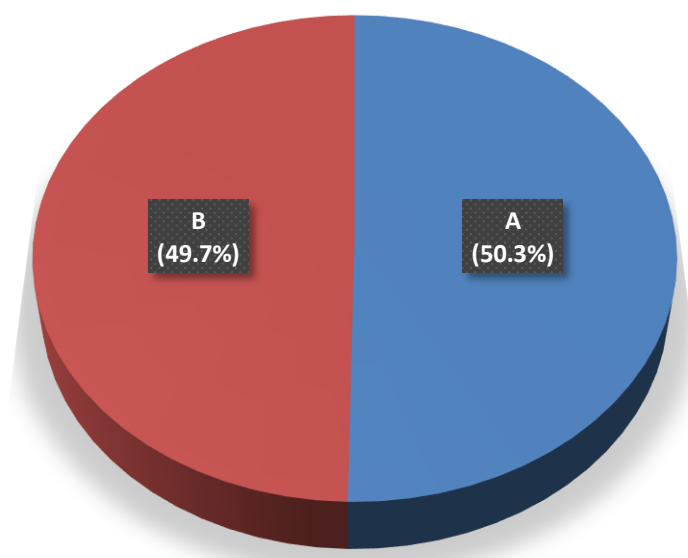
SECCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”.
AYACUCHO, 2017.

Sección	N.º	%
A	81	50,3
B	80	49,7
Total	161	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 25

SECCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA I.E.P. “MARISCAL CÁCERES”.
AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro N.º 25.

Anexo 05
ICONOGRAFÍA
FOTOS DEL LLENADO DE LAS ENCUESTAS POR PARTE DE
LOS ALUMNOS DE LA I.E.P.E. “Mariscal Cáceres”



Repartiendo los instrumentos



Absolviendo las dudas de los estudiantes



Estudiante llenando los instrumentos



A punto de recoger los instrumentos.