



UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

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

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA HUMANA

TITULO:

**JUEGOS EN RED Y EL PERFIL DE AGRESIVIDAD EN
ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
MIXTA SAN JOSÉ CUSCO - 2016**

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

AUTOR:

PEREZ ANDIA JAQUELIN

CUSCO – PERÚ

2018

DEDICATORIA

“GRACIAS DIOS MIO” por permitirme vivir esta experiencia y bendecirme cada día dándome la sabiduría y la fortaleza.

Para: Mi hijo Leandro Gregory.

Te amo querido hijo, mi corazón palpita enormemente cuando vivo tus logros, cuando veo tus ojos hermosos lleno de vida y amor, eres mi gran motivo y toda la teoría del universo está dirigida hacia un solo humano que eres TÚ.

Para: Mi querida madre Lida Andia.

No hay palabra ni forma de agradecerte por todo lo que hiciste por mí, sin embargo encontré una palabra para entender por qué lo hiciste y es el amor infinito de madre.

A mí recordado padre Gregorio Pérez.

Siempre estarás en mis mejores recuerdos.

Jaquelin Pérez Andia

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento a la Universidad Alas Peruanas, al coordinador académico de la escuela profesional de Psicología Humana Mg. Américo Mejía Masías.

A los docentes universitarios por la entrega, dedicación y quienes fueron parte de mi formación profesional.

A la Institución Educativa Privada Mixta “San José” por brindarme las facilidades para llevar a cabo mi investigación, en especial por el apoyo y confianza de la Ps. Jackelin Apaza Kádagand.

A mi asesora universitaria Ps. Jeane Brigitte Mejía Pérez por el apoyo que me brindó durante el proceso de investigación. A mi querida docente universitaria Ps. Nelly Alagón Calero, quien fue parte de mi formación profesional en el proceso de internado.

No puedo dejar de expresar mi gratitud a mis queridos hermanos, quienes me apoyaron en mi proceso de formación profesional, por ser el ejemplo a seguir, por cada palabra que me motivaron para permitirme cumplir mis metas.

Jaquelin Pérez Andia

RESUMEN

El presente estudio de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos en red y el perfil de agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José- Cusco, la muestra estuvo constituida por 245 estudiantes de 1ero a 5to año de educación secundaria, con edades entre 12 a 17 años, de género masculino y femenino con edad promedio de 14 años.

Metodología: el diseño de investigación es básico de enfoque cuantitativo, no experimental, de corte transeccional y de tipo descriptivo correlacional, los instrumentos utilizados fueron el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes Capi A, para identificar el perfil de agresividad y el cuestionario sobre el uso de los juegos en red (online), para recabar información sobre el nivel de uso de los juegos en red.

En los resultados de análisis correlacional entre las variables, juegos en red y el perfil de agresividad demostraron los siguientes resultados, que al 99% de confiabilidad mediante la prueba “r” de Pearson se afirmó que existe relación directa, positiva altamente significativa entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad con un p valor = 0,001 de coeficiente significativo, se afirma que al frecuente y prioritario uso de los juegos en red de contenido violento se relaciona de forma significativa con el perfil de agresividad en los estudiantes adolescentes.

En cuanto el nivel de uso de los juegos en red por parte de los estudiantes adolescentes hubo predominio en el “nivel bajo” representado por el 35.9% y “nivel moderado”, representado por el 31% respectivamente, respecto al nivel de uso de los juegos en red según género los resultados fueron concordantes con el anterior, siendo predominante el “nivel

bajo” representado por el 32.1% y “nivel moderado” representado por el 30.7% de los estudiantes adolescentes del género masculino. Relativamente en los resultados para las estudiantes adolescentes del género femenino se encuentran en el “nivel bajo” representado por el 41.0% y “nivel moderado” representado por el 31.4% respectivamente.

Para los resultados en cuanto el perfil de agresividad de los estudiantes adolescentes presenta con mayor predominancia el perfil de “Agresividad Premeditado” representado por el 46.5% del total de encuestados. Seguido en los resultados del perfil de agresividad según género, se identificó que del total de estudiantes adolescentes encuestados del género masculino presentan las características del perfil de agresividad premeditado representado por el 46.4% de total. Respectivamente para los resultados del género femenino se identificó que presentan las características del perfil de agresividad premeditado representado por el 46.7% de total respectivamente.

Para los resultados de los juegos en red de preferencia por los estudiantes adolescentes se identificó que, de los 11 juegos seleccionados, eligen los siguientes juegos en red; Dota 2 representado por el 27.4% de preferencia, seguido de Counter Strike representado por el 22.3%, en tercer lugar se identificó al juego Starcraft II representado por el 13.9% y se ubica en cuarto lugar el juego World of Warcraft representado por el 11.5% de preferencia por estudiantes adolescentes.

PALABRAS CLAVES: Juegos en red, Agresividad, Adolescentes.

ABSTRACT

The objective of this research study was to determine the relationship between online games and the aggressiveness of adolescents of the Mixed Private Educational Institution San José-Cusco. The sample was constituted by 245 students from 1st to 5th year of secondary education, with ages between 12 to 17 years, male and female with an average age of 14 years.

Methodology: the research design is basic quantitative, non-experimental, transectional and correlational descriptive type, the instruments used were the premeditated and impulsive aggressiveness questionnaire in adolescents CAPI-A, to identify the aggressiveness profile and the questionnaire on the use of online games, to gather information about the level of use of network games.

In the results of correlational analysis between the variables, network games and the profile of aggressiveness demonstrated the following results, that at 99% of reliability by means of the "r" test of Pearson it was affirmed that there is a direct, highly significant positive relationship between the use of the games on the net and the profile of aggressiveness with a p value = 0.001 of significant coefficient, it is affirmed that the frequent and priority use of violent content network games is significantly related to the profile of aggressiveness in adolescent students.

For the level of use of network games by adolescent students there was predominance in the "low level" represented by 35.9% and "moderate level", represented by 31% respectively, with respect to the level of use of the games In a network according to gender, the results were concordant with the previous one, being predominant the "low level" represented by

32.1% and "moderate level" represented by 30.7% of male students of the male gender. Relatively in the results for adolescent female students are in the "low level" represented by 41.0% and "moderate level" represented by 31.4% respectively.

For the results, the profile of "Premeditated Aggression" represented by 46.5% of the total of respondents is more predominant in the aggressiveness profile of adolescent students. Followed by the results of the profile of aggressiveness according to gender, it was identified that of the total of adolescent students surveyed of the masculine gender they present the characteristics of the profile of premeditated aggressiveness represented by 46.4% of the total. Respectively for the results of the female gender it was identified that they present the characteristics of the profile of premeditated aggressiveness represented by 46.7% of total respectively.

For the results of the games in network of preference by the adolescent students it was identified that of the 11 selected games, they choose the following games in network; Dota 2 represented by 27.4% of preference, followed by Counter Strike represented by 22.3%, in third place the game Starcraft II represented by 13.9% was identified and the game World of Warcraft represented by 11.5% was located fourth. preferably by teenage students.

KEY WORDS: Network games, Aggressiveness, Adolescents.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Resumen	iii
Abstract.....	v
Índice	vii
Índice de Tablas.....	ix
Índice de Gráficos.....	x
Introducción.....	xi

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problemas específicos.....	4
1.3. Objetivos de la investigación.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Justificación de la investigación	6
1.4.1. Importancia de la investigación	6
1.4.2. Viabilidad de la investigación.....	8

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la investigación.....	10
2.1.1. Antecedentes extranjeros	10
2.1.2. Antecedentes nacionales	15
2.1.3. Antecedente local.....	19
2.2. Bases teóricas.....	20
2.2.1. Juegos en red.....	20
2.2.2. Agresividad.....	29

2.2.3. Adolescencia.....	38
2.3. Definición de términos básicos.....	42

Capitulo III

Hipótesis y Variables de la Investigación

3.1. Formulación de hipótesis.....	46
3.1.1. Hipótesis alternativa H_1	46
3.1.2. Hipótesis nula H_0	46
3.2. Variables.....	47
3.2.1. Operacionalización de variables.....	47

Capitulo IV

Metodología

4.1. Diseño metodológico.....	49
4.2. Diseño muestral.....	50
4.2.1. Población y muestra.....	50
4.2.3. Criterios de selección.....	51
4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	52
4.3.1. Técnicas.....	52
4.3.2. Instrumentos.....	52
4.4. Técnicas del procesamiento de la información.....	61
4.5. Técnicas estadísticas utilizadas en el análisis de la información.....	61
4.5.1. Prueba estadística de Correlación “r” de Pearson.....	62
4.6. Aspectos éticos.....	62

Capitulo V

Resultados, Analisis y Discusion

5.1. Presentación de resultados.....	66
5.2. Comprobación de hipótesis.....	80

Discusión

Conclusiones

Sugerencias

Referencias Bibliográficas

Anexos

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Uso de los juegos en red.....	67
Tabla N°2 Uso de los juegos en red de acuerdo a género.....	69
Tabla N°3 Perfil de agresividad.....	72
Tabla N°4 Perfil de agresividad de acuerdo a género.....	74
Tabla N°5 Juegos en red de mayor preferencia.	76
Tabla N°6 Correlación entre el uso de juegos en red y el perfil de agresividad.....	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 Uso de los juegos en red.....	67
Gráfico N°2 Uso de los juegos en red de acuerdo a género.	69
Gráfico N°3 Perfil de agresividad.....	72
Gráfico N°4 Perfil de agresividad de acuerdo a género.....	74
Gráfico N°5 Juegos en red de mayor preferencia.....	76

INTRODUCCIÓN

La presente investigación buscó identificar la relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad de los adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta “San José” de la ciudad de Cusco, con una población de 245 estudiantes adolescentes con edad entre 12 a 17 años, de género masculino y femenino con edad promedio de 14 años.

Los juegos en red (J.R), considerados como los programas en línea de rol multijugadores de interacción virtual en tiempo real, que contienen categorías como juegos de acción, combate, rol y de estrategia que comenzó como una tendencia que reúne a los adolescentes donde buscan entretenimiento y desarrollan practicas mediadas por la tecnología en el contexto del uso de juegos en red que se ha constituido en un problema que merece ser atendido. En la actualidad a menudo se utiliza dispositivos y las actividades que practican los adolescentes en su tiempo libre se dirigen al consumo a navegar por internet, redes sociales, buscar información y el uso de los juegos en red sobre todo de contenido violento. Aunque la diversidad de juegos existentes en el mercado y las múltiples maneras de interactuar contiene un contexto diferente, cada vez capta la atención de nuevos usuarios de edades más diversas, una parte muy elevada de consumidores oscilan entre los 8 a 20 años que por su fácil acceso, teóricamente no son adecuados para menores de edad, desde esta perspectiva se considera enfocarse en el uso juegos en red en relación con el perfil de la agresividad.

Se considera que uno de los problemas más comunes del adolescente suele ser la manifestación de la agresividad, que generalmente se origina en la familia y la escuela. Fernández (1999), indica que “la propia estructura social, familiar y sus principios competitivos son las causas principales del joven para adquirir actitudes violentas”.

Seguidamente, podríamos referir que la agresividad es lo que nos conduce a agredir a otra persona, en este sentido la agresividad haría referencia a las emociones, sentimientos y pensamientos experimentados subjetivos que bajo la acción de determinados mecanismos y procesos psicológicos que se activan en la persona y se manifiesta en una determinada situación.

Por tales consideraciones es necesario realizar esta investigación y dar a conocer a la comunidad científica sobre los resultados obtenidos, particularmente hacia las personas interesadas en ampliar y profundizar el conocimiento acerca de la realidad objetivo de estudio.

El contenido de la investigación está organizado en cinco capítulos fundamentales que se detallan a continuación:

Capítulo I: Planteamiento del problema de investigación, donde se realizó el enunciado del problema evidenciando la estrecha relación que existe entre el uso de los juegos en red y la agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José -Cusco, de lo que se desprende los problemas de investigación, los objetivos y la justificación que motivan la presente investigación.

Capítulo II: Presenta el marco teórico, donde se considera desde los antecedentes del estudio, explica las bases teóricas y científicas a partir de las fuentes bibliográficas que nos permiten dar sustento a las variables y por último la definición de los términos básicos.

Capítulo III: Presenta la hipótesis y las variables. Se realiza la formulación de la hipótesis se definen las variables, la operacionalización de las mismas y se explica el control evaluativo del trabajo de investigación.

Capítulo IV: Marco metodológico, donde se consideran el diseño y método de investigación utilizados como tipo, nivel y diseño de estudio, la determinación de la población, muestreo, técnicas de recolección de datos a través de instrumentos de medición, técnicas de análisis de datos utilizando datos estadísticos como Excel, tabulación manual de datos.

Capítulo V: En este apartado, la investigación concluye con la presentación de los resultados, discusión de los resultados, conclusiones, sugerencias, presentación de referencias bibliográficas y anexos que son documentos que corroboran la investigación realizada.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Desde que surgió los videojuegos en los años 40, la firma “Atari” en 1977 lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos al mismo tiempo provocó una primera preocupación sobre los posibles efectos negativos de los videojuegos en la conducta de los niños y adolescentes. Prontamente la extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, trayendo además la preocupación por parte de padres, educadores y medios de comunicación quienes califican a los videojuegos como algo negativo y perjudicial.

A nivel internacional sobre todo en países como China, Korea y Taiwán, surgieron diversos estudios que sustentan el potencial adictivo que proporcionan el uso de internet (juegos online, redes sociales, chat) donde se encontró investigadores como Kraut y Cols

(1998) citados por M. Matalinares (2013), “quienes hallaron que un gran uso de Internet estaba asociado con un decremento en la comunicación con los miembros de la familia en el hogar, así como en el tamaño de su círculo social y un incremento en su depresión y soledad”.

Continuado con lo anterior, en nuestro país aún hay pocas investigaciones relacionadas al uso de los juegos en red y agresividad, sin embargo, en Latinoamérica se identificó que Perú, para el año 2005 fue el segundo país en cuanto al uso de Internet (11,5 usuarios/100 habitantes) y el 66% de adolescentes de Lima accedían al internet regularmente, la mayoría a través de cabinas públicas estimados por Cruzado, Matos, Kendall (2006). El informe del INEI, informa que para el año 2016, el 69.7% de la población peruana utilizaron el internet para dar uso en (las redes sociales, buscar información, música, chat y para uso de juegos online), indica también que la población adolescente y joven es la que más accede al espacio virtual. En cuanto la agresividad, Anderson (2004), realizó estudios en cuanto los efectos de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva, aspectos cognitivos y afecto agresivo concluyendo que la exposición a videojuegos violentos contribuye a un factor de riesgo causal para la conducta agresiva y un comportamiento social reprimido sin diferencia entre varones y mujeres.

De esta forma se observa que uno de los grandes problemas que tiene nuestra sociedad en los últimos años es el uso de las nuevas tecnologías (internet) dentro de ello el uso de los juegos en red, ya que el mercado permite a los niños y adolescentes acceder a los programas que en su mayoría no son adecuados para su edad.

De acuerdo a la información encontrada y al contacto con la población objetivo, en la ciudad de Cusco se pudo identificar que actualmente, las actividades que practican los

adolescentes en su tiempo libre están dedicadas al uso del internet a través de las (redes sociales, chat, actividades de entretenimiento, información y el uso de los juegos en red), debido a su contenido interactivo, envolvente y llamativo. El uso de los juegos en red han tomado un lugar significativo en su cotidianidad de los adolescentes, logrando involucrarles en un mundo completamente alejado de la realidad cada vez que hacen uso de los juegos virtuales; este problema a la vez se muestra en la forma de cómo los adolescentes hacen uso desmedido de los juegos, considerando que las horas de uso se puede ir ampliando conforme no cuenten con límites, estas dificultades pueden llevar que el adolescente se encuentre vulnerable a adquirir un problema de adicción por el uso excesivo de los juegos en red.

Respecto a la agresividad se debe mencionar que, según la Teoría del Aprendizaje Social, la exposición a modelos agresivos conduce a comportamientos agresivos. La adolescencia va acompañada de múltiples cambios, como en el estado de ánimo y estado emocional, manifestando muchas veces una sensación de mal humor, lo que también ocasiona conductas agresivas, aunque debe entenderse que la agresividad puede ser manifestada en diversos estilos a efectos de ser provocada por muchos factores. Dada las circunstancias donde los adolescentes tienen comportamientos agresivos, la familia y la sociedad se enfrentan a estas situaciones sin tener la menor idea de las probables causas que estas ocasionan dicho comportamiento y las posibles consecuencias que pueda traer, se considera un problema de gran importancia. Luego al realizar un análisis conceptual de los principales juegos en red, se creó una lista de los juegos más exitosos que en ella encontraremos una gran cantidad de títulos en los que la violencia explícita y formas negativas de juego son los temas predominantes y de mayor elección por los niños, adolescentes y adultos.

Mediante contacto directo con previas entrevistas realizadas en el área de psicología a los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta “San José”, quienes indicaron que eligen los videojuegos o juegos en red ante otras alternativas de ocio o recreación dejando de lado otras actividades tales como (deporte, cine, baile, lectura y actividades cotidianas) preocupando a su vez a los docentes, tutores y padres de familia (entorno familiar) en cuanto al uso de los juegos en red y las conciencias en la educación. Así mismo los efectos sociales negativos que trae el frecuente uso de los juegos en red, no les permite desarrollar importantes destrezas sociales debido a que la naturaleza de los juegos no les estimula tener interacciones significativas con otros adolescentes y porque al mismo tiempo los atrae excesivamente.

Desde esta perspectiva, considerando la problemática descrita surge la importancia de la presente investigación para responder la siguiente interrogante: ¿existe relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de la agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José- Cusco?.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad en estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José Cusco - 2016?

1.2.2. Problemas específicos

1) ¿Cuál es el nivel de uso de los juegos en red de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José?

- 2) ¿Cuál es el nivel de uso de los juegos en red de acuerdo al género de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José?
- 3) ¿Cuál es el perfil de agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José?
- 4) ¿Cuál es el perfil de agresividad de acuerdo al género en los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José?
- 5) ¿Cuáles son los juegos en red que prefieren los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad en estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José Cusco - 2016.

1.3.2. Objetivos específicos

- 1) Determinar el nivel de uso de los juegos en red de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.
- 2) Diferenciar el nivel uso de los juegos en red de acuerdo al género de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.
- 3) Identificar los perfiles de agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.
- 4) Diferenciar el perfil de agresividad de acuerdo al género en los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

5) Identificar los juegos en red que prefieren los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Importancia de la investigación

Actualmente con el devenir de las nuevas tecnologías, sobre todo de los juegos en red y el incremento desmedido de uso en estos últimos años; es importante profundizar el tema con el fin de avanzar en su comprensión y evaluación que permitirá por un lado detectar casos de riesgo y al mismo tiempo contribuir en el diseño de procedimiento de prevención.

La investigación pone en atención sobre la relación del uso de juegos en red y la manifestación de la agresividad de los adolescentes, la elección de los juegos de contenido violento y el nivel de uso, siendo los adolescentes el grupo más vulnerable al uso de los juegos. En la actualidad los juegos en red son elegidos en su mayoría por los niños y adolescentes tomando un lugar significativo en su continuidad de uso, por qué se sienten atraídos por sus características, por el contenido interactivo, llamativo y al riesgo que están expuestos indudablemente a efectos adversos como la conducta agresiva, la disminución de tiempo dedicado a actividades consideradas como habituales (como leer, estudiar, pasear, jugar), aunado a las dificultades y limitaciones por parte de los padres para el control y supervisión, al mismo tiempo el mayor riesgo el generar un comportamiento adictivo, no solo relacionado a la dedicación descontrolada si no a la dependencia que se podría generar y la falta de control sobre las conductas generadas.

Por este motivo se desarrolló el tema de investigación sobre la relación entre el uso de los juegos en red y la agresividad, conocer a fondo las evidencias en diferentes ámbitos de este

problema social que actualmente se percibe. Al mismo modo se busca concientizar a los docentes de la institución educativa, a los estudiantes adolescentes y a los padres de familia el por qué es importante informarse sobre los posibles efectos negativos, reducir el uso excesivo de los juegos en red y optar por nuevas formas de entretenimiento.

Proponer la adecuada elección de los juegos de acorde a su edad como los juegos denominados educativos, didácticos que puedan potenciar el aprendizaje con herramientas que pueden ser de utilidad para los adolescentes y no de la forma negativa y violento, ya que la mayoría de juegos en red elegidos por los adolescentes están dirigidos para mayores de 18 años, con un alto contenido violento, uso discriminatorio, asesinatos, confrontación y guerra, siendo un elemento que impulse la violencia. Considerando este problema social como algo que realmente está afectando a las relaciones interpersonales, incluso a la integridad física y psicológica de los estudiantes adolescentes pone en énfasis la importancia de esta investigación.

La contribución de esta investigación, está sujeta al importante antecedente que representa para futuros investigadores, la relevancia social por el aporte que va a generar para el grupo de estudiantes, ya que no se ha encontrado estudios en la población elegida sobre las variables juegos en red y agresividad. Igualmente será un aporte a la Psicología Educativa porque permitirá ampliar los conocimientos de las variables seleccionadas y la función de prevención.

1.4.2. Viabilidad de la investigación

La investigación fue viable porque se contó con los:

- **Recursos humanos:** Se contó con la colaboración de los docentes, apoyo del personal del área de psicología, tutores de aula, participación de los estudiantes de 1er a 5to de secundaria de la “Institución Educativa Privada Mixta (I.E.P.M) San José”. Estudiantes adolescentes con un rango de edad de 12 a 17 y la colaboración del asesor universitario para llevar a cabo esta investigación.

- **Materiales:** Se utilizó 2 tipos de cuestionarios psicológicos (Capi-A cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes - cuestionario sobre uso de los juegos en red) 500 fotocopias para la aplicación de las pruebas psicológicas, uso de horas de internet para recabar información bibliográfica. Autorización de la I.E.P.M “San José” para llevar a cabo el proceso de aplicación de pruebas a los estudiantes adolescentes.

- **Recurso temporal:** Se realizó durante el mes de noviembre, durante el 3er trimestre académico del año 2016. La ejecución del proceso de recabar información se realizó en la I.E.P.M “San José”, se contó con un espacio dentro del área de psicología para las previas entrevistas y la aplicación de los cuestionarios psicológicos se efectuó en las aulas de forma grupal.

La investigación fue viable porque se encuentra en una zona urbana, accesible por la ubicación dentro de la ciudad.

- **Recursos financieros:** Recursos monetarios propios del investigador.

Limitaciones del estudio

- Ausencia de los estudiantes a causa de permisos, faltas, otros en el momento de la aplicación de las pruebas psicológicas.
- Escasos antecedentes de investigación local y bibliografía actualizada respecto al tema de investigación.
- Los horarios y el tiempo que se utilizó en la aplicación de las pruebas a los estudiantes adolescentes, ya que se interrumpió las actividades académicas, de igual forma la información fue recabada en el tercer trimestre y a finales del año escolar lo cual complicó el proceso de investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes extranjeros

1° Antecedente, Martínez P., Betancourt D. & Gonzales A. (2014). *“Uso De Videojuegos, Agresión, Sintomatología Depresiva y Violencia Intrafamiliar en Adolescentes y adultos jóvenes”*. México.

El objetivo de la presente investigación fue determinar las diferencias en sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y agresión en 801 adolescentes y jóvenes con diferentes niveles de exposición a videojuegos con y sin contenidos violentos.

Se seleccionó una muestra no probabilística con un rango de edad de 11 a 27 años (M=17.5 años, D.E.=3.9), estudiantes de escuelas públicas y privadas de la ciudad de México, de nivel primaria (1.6%), secundaria (41.6%), preparatoria (6.5%) y licenciatura (50.3%), de los

cuales el 55.4% son hombres y 44.6% mujeres. Los criterios de inclusión fueron que los participantes estudiaran en las instituciones seleccionadas y que estuvieran en el rango de edad establecido.

En el presente estudio se examinaron las diferencias en sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y agresión en adolescentes y jóvenes con diferentes niveles de exposición a videojuegos con contenido violento. Los resultados mostraron diferencias significativas, donde en general, los jóvenes con una mayor exposición (de 11 horas o más a la semana) obtuvieron mayores puntajes en las tres variables en comparación con los otros grupos, en cuanto a las diferencias por sexo en el uso de videojuegos, los resultados mostraron diferencias significativas donde los hombres reportaron con mayor frecuencia su uso en contraste con las mujeres.

Respecto a la razón por la cual emplean los videojuegos, las categorías que se obtuvieron fueron diferentes de las propuestas por (Olson, 2008), en este estudio las razones que se mencionaron con mayor frecuencia fueron: para pasar el tiempo, por diversión, por distracción y para simular que se es otra persona, lo cual puede deberse a las características de la población. En el estudio de Olson y colaboradores, sólo evaluaron a un grupo de adolescentes hombres y en la presente investigación participaron tanto hombres como mujeres.

De acuerdo con diversos estudios (Anderson, 2004; Funk, 2005; Olson, 2004; Wei, 2007) la exposición a videojuegos con contenido violento y/o agresivo se relaciona con el incremento de pensamientos, sentimientos y conductas agresivas, lo cual es congruente con los resultados encontrados en la presente investigación, donde los jóvenes que reportaron no

utilizar videojuegos con contenido violento presentaron menores puntajes en agresión en comparación con los que tuvieron una mayor exposición a este tipo de videojuegos. Por otra parte, el aumento de los pensamientos agresivos (esfera cognitiva), el aumento de la ira (elemento afectivo), o la actividad fisiológica elevada (excitación) juegan también un papel importante.

En lo que se refiere a la sintomatología depresiva, los hallazgos mostraron que los jóvenes con mayor exposición a videojuegos de contenido violento fueron los que reportaron una mayor sintomatología depresiva en comparación con los otros grupos que tuvieron una menor exposición. Algunos estudios (Funk, 2005; Wei, 2007), indican que existe una relación entre el uso de videojuegos con contenido violento y una mayor tolerancia hacia la violencia y pocas actitudes empáticas hacia los otros”; así mismo (Ferguson, San Miguel y Hartley 2009) encontraron que la violencia dentro del hogar, específicamente la violencia entre los padres, fue una variable que se asoció a la presencia de conductas agresivas en los jóvenes. En el presente estudio se encontró que los jóvenes con una mayor exposición a videojuegos con contenido violento expresaron mayor violencia intrafamiliar que los otros grupos.

Finalmente, la investigación actual en el tema de los videojuegos sugiere que hay al menos cinco dimensiones en las que los videojuegos pueden afectar a los jugadores: 1) la frecuencia y cantidad de uso, 2) el contenido, 3) el contexto de uso, 4) la estructura del juego, y 5) la mecánica del mismo; por lo que no hay que perder de vista estas dimensiones al momento de evaluar la importancia de estas opciones así como sus desventajas.

2º Antecedente. La Torre A. y Valero L. (2013). *“Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a Videojuegos Violentos” Murcia-España.*

El presente estudio pretende destacar un efecto de la exposición a un videojuego violento de coches sobre la elicitación a corto plazo, en las respuestas de agresión e ira tras la exposición. Para ello, 47 adolescentes fueron expuestos al videojuego violento y a uno no violento durante 30 minutos. Se midieron ansiedad e ira autoinformadas pre-posttest, así como la ejecución en una tarea indirecta de agresión-

En la investigación se pone de manifiesto la potencia explicativa de la exposición a los videojuegos violentos en la conducta humana, concretamente en la respuesta agresiva, medida a través de una prueba indirecta.

La exposición a videojuegos no se presenta como el factor principal que modula la respuesta en la tarea de agresión. La edad se muestra como un factor importante en la respuesta agresiva, así como la interacción del tipo de videojuego con la edad y el sexo.

Además, se señala la presencia de un aumento significativo de la ira tras la exposición al videojuego violento, medida mediante la prueba de autoinforme. Por otro lado, hay que tener en cuenta que la respuesta en la tarea de agresión se puede predecir con un modelo de regresión lineal cuyos factores son la edad y la ira previa a la exposición.

La edad se presenta como una variable con un efecto determinante en la relación videojuegos violentos y respuesta agresiva. En el presente estudio se demuestra que los participantes mayores reflejaban puntuaciones más agresivas que los menores; es decir, a mayor edad mayor puntuación en la tarea de agresión. Asimismo, se indica la presencia de

la edad como factor en el modelo predictor de la respuesta en la tarea de agresión tras la exposición al videojuego violento. Por tanto, la edad parece mostrarse como una variable que modula el priming de la exposición a un videojuego violento en la conducta agresiva humana. Si bien, dicha variable interacciona con el tipo de videojuego y el sexo: los participantes de mayor edad mostraban las puntuaciones más altas en la tarea de agresión tras la exposición al videojuego violento, concretamente las mujeres mayores; los participantes varones mostraban mayores puntuaciones que las mujeres en la tarea a excepción del grupo de mayor edad.

En siguiente lugar, cabe destacar que se encontraron diferencias significativas pre-postest de la ira autoinformada tras la exposición al videojuego violento de coches: los participantes manifestaron niveles de ira mayores que en la preexposición.

Con respecto a la ansiedad postest informada por los participantes, se encontró un efecto de interacción entre el tipo de videojuegos, la edad y el sexo. Se observaron las mayores puntuaciones en el STAIC-E en los participantes varón de mayor edad.

El resultado más significativo del estudio tiene que ver con la adecuación de un modelo lineal predictor de la respuesta a la tarea de agresión tras la exposición al videojuego violento. Se encontraron como factores de dicho modelo la edad y la ira estado previa a la exposición. El efecto de la edad se manifiesta modulando las puntuaciones de los participantes. La otra variable predictora que en el estudio se mostró significativa fue la ira estado preexposición. Se observó que los niveles de dicha variable influían en las puntuaciones del test de conducir tras el videojuego violento.

A modo de conclusión, de la presente investigación se destaca que la influencia de la exposición a videojuegos violentos produce un efecto significativo en la respuesta agresiva de adolescentes, que se ve modulado por la edad y el sexo. Asimismo, la ira autoinformada también se ve modulada por la exposición a videojuegos violentos de coches de manera transitoria. El estudio presenta evidencias a favor de la capacidad de la ira y la edad como facilitadores, a corto plazo, de la respuesta agresiva tras la exposición al videojuego violento de coches.

Se destaca un efecto de priming de la ira a corto plazo y la edad tras la exposición al videojuego violento, en la respuesta agresiva. La presencia de moduladores de los efectos de contenidos violentos puede esclarecer su naturaleza y ayudar a predecir conductas delictivas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

1° Antecedente, Rojas M. (2013). *“La Adicción a los Videojuegos riesgos y consecuencias en adolescentes”*. Lima-Perú”.

Hoy en día, y más en las vacaciones escolares, los juegos online acaparan el tiempo de los chicos y chicas, ¿cuánto puede afectar a su salud mental estar conectados a la red horas de horas? Precisamente, autoridades del Instituto Nacional de Salud Mental exhortaron a los padres y madres de familia a supervisar los juegos que están en las computadoras de sus hijos e hijas y fijarles un límite de tiempo de uso como una forma de prevenir la adicción a este tipo de videojuegos.

Los ciberadictos o adictos al videojuego, pueden pasar largas horas en sus computadoras sin importarles el tiempo, o si se alimentaron o asearon. Esa adicción puede llevarles a

estados de fatiga, incomodidad y falla en su devenir cotidiano, manteniéndoles en tensión constante que los puede llevar a cuadros depresivos y/o de ansiedad, tal como lo señalan los especialistas en la salud mental de las personas. Además, ese modo de interactuar, solos o en comunidad online, puede ocasionarles trastornos de conducta (mentir, coger dinero) disminuir sus actividades académicas, faltar a clases, llegando en ocasiones a perder los estudios.

Los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a estos videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía.

En otras circunstancias, cuando hay una patología psiquiátrica asociada, los chicos y chicas pueden confundir la realidad con la fantasía del juego y presentar síntomas de agresividad, que en situaciones extremas puede tener desenlaces fatales.

Todas estas variedades de juegos virtuales, de libre acceso en las redes, han desbordado los límites de edad y cada vez son más los casos de niños y niñas menores de 12 años que se aficianan a estos juegos, que después les cuesta abandonar.

Las competencias online tienden muchas veces a exacerbar el estado mental de los adolescentes, pues en su afán de ganar a su contrincante, no paran hasta no haberlos “asesinado”; solo así sentirán la satisfacción de saberse superiores dentro de la realidad virtual de estos videojuegos.

Los padres y madres de familia deben buscar la ayuda inmediata de un establecimiento de salud o especialistas profesionales en la salud mental, si observan tendencias adictivas en sus hijos e hijas. Si el chico o chica pasa más de cuatro horas frente a la computadora, es un indicador que puede caer en la adicción. Los padres y madres deben estar vigilantes a ello y promoverles, más bien otro tipo de actividades relacionadas con el deporte, el arte o la música.

2° Antecedente, Puma I. y Vilca T. (2014). *"Uso de videojuegos violentos relacionados al nivel de agresividad en adolescentes de la I.E Gran Unidad Escolar Mariano Melgar Arequipa 2014"*.

El presente estudio de investigación tuvo como objetivo determinar la relación existente entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Mariano Melgar Arequipa-2014, es una investigación de tipo descriptivo con diseño correlacional y de corte transversal.

La población de estudio estuvo constituida por adolescentes de primero a quinto año de secundaria de la Institución Educativa en estudio, siendo una población en total de 374 adolescentes que cumplieron con los criterios de inclusión, a quienes se les aplicó los respectivos instrumentos.

Para la recolección de datos, se utilizó como método la encuesta, como técnica el cuestionario y como instrumento dos formularios, la primera parte del primer formulario para recoger los datos generales de la población en estudio y la segunda parte el Cuestionario de perfil del jugador de videojuegos violentos; y el segundo formulario, constituida por el

cuestionario de agresividad de Buss y Perry (AQ), para identificar los niveles de agresividad en los adolescentes.

Para el análisis de resultados se utilizó el programa estadístico Epi-Info 2002, previa elaboración de una matriz de datos en Microsoft Excel 2007 y para su análisis la prueba estadística del Chi cuadrado con un nivel de confianza de un 95%.

Se obtuvo como resultado que el grupo de edad más representativo de adolescentes es de 15 a 16 años con un 38.5%, la mayoría de cuarto año con un 23.8%, la mayoría proviene del distrito de Mariano Melgar con un 40.6%, y un 63.9% viven con ambos padres.

Con referencia a la variable de uso de videojuegos el 55.1% acceden a los videojuegos entre los 7 a los 10 años, en la frecuencia de uso el 48.9% juegan de 1 a 2 días a la semana, el 42.0% lo hacen 1 a 2 horas al día en días de semana y un 37.4% en fines de semana. En cuanto al acceso un 61.2% juega en casa, el 40.6% acompañado con amigos De los videojuegos violentos específicos más jugados son Left 4 Dead 2 con un 77.8%, seguido de, GTA Vice City con un 68.7%, San Andreas 63.1%, Rakion 59.9%, Dota 2 58.8%, StarCraft 2 53.5%, Mortal Kombat 53.2%, Counter Strike Source 48.4%, Operation 746.5% y finalmente Wolfteam 41.4%.

En relación a la variable nivel de agresividad, la mayoría de la población presento una agresividad global moderada con un 63.1%, seguido de un 19.3% severa. Respecto a sus cuatro dimensiones, se obtuvo un nivel moderado para cada dimensión: Agresividad física con un 61.0%, Agresión Verbal 67.4%, ira 64.7%, y Hostilidad un 68.4%.

Con la aplicación del estadístico no paramétrico del χ^2 , Se encontró una relación estadística significativa para 8 de 10 videojuegos violentos más jugados lo cual indican que si existe relación entre uso de videojuegos violentos con el nivel de agresividad en adolescentes y una tendencia de agresividad moderada a severa, constituyendo un factor de riesgo.

2.1.3. Antecedente local

1° Antecedente, Huanca F. (2010) *“Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno -2010”*.

La participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2 % visita siempre permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet. Los factores que influyen en los adolescentes de la ciudad de Puno a entrar a internet, son principalmente los factores personales, el 52.5 % de los adolescentes manifiestan así. Otro sector importante de los adolescentes concurren al internet por falta de afecto fraternal, incompreensión y por la influencia de los amigos. La participación constante de los adolescentes en los juegos de internet genera efectos y cambios negativos. En su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes, en su forma de escribir abreviaturas populares no oficiales, en la forma de vestir atuendos de otro contexto.

Los juegos de internet tienen un fuerte impacto en los adolescentes de la ciudad de Puno, el 41.3 % de los adolescentes manifiestan el juego que tiene mayor impacto es Counter Strike, es el juego que tiene mayor credibilidad y aceptación debido a que es un juego muy popular

y accesible, la mayoría de los que juegan son adolescentes y jóvenes de todas las condiciones sociales. Es uno de los juegos más jugados, se trata de un juego de acción en primera persona, donde la perspectiva está dada desde los ojos del personaje que uno utiliza. En el Counter Strike uno elige un bando entre los terroristas y un grupo militar contraterrorista, el objetivo es eliminar al bando rival y utilizar el dinero virtual ganado en cada ronda para comprar cada vez armas más poderosas. Las expectativas que tienen los adolescentes de la ciudad de Puno sobre el rol social de los juegos de internet es de regular a bueno ya que el 63.4 % de los adolescentes manifiestan regular y el 23.6 % bueno, porque los juegos masivos de online genera participación entre los jugadores en sistema de comunidades paralelas, permite establecer nuevas formas de sociabilidad, un encuentro alternativo de relaciones por lo que tienen expectativas sobre el rol social de los juegos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos en red

Los juegos en red, multijugadores son aquellos programas digitales de entretenimiento que poseen cualquier modalidad de juego que permita la interacción de dos o más jugadores al mismo tiempo, ya sea de manera física en una misma consola, en 2 o más portátiles (incluyendo teléfonos móviles) mediante conexión de banda ancha inalámbrica, u otro tipo de red con personas conectadas al mismo tiempo simultáneamente, esta modalidad suele ser en tiempo real.

Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin dudas los juegos en red se ubican en la tradición que inauguran los videojuegos. (Levis, 1997) “un videojuego consiste

en un entorno informático que se reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas", pero a diferencia de estos últimos los juegos en red, el jugador no compite contra la máquina sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados del otro lado del mundo. (Estalló, 1995).

Esta interacción entre un mundo virtual, siempre disponible para jugar y un oscilante flujo mundial de jugadores es lo que caracteriza a los juegos de rol multijugador masivos en línea. Una vez que un jugador entra en el mundo virtual, puede participar en una amplia variedad de actividades con otros jugadores a lo largo de todo ese mundo. Existen juegos en línea gratuitos en internet, estos juegos de acceso gratuito encuentran fuentes de financiación en los micro pagos, es decir compras con pequeñas cantidades de dinero real por parte de los usuarios de objetos virtuales accesorios para el juego (p. ej. pociones de salud para el avatar, mascotas, elixires, ropajes, etc.). Los juegos masivos en línea (modelo cliente- servidor MMORPG) tienen características y organización de los jugadores en clanes, un mundo situado en un contexto medieval con personajes, misiones e historia principal relacionados a este contexto, un sistema de desarrollo de estadísticas, normalmente relacionado con niveles y puntos de experiencia y una economía basada en el trueque y una unidad monetaria o más de una. (Terry Toles, 2006). Por otro lado La Torre y Valero (2013), en su investigación "Factores Moduladores de la respuesta Agresiva tras la Exposición a Videojuegos Violentos" señala que la influencia de la exposición a videojuegos violentos produce un efecto significativo en la respuesta agresiva de adolescentes, que se ve modulado por la edad y el sexo.

2.2.1.1. Clasificación

A. Los juegos de acción

Son todos aquellos en los que el jugador(a) indica al personaje que protagoniza la acción lo que debe hacer para llegar a un objetivo concreto, que se le va indicando a lo largo de toda la aventura.

La característica común de este tipo de juegos estaría en la elaboración y sofisticación de las historias argumentos y escenarios, independientemente de la variedad temática. En todos los tipos de este grupo es común que los jugadores vayan avanzando en dichos argumentos, en algunos casos pudiendo adoptar y definir personajes o representando los movimientos y decisiones de los personajes protagonistas que aparecen en las pantallas del juego.

Las historias o situaciones, que normalmente requieren un alto y largo nivel de implicación de los jugadores(as), se desarrollan en escenarios progresivos en los que los personajes protagonistas tienen personalidades definidas, recursos de actuación variados, y se van enfrentando a retos (pueden ser combates o luchas, pero el objetivo del juego no es el combate en sí mismo) que a medida que consiguen superar les van acercando más a la conclusión del juego.

Juegos en línea seleccionados.

- **World of tanks:** Este juego único se encuentra en un cambio continuo, nuevos mapas, tanques y naciones, por lo que siempre hay algo nuevo que probar y explotar. Existen 350 tanques repartidos por siete naciones. Según tu estilo de juego, puedes escoger entre

los cinco tipos diferentes de tanques a elegir. Así pues, tenemos ante nosotros trepidantes batallas que reúnen a treinta personas con ganas de hacer que el resto de los tanques exploten. En equipos de quince unidades, el objetivo principal es lógicamente convertir en escombros a todos los enemigos que se pongan por delante. Hay tres modos de juego en esta versión de World of Tanks: Defensa, Captura la Base y Aniquilar al Enemigo.

- **Guild wars 2:** El jugador puede elegir entre cinco razas, en este juego (el jugador) será el centro de los eventos y se introducirá en un mundo constante, no habrá cargas entre mapas, ya que siempre se jugara en línea. Por tanto todos los jugadores se podrán encontrar en zonas explorables, a diferencia de Guild Wars. Habrá eventos dinámicos como por ejemplo una invasión de centauros. La dificultad de estos eventos irá de acuerdo con el número de jugadores que vayan a tomar parte. A más jugadores, habrá más enemigos, de más nivel y con mejores habilidades. De este modo se evita que en el caso de que haya mucha gente, el jugador solo pueda matar uno o dos enemigos. La resolución de estos eventos dinámicos puede desencadenar en otros dando lugar a largas cadenas de eventos y modificar el mapa, como por ejemplo destruir un puente de acceso a algún pueblo si no has sido capaz de evitar la invasión. Si esto ocurre, los NPC (personajes no jugadores) estarán arreglando el puente y no estarán en sus comercios para poder comerciar con el jugador.

B. Los juegos de combate

Son todos aquellos que sitúan la acción en un campo de batalla, que puede ir desde el espacio reducido de una sala de combate al escenario de una guerra. La finalidad esencial del juego consiste en destruir al enemigo dentro de ellos podemos diferenciar varios tipos. Los juegos de disparo en primera persona que consisten esencialmente, en apuntar y disparar a

todo lo que se mueva, y que centra la visión del juego en la percepción subjetiva del que está apuntando y disparando no viéndose más que el extremo del arma que dispara. Buena parte de los juegos de disparo también se podrían enmarcar en el tipo de juego antiterrorista, pues la situación que plantean es bastante parecida (por ejemplo, Counter Strike) o en el tipo de guerra (por ejemplo, Call of Duty).

Juegos en línea seleccionados.

- **Counter strike:** Es un videojuego online de disparos en primera persona. Cuenta con personajes terroristas y antiterroristas, donde cumple una función de combate utilizando modelos y nombres de armas reales. En su modo de juego consta de misiones que cumplen entre los antiterroristas y terroristas, misión de desactivación, carrera de armamentos, demolición y misión de rehenes. La competencia dura un aproximado de una hora, suma un total de 30 rondas, con 15 terroristas y 15 antiterroristas, haciendo un equipo de 5 jugadores.
- **Team fortress 2, más allá de los sombreros:** El objetivo del juego es definido por el modo de juego en uso de mapas de o captura la bandera, el objetivo para los dos equipos es de obtener un maletín con inteligencia desde la base del enemigo y devolverlo a su propia base evitando que el equipo contrario haga lo mismo. El jugador que lleva la información puede ser asesinado para dejar caer el maletín, o el jugador puede dejarlo caer voluntariamente; en cualquier esto inicia un breve temporizador. Si la inteligencia no es recogida por otro jugador del equipo contrario antes de que ese tiempo acabe, es devuelto a su base de origen. Un equipo solamente puede anotar entregando la

inteligencia del enemigo a su base. Una partida sigue hasta que un equipo tenga una cantidad de puntos puesta o hasta que el tiempo acabe.

- **Lineage II:** Es un juego de tipo masivo de rol online por lo tanto mientras, no estés jugando, el entorno dentro del juego si y el tiempo dentro del mismo seguirá transcurriendo, por ejemplo: si subís 10 niveles nivel cuando te desconectes tu personaje seguirá en ese nivel cuando regreses a conectarte sin tener que volver a subirlos. Dentro del Lineage 2 no solo vas a encontrar monstruos para matar, sino también una amplia comunidad de usuarios de todas partes del mundo con los cuales podrás disfrutar del mundo del Lineage 2. Lo entretenido del juego es hacerte más fuerte ya que la idea es integrar un clan y atacar castillos en donde otros jugadores igual que tu defienden y atacan.

C. Los juegos de estrategia

Son los que suponen un proceso de coordinación de acciones simultáneas o sucesivas, de tal forma que todas ellas nos permiten alcanzar de una forma efectiva la finalidad perseguida. El usuario (a) adopta una identidad específica (un protagonista usualmente de ficción) y sólo conoce el objetivo final del juego.

Juegos en línea seleccionados.

- **Dota 2 estrategias de acción en tiempo real:** Es un videojuego del género (estrategia de acción en tiempo real), los dos equipos, generalmente integrados por cinco jugadores cada uno, se enfrentan entre sí como los defensores de sus respectivos ancestros. A través del mapa se pueden encontrar grupos de "creeps neutrales", que no están ligados a

ninguna de las dos facciones y se encuentran principalmente en el bosque o "jungla", pero constituyen un recurso para los jugadores.

- **Starcraft II:** El uso de tres razas distintas es ampliamente reconocido por revolucionar el género de videojuegos de estrategia en tiempo real. Todas las unidades son exclusivas de sus razas respectivas y aunque se puedan sacar comparaciones entre ciertos tipos de unidades en el árbol tecnológico, cada unidad funciona de manera diferente y requiere de tácticas diferentes para que el jugador pueda tener éxito. Las 3 Razas son: Los enigmáticos Protoss, tienen acceso a poderosas unidades, maquinarias y a tecnologías avanzadas, tales como escudos de energía y capacidades superlumínicas, impulsados por sus rasgos psiónicos, Los Zerg tienen unidades y estructuras insectoides totalmente orgánicas y Los Terrans proporcionan un punto intermedio entre las otras dos razas, proporcionando unidades que son versátiles y flexibles. Ellos tienen acceso a una amplia gama de tecnologías militares y maquinaria balística, tales como tanques y armas nucleares. Aunque cada raza es única en su composición, ninguna tiene una ventaja innata sobre la otra, este juego está dirigido a mayores de 18 años.
- **Worms reloaded, los gusanos andan sueltos:** Es un juego de estrategia por turnos, los jugadores se turnan para controlar a su equipo de gusanos con el objetivo final de eliminar a los equipos adversarios. El jugador debe actuar dentro de un tiempo límite antes de que finalice el turno. El modo de juego de Worms Reloaded, es por turnos y se vuelve al aspecto en dos dimensiones original de la serie. Posee un modo de un jugador y otro multijugador, tanto local como en línea, este último con un máximo de 4 jugadores simultáneos. Cada jugador controla un pequeño equipo de gusanos y debe destruir a los gusanos de los oponentes, haciendo uso de una gran variedad de armas y

herramientas. El entorno es totalmente destruible y los jugadores también deben cuidar que sus gusanos no se ahoguen en el agua.

D. Los juegos de rol

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el rol de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como “policías y ladrones”, “mamá y papá” o “indios y vaqueros”, en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

Otro aspecto que diferencia a los juegos de rol de otros juegos es que cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos (aunque a veces esta regla no se cumple), y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales y si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.

Juegos en línea seleccionados.

- **World of Warcraft:** Como en otros juegos, los jugadores controlan un avatar dentro de un mundo en una vista de tercera persona (con la opción de jugar en primera persona) explorando el entorno, combatiendo contra varios monstruos y jugadores, completando misiones e interactuando con personajes no jugadores (PNJ) u otros jugadores. El completar misiones ayudará a los jugadores a poder subir de nivel y de esta forma, podrán conseguir equipamiento que les ayudará más adelante a combatir a las distintas criaturas que vayan apareciendo en su camino.
- **League of legends:** Liga de leyendas es un juego de alta competitividad siendo uno de los juegos más populares de los deportes electrónicos. Antes de empezar la partida, los jugadores deben escoger un personaje (llamado campeón) durante la fase de selección de campeón, con el cual jugarán toda la partida hasta su conclusión. Una vez terminada la fase de selección de campeón la partida propiamente empieza. Los jugadores de cada equipo aparecen en su respectiva área del mapa, dentro de su base, situadas ambas diametralmente opuestas. Es en la base de cada equipo donde se encuentra su nexo, el objetivo del juego y lo que determina el equipo ganador es destruir el nexo del equipo rival.
- **Eve online, la galaxia sin límites:** Es un videojuego de rol masivo multijugador en línea ambientado en el espacio. El jugador es capaz de pilotar diferentes naves espaciales recorriendo el universo a través de más de 5.000 sistemas estelares. Los sistemas estelares están conectados a otros sistemas por puertas de salto (stargates o jumpgates). Los sistemas estelares contienen diferentes elementos, como: estrellas, planetas, lunas, cinturones de asteroides, estaciones espaciales, etc.

2.2.2. Agresividad

El término agresión implica la existencia de un daño, físico o psicológico, que una persona produce a otra a través de una conducta que se dirige a la consecución de un objetivo en cuestión (Andreu, Peña y Penado, 2012). Existen varios términos interrelacionados que se han empleado habitualmente como equivalentes del concepto de agresión, fundamentalmente por su solapamiento conceptual, como son: agresividad y violencia. Sin embargo, estos términos presentan diferencias más o menos importantes entre sí. (Andreu, 2010).

La agresividad no es una forma de agresión, la agresividad se trata de una serie de experiencias que varían en intensidad, frecuencia y duración pero que no conducen necesariamente a la agresión. Lo que define la agresividad sería, por lo tanto una constelación de respuestas que se experimentan internamente y que en función de nuestras diferencias individuales, culturales y sociales se manifestarán de forma externa. (Andreu, 2010).

Así entendida, la agresividad se manifestaría en tres niveles: a) nivel emocional, en el que se acompaña de emociones tales como la ira y se manifiesta por medio de la expresión facial y los gestos o del cambio de tono y volumen en la voz, b) nivel cognitivo, en el que están presentes fantasías destructivas, elaboración de planes agresivos e ideas de daño o perjuicio y c) nivel conductual, en el que pueden estar presentes manifestaciones corporales verbales y físicas explícitas. Este último nivel es el que comúnmente denominados agresión y conducta agresiva. (Lorber, 2004; Derefinko, DeWall, Metze, Walsh y Lynam, 2011).

Consecuentemente, podríamos afirmar que la agresividad es lo que nos conduce a agredir a otra persona. Es este sentido, la agresividad haría referencia a emociones, sentimientos y pensamientos experimentados subjetivamente que bajo la acción de determinados

mecanismos y procesos psicológicos que se activan en la persona ante una situación determinada, conducirían a la manifestación conductual de una respuesta física o verbal en un contexto determinado. Constituirá una forma de referirse a los procesos fundamentalmente emocionales y socio-cognitivos que están implicados en la conducta agresiva (enfado, furia, hostilidad etc.). Así cuando nos sentimos airados, frustrados, agresivos o encolerizados la posibilidad de expresar estas emociones con una conducta lesiva hacia nuestro entorno se incrementa. (Andreu, 2010 -2006)

Por otro lado, “la violencia es solo patrimonio del humano es un quebrantamiento de las normas en busca de un beneficio, no es azarosa ni predatoria como la lucha entre las especies”. En cambio “la agresividad es un fenómeno universal, presente en la naturaleza, en los animales y en el ser humano, es un comportamiento intencionado de causar daño que puede ser hacia un objeto, otro sujeto o a uno mismo” Elstein, (2008).

En definitiva partimos de que la agresión es un constructo que hace referencia a un complejo psicológico que de forma directa o indirecta tendría por objetivo producir un daño, físico o verbal, que pone en peligro, activa o pasivamente, la vida y supervivencia de otro individuo (lesiones, muerte daños psicológicos, privaciones) y su bienestar e integridad (reputación, dignidad, indefensión, autoestima, seguridad).

Esta conceptualización es especialmente relevante para mostrar, por una parte sus distintas formas de expresión y por otra analizar qué procesos psicológicos (socio-cognitivos, emocionales y motivacionales) están implicados en su respuesta. (Andreu y otros. 2010).

2.2.2.1. Naturaleza de la agresividad

La agresividad es una conducta innata que se pone en marcha de forma automática ante determinados estímulos cesando ante la presencia de inhibidores muy específicos (Sanmartín, Gutiérrez, Martínez y Vera).

Según Sanmartín (2006) “El ser humano es agresivo por naturaleza, pero pacífico o violento por cultura”. Esto supondría que no existiría violencia si la existencia de la cultura y por ello, no se puede aceptar que seamos violentos por naturaleza. La violencia sería fruto de la interacción entre la agresividad natural y la cultura. Existirían varios criterios de clasificación de la violencia: según la modalidad (puede ser intencionalmente activa o pasiva) la que señala que la agresión es una conducta social que se adquiere como cualquier otra y en la que los factores sociales juegan un decisivo papel.

Por otro lado, Miller (1991), lo considera “como aspectos implicados en la conducta violenta pues menciona que la agresividad es innata, pero la naturaleza y la forma de expresión, depende del aprendizaje facilitada por la socialización con los padres durante la infancia media; además por la imitación y reforzamiento de los compañeros (imitar y observar conductas agresivas); se encuentra en cada uno de nosotros, como fuerza instintiva y tiene fundamento biológico”. La persistencia de comportamientos agresivos, más allá de cierta edad, será señal de falta de control de impulsos, en donde el sujeto no ha encontrado la manera de cambiarla ni controlarla. Olweus (1998); Cadot (2004) afirman, “que la agresividad es culturalmente aprendida, hallando predominio en el varón la agresividad física; mientras en la mujer la agresividad se expresa en forma más sutil; siendo el medio más común en ambos géneros de forma verbal.

2.2.2.2. Perfil

Se define como aquellos rasgos particulares que caracterizan a una persona y por supuesto le sirven para diferenciarse de otras. En este caso, la cuestión física tendrá poco o nada que ver ya para este sentido del término serán aquellas cuestiones que no se ven y que son invisibles, las que determinen su perfil. El perfil psicológico muestra la anatomía emocional de un ser humano, es decir su mundo interior, cuyos rasgos son visibles de un modo diferente al cuerpo que es una entidad material (Definicionabc-salud-perfil psicológico).

- Perfil de agresividad

Para (Trejo M., 2014) “El perfil es el conjunto de características que reúne un ser humano y que determina su: Carácter, actitudes, aptitudes y comportamientos frente a situaciones particulares”. El perfil al ser el conjunto de patrones que caracterizan al ser humano respecto a cómo se comporta frente al grupo, no le define al individuo en su totalidad, a diferencia del perfil de agresividad que resulta ser una característica marcada del ser humana que es la activación emocional desagradable asociada a reacciones de ira, irritabilidad, hostilidad como resultado de una cadena formada por sus actitudes y emociones unidas a un fuerte deseo de dañar. (Andreu, 2009).

2.2.2.3. Diferencias entre el perfil de agresividad premeditada, perfil de agresividad impulsiva y perfil de agresividad mixta:

La distinción entre el perfil de agresión premeditada - impulsiva y mixta se basa en motivaciones diferentes y sugiere diferencias también en las expectativas de consecuencias y en los antecedentes situacionales (Arias 2009).

A. Perfil de agresividad premeditada

Constituye una estrategia que el agresor pone en marcha para resolver un conflicto con otra persona o para obtener algún beneficio, ganancia o fin (poder, estatus, dinero, satisfacción). Consecuentemente, es planificada y no requiere ni provocación ni enojo (Berkowitz, 1996) y está frecuentemente influida por procesos de aprendizaje social y reforzamiento positivo (Bandura, 1973). Puede ser secundaria a otro acto criminal de naturaleza egoísta como el robo, resultado de la influencia del grupo, o dirigirse a individuos con una afiliación a un grupo concreto o que están impidiendo el acceso del sujeto a una meta (Felthous, Et Al, 2009).

La agresión premeditada se caracteriza por la planificación, llevada a cabo por un propósito específico y marcada por insensibilidad, frialdad de sentimientos.

Por otra parte, la agresión premeditada está motivada por objetivos que van más allá de hacer daño a otro individuo, como la obtención de recursos o beneficios (Martínez et al., 2010), que pueden ser: poder, dinero, control y dominación, satisfacción con el sexo o las drogas etc. (Ramírez y Andreu, 2006). Es calificada como instrumental ya que la víctima es utilizada como un instrumento o medio para alcanzar esos objetivos (Andreu, 2009, 2010) y también suele definirse como proactiva (Ramírez y Andreu, 2006).

B. Perfil de agresividad impulsiva

Este tipo de agresividad hace referencia a una respuesta no planificada, derivada fundamentalmente de la ira y basada en la motivación de dañar a la víctima como resultado

de una provocación percibida, dado que su objetivo principal es causar daño y se acompaña de activación emocional desagradable frecuentemente agresión emocional reactiva y hostil.

Suele estar asociada con emociones negativas intensas, como ira o miedo, y tiene lugar como respuesta a una amenaza percibida en el medio, acarreando importantes consecuencias negativas para el propio agresor (Alcázar et al., 2010).

Se produce en un estado agitado, es espontánea, sin propósito y no se limita a un solo objetivo, sino que es generalizada. Durante el acto impulsivo agresivo el sujeto no procesa la información mental de forma eficiente, muestra poca preocupación por las consecuencias y pérdida de control del comportamiento. Por lo que el acto agresivo no sirve para ningún propósito práctico.

La agresión impulsiva se define como una respuesta irritable a la provocación con pérdida de control del comportamiento agresivo (Gerstle, Mathias Y Stanford, 1998).

La agresión impulsiva estaría relacionada con mecanismos de condicionamiento del miedo y el control afectivo, de ahí que ante la percepción de daño o dolor se halla automatizado la respuesta agresiva para favorecer su cese. Esto es así porque la amenaza que fundamenta la agresión impulsiva está ligada a la percepción de una amenaza que no es en la mayoría de los casos una amenaza real contra la supervivencia o bienestar físico sino que, por el contrario es psicológica por lo que a través del desprecio, la dominación y el engaño se dirige contra la propia autoestima. Odio, ira, frustración e irritación son términos que reflejan los complejos procesos cognitivos y emocionales que conducen a la agresión reactiva que acaba en forma de venganza ante la ofensa recibida, anulando la capacidad de empatía (Andreu, 2009).

C. Perfil de agresividad mixta

El tipo de agresividad mixta combina las características presentes en ambos tipos de agresión. Así se puede responder agresividad en función de sus propios intereses y beneficios o por el contrario, responder hostil y explosivamente sin mediar ningún tipo de reflexión previa.

Características diferenciales entre perfiles de agresividad (Andreu, 2009; Andreu, 2010).

<i>Perfil de Agresividad impulsiva</i>	<i>Perfil de Agresividad premeditada</i>	<i>Perfil de Agresividad mixta</i>
<ul style="list-style-type: none">• Afectación emocional negativa (enfado, ira u hostilidad).• En respuesta a una provocación percibida.• Tendencia a sesgos de atribución de hostilidad.• Reactiva/hostil.• Historia de victimización y maltratos.	<ul style="list-style-type: none">• Agresión con un objeto y que no es provocada.• No hay activación emocional negativa.• Creencia en la eficacia positiva y en los resultados de la violencia.• Proactiva/instrumental.• Exposición a modelos agresivos.	<ul style="list-style-type: none">• La agresividad indica que sus conductas son tanto reactivas como instrumentales.• Las reacciones agresivas dan uso instrumentalizado y frio como una medio de resolver conflictos y de obtener beneficios a cambio.• Reacciones irascibles reactivas y hostiles, en respuesta a un insuficiente control de sus emociones.

2.2.2.4. Formas de expresión de la agresividad

Es importante señalar que la agresividad presenta diferentes formas o modos de expresión. Esto es relevante no solo para su evaluación sino para la investigación etiológica ya que predicen diferencialmente las distintas formas de expresión de la agresividad (Parrot y Giancola, 2007).

A continuación, se presentan cada una de las dimensiones o formas en las que la agresión se puede expresar socialmente (Andreu, 2010):

A. Agresividad física y psicológica

La agresión se puede definir como una respuesta motriz que implica una acción física con el propósito de herir o hacer daño a otra persona o, a veces, destruir la propiedad. El propósito constituye un elemento central de la definición, dado que no se incluye en la misma los daños ocasionados por las acciones no intencionadas de otras personas. Por el contrario, el medio a través del cual se produce la agresión psicológica es el lenguaje, por lo que también se la ha denominado verbal (Andreu et 2012a): chillar, gritar o insultar intencionalmente a otra persona son ejemplos de agresión psicológica verbal.

B. Agresividad directa e indirecta

Los estudios realizados especialmente por Richardson y Green (2003) indican que la agresividad directa e indirecta son dos formas de agresión diferenciadas. Además, son numerosos los estudios que indican la existencia de factores de riesgo asociados a la expresión de la agresión de forma directa o indirecta (Archer, 2004; Kaukiainen et al., 1999; Richardson y Green, 2003; Walker, Richardson y Green, 2000). La distinción entre agresión

directa e indirecta reside en la posibilidad que tiene la víctima de identificar al agresor. La experiencia directa supone una interacción cara a cara en la que el agresor es fácilmente identificable por la víctima. Por el contrario, la expresión indirecta tiende a pasar desapercibida, el agresor puede permanecer sin identificarse y evitar así la imputación, confrontación directa, contraataque o defensa del otro. Una acción indirecta permitiría al agresor ocultar su identidad a la víctima, haciendo también más difícil a esta saber que ha sido objeto de algún daño intencional (Andreu, 2010). Las acciones que podemos encontrar en este sub-tipo incluyen extender rumores malintencionados acerca de la persona-objetivo, cotillear a las espaldas de esa persona, decir a los demás que no se relacionen con la víctima escogida, inventar historias para meter en problemas a la víctima, y así sucesivamente (Andréu al., 2012a).

C. Agresividad activa y pasiva

La diferencia entre las formas activa y pasiva reside en el grado en que el agresor está comprometido activamente en la conducta manifestada para dañar a la víctima. En concreto, la agresión activa implica un compromiso activo del agresor a la hora de dañar a la víctima; mientras que la agresión pasiva se caracterizaría por una falta de atención a la hora de responder activamente a lo que causa el daño. El comportamiento agresivo no tiene por qué ser solo activo (por ejemplo, pegar a alguien), sino que también puede ser pasivo (como negarse a hacer algo). Como señala Buss (1961), la mayor parte de los actos agresivos, tanto directos como indirectos, son activos. Ejemplos de tales actos incluyen la agresión con un arma (directa) o propagar falsos rumores (indirectos). Los actos de agresión pasiva son típicamente directos. Por ejemplo, el abandono o la negligencia en el cuidado de un niño que

se ve privado de sus necesidades básicas de alimentación, vestido, seguridad, asistencia médica, educación y afecto.

2.2.3. Adolescencia

La adolescencia, como periodo del desarrollo del ser humano abarca por lo general el periodo comprendido de los 11 a 20 años, en el cual él sujeto alcanza la madurez biológica y sexual; y se busca alcanzar la madurez emocional y social (Papalia et. al., 2001); a su vez la persona asume responsabilidades en la sociedad y conductas propias del grupo que le rodea (Aberastury y Knobel, 1997).

Papalia (2001), considera a la adolescencia como una “transición en el desarrollo entre la niñez y la edad adulta, que implica grandes cambios físicos, cognoscitivos y psicosociales”. Además, menciona que la adolescencia dura una década desde los 12 años hasta los 19 años aproximadamente, sin embargo, estos rangos no se encuentran marcados con claridad, es así que la llegada de la edad adulta no se encuentra definida.

Para Pineda y Cols (2002), “La adolescencia es una etapa entre la niñez y la edad adulta, que cronológicamente se inicia por los cambios puberales y que se caracteriza por profundas transformaciones biológicas, psicológicas y sociales, muchas de ellas generadoras de crisis, conflictos y contradicciones, pero esencialmente positivos”. No es solamente un periodo de adaptación a los cambios corporales, sino una fase de grandes determinaciones hacia una mayor independencia psicológica y social.

Así mismo, Erikson (1989), menciona “si bien en la adolescencia implica una serie de cambios tanto físicos como cognitivos, además de adquirir ciertas características de la adultez, aún no se alcanza el nivel de responsabilidad que presenta un adulto”.

Por otro lado, Hurlock (1997), indica que “la adolescencia es un periodo de transición en el cual el individuo pasa física y psicológicamente desde la condición de ser un niño a la de ser un adulto”. Así mismo refiere que “el adolescente promedio cursa su último año en la escuela secundaria cuando tiene unos 17 años, goza de mayor prestigio y tiene privilegios, derechos y responsabilidades que no se conceden a los más jóvenes”.

Además, Torres (2007), afirma que “el tipo de manifestaciones agresivas se mantienen entre 10 y 13 años”. Además, se suman los comportamientos irascibles o descontrolados, por lo que suelen disculparse espontáneamente, y que se relacionan con el grado de aceptación de los cambios corporales que experimentan. Además, surgen modificaciones que se corresponden con las competencias intelectuales: valoran el éxito, la inteligencia, fuerza física. Y a los 12 a 13 años, perder, oponerse o quedar excluido del grupo resulta particularmente doloroso.

2.2.3.1. Etapas de la adolescencia

a) Adolescencia temprana

Inicia en la pubertad entre los 10 y 12 años, se presentan los primeros cambios físicos e inicia el proceso de maduración psicológica, pasando del pensamiento concreto al pensamiento abstracto, el adolescente trata de crear sus propios criterios, lo cual constituye un factor importante, ya que puede causar alteraciones emocionales como depresión y

ansiedad, que influyen en la conducta, contribuyendo al aislamiento. Estos cambios se denominan “crisis de entrada en la adolescencia”. (Craig, Delval, Papalia et. Al.2001).

b) Adolescencia intermedia

Inicia entre los 14 y 15 años, en este periodo se consigue un cierto grado de adaptación y aceptación de sí mismo, se tiene un parcial conocimiento y percepción en cuanto a su potencial, la integración de su grupo le da cierta seguridad y satisfacciones al establecer amistades, empieza a adaptarse a otros adolescentes, integra grupos, lo que resuelve parcialmente el posible rechazo de los padres, por lo que deja de lado la admiración al rol paterno (Craig, Delval, Papalia et. al., 2001).

c) Adolescencia tardía

Inicia entre los 17 y 18 años. En esta etapa se disminuye la velocidad de crecimiento y empieza a recuperar la armonía en la proporción de los diferentes segmentos corporales; estos cambios van dando seguridad y ayudan a superar su crisis de identidad, se empieza a tener más control de las emociones, tiene más independencia y autonomía. (Craig, Delval, Papalia et. al., 2001).

2.2.3.2. Cambios en el desarrollo de la adolescencia

a) Desarrollo físico

El desarrollo físico del adolescente no se da por igual en todos los individuos, por lo cual en muchos casos este desarrollo se inicia tempranamente o tardíamente. Los adolescentes que maduran prematuramente muestran mayor seguridad, son menos dependientes y

manifiestan mejores relaciones interpersonales; por el contrario quienes maduran tardíamente, tienden a poseer un auto-concepto negativo de sí mismos, sentimientos de rechazo, dependencia y rebeldía. De ahí la importancia de sus cambios y aceptación de tales transformaciones para un adecuado ajuste emocional y psicológico. (Papalia, D. y Cols. 2005).

b) Desarrollo psicológico

Los cambios físicos en el adolescente siempre serán acompañados por cambios psicológicos, tanto a nivel cognitivo como a nivel comportamental, la aparición del pensamiento abstracto influye directamente en la forma en como el adolescente se ve a sí mismo, se vuelve introspectivo, analítico, autocrítico; adquiere la capacidad de construir sistemas y teorías, además de estar interesado por los problemas inactuales, es decir, que no tienen relación con las realidades vívidas día a día. La inteligencia formal da paso a la libre actividad de la reflexión espontánea en el adolescente, y es así como éste toma una postura egocéntrica intelectualmente. (Papalia, D. y Cols. 2005).

c) Desarrollo emocional

Durante el proceso del desarrollo psicológico y búsqueda de identidad, el adolescente experimentará dificultades emocionales. Conforme el desarrollo cognitivo avanza hacia las operaciones formales, los adolescentes se vuelven capaces de ver las incoherencias y los conflictos entre los roles que ellos realizan y los demás, incluyendo a los padres. La solución de estos conflictos ayuda al adolescente a elaborar su nueva identidad con la que permanecerá el resto de su vida. El desarrollo emocional, además, está influido por diversos factores que

incluyen expectativas sociales, la imagen personal y el afrontamiento al estrés. (Papalia, D. y Cols. 2005).

d) Desarrollo social

La socialización de los adolescentes se realiza a través de la familia, el grupo, los medios de comunicación y las normas culturales. La idealización de los padres y otras figuras como profesores que se mantiene hasta la entrada en la adolescencia, deja paso a una visión más realista de los mismos. Se produce un alejamiento de la familia, y una identificación con grupos de amigos que pasan a ocupar un papel de mayor peso, convirtiéndose en el refugio y sustitución de la relación perdida.

En cuanto los medios de comunicación, se considera que influye en la socialización ya que transmiten conocimientos a la vez que son muy potentes en reforzar valores y normas de acción social aprendidos con los otros agentes socializadores. (Hernández, H. 2010).

2.3. Definición de términos básicos

1) Juegos en red

Son aquellos programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar el mismo juego simultáneamente en forma masiva dentro y fuera del mismo ambiente. (Moyano, 2009).

2) Videojuegos

Los videojuegos están concebidos como tentativas intelectuales, llevadas frente a un ordenador con ciertas normas, con la finalidad de diversión y distracción. Por lo tanto, los videojuegos no son más que programas que siguen una estructura de reglas establecidas que su único fin es el de entretener al usuario o usuarios; o como se los podría llamar incluso videojugadores. (Zyda 2010).

3) El juego

El juego es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. (Pérez y Merino 2010).

4) Videojuegos violentos

Considerados por presentar escenas y situaciones con altos niveles de violencia (asesinato, guerra, disparos y de género de terror) nada educativo ficticio e irreal, que puede afectar la salud mental y el objetivo de la violencia en los videojuegos es hacer un juego entretenido. (Gil y Vida 2007).

5) Internet

El Internet es una red informática descentralizada, que para permitir la conexión entre computadoras opera a través de un protocolo de comunicaciones. Para referirnos a ella además se utiliza el término “web” en inglés, refiriéndose a una “tela de araña” para representar esta red de conexiones. Considerado como la red de redes, por la cual millones

de computadoras se pueden conectar entre sí y de esta se puede extraer información a una escala nunca antes vista. (Ramírez 2013).

6) Agresividad

La agresividad se trata de una serie de experiencias que varían en intensidad, frecuencia y duración pero que no conducen necesariamente a la agresión. Lo que define la agresividad sería, por lo tanto una constelación de respuestas que se experimentan internamente y que en función de nuestras diferencias individuales, culturales y sociales se manifestarán de forma externa. (Andreu, 2010).

7) Agresión

Es la conducta cuya finalidad es causar daño a un objeto o persona. La conducta agresiva en el ser humano puede interpretarse como manifestación de un instinto o pulsión de destrucción, como reacción que aparece ante cualquier tipo de frustración o como respuesta aprendida ante situaciones determinadas (Castillo 2014).

8) Adolescencia

La adolescencia, como periodo del desarrollo del ser humano abarca por lo general el periodo comprendido de los 11 a 20 años, en el cual él sujeto alcanza la madurez biológica y sexual; y se busca alcanzar la madurez emocional y social, que implica grandes cambios “físicos, cognoscitivos y psicosociales” (Papalia 2001).

9) Adicción

Dependencia hacia una sustancia psicoactivas, actividad o relación (codependencia) que afecta a la persona adicta en todas las áreas de su vida, con tendencias obsesivas – compulsivas y cumpliendo los criterios como tolerancia y síndrome de abstinencia. (Diccionario de psicología O. B 1999).

10) Adicción a la nueva tecnología

La adicción a las nuevas tecnologías se caracteriza por un consumo abusivo de las nuevas tecnologías (ordenador, internet, móvil, videojuegos y redes sociales), que afecta a todas las áreas de la vida del sujeto. Estas mismas adicciones pueden afectar a todas las edades pero suelen darse principalmente en los jóvenes y en los adolescentes. (Olga A. Vanessa G. (2012). Psicología de las adicciones Vol. 1,2-6).

11) Perfil de agresividad

Resulta ser una característica marcada del ser humana que es la activación emocional desagradable asociada a reacciones de ira, irritabilidad, hostilidad como resultado de una cadena formada por sus actitudes y emociones unidas a un fuerte deseo de dañar. (Andreu, 2009).

CAPITULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Formulación de hipótesis

3.1.1. Hipótesis alternativa H_1

Existe relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad de los adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

3.1.2. Hipótesis nula H_0

No existe relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad de los adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

3.2. Variables

3.2.1. Operacionalización de variables.

<i>Variables</i>	<i>Nivel</i>	<i>Indicadores</i>	<i>N° Ítems</i>	<i>Instrumento</i>
<p>Juegos en red. Definición conceptual: Los juegos en red, son programas digitales de entretenimiento que poseen cualquier modalidad de juego que permita la interacción de dos o más jugadores al mismo tiempo, (Modalidad de multijugadores en línea).</p> <p>Definición operacional: Cuestionario sobre el uso de juegos en red. (Online). (Elaborado por Jaquelin Pérez Andía-2016). Instrumento que consta de 19 ítems, incluye lista de 11 juegos en red (online), para la elección de mayor preferencia de los juegos en red.</p>	Bajo	<p>Periodo: Uso de los juegos en red durante los 4 últimos meses. Utiliza los juegos en red de manera eventual.</p>	Ítems 1	Cuestionario sobre el uso de juegos en red (online).
	Moderado	<p>Periodo: Uso de los juegos en red durante los 4 últimos meses.</p>	Ítems 1 Ítems 2 Ítems 3	
		<p>Duración: promedio de tiempo de uso de los juegos en red. -El tiempo de uso entre 1 a 2 días por semana de 1 a 2 horas por día. El tiempo dedicado al consumo no interfiere con otras actividades rutinarias.</p>		
		<p>Periodo: Uso más de 4 meses.</p>	Ítems 1 Ítems 2 Ítems 3 Ítems 13 Ítems 18	
	Alto	<p>Uso excesivo: Pérdida de sentido de tiempo,-juego excesivo.</p>	Ítems 4 Ítems 5	
		<p>-El tiempo de uso entre 2 a 4 días por semana de 2 a 4 horas por día.</p>	Ítems 6 Ítems 9 Ítems 10 Ítems 16 Ítems 7	
		<p>Consecuencias negativas: - Dedicar más tiempo al uso de los juegos en red que a otras actividades (Como Obligaciones y aficiones) abandono de otras actividades. – Problemas académicos. - Interfiere con horas de sueño.</p>	Ítems 8	
		<p>Problemas: en el ámbito familiares.</p>	Ítems 1 Ítems 12 Ítems 14 Ítems 15 Ítems 17	
		<p>Periodo: Uso más de 4 meses.</p>	Ítems 6 Ítems 9 Ítems 10 Ítems 16 Ítems 7	
		<p>Abstinencia: -El deseo de jugar es superior a su voluntad. -Síntoma de falta de tranquilidad.</p>	Ítems 1 Ítems 13 Ítems 18 Ítems 4 Ítems 5	
		<p>Consecuencias negativas: - Presencia de problemas con los padres y problema escolar (conflicto con los padres, acude a mentiras, no participa de actividades familiares.). -Descuido de actividades académicas. -Interfiere con horas de sueño.</p>	Ítems 11 Ítems 19	
	Muy Alto	<p>Uso excesivo: - Pérdida de sentido de tiempo. - Juego excesivo. - Dedicar más tiempo al uso de los juegos en red que a otras actividades. (Como obligaciones y aficiones). - El tiempo de uso es de todos los días Y más de 6 horas por día. - Emplea excesivo tiempo para lograr un nivel de dominio en el juego elegido.</p>		
		<p>Tolerancia: Pérdida de control (que necesita aliviar el malestar). – Se refiere a la necesidad de aumentar la duración, la intensidad y frecuencia de la conducta objeto de adicción. – conducta progresiva de tiempo.</p>		

<i>Variables</i>	<i>Perfil</i>	<i>Indicadores</i>	<i>N° Ítems</i>	<i>Instrumento</i>
<p>Agresividad. Definición conceptual: La agresividad se trata de una serie de experiencias es una constelación de respuestas que se experimentan internamente y que en función de nuestras diferencias individuales culturales y sociales se manifestarán de forma externa.</p> <p>Definición operacional: CAPI-A Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes. (Autor: José Manuel Andreu -2010) Instrumento que consta de 30 ítems que evalúa el perfil de agresividad premedita e impulsiva.</p>	Agresividad premeditada:	<p>Desencadenante: -Búsqueda de un objetivo (recurso, beneficio).</p> <p>Procesos cognitivos: -Sesgo positivo sobre la efectividad de la agresión.</p> <p>Procesos motivacionales: Obtención de beneficio.</p> <p>Procesos emocionales: -Friedad emocional. -Ausencia de empatía, Compasión o sentimiento de culpa.</p> <p>Proceso conductuales: -Mayores habilidades conductuales. -Reforzamiento positivo. -Conducta grupal.</p> <p>Correlatos psicopatológicos: -Trastorno disocial. -Trastorno antisocial de la personalidad. -Psicopatía.</p> <p>Consecuencias individuales y sociales: -Bienestar y satisfacción. -Mayor valoración. -Admiración. - Mayor estatus social.</p> <p>Antecedente histórico: - Exposición a modelos agresivos en la infancia.</p>	<p>Ítems 1 Ítems 3 Ítems 5 Ítems 7 Ítems 9 Ítems 11 Ítems 13 Ítems 15 Ítems 17 Ítems 19 Ítems 21</p>	cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes CAPI-A
		<p>Desencadenante: -Amenaza o provocación real o percibida.</p> <p>Proceso cognitivos: -Sesgo atribucional hostil.</p> <p>Procesos motivacionales: -Producción de daño.</p> <p>Procesos emocional: -Rabia. Ira, Frustración. -Dificultad en el control de la emociones.</p> <p>Procesos conductuales: -Menores habilidades sociales. -Reforzamiento negativo. -Conducta aislada (solitaria).</p> <p>Correlatos psicopatológicos: -Trastorno por déficit de atención con hiperactividad. -Trastornó negativista- desafiante. -Trastorno explosivo. -Trastornó límite de la personalidad.</p> <p>Consecuencias individuales y sociales: -Remordimiento, culpabilidad. -Menor valoración y justificación social. -Rechazo social. -Menor estatus social.</p> <p>Antecedente histórico: -Historia de victimización y malos tratos en la infancia.</p>	<p>Ítems 2 Ítems 4 Ítems 6 Ítems 8 Ítems 10 Ítems 12 Ítems 14 Ítems 16 Ítems 18 Ítems 20 Ítems 22 Ítems 23 Ítems 24</p>	
	Agresividad mixta:	<p>Muestra agresividad tanto premeditada como impulsiva. Combina las características presentes en ambos tipos de agresión. Puede responder en función a su propio interés o por el contrario responder hostil y explosivamente.</p>	<p>Ítems 1 al 24</p>	

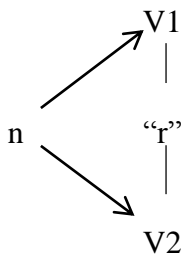
CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1.Diseño metodológico

El presente estudio de investigación es básico, corresponde al enfoque cuantitativo porque hace referencia al procedimiento de recolección y análisis de datos, la cual responde preguntas de investigación, prueba las hipótesis antes establecidas, se fundamenta en la medición numérica y en el análisis estadístico para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población, estudio no experimental porque no se manipuló las variables, de corte transeccional porque se recolectaron datos en un solo momento, con el propósito de describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado; a su vez es una investigación de tipo descriptivo porque buscó conocer y especificar el uso de los juegos en red por parte de los adolescentes, así como la presencia de la agresividad y sus perfiles; es correlacional porque tuvo como finalidad conocer la relación entre las variables medidas, nivel de uso de juegos en red y perfil de agresividad. (Hernández S., 2014).

Presenta diseño:



Dónde:

n : Alumnos del 1° a 5° de secundaria de la I.E.P.M. San José.

V1 : Uso de los juegos en red.

V2 : Perfil de Agresividad.

“r” : Correlación de variables.

4.2.Diseño muestral

4.2.1. Población y muestra

La población estuvo constituida por los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José del Distrito de Santiago de la Provincia de Cusco – 2016.

La muestra es no probabilística porque se utilizó un subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación. (Hernández S, 2014). Por lo tanto, la muestra manejada es de 245 estudiantes

adolescentes con edades de 12 a 17 años de 1° a 5° de secundaria de la I.E.P.M. “San José” del Distrito de Santiago de la Provincia de Cusco - 2016.

Estudiantes de secundaria de la I.E.P.M “SAN JOSE” del distrito de Santiago de Cusco en el año 2016.

1ero		2do		3ro		4to		5to		N° de estudiantes
F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	
26	17	27	24	30	30	39	14	20	18	245

Fuente: Base de datos.

4.2.3. Criterios de selección

A. Criterios de Inclusión

- Estudiantes adolescentes varones y mujeres de 1° a 5° de educación secundaria.
- Estudiantes adolescentes con edades de 12 a 17 años de edad.
- Estudiantes adolescentes que asistieron el día de recolección de datos.

B. Criterios de exclusión

- Estudiantes adolescentes que no tenga la edad de 12 a 17 años de edad.
- Estudiantes adolescentes con pruebas inválidas.
- Estudiantes adolescentes que no asistieron el día de recolección de información y evaluación de los cuestionarios ya sea por permiso o falta.

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.3.1. Técnicas

En el presente estudio se hizo uso de la siguiente técnica:

- Entrevista semiestructurada, utilizada para recopilar datos y realizar preguntas de seguimiento para obtener mayor información. Se utilizó para recabar información sobre la conducta de los adolescentes, la relación con los compañeros, si tiene amigos, como se lleva con los compañeros, la interrelación con los demás compañeros, si ha recibido rechazo o burla por parte de los compañeros de clase en alguna oportunidad, la relación con los padres como se lleva con cada uno de ellos y básicamente el interés y pasatiempo de los adolescentes, que le gusta hacer y a que se dedica en su tiempo libre, que hace cuando está solo, que actividades realiza durante el día (leer, tareas, deportes, uso de la tecnología internet, juegos en red o videojuegos, otros), luego las actividades académicas, como las calificaciones que obtiene, ha tenido algún tipo de retraso o dificultad académica los adolescentes.

4.3.2. Instrumentos

A) Cuestionario sobre el uso de juegos en red (online)

Ficha técnica

Nombre : Cuestionario sobre el uso de los juegos en red (online).

Autor : Investigadora Jaquelin Pérez Andia.

Procedencia : Cusco - Perú

Validez de contenido: Aprobación de juicio de expertos.

- Ps. Américo Mejía Masías N° de C.Ps.P 12001.
- Ps. Nelly Alagón Calero N° de C.Ps.P 12157.
- Ps. Jakelin Apaza kadagand N° de C.Ps.P 9289.

Año : 2016.

Duración : Aproximadamente 15 minutos.

Aplicación : Individual o grupal.

Ámbito : Estudiantes adolescentes de 11 a 17 años de edad.

Finalidad : Identificar el nivel de uso de los juegos en red.

Descripción:

El cuestionario sobre el uso de los juegos en red (online), es un instrumento dirigido para adolescentes de 11 a 17 años de edad, autoadministrado de 19 ítems, con respuesta de forma dicotómica ante dos alternativas a responder afirmativo (SI) y negativo (NO), se utilizan los números de calificación de 1 y 2 para el grado afirmativo y negativo respectivamente. Su utilidad reside en recabar información en cuanto al Nivel Bajo, Nivel Moderado, Nivel Alto, y Nivel Muy Alto de uso de los juegos en red (online), incluye una relación de 11 juegos en red (online) más exitosos, con el objetivo de la elección del juego de mayor preferencia.

Validez de constructo:

Los coeficientes de correlación de (r) Pearson obtenidos en la prueba de validez convergente fueron: para el nivel bajo ($r = 0.76$), nivel moderado ($r = 0.69$), nivel alto ($r = 0.63$) y nivel muy alto de uso ($r = 0.62$) con un p valor de ($p < 0.01$) altamente significativo.

Cuadro de calificación:

<i>Nivel</i>	<i>Puntuación</i>
Nivel bajo	4-7
Nivel moderado	8-13
Nivel alto	14-23
Nivel muy alto	24-42

Se valoró un puntaje total de 4 a 42 puntos, considerando el menor puntaje de 4 – 7 y el mayor puntaje de 24 - 42 puntos representado por el nivel muy alto de uso de los juegos en red.

La forma de corrección indica que una vez realizada la aplicación del cuestionario se realiza la suma de la puntuación de cada ítem para luego trasladar la puntuación total directa al cuadro de calificación y puntuación de los niveles.

Fiabilidad:

El alfa de Cronbach mostró un valor de 0,825 de 19 elementos analizados.

Estadísticas de fiabilidad

<i>Alfa de</i>	<i>N de</i>
<i>Cronbach</i>	<i>elementos</i>
,825	19

	<i>Media de escala si el elemento se ha suprimido</i>	<i>Varianza de escala si el elemento se ha suprimido</i>	<i>Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido</i>
Reactivo N°1	9,29	53,666	,828
Reactivo N°2	9,68	46,038	,804
Reactivo N°3	9,68	45,892	,804
Reactivo N°4	10,94	49,480	,821
Reactivo N°5	10,89	48,536	,818
Reactivo N°6	10,54	48,208	,822
Reactivo N°7	11,05	50,055	,820
Reactivo N°8	10,56	45,796	,816
Reactivo N°9	10,98	45,889	,819
Reactivo N°10	11,03	49,192	,817
Reactivo N°11	10,92	50,252	,825
Reactivo N°12	11,09	51,413	,825
Reactivo N°13	10,63	45,743	,809
Reactivo N°14	10,61	45,812	,809
Reactivo N°15	10,96	48,322	,814
Reactivo N°16	11,24	51,427	,825
Reactivo N°17	11,00	48,783	,816
Reactivo N°18	10,89	47,131	,810
Reactivo N°19	11,23	52,384	,825

B) Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes (CAPI-A)

Ficha técnica

Nombre : CAPI-A. Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes.

Autor : José Manuel Andreu (Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico I. Universidad Complutense de Madrid.

Procedencia : Madrid- España.

Estandarización: Comprobación de las propiedades psicométricas en Perú.

Año : 2010.

Duración : De 10 a 15 min.

Aplicación : Individual y colectiva.

Ámbito de aplicación: De 12 a 17 años.

Finalidad : Evaluación de la agresividad premeditada e impulsiva, junto con una escala de sinceridad.

Baremación : Baremos en percentiles de adolescentes por sexo y general.

Material : Manual y ejemplar autocorregible.

Descripción :

Se trata de un instrumento auto administrado de 24 ítems, la valoración de cada uno de los ítems se hace mediante una escala Likert de uno a cinco puntos. Los cinco puntos evalúan el grado en que la actitud agresiva del adolescente es favorable o desfavorable. Se han utilizado

los números del 1 al 5 en la escala de Likert para representar el grado en que el adolescente está de acuerdo con el ítem, siendo 1 muy en desacuerdo y 5, muy de acuerdo.

Fiabilidad:

La fiabilidad de la escala de agresividad premeditada, estimada mediante el coeficiente alfa de Cronbach, fue de 0,83. La fiabilidad de la escala de agresividad impulsiva, estimada igualmente mediante el coeficiente alfa de Cronbach fue de 0,82.

Validez de contenido y de criterio:

La validez de contenido fue corroborada mediante la construcción de las escalas a partir de una revisión bibliográfica exhaustiva, habiéndose seleccionado los ítems precedentes de otros estudios relacionados con los objetivos de la investigación.

Por otra parte, una vez depuradas las escalas y contrastada la fiabilidad de las medidas observadas, la validez de criterio se estudió en su modalidad de validez discriminante y convergente. La validez discriminante fue evaluada comprobando que la correlación entre las escalas fuera inferior en su coeficiente alfa (Hair y cols., 2005).

Finalmente, la tabla muestra el estudio de validez convergente que se realizó correlacionando el CAPI-A con dos instrumentos externos, uno de impulsividad (BIS-11, Escala de Impulsividad de Barrat; Oquendo y cols., 2001) y otro de agresividad reactiva/proactiva (RPQ, Cuestionario de Agresividad Reactiva/Proactiva; Andreu, Peña y Ramírez, 2009). Por una parte ambos tipos de agresividad correlacionaron significativamente con la impulsividad. Por otra, la agresividad premeditada presentó una correlación

ligeramente más elevada con la agresividad proactiva y, tal y como se esperaba, la agresividad impulsiva mostró una mayor correlación con la agresividad reactiva.

	<i>Impulsividad (BIS-11)</i>	<i>Agresividad reactiva (RPQ)</i>	<i>Agresividad proactiva (RPQ)</i>
Agresividad premeditada	0,418***	0,230***	0,249***
Agresividad impulsiva	0,419***	0,210***	0,157***

Comprobación de las propiedades psicométricas del cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes.

Validez de constructo: Alcanza una adecuada correlación ítem test corregida en todos los ítems que conforman el cuestionario, obteniendo correlaciones por encima del valor sugerido de 0.2. Asimismo en la validez por inter escalas se obtuvo una correlación buena ($r=0.665$) y altamente significativa ($p=0.01$) entre las escalas. Por otra parte, la prueba alcanza una confiabilidad aceptable en ambas escalas; tanto en la escala de Agresividad Premeditada (Alfa= 0.761) y en la escala de Agresividad Impulsiva (Alfa=0.818).

BAREMOS de la escala P (Agresividad Premeditada)

<i>Pc</i>	<i>Puntuaciones Directas</i>			<i>Pc</i>
	<i>Varones</i>	<i>Mujeres</i>	<i>Total</i>	
95	48-55	43-55	47-55	95
90	44-47	41-42	42-46	90
85	41-43	39-40	40-41	85
80	40	36-38	39	80
75	39	34-35	37-38	75
70	38	33	36	70
65	36-37	31-32	34-35	65
60	-	29-30	33	60
55	35	28	32	55
50	33-34	27	30-31	50
45	31-32	26	29	45
40	30	25	27-28	40
35	29	23-24	26	35
30	28	22	25	30
25	27	21	23-24	25
20	25-26	20	22	20
15	23-24	18-19	21	15
10	21-22	17	18-20	10
5	11-20	11-16	11-17	5
Media	32,87	27,87	30,45	Media
Dt	8,84	9,14	9,31	Dt
N	426	399	825	N

BAREMOS de la escala I (Agresividad Impulsiva)

<i>Pc</i>	<i>Puntuaciones Directas</i>			<i>Pc</i>
	<i>Varones</i>	<i>Mujeres</i>	<i>Total</i>	
95	52-65	50-65	52-65	95
90	49-51	47-49	48-51	90
85	48	42-46	46-47	85
80	45-47	41	42-45	80
75	42-44	40	41	75
70	41	39	40	70
65	40	37-38	39	65
60	39	36	38	60
55	38	34-35	36-37	55
50	37	32-33	35	50
45	36	31	34	45
40	34-35	30	32-33	40
35		28-29	31	35
30	32-33	27	30	30
25	31	26	28-29	25
20	29-30	23-25	25-27	20
15	25-28	20-22	24	15
10	21-24	18-19	20-23	10
5	13-20	13-17	13-19	5
Media	36,86	32,82	34,91	Media
Dt	10,00	10,29	10,34	Dt
N	426	399	825	N

4.4. Técnicas del procesamiento de la información

Para el presente estudio se utilizó la estadística descriptiva y de correlación tales como; Sumatoria, frecuencias, promedios, media aritmética, porcentajes y “r” de Pearson. Para el proceso, tabulación y la base de datos se utilizó el programa Microsoft Excel (2010), mediante el cual se elaboran las tablas de frecuencias en porcentaje y los gráficos estadísticos correspondientes. Para el análisis estadístico se usó el paquete estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).

A continuación, se describirá las herramientas informáticas utilizadas:

- **Excel.** - Es un programa informático desarrollado y distribuido por Microsoft Corp. Se trata de un software que permite realizar tareas contables y financieras, gracias a sus funciones desarrolladas específicamente ayuda a crear y trabajar con hojas de cálculo, esta herramienta se utilizó para realizar la base de datos.
- **IBM SPSS.** - Es un programa estadístico informático muy usado en las ciencias exactas, sociales y aplicadas, además de las empresas de investigación de mercado, se utilizó en esta investigación para realizar el análisis de los datos para crear las tablas y gráficos con data completa.

4.5. Técnicas estadísticas utilizadas en el análisis de la información

Para el presente estudio se utilizó la estadística descriptiva y de correlación tales como; Sumatoria frecuencias, promedios, media aritmética, porcentajes y “r” de Pearson.

4.5.1. Prueba estadística de Correlación “r” de Pearson

El coeficiente de correlación de “r” Pearson se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en una muestra en dos variables. Se relacionan las puntuaciones recolectadas de una variable con las puntuaciones obtenidas de la otra variable de los mismos participantes. Lo que significa que los resultados sirvió para realizar la correlación de las variables juegos en red y agresividad, obteniendo el grado de correlación.

4.6.Aspectos éticos

El presente estudio de investigación fue desarrollado considerando previamente obtener la autorización y facilidades para realizarlo, así como el consentimiento informado, considerando los principios de la bioética respetando el carácter anónimo y la confidencialidad de la información ya que la información será utilizada solo para los fines del estudio. Fundamentado por el Código de Ética del Psicólogo.

Título III Normas Legales Y Morales.

Art. 19.- Como investigador, el psicólogo se mantiene informado de la reglamentación existente sobre la conducción de investigaciones con sujetos humanos y animales.

Título IV Confidencialidad.

Art. 20.- El psicólogo está obligado a salvaguardar la información acerca de un individuo o grupo, que fuere obtenida en el curso de su práctica, enseñanza o investigación.

Art. 26.- Sólo después de haber obtenido permiso explícito se publica la identidad de los sujetos de investigación. Cuando los datos se publican sin permiso de identificación, el psicólogo asume la responsabilidad de salvaguardar adecuadamente sus fuentes.

Título XI Actividades De Investigación.

Art. 79.- Al diseñar una investigación, el profesional asume la responsabilidad de realizar una evaluación cuidadosa de su aceptabilidad ética. En la medida en que esta evaluación sugiera un compromiso con algunos de los principios éticos, el investigador tiene obligación de buscar consejo ético y de salvaguardar los derechos humanos de los participantes.

Art. 80.- La responsabilidad por el establecimiento y mantenimiento de prácticas éticas en la investigación descansa siempre en el investigador mismo. Esta responsabilidad abarca el tratamiento dado por los colaboradores, asistentes, estudiantes y, empleados todos los cuales asumen iguales responsabilidades paralelas.

Art. 81.- El investigador debe informar al participante de todas las características de la investigación que puedan influir en su decisión de participar, y de explicar otros aspectos de la investigación sobre los que pregunte el participante. El no revelar aquello que es pertinente añade peso a la responsabilidad del investigador, pues tiene obligación de proteger el bienestar y dignidad del participante.

Art. 82.- La apertura y honestidad son características esenciales de la relación entre el investigador y el sujeto de investigación. Cuando los requerimientos metodológicos de un estudio exigen retener información, el investigador debe asegurarse de que el participante

comprenda los motivos para este acto y tener justificaciones suficientes para los procedimientos empleados.

Art. 83.- El investigador debe respetar la libertad del individuo para declinar su participación o para que se retire de la investigación. La obligación de proteger esta libertad presupone constante vigilancia.

Art. 84.- Una investigación éticamente aceptable comienza con el establecimiento de un acuerdo claro y justo entre el investigador y el participante. Se especificarán con claridad las responsabilidades de cada uno. El investigador tiene la obligación de honrar todas las promesas y compromisos en el acuerdo.

Art. 85.- Después de recoger los datos, el investigador proporciona al participante información sobre la naturaleza del estudio, a fin de aclarar cualquier malentendido que pueda haber surgido. En los casos en que los valores científicos o humanos justifican retener información, el investigador adquiere una especial responsabilidad de evitar consecuencias perjudiciales para el participante.

Art. 86.- El investigador considera seriamente la posibilidad de que se produzcan efectos negativos posteriores y los elude o elimina tan pronto como se lo permita el plan del experimento.

Art. 87.- La información obtenida sobre los participantes de una investigación durante el curso de la misma es confidencial, a menos que haya habido un acuerdo contrario previo. Cuando exista la posibilidad de que terceros tengan acceso a dicha información, esta

posibilidad, así como las medidas para proteger la confidencialidad, deben ser explicadas a los participantes como parte del proceso para obtener el consentimiento de estos últimos.

CAPITULO V

RESULTADOS, ANALISIS Y DISCUSION

5.1. Presentación de resultados

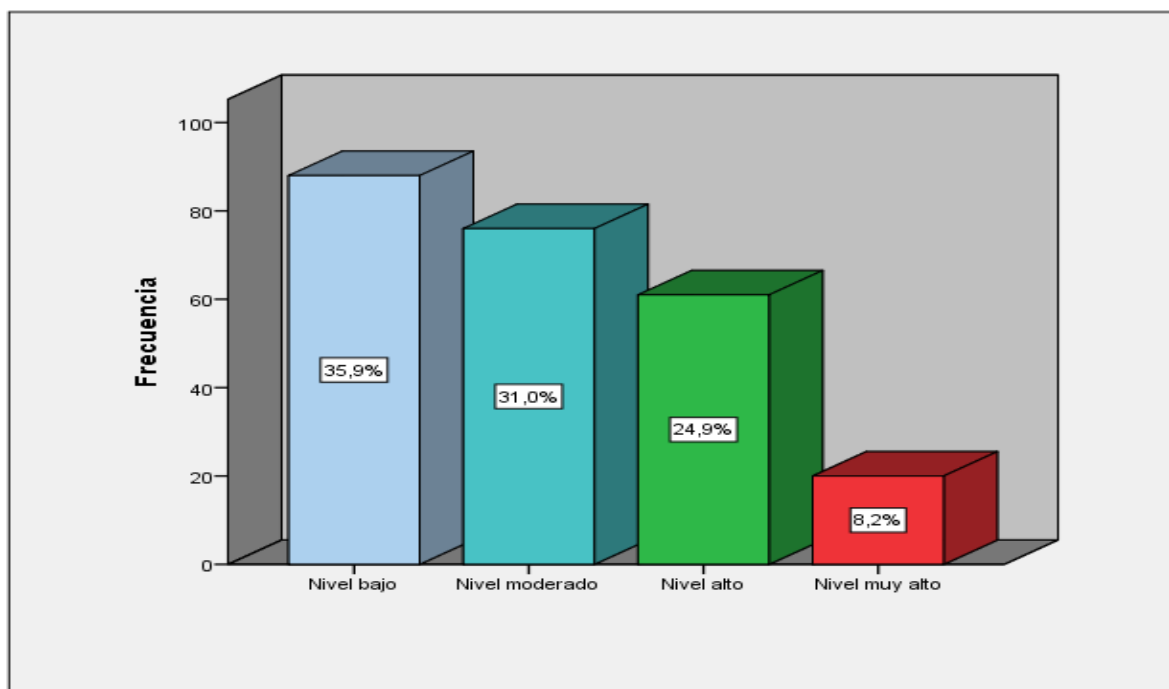
A continuación, se realizará la descripción y el análisis de los resultados obtenidos tras la aplicación de instrumentos que se realizó a los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada .Mixta “San José” – Cusco, los resultados se han organizado para responder a las variables de estudio.

De acuerdo al 1er objetivo específico: Determinar el nivel de uso de los juegos en red de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

Tabla N°1 Nivel del uso de los juegos en red.

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje válido</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Nivel bajo	88	35,9%	35,9	35,9
Nivel Moderado	76	31,0%	31,0	66,9
Nivel alto	61	24,9%	24,9	91,8
Nivel muy alto	20	8,2%	8,2	100,0
Total	245	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS – Cuestionario sobre el uso de juegos en red.



Fuente: Base de datos SPSS – Cuestionario sobre el uso de juegos en red.

Gráfico N°1 Nivel de uso de los juegos en red.

Análisis descriptivo:

La tabla y gráfico N°1 muestra el nivel de uso de los juegos en red por parte de los estudiantes adolescentes, del total de encuestados; 88 equivalente al 35.9% de los adolescentes presentan nivel bajo de uso de los juegos en red, 76 equivalente al 31% presentan nivel moderado, 61 equivalente al 24.9% presentan nivel alto y 20 equivalente al 8.2% presentan el nivel muy alto. Lo cual nos indica un predominio del nivel “bajo” y “moderado” de uso de los juegos en red por parte de los estudiantes adolescentes, representado por el 35.9% y 31% respectivamente, de tal forma que equivaldría a la mayoría de adolescentes.

Análisis inferencial:

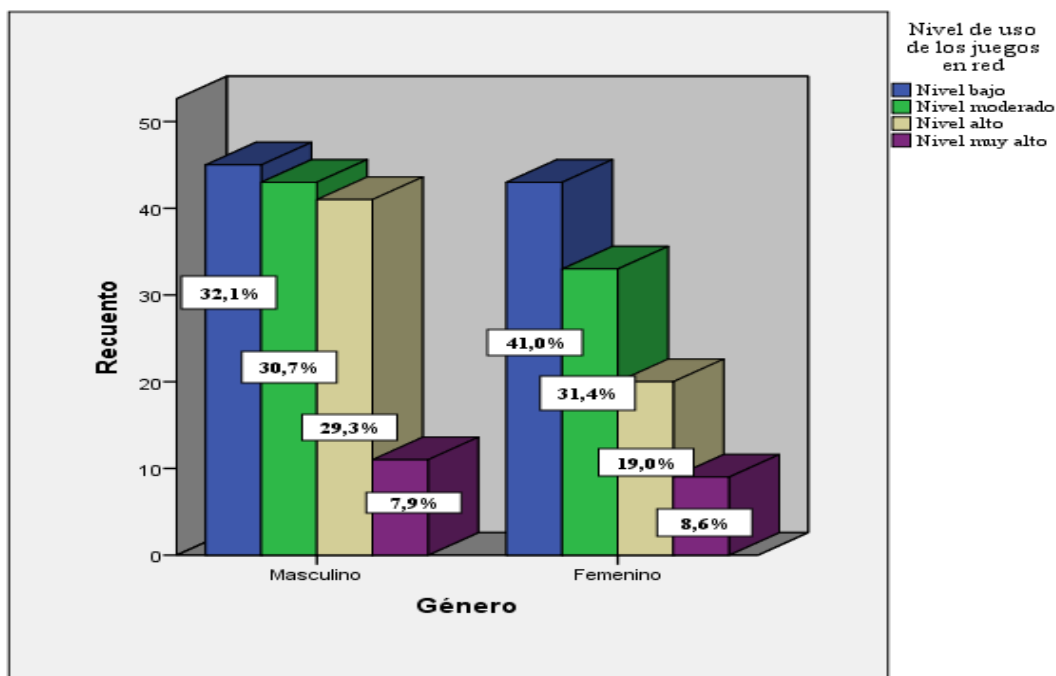
Por lo tanto, los resultados nos permiten inferir que un importante porcentaje de los estudiantes adolescentes no presentan problemas con el uso de los juegos, el tiempo que emplean en el uso de los juegos no sobre pasa las 2 horas por día, juegan en promedio de 1 a 2 días por semana. De igual forma el tiempo que invierten en jugar no interrumpe sus actividades, sociales “reuniones con amigos”, actividades académicas “tareas, estudiar, trabajos académicos, otros” u otra actividad cotidiana, tampoco entorpece sus relaciones familiares ni sociales.

De acuerdo al 2do objetivo específico: Diferenciar el nivel de uso de los juegos en red de acuerdo al género de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

Tabla N° 2 nivel de uso de los juegos en red según género.

<i>Genero</i>		<i>Nivel</i>		<i>Nivel</i>	<i>Nivel muy</i>	
		<i>Nivel bajo</i>	<i>Moderado</i>	<i>alto</i>	<i>alto</i>	
Masculino	Recuento	45	43	41	11	140
	%	32,1%	30,7%	29,3%	7,9%	100%
Femenino	Recuento	43	33	20	9	105
	%	41,0%	31,4%	19,0%	8,6%	100%

Fuente: Base de datos SPSS - Cuestionario sobre el uso de juegos en red.



Fuente: Base de datos SPSS - Cuestionario sobre el uso de juegos en red.

Gráfico N°2 Nivel de uso de los juegos en red según género.

Análisis descriptivo:

La tabla y gráfico N°2 muestra que, del total de adolescentes encuestados pertenecientes al género masculino, 45 equivalente al 32.1% presentan nivel bajo de uso de los juegos en red, 43 equivalente al 30,7% presentan nivel moderado, 41 equivalente al 29.3% presentan nivel alto y 11 equivalente al 7.9% presentan nivel muy alto. Lo cual nos indica un predominio del nivel “bajo” y “moderado” de uso de los juegos en red por parte de los adolescentes de género masculino, representado por el 32.1% y 30.7% respectivamente, de tal forma que equivaldría a la mayoría de adolescentes encuestados.

Continuando así mismo como del total de estudiantes encuestados pertenecientes al género femenino, 43 equivalente al 41% presentan nivel bajo de uso de los juegos en red, 33 equivalente al 31.4% presentan nivel moderado, 20 equivalente al 19% presentan nivel alto y 9 equivalente al 8.6% presentan nivel muy alto. Lo cual nos indica un predominio del nivel “bajo” y “moderado” de uso de los juegos en red por parte de las adolescentes, representado por el 41% y 31.4% respectivamente, equivaldría a la mayoría de las adolescentes encuestadas.

Análisis inferencial:

Por lo tanto, los resultados nos permiten inferir que un importante porcentaje de los estudiantes adolescentes de género masculino no presentan problemas con el uso de los juegos encontrándose en el nivel bajo y moderado de uso, lo que sería indicativo que el tiempo que invierten en jugar es de 1 a 2 horas por día, de 2 a 3 días por semana, que no interrumpe sus actividades diarias, no obstaculiza sus relaciones familiares ni sociales y no presentan ninguna consecuencia negativa. Por otro lado, las estudiantes de género femenino,

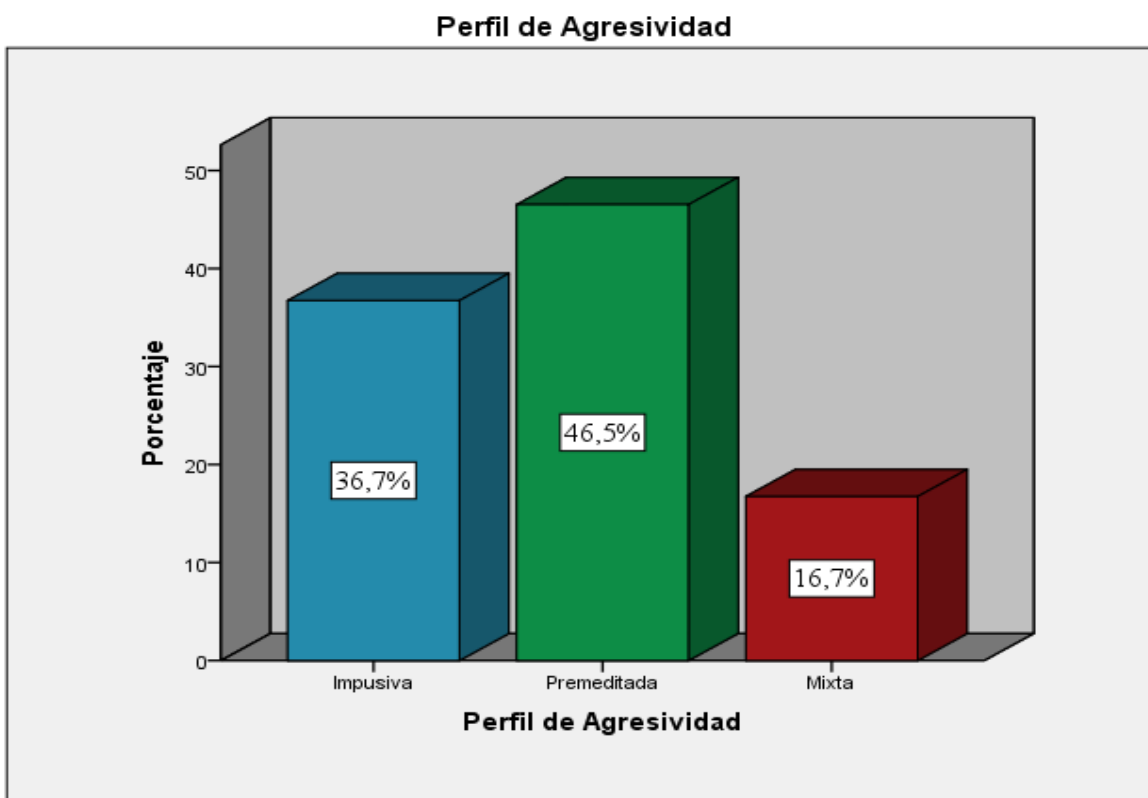
tampoco presentan problemas con el uso de los juegos encontrándose en el nivel “bajo y moderado” de uso, lo que es indicativo que no hacen uso de los juegos en red y el tiempo que invierten no interrumpe sus actividades diarias, mucho menos dificulta sus relaciones familiares ni sociales, no presentan ninguna consecuencia negativa.

De acuerdo al 3er objetivo específico: Identificar los perfiles de agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

Tabla N°3 Perfil de agresividad.

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje válido</i>	<i>Porcentaje acumulado</i>
Impulsiva	90	36,7	36,7	36,7
Premeditada	114	46,5	46,5	83,3
Mixta	41	16,7	16,7	100,0
Total	245	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos SPSS – Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes.



Fuente: Base de datos SPSS – Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes.

Gráfico N°3 Perfil de agresividad.

Análisis descriptivo:

La tabla y gráfico N°3 presenta el perfil de agresividad de los estudiantes adolescentes donde el total de evaluados es de 245 estudiantes.

Del total de encuestados; 90 equivalente al 36.7% de los adolescentes pertenecen al perfil de agresividad impulsiva, 114 equivalente al 46.5% pertenecen al perfil premeditado y por último 41 equivalente al 16.7% pertenecen al perfil mixto. Lo cual nos indica el predominio en el perfil premeditado representado por el 46.5%, seguido del perfil impulsivo con un 36.7% y finalmente con un 16.7 el perfil mixto.

Análisis inferencial:

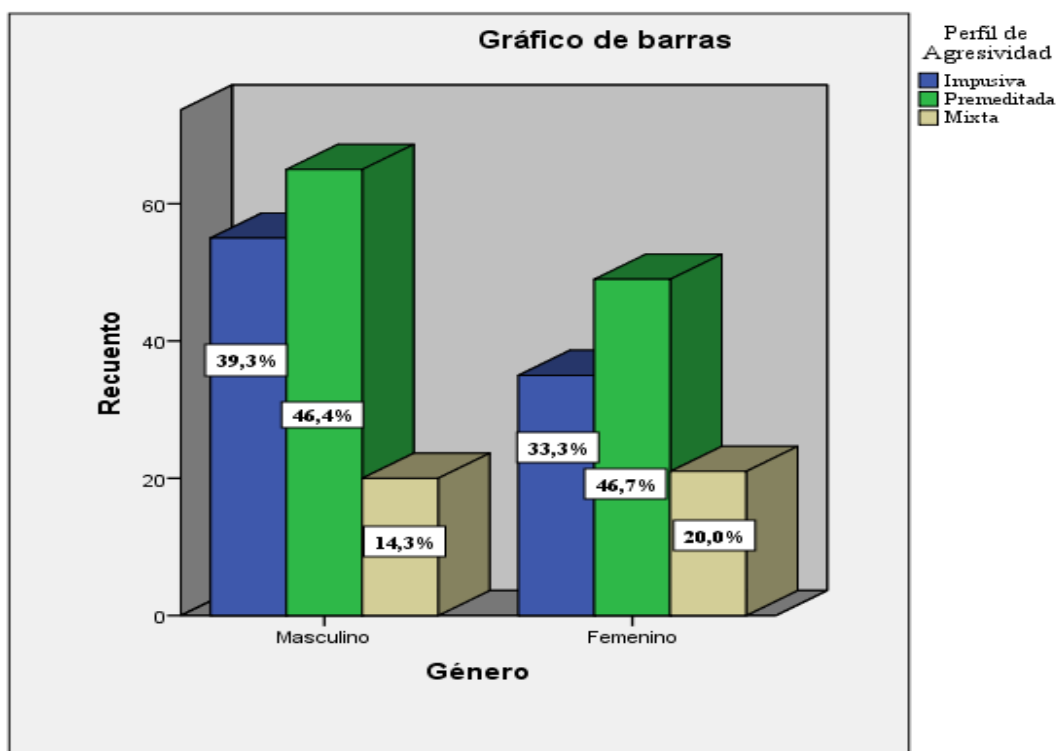
Por lo tanto, los resultados nos permiten inferir que el mayor porcentaje de los estudiantes adolescentes “46.5%” son tendientes a usar la agresión como un medio para conseguir un objetivo, tienden a pensar que la agresión está bien justificada y perciben que su valoración y autoestima se incrementa al dominar a otras personas. Conductualmente tienden a evaluar positivamente el uso de la agresión y sobre todo de sus consecuencias. Suelen ser frías emocionalmente y de un marcado carácter manipulador.

De acuerdo al 4to objetivo específico: Diferenciar el perfil de agresividad de acuerdo al género en los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

Tabla N°4 Perfil de agresividad según el género.

Genero	Perfil de Agresividad			Total	
	Impulsiva	Premeditada	Mixta		
Masculino	Recuento	55	65	20	140
	%	39,3%	46,4%	14,3%	100%
Femenino	Recuento	35	49	21	105
	%	33,3%	46,7%	20,0%	100%

Fuente: Base de datos SPSS - Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes.



Fuente: Base de datos SPSS - Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes.

Gráfico N°4 Perfil de agresividad según género.

Análisis descriptivo:

La tabla y gráfico N°4 nos muestra que del total de estudiantes adolescentes encuestados pertenecientes al género masculino, 55 equivalente al 39.3% de los adolescentes pertenecen al perfil de agresividad impulsiva, 65 equivalente al 46.3% pertenecen al perfil premeditado y por último 20 equivalente al 14.3% pertenecen al perfil mixto. Lo cual nos indica un predominio del perfil premeditado representado por el 46.3%, seguido del perfil impulsivo con un 36.7% y finalmente con un 16.7% el perfil mixto.

Además, del total de estudiantes adolescentes pertenecientes al género Femenino, 35 equivalente al 33.3% de los adolescentes pertenecen al perfil de agresividad impulsiva, 49 equivalente al 46.7% pertenecen al perfil premeditado y por último 21 equivalente al 20% pertenecen al perfil mixto. Lo cual nos indica un predominio del perfil premeditado representado por el 46.7%, seguido del perfil impulsivo con un 33.3% y finalmente con un 20% el perfil mixto.

Análisis inferencial:

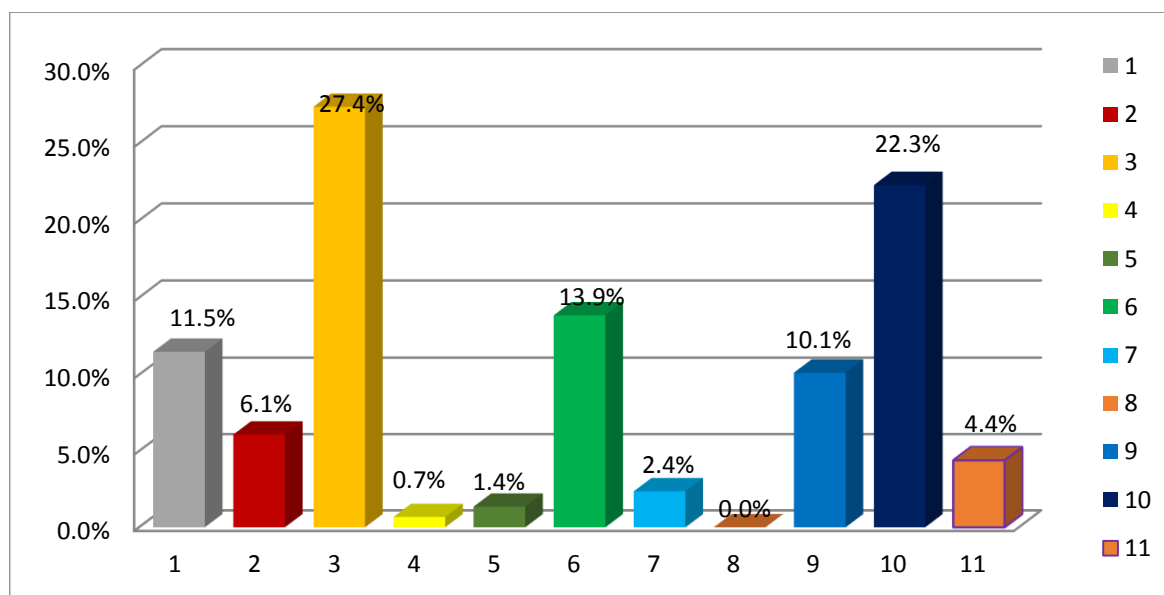
Por lo tanto, los resultados nos permiten inferir que tanto los adolescentes pertenecientes al género masculino como al femenino, son propensos a usar la agresividad como un medio para conseguir un objetivo, tienden a pensar que la agresión está bien justificada y perciben que su valoración y autoestima se incrementa al dominar a otras personas. Conductualmente tienden a evaluar positivamente el uso de la agresión y sobre todo de sus consecuencias. Suelen ser frías emocionalmente y de un marcado carácter manipulador.

De acuerdo al 5to objetivo específico: Identificar los juegos en red que prefieren los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Particular Mixta San José.

Tabla N° 5 Juegos en red de preferencia.

N°	Juegos en Red de preferencia	Frecuencia	Porcentaje
1	World Of Warcraft, Legion.	34	11.5%
2	League Of Legends, (Liga De Leyendas).	18	6.1%
3	Dota 2.	81	27.4%
4	Guild Wars 2.	2	0.7%
5	Lineage II (Linaje 2).	4	1.4%
6	Starcraft II.	41	13.9%
7	World Of Tanks, (A Cañonazo Limpio).	7	2.4%
8	Eve Online, (La Galaxia Sin Límites).	0	0.0%
9	Team Fortress 2.	30	10.1%
10	Counter Strike, Global Offensive.	66	22.3%
11	Worms Reloaded.	13	4.4%

Fuente: Base de datos SPSS - Cuestionario sobre el uso de juegos en red.



Fuente: Base de datos SPSS - Cuestionario sobre el uso de juegos en red.

Gráfico N°5 Juegos en red de preferencia.

Análisis descriptivo:

La tabla y gráfico N°5 presenta la relación de 11 juegos en red. Se identificó que el 27.4% de los encuestados, eligen el juego Dota 2 siendo el de mayor preferencia, seguido de Counter strike con un 22.3% de preferencia, en tercer lugar, es el juego Starcraft II con una preferencia del 13.9% y en cuarta posición esta World of warcraft preferido por el 11.5% de encuestados.

Análisis inferencial:

Los resultados nos permite inferir que la elección de los juegos en red de mayor preferencia, indican que el 27.4% eligen “dota 2” con un mayor porcentaje de acogida y preferencia de parte de los estudiantes adolescentes, este juego se trata de estrategia en tiempo real, la modalidad consiste en pertenecer a un grupo de defensores cada jugador asume un personaje que puede aprender poderes al subir de nivel (desde nivel 1 hasta 25), los jugadores deben colaborar para defenderse y destruir los ancestros del rival.

El segundo juego elegido es Counter Strike, indica que el 22.3% de los adolescentes eligen este juego y se encuentra en los juegos de combate que sitúan la acción en un campo de batalla, la finalidad esencial del juego consiste en destruir al enemigo y su modo de juego consta de misiones que cumplen los terroristas y antiterroristas, misión de desactivación de bombas, carrera de armamentos, rescatar, demolición y misión de rehenes. Se considera que es un juego altamente violento por la modalidad.

El tercer juego elegido es Starcraft II con un porcentaje de 13.9% de elección, es el tipo de juego de estrategia en tiempo real está dirigida a mayores de 18 años, sin embargo se encuentra entre los más elegidos, la modalidad de este juego indica escenas y situaciones de

combate entre razas que hacen uso de tanques, armas nucleares y maquinas militares, aunque cada raza es única en su composición, ninguna tiene una ventaja innata sobre la otra.

Seguido de World of warcraf el porcentaje es 11.5% de elección, este juego pertenece a un juego de rol, donde el jugador controla un avatar y va combatiendo contra varios monstruos y jugadores, completando misiones utilizando estrategias propias del personaje.

Es interesante notar que los cuatro juegos elegidos incluyen elementos, personajes y situaciones de lucha, combate, confrontación y asesinatos en la que el jugador en asociación con otros jugadores remotos o con la máquina, debe ejercer acciones violentas para lograr vencer al enemigo y avanzar los niveles en el juego. No cabe duda que desde el punto de vista psicológico se trata de un incide psicológico de violencia que tendrá sus consecuencias en la conducta agresiva de los adolescentes.

De acuerdo al objetivo General: Determinar la relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad en estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.

Tabla N°6 Correlación entre el uso de los juegos en red y el perfil de Agresividad.

		<i>Perfil de agresividad</i>
Nivel de uso de juegos en red	Correlación de Pearson	,212**
	Sig. (bilateral)	,001
	N	245

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla N°6 muestra la correlación entre las variables “Nivel uso de los juegos en red y el perfil de agresividad en estudiantes adolescentes” en función al valor del coeficiente de correlación, significancia y número de casos correlacionados.

Análisis Descriptivo:

El valor del coeficiente de correlación “r de Pearson” entre el nivel de uso de juegos en red y el perfil de agresividad es de ,212**, lo que nos indica una correlación positiva y directa. El grado de significancia es 0.001, lo que indica un coeficiente altamente significativo entre las dos variables, al nivel de 0.01, explicando de otra forma (99% de confianza de que la correlación es adecuada y verdadera al 1% de probabilidad de error).

Por lo tanto, al 99% de confiabilidad afirmamos que existe relación directa, altamente significativa entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad. Se acepta la hipótesis alternativa “H₁”, Si existe relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad

de los adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José Cusco.

Análisis inferencial:

Esto indica que a mayores casos de uso de juegos en red mayores casos de perfil de agresividad en los adolescentes.

5.2.Comprobación de hipótesis

De acuerdo al objetivo general, la correlación indica un coeficiente altamente significativo entre ambas variables, por lo tanto se asume la hipótesis alterna.

Existe relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad en estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José Cusco - 2016.

DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación se afirma que existe una relación altamente significativa entre el uso de juegos en red y el perfil de agresividad de los adolescentes. Al respecto los resultados obtenidos muestran un predominio de “nivel bajo” y “nivel moderado” de los juegos en red por parte de los adolescentes, representado por el 35.9% y 31% respectivamente, los resultados mencionados, indica que los estudiantes adolescentes no presentan problemas con el uso de los juegos, el tiempo que emplean en el uso de los juegos no sobre pasa las 2 horas por día, juegan en promedio de 1 a 3 días por semana. De igual forma el tiempo que invierten en jugar no interrumpe sus actividades sociales, académicas u otra actividad cotidiana, tampoco entorpece sus relaciones familiares ni sociales.

En cuanto al género Martínez, Betancourt y Gonzales (2014) sobre el “Uso de Videojuegos, Agresión, Sintomatología Depresiva y Violencia Intrafamiliar en Adolescentes y Adultos Jóvenes” refiere que los hombres reportaron con mayor frecuencia en uso al igual que las mujeres. Coincidentemente en el presente trabajo existe similitud en el uso de juego “nivel bajo” y “nivel moderado” de los juegos en red por parte de los adolescentes de género masculino así como del género femenino. Sin embargo se observa una clara diferencia al referirnos a la tendencia de uso, en el primero el uso de juego es alto, pero en el presente estudio es “nivel bajo y moderado”. Continuando con la variable perfil de agresividad el estudio de Martínez, Betancourt y Gonzales (2014), Habla de diferencias significativas, donde en general los jóvenes con una mayor exposición a videojuegos con contenido violento obtuvieron mayores puntajes en las variables “agresividad”.

En contraste los resultados obtenidos en el presente estudio demuestran que el 46.5% de los estudiantes son tendientes a usar la agresividad como un medio para conseguir un objetivo, tienden a pensar que la agresión está bien justificada y perciben que su valoración y autoestima se incrementa al dominar a otras personas, expresado por el perfil de agresividad premeditada, así mismo conductualmente tienden a evaluar positivamente el uso de la agresión y sobre todo de sus consecuencias, suelen ser frías emocionalmente y de un marcado carácter manipulador.

Por otro lado La Torre y Valero (2013), en su investigación “Factores Moduladores de la respuesta Agresiva tras la Exposición a Videojuegos Violentos” señala que la influencia de la exposición a videojuegos violentos produce un efecto significativo en la respuesta agresiva de adolescentes, que se ve modulado por el sexo. Si bien, dicha variable interacciona con el tipo de videojuego y el sexo: las participantes que mostraban las puntuaciones más altas en la tarea de agresión tras la exposición al videojuego violento eran las mujeres.

En el presente estudio no se evaluó nivel de agresividad, sin embargo si hubo un pequeño predominio por parte del género femenino, si comparamos el perfil de agresividad “premeditada” de mayor casos presentados, tanto en varones como mujeres 46.3% y 46.7% respectivamente. Resumiendo el estudio confirma que la agresividad está presente en los estudiantes adolescentes varones así como el predominio por parte de las mujeres.

Respecto a la preferencia de los juegos en red por parte de los adolescentes, en la investigación realizada por Puma y Vilca (2014) “Uso de videojuegos violentos relacionados al nivel de agresividad en adolescentes”, concluye que se encontró una relación estadística significativa para 8 de 10 videojuegos violentos más jugados lo cual indico que si existe

relación entre uso de videojuegos violentos con el nivel de agresividad en adolescentes. De los videojuegos violentos específicos más jugados son: Left 4 Dead 2 con un 77.8%, seguido de, GTA Vice City con un 68.7%, San Andreas 63.1%, Rakion 59.9%, Dota 2 58.8%, StarCraft 2 53.5%, Mortal Kombat 53.2%, Counter Strike, Source 48.4%, Operation 7 46.5% y finalmente Wolfteam 41.4%.

Sin embargo en los resultados del presente trabajo de investigación se encontró cuatro juegos de preferencia; Dota 2 con el 27.4% de los encuestados, seguido de Counter Strike con un 22.3% de preferencia, en tercer lugar tenemos al juego Starcraft II con una preferencia del 13.9% y en cuarta posición esta World of Warcraft preferido por el 11.5% a su vez los juegos mencionados, lideran la lista de los juegos más exitosos de contenido violento. Por lo tanto, los juegos elegidos al tener contenido violento por su temática de combate, confrontación, asesinatos y lucha donde se da uso de formas y acciones violentas para lograr el objetivo, indican relación con la manifestación de la conducta agresividad en los adolescentes. Esta información se sustenta con la investigación de F. Huanca, (2010). Que “refiere que la participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes” y que el 41.3 % de los adolescentes manifiestan que el juego que tiene mayor impacto es Counter Strike.

En definitiva los datos obtenidos permiten asumir que el uso frecuente, prioritario y la elección de juegos de contenido violento se relacionan de forma significativa con el perfil de agresividad en los adolescentes. Esto sustentado en la correlación que se hizo dado como resultado al 99% de confiabilidad afirmamos que existe relación directa, altamente

significativa entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad con un “p valor = 0,001”.

CONCLUSIONES

Según los resultados para el nivel de uso de los juegos en red por parte de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José, se identificó la predominancia en el “nivel bajo” y “nivel moderado” de uso de los juegos en red.

Para los resultados del uso de los juegos en red de acuerdo al género de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José, existe un predominio en el “nivel bajo” y “nivel moderado” de uso de los juegos en red por parte de los adolescentes de género masculino.

En el caso de las estudiantes del género femenino existe un predominio ubicado en el “nivel bajo” y “nivel moderado” de uso de los juegos en red, indicando para ambos que no presentan problemas de uso, no interfiere en sus actividades cotidianas, académicas, familiares y sociales de los estudiantes adolescentes, de la misma forma no presentan ningún problema de estado de dependencia.

De acuerdo a los resultados en cuanto al perfil de agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José, se identificó la predominancia en el perfil de agresividad premeditada lo que permite identificar que los estudiantes adolescentes evalúan positivamente el uso de la agresión y de sus consecuencias, asumiendo que la agresión está bien justificada para obtener un beneficio personal y la valoración de sí mismo.

Para los resultados en cuanto al perfil de agresividad de acuerdo al género, de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José, se identificó que el género masculino presentan el perfil de agresividad premeditado.

Así mismo en el resultado de las estudiantes adolescentes de género femenino presentan el perfil de agresividad premeditada. Indicando un porcentaje predominante del perfil de agresividad “premeditado” en los adolescentes tanto para género masculino y femenino.

De acuerdo a los resultados, se identificó que de 11 juegos, 4 son de mayor preferencia por los estudiantes adolescentes, dentro de ellos eligen el juego Dota 2, seguido de Counter Strike, Starcraft II y el juego World of Warcraft.

Se asume la hipótesis alterna, existe relación entre el uso de los juegos en red y la agresividad de los adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José - Cusco. De acuerdo a los resultados establecemos la siguiente relación; Al 99% de confiabilidad se afirma que existe relación directa, altamente significativa entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad con un p valor = 0,001; donde el coeficiente de correlación “r de Pearson” entre el nivel de uso de juegos en red y el perfil de agresividad es de ,212**.

SUGERENCIAS

Se sugiere realizar un trabajo de prevención secundaria, entendiendo que implica un trabajo en equipo con todos los agentes comprometidos (la familia y sociedad). Es esencial comprender la necesidad de formar parte a los padres y educadores para que actúen como agentes de prevención ante las posibles efectos negativos sobre el inadecuado uso de los juegos en red, de manera que se logre la sensibilidad social e institucional, estas acciones contendrá programas educativos que brindaran información sobre los efectos y consecuencias, la creación de recursos de interacción social y fortalecimiento de valores.

Prevención desde la familia, considerando que es la estructura social básica que en ella se produce los aprendizajes más importantes para la vida siendo fuente de autoestima y confianza para los hijos, no debemos olvidar que el papel de la familia como agente preventivo juega el rol más importante, es informar a los hijos sobre los riesgos que existen ante un inadecuado uso, enseñarles a realizar uso responsable sobre estos nuevos recursos de entretenimiento tecnológico. Pero sobre todo el papel más importante de los padres de familia es fortalecer vínculos parentales con los hijos que favorezcan adecuada comunicación y la enseñanza de valores personales y sociales.

La presencia de agresividad de los adolescentes, que es un comportamiento que a largo plazo hará que el adolescente tenga complicaciones y dificultades en las relaciones sociales con sus iguales, dificultara una correcta integración en cualquier ambiente, se sugiere realizar la intervención temprana, crear un clima de confianza dentro del salón de clases para que puede expresar sus emociones, así mismo reducir la conducta agresiva utilizando un programa de habilidades sociales desarrollando en el salón de clases con todo el grupo de

estudiantes, estrategias como refuerzo de la conducta asertiva (adecuada) con reconocimiento de las cualidades del adolescente, de parte de sus compañeros y reforzar habilidades cognitivas, incluir momentos de relajación.

Brindar a los adolescentes un tiempo de dispersión, distracción productiva y relajo, fomentar el deporte dentro de la Institución Educativa para prevenir el aumento de uso de los juegos en red en pro de la salud mental del adolescente.

Para los padres de familia, tomar recomendaciones en cuanto al adecuado uso de los juegos en red, considerando la edad la clasificación de los juegos en red debe hacerse según contenido y edad con una previa información sobre la referencia que da cada juego. Para el control de tiempo se sugiere establecer horario de uso, respetando espacios de otras actividades cotidianas como el estudio, la familia, el deporte, los amigos, leer, escuchar música. Por ello el trabajo y acompañamiento de los padres es fundamental y lograr generar un ambiente con diversas actividades de ocio y entretenimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu, J. M. (2009). “Propuesta de un modelo integrador de la agresividad impulsiva y premeditada en función de sus bases motivacionales y socio-cognitivas”. *Psicopatología Clínica Legal y Forense*, 9(1), 85-98.
- Andreu, J. M. (2010). Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes. Madrid: Tea Ediciones.
- APA. American Psychiatric Association. (2013). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, cuarta Edición (DSM-IV)*. Arlington, USA: American Psychiatric publishing.
- Arafa, M., Nazel, M., Ibrahim, N. & Attia, A. (2003). Predictors of psychological well-being of nurses in Alexandria, *International Journal of Nursing Practice*, Egipt. 9, pp 313-320.
- Calle, M. M - Gutiérrez J. C (2006) “uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes”. Distrito la Esperanza- Trujillo 2006” (pg.4).
- Calvo, A. M. (2002). *Jóvenes y video juegos*. Madrid- España.: Fundación de Ayuda contra Drogadicción .
- Cuba Quispe, J.(2015). *Nivel de Conocimiento y Práctica sobre los Juegos Online de los Adolescentes del 1er Año de Educación Secundaria*, Institución Educativa Fe y Alegria N° 3-SJM.

Etxeberría, F. (2006): *¿Son violentos los videojuegos violentos?* Comunicación y Pedagogía, 216, pp. 26-31.

Félix Etzeberria Balerdi. (2011). "Videojuegos violentos y agresividad". Pedagogía social. *Revista Interuniversitaria*, Núm. 18, 2011, pp. 31-39. Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social- Sevilla, España.

Francisco Labrador Encinas, Ana Requesens Moll, (2011). Mayte Helguera Fuentes Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos. <http://www.fundaciongaudium.es>.

Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos; Baptista Lucio, María Del Pilar;. (2014). *Metodología de la Investigación 6º edición*. Mexico: Mc. Graw Hill education.

Huanca Rojas., F. (2011). Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes. *Revista de Investigacion en Cusco*. Cusco – Perú

Hurlock, E. (1997). *Psicología de la adolescencia*. Buenos Aires: Paidós.

Hurlock, E. (2000). *Psicología de la adolescencia*. Buenos Aires: Paidós.

José Manuel Andreu, M. Elena Peña y Jesús M. Ramírez. (2009). "Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes". *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica* Vol. 14, N.º 1, pp. 37-49, 2009. Universidad Complutense de Madrid.

Martínez L. P, Betancourt O. D, González G. A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.

Mundogamers.Com (2006): La clasificación en los videojuegos: Una historia de censuras, prohibiciones y propagandas. Recuperado de <http://www.mundogamers.com/principal/articulo/52-3.html>.

Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y Agresividad (tesis doctoral)*. Universidad Complutense, Madrid, España.

Luis Felipe Orozco, c. E. (2007 abril). *Implicaciones para el estudio de la neurobiología de la experiencia consciente*. Bogota.: Universidad de Texas.

Orozco., L. F. (2007 abril). "La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: adaptación del inventario de conductas antisociales (Ica). *Departamento de Psicología*. Universidad de Oviedo.

Soloaga, P. D. (2010 junio). Efectos de uso de videojuegos en red. *Revista de Comunicación - Salud.*, Nro 7.

Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas UPC, *Guia informativa adicción a los videosjuegos*.

Valero., D. M. (2012). Epidemiología nacional del juego, uso de internet y redes sociales virtuales en el peru y fundamentos clinicos. Lima.: Impresiones Nanay

E.I.R.L.<http://www.monografias.com/trabajos89/influencia-videojuegos/influencia-videojuegos.shtml#ixzz3k325f9d> autor: Rafael Ramón Betancourt Bastidas.

Ybañez C.J (2014). *Propiedades psicometricas del cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de florencia de Mora*. Trujillo-La Libertad.

Anexos

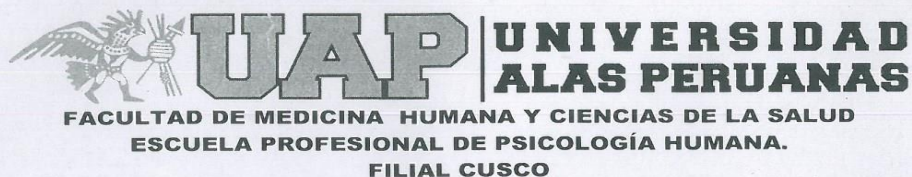
Anexo N°1

Matriz de Consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Diseño muestral	Instrumentos
<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad en estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José Cusco - 2016?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel uso de los juegos en red de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José? • ¿Cuál es el nivel uso de los juegos en red de acuerdo al género en los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José? • ¿Cuál es el perfil de agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José? • ¿Cuál es el perfil de agresividad de acuerdo al género en los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José) • ¿Cuáles son los tipos de juegos en red que prefieren los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José 	<p>Objetivo general Determinar la relación entre el uso de los juegos en red y el perfil agresividad en estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José Cusco - 2016.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de uso de los juegos en red de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José. • Diferenciar el nivel uso de los juegos en red de acuerdo al género de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José. • Identificar los perfiles de agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José. • Diferenciar el perfil de agresividad de acuerdo al género de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José. • Identificar los juegos en red que prefieren los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José. 	<p>H₁</p> <p>Existe relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad de los adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.</p> <p>H₀</p> <p>No existe relación entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad de los adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José.</p>	<p>V1</p> <p>Juegos en red.</p> <p>V2</p> <p>Perfil de agresividad</p>	<p>Básico</p> <p>Cuantitativo, no experimental, transeccional descriptivo correlacional.</p>	<p>Población y muestra: Constituida por 248 estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José del Distrito de Santiago de la Provincia de Cusco – 2016.</p> <p>La muestra está constituida por 245 estudiantes adolescentes de género masculino y femenino de 1° a 5° de secundaria de la Institución Educativa Privada Mixta San José del Distrito de Santiago de la Provincia de Cusco</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario sobre el uso de juegos en red (online). • Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes CAPI-A

Anexo N°2

Solicitud de Permiso



Año de la consolidación del Mar de Grau”

Cusco, 07 de Noviembre del 2016

OFICIO N° 38- 2016 - FMHyCS - FILIAL - CUSCO

SEÑOR.
DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADO-
SAN JOSE
HUANCARO.

ASUNTO : SOLICITO BRINDAR FACILIDADES PARA REALIZAR
INVESTIGACION (TESIS).

Es grato dirigirme a usted; para expresarle mi cordial saludo y a la vez informarle que, el requisito para obtener el título profesional de Licenciado en Psicología Humana en nuestra casa de estudios es haber elaborado una tesis de investigación.

Motivo por el cual la Srta. Bachiller en Psicología Humana: JAQUELIN PEREZ ANDIA procedió a la inscripción del proyecto de tesis intitulada "JUEGOS EN RED Y LA AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA DE LOS ADOLESCENTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SAN JOSE AÑO 2016"

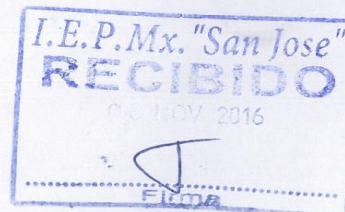
En ese sentido solicito respetuosamente a Ud., brindar facilidades que es el caso requiera para permitir que el bachiller precitado pueda aplicar las pruebas necesarias a fin de lograr y llegar a obtener resultados que beneficien a su institución como a la universidad.

Sin otro particular y en espera que la presente tenga la atención que merezca, hago propicia la oportunidad para expresar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente



UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FILIAL CUSCO
Ps. Américo Mejía Masías
COORDINADOR ACADÉMICO ESCUELA
PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA HUMANA



Anexo N°3

Cuestionario de Agresividad

Nombre y apellidos:

Edad: Sexo: V M Fecha: / /

Centro: Evaluador:

CAPI ▶▶ A

INSTRUCCIONES

A continuación encontrarás una serie de frases que tienen que ver con diferentes formas de pensar, sentir y actuar. Lee atentamente cada una de ellas y elige la respuesta que mejor refleje tu grado de acuerdo o desacuerdo con lo que dice la frase. No hay respuestas correctas ni incorrectas por lo que es importante que contestes de forma sincera. Por favor, tampoco pases mucho tiempo decidiendo las respuestas y señala lo primero que hayas pensado al leer cada una de las frases. Responde a cada una de las frases usando la siguiente escala:

1	2	3	4	5
MUY EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO	MUY DE ACUERDO

NO DES LA VUELTA A LA PÁGINA HASTA QUE TE LO INDIQUE EL EXAMINADOR.



Autor: José Manuel Andreu Rodríguez.

Copyright © 2010 by TEA Ediciones, S.A., Madrid, España.

Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid, España - *Este ejemplar está impreso en DOS TINTAS.*

Si le presentan otro en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial. Impreso en España. Printed in Spain.

1	2	3	4	5
MUY EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO	MUY DE ACUERDO

RODEA CON UN CÍRCULO LA ALTERNATIVA ELEGIDA (1, 2, 3, 4 ó 5)

1	Creo que mi agresividad suele estar justificada.	1	2	3	4	5
2	Cuando me pongo furioso, reacciono sin pensar.	1	2	3	4	5
3	Creo que la agresividad no es necesaria para conseguir lo que se quiera.	1	2	3	4	5
4	Después de enfurecerme, suelo recordar muy bien lo que ha pasado.	1	2	3	4	5
5	Soy capaz de controlar a propósito mi agresividad.	1	2	3	4	5
6	Durante una pelea, siento que pierdo el control de mí mismo.	1	2	3	4	5
7	He deseado que algunas de las peleas que he tenido realmente ocurrieran.	1	2	3	4	5
8	Me he sentido tan presionado que he llegado a reaccionar de forma agresiva.	1	2	3	4	5
9	Pienso que la persona con la que discutí realmente se lo merecía.	1	2	3	4	5
10	Siento que se me ha llegado a ir la mano en alguna pelea.	1	2	3	4	5
11	Ser agresivo me ha permitido tener poder sobre los demás y mejorar mi nivel social.	1	2	3	4	5
12	Me suelo poner muy nervioso o alterado antes de reaccionar furiosamente.	1	2	3	4	5
13	Conocía a muchas de las personas que participaron en la pelea.	1	2	3	4	5
14	Nunca he bebido o tomado drogas antes de pelearme con otra persona.	1	2	3	4	5
15	Algunas de las peleas que he tenido han sido por venganza.	1	2	3	4	5
16	Pienso que últimamente he sido más agresivo de lo normal.	1	2	3	4	5
17	Sé que voy a tener bronca antes de pelearme con alguien.	1	2	3	4	5
18	Cuando discuto con alguien, me siento muy confuso.	1	2	3	4	5
19	A menudo mis enfados suelen dirigirse a una persona en concreto.	1	2	3	4	5
20	Creo que mi forma de reaccionar ante una provocación es excesiva y desproporcionada.	1	2	3	4	5
21	Me alegro de que ocurrieran algunas de las discusiones que he tenido.	1	2	3	4	5
22	Creo que discuto con los demás porque soy muy impulsivo.	1	2	3	4	5
23	Suelo discutir cuando estoy de muy mal humor.	1	2	3	4	5
24	Cuando me peleo con alguien, cualquier cosa me hace perder los nervios.	1	2	3	4	5

A continuación, te planteamos una serie de frases referentes a distintos aspectos de tu vida. Lee atentamente cada una de ellas y MARCA CON UNA CRUZ (X) la casilla que mejor se ajuste a lo que tú piensas.

	VERDADERO	FALSO
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POR FAVOR, COMPRUEBA QUE HAYAS CONTESTADO A TODAS LAS CUESTIONES CON UNA SOLA RESPUESTA.

Cuestionario sobre el uso de juegos en red (online).

Lee atentamente, responde de forma sincera cada pregunta, el cuestionario se debe contestar de manera inmediata, directa y personal.

Antes de responder el siguiente cuestionario le pedimos por favor, que nos proporcione los siguientes datos:

Institución Educativa:.....

Sexo: Masculino: Femenino:

Edad: **Grado Académico:**

Marque con una **X** las siguientes preguntas de manera inmediata, SI o NO son las alternativas.

SOBRE LOS JUEGOS EN RED (ONLINE), en los últimos 4 últimos meses:

N°	PREGUNTA.	SI	NO
1.	¿Durante los últimos 4 meses has hecho uso de los juegos en RED?	SI	NO
2.	¿En una semana cuantos días en promedio juegas? a) 1 día por semana b) de 2 a3 por semana c) de 4 a 6 días por semana d) todos los días		
3.	¿Cuántas horas al día Juegas? a) 1 Hora b) de 2 a 3 horas c) de 4 a 6 Horas d) más de 6 horas		
4.	¿Cuando tienes tiempo y dinero prefieres hacer uso de los juegos en red a otras actividades?	SI	NO
5.	¿Postergas actividades para lograr avanzar algunas faces en un juego Online?	SI	NO
6.	¿Prefieres hacer uso de los juegos en red que reunirte con tus amigos o compañeros de clase?	SI	NO
7.	¿Juegas primero antes de realizar actividades académicas "tareas, estudio o clases"?	SI	NO
8.	¿Te llamaron la atención tus padres, apoderados o amigos por jugar continuamente?	SI	NO
9.	¿Empleas tiempo en actividades relacionadas a los juegos online, los cuales te llevan a interferir con actividades cotidianas?	SI	NO
10.	¿Has tenido problemas académicos, por jugar continuamente?	SI	NO
11.	¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar?	SI	NO
12.	¿Si dejas de jugar un periodo (largo tiempo) te sientes preocupado, inquieto o ansioso?	SI	NO
13.	¿Juegas más tiempo de lo que planeaste?	SI	NO
14.	¿Cuando juegas te aíslas, te estresas o te sientes intranquilo?	SI	NO

15.	¿Cuándo pierdes o no concluyes una fase de juegos te sientes frustrado, enojado o deprimido?	SI	NO
16.	¿Has fingido estar enfermo y faltar a clases para seguir jugando?	SI	NO
17.	¿Te dedicas a jugar cuando te encuentras mal emocionalmente?	SI	NO
18.	¿Te privas de horas de sueño por jugar por las noches?	SI	NO
19.	¿Has tratado sin éxito de reducir la cantidad de tiempo que dedicas a jugar?	SI	NO

Gracias por su colaboración.

Se les presenta una lista de juegos online multijugadores masivo, que permiten a miles de usuarios de forma simultánea a través de internet e interactuar entre ellos. Marque con una X lo que usted selecciona para jugar:

N°	JUEGOS	
1.	WORLD OF WARCRAFT, LEGION.	()
2.	LEAGUE OF LEGENDS, (liga de leyendas).	()
3.	DOTA 2.	()
4.	GUILD WARS 2, A LA BÚSQUEDA DE SU PROPIA FANTASÍA.	()
5.	LINEAGE II, (linaje 2).	()
6.	STARCRAFT II, UNA FÓRMULA QUE NO SE AGOTA.	()
7.	WORLD OF TANKS. (a cañonazo limpio)	()
8.	EVE ONLINE, LA GALAXIA SIN LÍMITES.	()
9.	TEAM FORTRESS 2, MÁS ALLÁ DE LOS SOMBREROS.	()
10.	COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.	()
11.	WORMS RELOADED, LOS GUSANOS ANDAN SUELTOS.	()

Anexo N°4

BASE DE DATOS SPSS 23.

N°	Genero	UJR	UBA	UMOD	UAL	UMUYA	PERFIL AGRESIVIDAD.	A. IMPUL	A. PREME	A. MIXTA	Genero
1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
3	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
4	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
5	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
6	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
7	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	M
8	1	1	1	2	2	2	3	2	2	1	M
9	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	F
10	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	F
11	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	F
12	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
13	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
14	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	F
15	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
16	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	F
17	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
18	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
19	2	4	2	2	2	1	3	2	2	1	F
20	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
21	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
22	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	M
23	1	4	2	2	2	1	3	2	2	1	M
24	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	F
25	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	F

26	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	M
27	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	F
28	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	M
29	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	F
30	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	F
31	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
32	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
33	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	F
34	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
35	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	F
36	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	F
37	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	M
38	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	M
39	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
40	1	4	2	2	2	1	3	2	2	1	M
41	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
42	1	4	2	2	2	1	3	2	2	1	M
43	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
44	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
45	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	F
46	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
47	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	F
48	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
49	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	F
50	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
51	1	3	2	2	1	2	3	2	1	2	M
52	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	F
53	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	F
54	1	4	2	2	2	1	1	2	1	2	M
55	1	4	2	2	2	1	1	1	2	2	M

56	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	M
57	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	F
58	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	M
59	1	4	2	2	2	1	3	2	1	2	M
60	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	F
61	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	F
62	1	2	2	1	2	2	3	1	2	2	M
63	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	M
64	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	M
65	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	M
66	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	M
67	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
68	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
69	1	3	2	2	1	2	3	2	1	2	M
70	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	F
71	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
72	2	1	1	2	2	2	3	2	1	2	F
73	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	F
74	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
75	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
76	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	M
77	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
78	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	M
79	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	F
80	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
81	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
82	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	M
83	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
84	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	F
85	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	F

86	2	4	2	2	2	1	3	2	1	2	F
87	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	M
88	1	4	2	2	2	1	1	2	1	2	M
89	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	M
90	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
91	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
92	1	1	1	2	2	2	3	2	1	2	M
93	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	F
94	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
95	2	4	2	2	2	1	3	2	1	2	F
96	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	M
97	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	M
98	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
99	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
100	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	M
101	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	M
102	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	M
103	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
104	2	1	1	2	2	2	3	2	1	2	F
105	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	F
106	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	M
107	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	F
108	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	M
109	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	M
110	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	F
111	2	1	1	2	2	2	3	2	1	2	F
112	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	F
113	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
114	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	F
115	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	M

116	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	F
117	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
118	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
119	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
120	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
121	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
122	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	F
123	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
124	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
125	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	F
126	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
127	1	4	2	2	2	1	1	1	2	2	M
128	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	M
129	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
130	1	4	2	2	2	1	3	2	1	2	M
131	1	3	2	2	1	2	1	2	2	1	M
132	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	M
133	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	M
134	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	M
135	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	M
136	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	M
137	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
138	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	F
139	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
140	2	4	2	2	2	1	3	1	2	2	F
141	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	F
142	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	F
143	2	4	2	2	2	1	3	1	2	2	F
144	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	F
145	2	4	2	2	2	1	2	2	1	2	F

146	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
147	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	F
148	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
149	1	4	2	2	2	1	2	2	1	2	M
150	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
151	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
152	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
153	1	3	2	2	1	2	1	2	1	2	M
154	1	4	2	2	2	1	2	1	2	2	M
155	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	M
156	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	M
157	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	M
158	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	M
159	1	1	1	2	2	2	3	2	1	2	M
160	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	F
161	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	M
162	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
163	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	M
164	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
165	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
166	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	M
167	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	F
168	1	3	2	2	1	2	3	2	1	2	M
169	2	4	2	2	2	1	2	2	2	1	F
170	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
171	1	3	2	2	1	2	1	2	1	2	M
172	2	4	2	2	2	1	3	1	2	2	F
173	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	M
174	2	3	2	2	1	2	3	2	1	2	F
175	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	F

176	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	F
177	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	M
178	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	F
179	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	M
180	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	M
181	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
182	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
183	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	M
184	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	M
185	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
186	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	F
187	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	F
188	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
189	1	3	2	2	1	2	3	2	1	2	M
190	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	M
191	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	M
192	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	M
193	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	M
194	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
195	1	3	2	2	1	2	1	2	1	2	M
196	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	M
197	1	3	2	2	1	2	3	2	1	2	M
198	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	F
199	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
200	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
201	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	M
202	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
203	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	F
204	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	F
205	2	3	2	2	1	2	3	1	2	2	F

206	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	M
207	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
208	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
209	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	M
210	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
211	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	F
212	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	M
213	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	M
214	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
215	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	F
216	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	F
217	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
218	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	M
219	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	F
220	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	F
221	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	M
222	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
223	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	M
224	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	M
225	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
226	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	F
227	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	F
228	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	F
229	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	F
230	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	F
231	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	F
232	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	F
233	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
234	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	M
235	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M

236	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
237	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	M
238	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	M
239	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
240	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	M
241	2	3	2	2	1	2	3	2	1	2	F
242	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	F
243	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	F
244	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	M
245	2	4	2	2	2	1	3	1	2	2	F

BASE DE DATOS.

CODIGO	INICIALES	I.EDUCAT	SEXO	EDAD	GRAD ACAD	RESULTADO
1	S.A.T	SAN JOSE	M	12	1ero	20
2	J.P.T.R.	SAN JOSE	M	12	1ero	22
3	A.M.D	SAN JOSE	M	12	1ero	32
4	C.R	SAN JOSE	M	13	1ero	18
5	J.A.D	SAN JOSE	M	12	1ero	16
6	J.D.M	SAN JOSE	M	12	1ero	28
7	J.J.F.I	SAN JOSE	M	12	1ero	8
8	M.F.O.M	SAN JOSE	M	12	1ero	16
9	N.M.C.M	SAN JOSE	F	12	1ero	4
10	L.C.R.T	SAN JOSE	F	13	1ero	4
11	J.AV.R	SAN JOSE	F	13	1ero	0
12	P.F.D.A	SAN JOSE	M	13	1ero	8
13	G.J.M.M.	SAN JOSE	F	13	1ero	6
14	M.F.P.D	SAN JOSE	F	12	1ero	10
15	E.I.Y.Y	SAN JOSE	F	12	1ero	4
16	G.M.L.V	SAN JOSE	F	13	1ero	4
17	F.N.A.V	SAN JOSE	M	12	1ero	22
18	M.A.R.O	SAN JOSE	M	12	1ero	12
19	A.C.S	SAN JOSE	F	12	1ero	0
20	I.M.M.E	SAN JOSE	M	12	1ero	12
21	J.A.B.H	SAN JOSE	M	12	1ero	12
22	E.G.M.F	SAN JOSE	M	12	1ero	10
23	N.S.Y.T	SAN JOSE	M	12	1ero	14
24	C.Y.G.H	SAN JOSE	F	12	1ero	2
25	M.S.C	SAN JOSE	F	12	1ero	2
26	D.G.M.V	SAN JOSE	M	12	1ero	10
27	P.M.V.T	SAN JOSE	F	13	1ero	6
28	R.R.A	SAN JOSE	M	12	1ero	6
29	N.A.C.E	SAN JOSE	F	13	1ero	6
30	M.F.E.R	SAN JOSE	F	12	1ero	2
31	R.F.T.C	SAN JOSE	F	13	1ero	2
32	M.F.S.C	SAN JOSE	M	12	1ero	14
33	D.P.S	SAN JOSE	F	13	1ero	10
34	N.N	SAN JOSE	M	13	1ero	6
35	L.R.L	SAN JOSE	F	11	1ero	2
36	I.F.C	SAN JOSE	F	12	1ero	2
37	G.C.V.	SAN JOSE	M	13	1ero	16
38	W.A.O.Z	SAN JOSE	M	12	1ero	20
39	M.P.V	SAN JOSE	M	12	1ero	16
40	S.Y.	SAN JOSE	M	12	1ero	22
41	J.P.A	SAN JOSE	M	12	1ero	20

42	Y.G.Y	SAN JOSE	M	12	1ero	20
43	A.A.M	SAN JOSE	M	12	1ero	16
44	R.P.D	SAN JOSE	M	14	2do	8
45	A.D.L.V	SAN JOSE	F	13	2do	10
46	D.T	SAN JOSE	F	13	2do	4
47	P.A.S.M	SAN JOSE	F	13	2do	0
48	M.S.C	SAN JOSE	F	13	2do	6
49	D.S-A-M	SAN JOSE	F	13	2do	2
50	K.T.R	SAN JOSE	M	13	2do	12
51	F.P.C	SAN JOSE	M	13	2do	6
52	V.P.C	SAN JOSE	F	13	2do	6
53	A.R	SAN JOSE	F	13	2do	4
54	L.G.R	SAN JOSE	M	14	2do	8
55	G.F.S	SAN JOSE	M	14	2do	10
56	M.A.W.M	SAN JOSE	M	13	2do	8
57	A.M.V.Ñ	SAN JOSE	F	14	2do	2
58	N.A.L.I	SAN JOSE	M	14	2do	10
59	C.A.M.M.	SAN JOSE	M	13	2do	18
60	A.Y.P	SAN JOSE	F	14	2do	4
61	A.M.D	SAN JOSE	F	14	2do	6
62	W.R.M.M	SAN JOSE	M	13	2do	12
63	A.C.T.M	SAN JOSE	M	13	2do	18
64	P.R.C	SAN JOSE	M	13	2do	26
65	D.F.F.L.	SAN JOSE	M	14	2do	32
66	M.S.C.M	SAN JOSE	M	13	2do	24
67	R.P.L	SAN JOSE	M	14	2do	20
68	C.P.G	SAN JOSE	M	13	2do	20
69	J.F.M.Ñ	SAN JOSE	M	14	2do	22
70	A.E.C	SAN JOSE	F	14	2do	20
71	K.H.V	SAN JOSE	F	13	2do	4
72	K.P.Q	SAN JOSE	F	12	2do	12
73	V.J.P.H	SAN JOSE	F	13	2do	2
74	E.A.M.B	SAN JOSE	F	13	2do	8
75	D.A.C.S	SAN JOSE	M	14	2do	14
76	B.R.Q	SAN JOSE	M	14	2do	12
77	A.N.M	SAN JOSE	F	13	2do	4
78	E.G.C.V	SAN JOSE	M	13	2do	12
79	K.R.M	SAN JOSE	F	14	2do	6
80	E.L.G.R	SAN JOSE	F	14	2do	0
81	C.O	SAN JOSE	F	13	2do	6
82	S.S.S	SAN JOSE	M	13	2do	2
83	A-C.R	SAN JOSE	F	13	2do	2
84	V.C.P	SAN JOSE	F	14	2do	2
85	K.T.R	SAN JOSE	F	13	2do	4
86	L.F.C.C	SAN JOSE	F	13	2do	4

87	M.A.G	SAN JOSE	M	13	2do	14
88	H.V.V	SAN JOSE	M	14	2do	28
89	J.B.A	SAN JOSE	M	13	2do	20
90	J.O.M.F	SAN JOSE	M	14	2do	28
91	J.H.M	SAN JOSE	M	14	2do	24
92	C.A.C.G	SAN JOSE	M	15	2do	16
93	E.B.V	SAN JOSE	F	13	2do	4
94	N.C.V	SAN JOSE	M	14	2do	14
95	N.M	SAN JOSE	F	14	3ro	22
96	I.P.S	SAN JOSE	M	15	3ro	22
97	P.M.C.E	SAN JOSE	M	14	3ro	18
98	L.G.B.V	SAN JOSE	M	14	3ro	24
99	D.R.U	SAN JOSE	M	14	3ro	34
100	A.S.Z	SAN JOSE	M	14	3ro	22
101	J.C.R	SAN JOSE	M	14	3ro	22
102	J.A.C.O	SAN JOSE	M	15	3ro	30
103	Q.A.F.Q	SAN JOSE	F	14	3ro	2
104	G.C.C.	SAN JOSE	F	13	3ro	2
105	L.A.V.C	SAN JOSE	F	14	3ro	5
106	R.A.B.P	SAN JOSE	M	14	3ro	32
107	B.A.B.M	SAN JOSE	F	14	3ro	4
108	J.C.M.C	SAN JOSE	M	15	3ro	26
109	R.P.P.M	SAN JOSE	M	14	3ro	4
110	S.T.C	SAN JOSE	F	14	3ro	4
111	K.K-R.P	SAN JOSE	F	14	3ro	4
112	N.C.C	SAN JOSE	F	14	3ro	2
113	D.G.L.V	SAN JOSE	F	15	3ro	2
114	B.C.G.F	SAN JOSE	F	14	3ro	4
115	F.A.V	SAN JOSE	M	14	3ro	4
116	D.R.H	SAN JOSE	F	14	3ro	10
117	T.C.C	SAN JOSE	F	15	3ro	2
118	A.F.G	SAN JOSE	F	14	3ro	2
119	A.M.V.E	SAN JOSE	F	14	3ro	0
120	D.P.R	SAN JOSE	F	14	3ro	2
121	E.V.V.P	SAN JOSE	F	15	3ro	2
122	M.S.A.C	SAN JOSE	F	15	3ro	6
123	D.M.G.P	SAN JOSE	M	14	3ro	14
124	C.E.L.H	SAN JOSE	F	14	3ro	6
125	D.T.S	SAN JOSE	F	14	3ro	0
126	I.F.C	SAN JOSE	F	14	3ro	10
127	P.A.T	SAN JOSE	M	14	3ro	22
128	J.M.A.M	SAN JOSE	M	14	3ro	26
129	B.A.C	SAN JOSE	M	15	3ro	32
130	T.Y.T.R	SAN JOSE	M	15	3ro	36
131	E.J.V.B	SAN JOSE	M	14	3ro	22

132	C.M.R.C	SAN JOSE	M	15	3ro	30
133	M.M.T	SAN JOSE	M	14	3ro	34
134	M.G.C.C	SAN JOSE	M	15	3ro	28
135	L.E.A	SAN JOSE	M	14	3ro	28
136	J.B.H.C	SAN JOSE	M	15	3ro	22
137	S.A.A.C	SAN JOSE	M	15	3ro	24
138	I.K.V.M	SAN JOSE	F	14	3ro	8
139	M.T.P	SAN JOSE	M	14	3ro	8
140	E.M.C	SAN JOSE	F	14	3ro	2
141	B.F.Y	SAN JOSE	F	14	3ro	2
142	S.R.B	SAN JOSE	F	14	3ro	18
143	G.D.C	SAN JOSE	F	14	3ro	4
144	A.F.D	SAN JOSE	F	15	3ro	10
145	M.D	SAN JOSE	F	14	3ro	2
146	K.M.T.N	SAN JOSE	F	14	3ro	2
147	J.M.H.C	SAN JOSE	F	13	3ro	2
148	J.L.M.C	SAN JOSE	M	14	3ro	8
149	M.T	SAN JOSE	M	15	3ro	18
150	Q.R.A.E	SAN JOSE	M	14	3ro	8
151	V.B.B	SAN JOSE	F	14	3ro	6
152	O.M.C.P	SAN JOSE	M	14	3ro	14
153	G.V.C	SAN JOSE	M	13	3ro	34
154	V.M.S.P.B	SAN JOSE	M	14	3ro	2
155	J.L.H.A	SAN JOSE	M	15	4to	16
156	C.H.V	SAN JOSE	M	15	4to	32
157	R.C	SAN JOSE	M	15	4to	32
158	J.A.M.Y	SAN JOSE	M	15	4to	28
159	K.A.M.H	SAN JOSE	M	14	4to	28
160	D.Q.Y	SAN JOSE	F	16	4to	20
161	G.S.B	SAN JOSE	M	17	4to	28
162	M.C	SAN JOSE	M	15	4to	20
163	I.D.G	SAN JOSE	M	15	4to	34
164	J.A.Q	SAN JOSE	M	16	4to	16
165	C.J.V.P	SAN JOSE	M	15	4to	4
166	J.P.C.Q	SAN JOSE	M	16	4to	6
167	M.S.M	SAN JOSE	F	16	4to	4
168	S.A.H	SAN JOSE	M	15	4to	16
169	S.R.T	SAN JOSE	F	15	4to	24
170	J.J.R.B.	SAN JOSE	M	14	4to	14
171	D-J-M-P	SAN JOSE	M	15	4to	4
172	V.M.V.C	SAN JOSE	F	16	4to	0
173	D.M.A.C	SAN JOSE	M	15	4to	4
174	A.C.C	SAN JOSE	F	15	4to	4
175	D.G.R.O	SAN JOSE	F	16	4to	4
176	B.M.Q..F	SAN JOSE	F	16	4to	6

177	E-M.Q	SAN JOSE	M	15	4to	2
178	Z.L	SAN JOSE	F	17	4to	2
179	A.Z.G	SAN JOSE	M	15	4to	6
180	L.A.A.C	SAN JOSE	M	15	4to	8
181	M.D.M	SAN JOSE	M	16	4to	26
182	B.A.W	SAN JOSE	M	15	4to	28
183	P.A.V	SAN JOSE	M	16	4to	4
184	R.F.V	SAN JOSE	M	16	4to	2
185	V.R.V	SAN JOSE	M	16	4to	2
186	R.A.G	SAN JOSE	F	15	4to	2
187	S.R.H	SAN JOSE	F	17	4to	2
188	G.B.O	SAN JOSE	M	16	4to	2
189	A.S.E.O	SAN JOSE	M	16	4to	22
190	R.M.M.P	SAN JOSE	M	15	4to	18
191	G.V.Q	SAN JOSE	M	15	4to	20
192	S.S.D.A	SAN JOSE	M	15	4to	20
193	F.M.R	SAN JOSE	M	15	4to	12
194	H.A.H.M	SAN JOSE	M	15	4to	10
195	D.R.G	SAN JOSE	M	15	4to	22
196	S.S.Z	SAN JOSE	M	15	4to	4
197	S.V.P	SAN JOSE	M	15	4to	4
198	A.L.H.M	SAN JOSE	F	16	4to	18
199	L.C.G	SAN JOSE	M	15	4to	2
200	C.A.C	SAN JOSE	M	15	4to	26
201	E.S.S.U.	SAN JOSE	M	15	4to	6
202	H.A.F	SAN JOSE	M	16	4to	4
203	A.C	SAN JOSE	F	15	4to	4
204	P.M.C	SAN JOSE	F	15	4to	4
205	M.C.M	SAN JOSE	F	15	4to	12
206	A.S.Z	SAN JOSE	M	15	4to	2
207	D.W.M	SAN JOSE	M	15	4to	2
208	M.D.Z	SAN JOSE	F	16	5to	4
209	Y.M.S.L	SAN JOSE	M	16	5to	6
210	N.V.Z.U	SAN JOSE	F	16	5to	0
211	L.G.T	SAN JOSE	F	17	5to	4
212	R.O.A	SAN JOSE	M	16	5to	4
213	H.G	SAN JOSE	M	17	5to	28
214	L.F.J	SAN JOSE	M	16	5to	4
215	M.V.P	SAN JOSE	F	16	5to	6
216	K.A.C	SAN JOSE	F	16	5to	4
217	N.J.A.R	SAN JOSE	M	16	5to	26
218	S.R.G	SAN JOSE	M	17	5to	4
219	M.E.B.V	SAN JOSE	F	16	5to	2
220	J.A.D	SAN JOSE	F	16	5to	12
221	L.G.U	SAN JOSE	M	17	5to	6

222	N.N.G.F	SAN JOSE	F	16	5to	6
223	P.S.R	SAN JOSE	M	16	5to	8
224	S.G.P	SAN JOSE	M	17	5to	4
225	.S.M.O	SAN JOSE	F	17	5to	4
226	M.F.V.R	SAN JOSE	F	16	5to	4
227	A.R.L	SAN JOSE	F	16	5to	8
228	N.H.A	SAN JOSE	F	16	5to	4
229	M.F.F	SAN JOSE	F	16	5to	4
230	K.M.I	SAN JOSE	F	17	5to	4
231	C.P.A	SAN JOSE	F	16	5to	6
232	C.H.C	SAN JOSE	F	16	5to	6
233	G.S.G	SAN JOSE	M	16	5to	0
234	A.M.P	SAN JOSE	M	17	5to	0
235	A.U.B	SAN JOSE	M	16	5to	28
236	L.C.M	SAN JOSE	M	16	5to	18
237	L.I.P	SAN JOSE	M	17	5to	16
238	B.S.V	SAN JOSE	M	16	5to	20
239	A-L-G	SAN JOSE	M	16	5to	36
240	N.S.F	SAN JOSE	M	17	5to	16
241	B.C.C	SAN JOSE	F	16	5to	4
242	V.R.C	SAN JOSE	F	16	5to	4
243	N.T	SAN JOSE	F	16	5to	0
244	D.E.B	SAN JOSE	M	16	5to	22
245	A.Y.M	SAN JOSE	F	17	5to	6