

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE  
EDUCACIÓN**



**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL  
DE EDUCACIÓN ESPECIALISTA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

---

**LOS VIDEOJUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS  
ESTUDIANTES DEL QUINTO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
“GUSTAVO RÍES” DE TRUJILLO, 2017.**

---

**Autora:**

**Ms. Acevedo Minchola Silvia Estela**

**Asesor:**

**Paredes Fernández Oster**

**TRUJILLO, PERU  
2017**

**Fecha de sustentación: 2019/05/31**

## DEDICATORIA

*A mi querido esposo Elmer y a mis hijos, quienes son mi motivo de superación.*

*A mis adorados padres, Manuel y Rosa, que desde el cielo iluminan mis pasos.*

*Silvia*

## **RESUMEN**

La presente investigación que pongo a vuestra consideración, pretende determinar que sí hay relación entre las variables videojuegos y comportamiento agresivo de los alumnos de quinto de primaria de la I.E.P. “Gustavo Ríos” de Trujillo.2017. La población estuvo conformada por 120 estudiantes, cuya muestra fue la misma, a los cuales se les aplicó dos encuestas como instrumentos para medir las variables. Los procedimientos a seguir fueron la elaboración de gráficos, tablas y la prueba estadística para contrastar la hipótesis. El procesamiento de los datos estadísticos, demostró finalmente una relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríos” de Trujillo, en el año 2017.

## **ABSTRACT**

The present investigation that I put to your consideration, intends to determine that there is a relationship between the videogame variables and aggressive behavior of the fifth grade students of the I.E.P. "Gustavo Ríos" of Trujillo.2017. The population consisted of 120 students, whose sample was the same, to which two surveys were applied as instruments to measure the variables. The procedures to follow were the elaboration of graphs, tables and the statistical test to contrast the hypothesis. The processing of the statistical data finally showed a relationship between videogames and the aggressive behavior of the fifth grade students of the I.E. "Gustavo Ríos" of Trujillo, in the year 2017..

INDICE	
DEDICATORIA	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Descripción del problema	1
1.2. Antecedentes	3
1.3. Formulación del problema	6
1.4. Objetivos	6
1.4.1. Objetivo General	6
1.4.2. Objetivos Específicos	6
1.5. Formulación de la hipótesis	7
1.6. Justificación del estudio	7
1.7. Limitaciones	8
MARCO TEÓRICO	9
2.1. Los videojuegos	9
2.1.1. Definiciones	9
2.1.2. Teorías que sustentan los videojuegos	9
2.1.3. Características de los videojuegos	10
2.1.4. Clasificación de los videojuegos	11
2.1.5. Influencia de los videojuegos en niños y adolescentes	13
2.1.6. Problemas que ocasiona el abuso de los videojuegos	14
2.2. Comportamiento agresivo	15
2.2.1. Definiciones	15
2.2.2. Teorías del comportamiento agresivo	16
2.2.3. Clases de agresividad	18
2.2.4. Factores influyentes en los comportamientos agresivos	20
2.2.5. Prevención del comportamiento agresivo en los niños	21
MATERIAL Y MÉTODOS	22
3.1. MATERIAL	22

3.1.1.	Población	22
3.1.2.	La muestra	22
3.2.	MÉTODOS	22
3.2.1.	Tipo de investigación	22
3.2.2.	Diseño	23
3.2.3.	Variables	23
3.2.4.	Operacionalización de Variables	24
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	25
3.3.1.	Técnicas	25
3.3.2.	Instrumentos	25
3.3.3.	Confiabilidad de instrumentos	25
3.3.4.	Procedimiento y análisis de información	27
	RESULTADOS	28
	DISCUSIÓN	36
	CONCLUSIONES	38
	RECOMENDACIONES	39
	BIBLIOGRAFÍA	40
	ANEXOS	43

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Videojuegos y dimensiones en escolares de quinto de primaria. I.E.”Gustavo Ríes” de Trujillo . 2017	28
<b>Tabla 2.</b> El comportamiento agresivo y dimensiones en escolares de quinto de primaria. I. E.”Gustavo Ríes” de Trujillo. 2017	32
<b>Tabla 3.</b> Prueba de kolmogorov-Smirnov para videojuegos y dimensiones. Comportamiento agresivo	33
<b>Tabla 4.</b> Prueba de hipótesis estadísticas para comparación en videojuegos y comportamiento agresivo en los estudiantes de quinto de primaria. I.E.”Gustavo Ríes” de Trujillo. 2017	34
<b>Tabla 5.</b> Prueba de hipótesis estadísticas para comparar videojuegos por dimensiones con el comportamiento agresivo en estudiantes de quinto de primaria. I. E. “Gustavo Ríes” de Trujillo .2017	34

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> Uso de videojuegos	30
<b>Gráfico 2.</b> Dimensión frecuencia de uso semanal	30
<b>Gráfico 3.</b> Dimensión duración de uso al día	31
<b>Gráfico 4.</b> Dimensión tipos de videojuegos preferido	31
<b>Gráfico 5.</b> Comportamiento agresivo	32

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### 1.1. Descripción del problema

Cuando nos sumergimos en la literatura sobre videojuegos, a nivel mundial nos encontramos con un sinnúmero de artículos publicados por los medios de comunicación, o bien, si pulsamos la opinión entre la ciudadanía, nos topamos con la controversia más absoluta: por un lado existen acérrimos defensores del potencial educativo de los videojuegos como modalidad de entretenimiento y por otro lado detractores, que proclaman a los cuatro vientos los efectos perniciosos que esta práctica tiene en la salud física y psíquica de nuestros niños. En el punto de mira de los éstos últimos se encuentran principalmente los videojuegos, cuyo tema principal es la violencia. Al respecto, los juegos de acción en primera persona suponen un problema particularmente espinoso en nuestros días. El sector más crítico se queja de que jugar a este tipo de juegos de contenido violento, incita al comportamiento agresivo e incapacita la empatía de los jugadores.

Al respecto Ortiz (2014), manifiesta que el gran problema de los videojuegos - frente a la televisión – es, que como consecuencia de su estructura repetitiva y de recompensa, podrían generar una dependencia que llevaría a los niños a estar constantemente pendientes de cada uno de los videojuegos en todo momento. Todo esto acarrea una gran pérdida de tiempo, dificultades para llevar a cabo adecuadamente los deberes escolares, falta de atención y concentración durante las horas de clase y un comportamiento de aislamiento en la propia escuela. La adicción puede ser de tal intensidad que esté presente durante cualquier actividad que lleve a cabo durante el día: bien sean actividades manuales como

comer o vestirse, o intelectuales, como los deberes escolares. Todo esto lleva al niño a perder contacto con la realidad social, emocional y familiar.

Según Kliegman (2004), en una encuesta elaborada por la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (AVACU), y aplicada a 1562 alumnos de 10 Colegios de la Comunidad Valenciana en España, reveló que el 81% de los escolares valencianos de 7 a 16 años utiliza videojuegos. En cuanto a la frecuencia del consumo de videojuegos el 17,6% de los encuestados asegura que juega a diario, mientras que el 25,6% dice que sólo lo hacen los fines de semana.

En nuestro país, según un artículo del diario El Comercio (2008), señala que en un estudio realizado en nuestro país sobre las preferencias y decisiones de los jóvenes con respecto a los videojuegos”, el 83,5% de los estudiantes de secundaria de seis distritos de Lima gusta de los videojuegos, y de ellos, el 32,7% los usa para evadir problemas familiares y el 31,9% para olvidar cosas tristes. Además, que el 45,2% de los menores encuestados manifestó utilizar videojuegos a diario y dedicarle a esta actividad no menos de media hora.

Según el Instituto Nacional de Estadística (INEI), en nuestra región La Libertad, en el último trimestre del 2014 el 50.9% de los usuarios de 6 y más años de edad que usan el internet, lo emplean en videojuegos, le siguen las personas que usan internet una vez por semana (42,5%) y los que lo hacen una vez al mes o cada dos meses (6,6%).

En lo que se refiere a la I.E.P. “Gustavo Ríos”, a partir de un diagnóstico observacional realizado a estudiantes del quinto grado de primaria, se pudo evidenciar como problema relevante el referido a los videojuegos y por lo mismo al comportamiento agresivo percibido en los estudiantes y conjeturando como causas principales al contenido y temática de cada juego, se supone que los niños captan equivocadas formas de defensa y comportamiento, lo que transmiten en su día a día y en las diferentes situaciones de su vida, especialmente en el aula cuando

se agreden mutuamente utilizando un lenguaje soez, empujones, amenazas y agresión física, en algunos casos.

Pero, ¿Qué hay de cierto en todo ello?, preguntas como ésta queremos despejar con el estudio de la relación que existe entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los niños.

## **1.2. Antecedentes**

Revisando la bibliografía sobre el tema en estudio, se encontraron investigaciones valiosas para el planteamiento del presente estudio. Así tenemos:

A nivel internacional, según Batallas (2014), en un estudio: "Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos" realizada en la ciudad de Quito –Ecuador, cuyo objetivo fue comprobar la relación entre variables: tipo de juego preferido y tiempo invertido en videojuegos con las conductas del síndrome de AHÍ. Se trabajó con población de 241 adolescentes cuyas edades fueron de 13 a 18 años. Se aplicó el cuestionario psicosocial de hábitos de videojuegos y un test de autoaplicación AQ-PA (aggression Questionnaire-preadolescentes). Los resultados obtenidos demostraron una interdependencia entre las variables.

Estudios realizados por Oroval (2014) acerca de la influencia que tiene usar los video juegos en la conducta antisocial y agresividad adolescente, realizada en el Ayuntamiento de Carcaixent –España .Participaron un total de 133 alumnos, de edades comprendidas entre los 15 y 19 años a quienes se les aplicó un cuestionario de Agresión (AQ) (Buss y Perry, 1992) y el inventario de Conductas Antisociales (CCA) .El objetivo fue analizar el nivel de influencia que tienen los videojuegos en la conductas antisociales y la agresividad adolescente en un centro educativo. Los resultados demostraron que los alumnos no tenían conductas agresivas ni antisociales y que no tiene influencia alguna el juego con videojuegos, como tampoco el tipo de juegos.

Por otro lado, Rodríguez (2009), en su tesis "Efecto de los juegos interactivos violentos en la conducta de los estudiantes de escuela elemental nivel de cuarto a

sexto grado: implicaciones para el proceso educativo”, realizada En Caracas – Venezuela cuyo objetivo fue investigar el efecto de los videojuegos en los estudiantes. Se consideró a 90 estudiantes como muestra, a los cuales se aplicó una encuesta. La investigación arribó a las siguientes conclusiones: (1) Los videojuegos afectan el estado de salud física, psicológica y emocional, de los estudiantes. (2) Las instituciones educativas y docentes son imprescindibles para lograr cambios significativos. (3) Es fundamental que los docentes se preocupen por identificar los efectos asociados con el tipo de juego buscando inmediatas alternativas para contribuir a la mejora de la calidad de vida estudiantil.

A nivel nacional, se encontraron como antecedentes, los estudios de Salazar (2014) con su tesis” Influencia de videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda” realizada en Lima. El propósito fue analizar el efecto de los videojuegos violentos y prosociales con la finalidad de promover conductas para ayudar y en función de cada contexto en el que se juegue; 79 estudiantes universitarios de Lima Metropolitana fueron los integrantes de la muestra. Por ser provenientes de una universidad privada. La intención de brindar ayuda se hizo teniendo en cuenta: la cantidad de dinero que los estudiantes mencionaron dar (una altruista y otra cooperativa) y el tiempo que estos dispondrían con la finalidad de apoyar al investigador en el futuro haciendo otros estudios. Se evidenció como resultados que en las condiciones prosociales se dio más dinero ante situaciones de ayuda; sin embargo no sucedió lo mismo en aquellos que desarrollaron el juego en condiciones de violencia.

Puma (2014) en su tesis “Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la Gran Unidad Escolar Mariano Melgar. Arequipa 2014”. Esta investigación descriptiva correlacional, tuvo como objetivo demostrar que existe relación entre el uso de los videojuegos de carácter violento y el nivel de agresividad en estudiantes de la G. U. E. Mariano Melgar de Arequipa. Para la recolectar datos se aplicó una encuesta que sirvió para determinar el perfil del jugador de videojuegos violentos y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry (AQ), que ayudó a identificar en qué nivel de agresividad se encontraban los

adolescentes. Fueron 374 adolescentes (de primero a quinto de secundaria) los que conformaron la población. El estudio encontró la existencia de una relación significativa entre uso de videojuegos de carácter violento con el nivel de agresividad en estudiantes encontrándose una tendencia de agresividad de tipo moderada a severa (considerándose éste como uno de los principales factores de riesgo).

Barra y Colabs (2012), en su investigación titulada: “Uso de videojuegos y aspectos biopsicologicos y académico en adolescentes I.E. Manuel Muñoz Najar” realizado en Arequipa, el propósito fue determinar la relación uso de videojuegos y aspectos biopsicologicos y académico en estudiantes de segundo y tercero del nivel secundaria, el trabajo es de carácter descriptivo, con corte transversal y diseño correlacional. Se consideró a una población de 304 estudiantes. Se demostró la existencia de una significativa relación (en el aspecto psicológico) entre la dimensión irritabilidad con el promedio de días de uso a la semana; de otro lado, la existencia de una relación significativa muy alta entre la agresividad con el promedio de días de uso de estos videojuegos durante la semana; finalmente, una relación significativamente alta entre el promedio de horas por día y el lugar donde se juega.

Siguiendo con las investigaciones, a nivel local tenemos a Pérez y Prado (2014) quien investigó sobre: “Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, sector Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo”. En este estudio de tipo correlacional, cuya intención fue demostrar la relación existente entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas de 313 estudiantes la I.E. Santa María, en el distrito La Esperanza en el año 2014. Se usaron como instrumentos: el cuestionario sobre Escala de Agresividad “EGA” y otro cuestionario sobre tipos de videojuegos. Se concluyó demostrando que efectivamente hay una relación significativa entre el uso de estos videojuegos con las conductas de agresividad en estudiantes de la I.E. Santa María del distrito La Esperanza.

Liza (2015) en su investigación: “Valoración de la hostilidad en escolares que usan videojuegos”. Esta investigación de tipo correlacional, tuvo como principal

objetivo, el determinar que existe hostilidad entre los que usan videojuegos en el colegio Max Planck de Trujillo. La muestra fue de 154 estudiantes de entre 11 y 17 años. Se hizo uso del Test de la Agresión (Aggression questionnaire (AQ) de Buss y Perry y una encuesta con el fin de hacer una evaluación sobre la frecuencia y cómo se percibe cada tipo de videojuegos que los escolares practican. Los resultados arrojaron que un 66% cuenta con un componente de conducta agresiva. De otro lado, se encontró que el 43% cuenta con la hostilidad; finalmente, se pudo evidenciar también, una estrecha relación entre la práctica de los videojuegos con algunos de los componentes de conducta agresiva ( agresión física, ira y hostilidad). Se concluyó que hay una relación de tipo directa entre los rasgos de conductas agresivas con la práctica de videojuegos.

### **1.3. Formulación del problema**

¿Cuál es la relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E.P. “Gustavo Ríos” de Trujillo.2017?

### **1.4. Objetivos**

#### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E.P. “Gustavo Ríos” de Trujillo.2017

#### **1.4.2. Objetivos Específicos**

Determinar la relación entre la dimensión frecuencia del uso semanal de los videojuegos y el comportamiento agresivo de alumnos de quinto de primaria de la I.E.P.“Gustavo Ríos” de Trujillo, 2017.

Determinar la relación entre la dimensión duración de uso al día de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríos” de Trujillo, en el año 2017.

Determinar la relación entre la dimensión tipo de juego preferido de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríos” de Trujillo, en el año 2017.

Identificar la frecuencia de uso de los videojuegos de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríos” de Trujillo, en el año 2017.

Identificar el nivel de agresividad de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríos” de Trujillo, en el año 2017.

### **1.5. Formulación de la hipótesis**

**H<sub>1</sub>** Existe una relación directa significativa entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E.P. “Gustavo Ríos” de Trujillo.2017

**H<sub>0</sub>** No existe una relación directa significativa entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E.P. “Gustavo Ríos” de Trujillo.2017.

### **1.6. Justificación del estudio**

En lo teórico, el presente estudio se justifica porque para los investigadores, es una fuente de conocimientos; sirviendo además como antecedente para la realización de otras investigaciones en el campo de la educación, en la solución de una serie

de problemas que afectan directa e indirectamente la formación escolar de los estudiantes.

En el aspecto práctico, permitirá operativizar la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura en las aulas, que servirá como guía a los docentes respecto al comportamiento agresivo de sus estudiantes, partiendo de las asociaciones estímulo-respuesta manifiestas en los videojuegos.

Los resultados obtenidos nos permitirán proponer talleres con la finalidad de orientar a los estudiantes en la elección correcta de los videojuegos con contenidos educativos en este tipo de población. Así como permitirán establecer contrastaciones con estudios similares o afines y plantear futuros trabajos de investigación correlacionales y/o experimentales que, en conjunto, contribuyan a la solución de los diversos problemas educativos en la zona.

En el aspecto social va a demostrar la relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E.P. “Gustavo Ríes” de Trujillo, que se generará un impacto con acciones diversas como talleres y charlas para concientizar a los diversos actores de la educación en cuanto al buen uso de los recursos tecnológicos.

### **1.7. Limitaciones**

En el presente estudio, se tuvo como principal limitación la falta de disponibilidad de tiempo de los maestros para apoyar en la aplicación de las encuestas a los estudiantes.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Los videojuegos

##### 2.1.1. Definiciones

Frasca (2001) citado por Eguía, Contreras y Solano (2013), menciona que los videojuegos son los que incluyen diferentes formas de software de entretenimiento a través de una computadora, haciendo uso de plataformas electrónicas diferentes y en los que interactúan uno o varios jugadores en una red o un espacio físico.

De otro lado, Zyda (2005) citado por Eguía, Contreras y Solano (2013), en el cual propone como concepto llevar a cabo una prueba mental enfrente de una computadora, siguiendo con ciertas reglas, cuya finalidad es la diversión o esparcimiento.

##### 2.1.2. Teorías que sustentan los videojuegos

Según Casetti (1994) citado por Navarrete, Gómez y Pérez (2014) señalan que entre las teorías de carácter formal, que se centran en lenguajes informáticos y que hacen posible el desarrollo de videojuegos tenemos:

**Teorías ontológicas.** Estas teorías buscan resolver cuál es la naturaleza específica del videojuego y su intención es hacer una reflexión sobre su esencia misma y clarificarlo como un objeto de estudio. Este tipo de teorías, suelen escoger la verdad como objetivo final y operar sobre la certidumbre. La interrogante que apunta al objetivo es la siguiente: ¿qué es y qué define a un videojuego?. La clásica disputa por hallar la respuesta, se ha dividido entre las posturas ludológica y narratológica. El pensamiento abductivo que

proyecta el jugador en el ejercicio del juego es el que abre una nueva posibilidad para comprender la ontología del videojuego.

**Teorías metodológicas.** La pregunta a la que se enfrenta esta teoría metodológica es : ¿desde qué punto de vista hay que observar al videojuego y cómo se capta desde esa perspectiva?. En relación a esta interrogante se resalta la aplicación de un método del que resultará una lectura determinada del objeto de estudio. Es decir; no se pretende buscar una verdad, sino delimitar parcialmente el fenómeno.

**Teorías de campo.** Son las que se establecen cuando el investigador intenta relacionar el objeto de estudio con cualquier parcela de la realidad que sea de su interés. La pregunta clave en este tipo de investigaciones es: ¿qué problemas puede iluminar el videojuego?; cuando se da esta situación, entonces el investigador propone un campo de observación y delimita otro de preguntas y cuestiones. Los campos en el cual se trabaja esta teoría, son coincidentes con diversos estudios y objetivos. Así, se puede establecer como principales intereses de las teorías de campo, aplicar los videojuegos a la salud, la teoría feminista, los estudios de género, la capacidad del videojuego para simular situaciones futuras, la aplicación del videojuego a la educación, etc. es decir, juegos que muchos de estos videojuegos pretenden ofrecer soluciones reales a problemas verdaderos mediante la simulación de muchas situaciones reales y la representación de múltiples variables en el gran universo del juego.

### **2.1.3. Características de los videojuegos**

Según señala (Adams, 2009) citado por Iglesias (2011), existen características por las cuales se pueden clasificar los juegos:

**El tema:** se refiere a la ambientación, la historia, y el contenido cultural del juego. Por ejemplo: un juego de acción en primera persona con tema de “Western” es el juego Gun (Neversoft).

**La audiencia:** se refiere al público al cual está destinado el juego. La clasificación más común son los juegos para jugadores “core” y los juegos para jugadores casuales. Se retomará este tema más adelante.

**El propósito:** se refiere al propósito de los creadores del juego. Este propósito puede ser solamente entretener, obtener dinero, resolver un problema, o transmitir un mensaje entre otros. Los juegos con el propósito de resolver un problema son llamados juegos serios, e incluyen desde juegos para publicidad hasta juegos educativos.

#### **2.1.4. Clasificación de los videojuegos**

Autores como Crawford, Rollings y Adams (2011) presentan una clasificación de los videojuegos en forma combinada:

**Juegos de acción y habilidad.** Su principal característica es la de requerir coordinación “mano-ojo” y un buen tiempo de reacción. En este tipo de juegos, se hace énfasis en la parte gráfica y sonora, mientras que durante el transcurso del juego se prioriza la acción sobre todas las cosas (por ejemplo, por sobre la historia) Algunos juegos representativos del subgénero son: Mortal Kombat (Mydway), Street Fighter (Capcom) y Tekken (Namco).

**Juegos de estrategia.** Se distinguen de los demás por priorizar el pensamiento y la planeación. En general este tipo de juegos requiere de un tiempo mayor para el desarrollo de las partidas y la jugabilidad gira en torno a la administración de recursos la producción y la conquista de territorios. Existen dos grandes variantes en los juegos de estrategia: los juegos de estrategia en tiempo real (RTS por sus siglas en ingles) y los juegos de estrategia por turnos Age of Empires (Microsoft), Warcraft (Blizzard),

StarCraft (Blizzard) y Command and Conquer (Electronic Arts) Usualmente los juegos de estrategia suelen utilizar una perspectiva que le permite al jugador, ver y manipular múltiples objetos a la vez.

**Juegos de aventura.** Se caracterizan por priorizar la narración de una historia, donde el jugador toma el papel de uno de sus personajes. Los juegos de acción aventura, como su nombre lo indica, mezclan elementos clásicos del juego de acción, como la necesidad de una buena coordinación “mano ojo” con la narración de una historia y más importante aún, la noción de un mundo para explorar. Ejemplos de este subgénero son: The Legend of Zelda (Nintendo), Metroid (Nintendo), Soul Reaver (Eidos) y Tomb Raider (Eidos)

**Juegos RPG (Role Playing Games).** Los videojuegos este género se caracterizan por ofrecerle al jugador la opción de personalizar a su personaje tanto estética como funcionalmente. Este personaje puede adquirir habilidades con el transcurso del juego basado en la experiencia que obtiene realizando acciones tales como eliminar enemigos y cumplir objetivos propuestos por el juego llamados “Quest”. La experiencia ganada suele ser representada como un valor numérico que es dividida en niveles. Los niveles de un personaje, ayudan a determinar las habilidades, ítems y acciones que le son permitidos utilizar. Otro factor importante en este tipo de juegos, suele ser la historia que envuelve al mundo de juego. Ejemplos de este género son: Diablo II (Blizzard), Final Fantasy (Square Enix), Kingdom Hearts (Square Enix), Baldurs Gate (Bioware).

**Juegos de puzzles.** En general se basan en un sistema de reglas simples aplicados sobre un área con piezas que el jugador puede manipular para buscar la resolución de cada nivel. Ejemplos de estos juegos son: Tetris

(Unión Soviética), Sokoban (Hiroyuki Mabayashi), Bejeweled (PopCap) y The Incredible Machine (Sierra).

**Simulaciones de vehículos.** Buscan emular las condiciones de operación de maquinarias complejas actuando en el mundo real. Los vehículos pueden ser tan reales e imaginarios como por ejemplo los helicópteros, aviones y tanques. Ejemplos de este género son: Microsoft Flight Simulator (Microsoft), Mech Warrior 4 (Microsoft Game Studios), Flightgear (proyecto open source) y Need for Speed (EA).

**Juegos de deportes.** Estos juegos intentan simular las condiciones reales de los deportes, sus reglas y sus estrategias. Diferentes juegos del género pueden abarcar diferentes aspectos del deporte, ya sea: el juego en sí, el desarrollo atlético del jugador (entrenar un atleta virtual) o la administración del mismo (como por ejemplo simular ser director técnico de un equipo de fútbol). Ejemplos de este género son: Sydney 2000 (Eidos Interactive), Pro Evolution Soccer (Konami).

#### **2.1.5. Influencia de los videojuegos en niños y adolescentes**

Anton (2012), investigó sobre la gran problemática existente dentro de la sociedad, al referirse a la manera cómo influyen los videojuegos en la vida de los niños y adolescentes. Gracias a las diferentes investigaciones nos damos una idea de las consecuencias y daños que ocasionan en la conducta de ambos. Los videojuegos principalmente han sido creados para ayudar al ser humano a la distracción de la rutina o del estrés, etc. Sin embargo, entre más crecimiento tuvo esta grandiosa idea, más se fue desviando de su principal propósito, que era el de hacer más amena la forma de vida. Por lo que podemos decir que el desvío que tomó, fue haciendo alusión a la violencia, al sexo, pobres destrezas sociales, la falta de tiempo para cumplir

actividades integradas con la familia, el trabajo y los estudios. El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los niños por los videojuegos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos. Los juguetes de guerra actuales son "casi reales", como el de la guerra del Golfo; las peleas callejeras son casi humanas, en cuanto a sus movimientos y la sangre que se esparce por la pantalla; los combates entre humanos o entre seres de otros mundos son cada vez más brutales como el violento Combat IV. Existe la opinión generalizada de que este tipo de juegos no puede aportar nada bueno en el desarrollo psicosocial, sobre todo en el caso de los más niños. Pero la verdad es que, muchas veces, las opiniones y los juicios vertidos solamente se han hecho en base a consideraciones intuitivas.

#### **2.1.6. Problemas que ocasiona el abuso de los videojuegos**

Según Zavala ( 2010) expone los siguientes problemas:

**La violencia.** La mayoría de los autores y de los investigadores, así como padres y resto de personas opinan que los videojuegos están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes. Sin embargo, en algunos casos se habla sobre el papel catártico de los videojuegos violentos, añadiendo que en lugar de fomentar la violencia en cada usuario, lo que hacen es encauzarla y darle salida de una manera favorable a los problemas que aquejan diariamente a cada uno de los usuarios de videojuegos.

**El sexismo.** Se afirma que la mayoría de los videojuegos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de estos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que

rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora.

**El racismo.** Se acusa a los videojuegos de fomentar los estereotipos raciales, situando en posición de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes que no sean blancos.

**La sociabilidad.** Hay una tendencia a considerar que los usuarios de los videojuegos son personas poco sociales, que tienen dificultades de relación con gente de su edad y que se refugian en los juegos por esas dificultades.

**La creatividad.** También se afirma que el juego en las consolas o los ordenadores promueve en todos los usuarios la actividad repetitiva y poco imaginativa.

**Los trastornos del carácter.** En algunos casos, se llega a defender que la práctica de los videojuegos, en algunos casos llevada a su extremo, puede provocar grandes trastornos de la personalidad, como psicosis (o la hiperestesia, en el caso extensamente difundido de un niño italiano).

**La inteligencia.** En otros casos, se afirma que la inteligencia trae serias consecuencias; se embota, que la mente del niño queda bloqueada y que apenas puede desarrollar sus actividades con normalidad.

## **2.2. Comportamiento agresivo**

### **2.2.1. Definiciones**

Berkowitz (1996) y Echeburúa (1994), citados por Quijano y Ríos (2014), considera que la agresividad se encuentra representada por la capacidad de respuesta que tiene el organismo de los seres humanos para defenderse de los peligros externos.

Kaplan (1999), citados por Quijano y Ríos (2014) sostiene que la agresividad viene a ser cualquier forma de comportamiento realizado con intención de hacer daño o herir a otra persona.

De otro lado, Geen (2001) citado por Quijano y Ríos (2014), sostiene que antes que exista una agresión, primero debe darse un estímulo (externo o interno).

### **2.2.2. Teorías del comportamiento agresivo**

Ballesteros (2012), sostiene que las teorías que explican la agresión, pueden dividirse en:

**Teorías biológicas o activas.** Su principal fundamento es que la matriz de la conducta agresiva viene a ser los impulsos internos que posee el ser humano, por lo tanto, es innata, porque viene con el individuo desde el momento del nacimiento.

**Teorías reactivas.** Sostienen que la agresión tiene como punto de partida el mismo contexto o en el medio ambiente que rodea al individuo, y el ser humano lo percibe como una reacción de emergencia frente lo que sucede en cada entorno en el que se desenvuelve.

**La teoría del aprendizaje social.** Para Bandura, A. (2001), citado por Puma y Vilca (2014) sostiene que, las conductas que tienen un carácter agresivo, se suelen aprender observando e imitando diferentes modelos con contenidos de carácter agresivo; Según este autor, los seres humanos no nacen con un bagaje de conductas agresivas, sino que las aprenden. Bandura en su “teoría del aprendizaje social”, realiza un análisis de las conductas que se dan a través de los medios y observa como la agresividad va aumentando en aquellos que demuestran un carácter agresivo. Sostiene además que, debido a la ficción audiovisual, esto ocurre mayormente en la etapa cognitiva social

de la infancia y la adolescencia. Según Bandura, las conductas que contienen características agresivas, van en aumento si hay una situación ambiental específica; es decir, no se produce de manera automática. El ser humano puede llegar a practicar conductas o hábitos de tipo agresivo solo con observarlas. En esta teoría se considera a la familia, la subcultura y los medios de comunicación de masas como fuentes más importantes para el aprendizaje de la conducta agresiva.

### **Teoría de la agresividad de Sigmund Freud**

Freud (1930), citado por Palavecino (2015), sostuvo que la agresividad humana constituía una reacción en forma de rechazo a condiciones específicas del principio de la realidad dominante (específicamente, la sociedad del capitalismo industrial, cima de la enajenación; con la imposición coercitiva del trabajo y represión pulsional). En el sujeto, la pulsión agresiva surge en condiciones favorables, o sea, cuando desaparecen las fuerzas psíquicas y sociales antagónicas. También –señala Freud– que cada forma de agresividad puede manifestarse de forma espontánea “desenmascarando al hombre como una bestia salvaje que no conoce el menor respeto por los seres de su propia especie”. La pulsión también aparece diluida en ciertos fenómenos sociales como en el “narcisismo de las pequeñas diferencias”, fenómeno psicológico de masas, donde el “grupo” recurre a la discriminación y persecución de un “enemigo” cercano -exterior o interior- contra el cual descargar la agresividad. Desde el psicoanálisis se le considera “un medio para satisfacer, cómoda y más o menos inofensivamente, las tendencias agresivas, facilitándose así la cohesión entre los miembros de la comunidad”. No lejos de estas manifestaciones, está el desborde de la pulsión agresiva en la historia de la humanidad: La guerra.

### **2.2.3. Clases de agresividad**

Serrano (2006) señala las siguientes clases de agresividad:

#### **La agresividad hostil**

Este tipo de agresividad se manifiesta cuando la intención principal es dañar algo o a alguien; tiene como origen un insulto, ataque, u otro factor detonante que provoca enfado. La presencia de estas señales que provocan molestia en el ser humano lo predisponen para la agresión, desarrollándose en el individuo el instinto de producir sufrimiento en su víctima, en otras palabras, constituye un tipo de agresión que es motivada por el enojo, el cual ha sido provocado por una estimulación aversiva externa.

#### **La agresividad instrumental**

En este tipo de agresividad se trata de conseguir diferentes fines que carecen de agresividad, como por ejemplo para elevar la autoestima, conseguir un objetivo material, o lograr la aprobación social en un determinado contexto. Tiene un carácter instrumental, porque la agresividad se inicia por el deseo de conseguir un objeto o un elemento reforzador que ya ha procesado anteriormente la víctima. El agresor pretende ganar y lograr ese objeto, por lo tanto, no tiene por qué existir enfado; se concluye entonces, que cuando hay un incentivo externo, se produce una agresión motivada o controlada por éste.

#### **Formas en que se manifiesta la agresividad**

Según Traía (2005), las conductas agresivas que manifiesta el ser humano tiene como principal causa el ámbito socio cultural donde éste se desarrolla, es decir: la familia, el tipo de disciplina que se impone, los modelos de refuerzo; siendo además factores determinantes las deterioradas relaciones

entre padres. Esto provoca mucha tensión en los niños, es por eso que demuestran actitudes de forma agresiva con sus pares. Estas reacciones se dan de manera semejante en los niños, ocasionando inseguridad, frustración, hiperactividad, etc.

Por otra parte, si el individuo percibe una crítica a él o a sus amistades con ira, considerándola como injusta o alguien se ha portado negligente o descuidado, entonces hace berrinches con el fin de llamar la atención de sus padres o allegados y así conseguir su objetivo, en otros casos utiliza la autodestrucción, tirándose del pelo, mordiéndose, pellizcándose etc.

### **Tipos de comportamientos agresivos**

Traía (2005) señala los siguientes tipos:

#### **Agresividad verbal**

El agresor dice palabras o frases que humillantes hacia su víctima y trata de descalificar o desvalorizan las demás personas. Busca llamar la atención mostrándose agresivo con palabras soeces, diciendo apodos, haciendo bromas pesadas y mentiras.

#### **Agresividad física**

La principal característica de este tipo de agresividad es que el agresor casi siempre se encuentra descontento o en desacuerdo; trata de imponerse ante el resto a través de la fuerza física, ocasionando daño o molestando al resto. En los niños, con frecuencia observamos que siempre pretenden dar solución a sus conflictos dando patadas, jalar los cabellos y las orejas, escupir, etc.

## **Agresividad gestual**

Consiste en que el agresor expresa su rechazo hacia lo que otra persona con gestos desagradables. Las actitudes frecuentes es el dar la espalda a la víctima, no responder, hacer diferentes gestos con sus dedos, mirar al otro por encima del hombro o de manera desafiante, etc.

### **2.2.4. Factores influyentes en los comportamientos agresivos**

Según Bandura (1973), citado por Quijano y Ríos (2014), tenemos:

- a. El factor sociocultural del individuo.** Es el que influyen mayormente en la emisión del comportamiento agresivo, ya que es en ese contexto donde se aprenden los modelos con características violentistas de comportamiento y los procesos de reforzamientos a la que haya sido sometido; la familia constituye el elemento fundamental del ámbito sociocultural que posee el niño. Cada interacción entre sus miembros, especialmente entre padres e hijos hacen que el individuo vaya moldeando su conducta agresiva a través de los refuerzos de conducta.
- b. La incongruencia entre los padres.** Otro factor de carácter familiar que influye en el comportamiento agresivo es la incongruencia entre los padres que desapruaban la agresión, sin embargo, cuando esta ocurre, utilizan el insulto y la amenaza para corregir al niño; es decir, lo castigan con su propia agresión.
- c. El ambiente.** Es el que actúa como un reforzador muy fuerte de la conducta agresiva. El niño que vive en un contexto en donde la agresividad se califica como un atributo muypreciado, entonces en tal ambiente el niño observa modelos de conducta e imita a sus pares; por lo tanto, en su barrio es apreciado cuando se le conoce como un luchador conocido y muy afortunado.

**d. El déficit de habilidades.** Si la persona carece de habilidades necesarias para poder afrontar situaciones frustrantes, entonces, a menudo actuará de manera agresiva.

#### **2.2.5. Prevención del comportamiento agresivo en los niños**

Bandura (1973), manifiesta que la estrategia más adecuada para prevenir comportamientos agresivos consiste en brindarle al niño un ambiente tranquilo y que no aprenda a comportarse agresivamente, y, por el contrario, que aprenda conductas alternativas a la agresión. No se puede dejar que desde pequeño el niño consiga todo lo que desea gritando, pateando, dando puntapiés o empujando a alguien. Debe saber esperar y dársele cuando lo pida, pero de forma calmada. Si aún el niño es renuente de aprender cómo se pide calmadamente las cosas, entonces debe dársele instrucciones acerca de cómo debe hacerlo, y reforzarlo con una sonrisa, o un "así me gusta". Los padres o allegados siempre deben reforzar cualquier intento que el niño, aunque muy pequeño, muestre de comportarse de manera adaptativa en situaciones conflictivas.

## CAPÍTULO III

### MATERIAL Y MÉTODOS

#### 3.1. MATERIAL

##### 3.1.1. Población

La población estuvo conformada por 120 estudiantes del quinto de primaria de las secciones A, B, C, D y E de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo,

<b>Grado</b>	<b>Estudiantes</b>		<b>Total</b>
	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	
<b>Quinto “A”</b>	14	15	<b>29</b>
<b>Quinto “B”</b>	09	13	<b>22</b>
<b>Quinto “C”</b>	29	06	<b>35</b>
<b>Quinto “D”</b>	12	5	<b>17</b>
<b>Quinto “E”</b>	12	5	<b>17</b>
	76	44	<b>120</b>

Fuente: nóminas de matrícula del año 2017

##### 3.1.2. La muestra

La muestra estuvo constituida por toda la población, es decir, los 120 estudiantes de quinto de primaria 2017 de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo.2017.

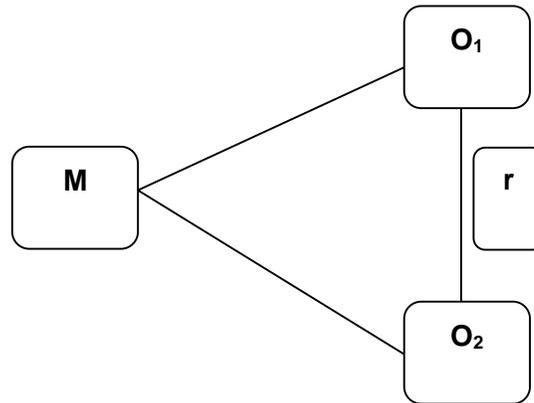
#### 3.2. MÉTODOS

##### 3.2.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio es básico, ya que, según Hernández (2010), no existe activa manipulación de variables, observándose solamente los fenómenos en su contexto natural.

### 3.2.2. Diseño

El diseño de la investigación es el siguiente:



Donde:

**M:** Muestra (conformada por los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes de Trujillo)

**O1:** Videojuegos

**O2:** Comportamiento agresivo.

**r:** Relación

### 3.2.3. Variables

**Variable 1:** Videojuegos

**Variable 2:** Comportamiento agresivo

### 3.2.4. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable 1</b> Videojuegos	Según Rollings y Adams (2011) un videojuego es una serie que con desafíos, que se encuentran conectados causalmente donde el jugador toma un papel activo dentro de un universo simulado.	Los videojuegos son usados en función de las preferencias y tiempo que dedica el estudiante. Se medirá esta variable aplicando el cuestionario de videojuegos.	Frecuencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regularidad con que se usa el videojuego.</li> </ul>	-Todos los días -Interdiario -3 días a la semana -2 días a la semana -1 día a la semana -Nunca
			Duración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Horas que utiliza el video juego durante el día.</li> </ul>	- 5 a 6 veces al día - 3 a 4 veces al día - 2 veces al día - 1 vez al día
			Tipos de videojuego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de videojuego preferido.</li> </ul>	- Violentos - Deportivos - Educativos - Otros temas
<b>Variable 2</b> Comportamiento agresivo	Kaplan (1999), citados por Quijano y Ríos (2014) refiere que la agresividad es cualquier forma de comportamiento realizado con la intención de herir o hacer daño a otra persona.	La manera o niveles en que un individuo reacciona, siente o se conduce es afectada por muchos factores para mostrar los aspectos del comportamiento. La variable se medirá mediante la aplicación de <b>La escala de agresividad “EGA”</b> .	Grado de agresividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alta</li> <li>• Media</li> <li>• Baja</li> </ul>	Siempre = 4 pts Casi siempre = 3 pts Algunas veces=2 pts Nunca = 1 pto

### 3.3.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.3.1. Técnicas

Encuesta. -Mediante la cual se pudo obtener información sobre los videojuegos, que finalmente nos permitió explicar mejor el problema.

#### 3.3.2. Instrumentos

- El cuestionario. Estuvo referido a la variable sobre comportamiento agresivo que corresponde a la escala de agresividad “EGA”, el mismo que consta de preguntas cerradas que se aplicó a los alumnos del quinto de primaria de la I.E.P. “Gustavo Ríes” de Trujillo; también se usó otro cuestionario para recoger información sobre la variable videojuegos, el cual consta de tres dimensiones: frecuencia de uso, duración y tipos de videojuegos.

#### 3.3.3. Confiabilidad de instrumentos

**Confiabilidad del instrumento de recolección de datos para la variable videojuegos.** Fue sometido a una observación con el Coeficiente de Alfa de Cronbach, se hizo el cálculo con la varianza de ítems y puntaje total.

**Fórmula:**

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K - 1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

$S_i^2$  : Suma de las varianzas.

$S_t^2$  : Varianza total de filas.

$K$  : Número de ítems.

George y Mallery (1995) señala que se demuestra la fiabilidad de la investigación, si los valores se dan entre 0,7 y 0,8 entonces existe un nivel aceptable; en este caso, para el cuestionario de los videojuegos, el valor del Alfa de Cronbach arrojó un valor de 0.74 por lo tanto, la investigación es aceptable.

### **Confiabilidad del instrumento de recolección de datos para la variable comportamiento agresivo**

El instrumento fue sometido a una observación con el Coeficiente KR-20 de Kuder y Richardson para preguntas dicotómicas, siendo el cálculo a través de la varianza de ítems con la varianza del puntaje total.

La fórmula es la siguiente:

$$KR - 20 = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right)$$

Donde:

**p** = Proporción de éxito para cada pregunta

**q** = Proporción de incidente para cada pregunta.

**pq**= Variación de cada pregunta

**S<sub>t</sub><sup>2</sup>** : Es la varianza total de filas (puntaje total de estudiantes)

**K** : Es el número de ítems o preguntas.

En el cuestionario del comportamiento agresivo el valor del coeficiente KR-20 de Kuder y Richardson arroja un valor de 0.81 correspondiente al nivel **bueno**.

### **3.3.4. Procedimiento y análisis de información**

#### **Métodos de análisis de datos**

Se procedió de la siguiente manera:

- Construcción de la primera matriz con la base de datos con información recogida en los dos instrumentos.
- Para interpretar la información, se hizo uso de aplicación de estadística descriptiva, con el cálculo de medidas de tendencia central y el uso de figuras y tablas estadísticas.
- El uso de estadística inferencial, sirvió para obtener resultados y realizar el análisis que nos permita determinar las conclusiones finales.
- Para procesar resultados se hizo uso de la estadística descriptiva y se contrastó la hipótesis haciendo uso de la distribución estadística Chi Cuadrado, además se usó el software SPSS V20.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### A) VARIABLE VIDEOJUEGOS

**TABLA 1: VIDEOJUEGOS Y DIMENSIONES EN ESCOLARES DE QUINTO DE PRIMARIA. I.E.” GUSTAVO RÍES”. TRUJILLO, 2017**

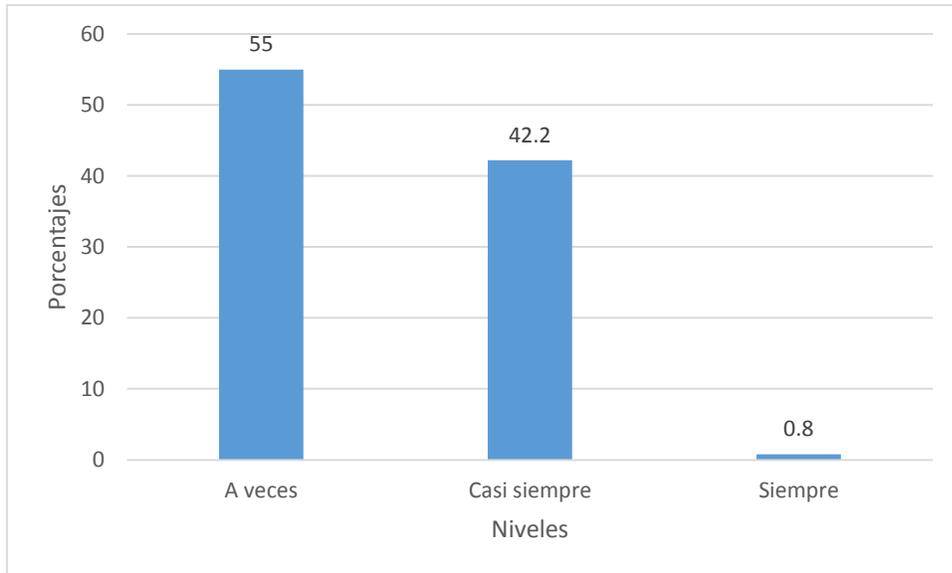
VARIABLE Y DIMENSIONES	NIVELES	N°	%
<b>VI. Videojuegos</b>	Siempre	1	0.8
	Casi siempre	53	44.2
	A veces	66	55.0
	<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>100</b>
<b>d1. Frecuencia de uso semanal</b>	Todos los días	4	3.3
	Inter diario	7	5.8
	Tres días	13	10.9
	Dos días	18	15
	Un día	24	20
	Nunca	54	45
	<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>100</b>
<b>d2. Duración de uso al día</b>	Más de 6 horas	3	2.5

	De 4 a 6 horas	3	2.5
	De 2 a 3 horas	9	7.5
	De 1 a 2 horas	47	39.2
	Nunca	58	48.3
	<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>100</b>
<b>d3. Tipo de juegos preferidos</b>	Violentos	11	9.1
	Deportivos	44	36.7
	Educativos	29	24.2
	Otros temas	36	30
	<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>100</b>

FUENTE: Registro de datos

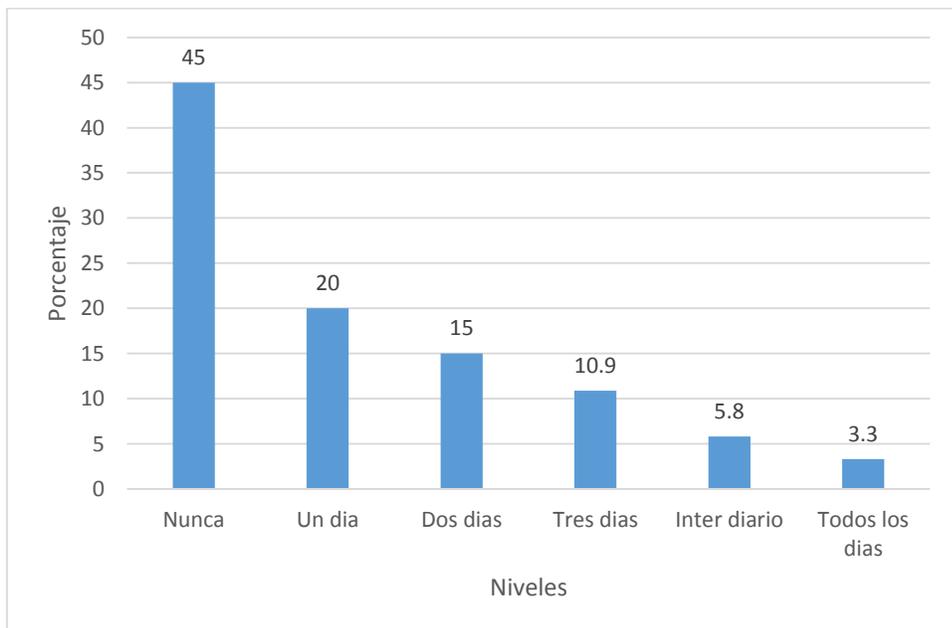
**INTERPRETACIÓN.** El 55% de los estudiantes de quinto de primaria tienen un nivel de que a veces usan videojuegos. En cuanto a las dimensiones tenemos: En la dimensión frecuencia de uso semanal el 45% de ellos tienen un nivel de nunca recurren al uso diario de videojuegos, en la dimensión duración de uso al día el 48.3% de ellos tienen un nivel de nunca están todo el día en el videojuego y en la dimensión tipo de juegos preferidos el 36.7% de ellos tienen un tipo de juegos deportivos preferidos (ver gráficos.: 1, 2, 3 y 4)

### GRÁFICO 1: USO DE VIDEOJUEGOS



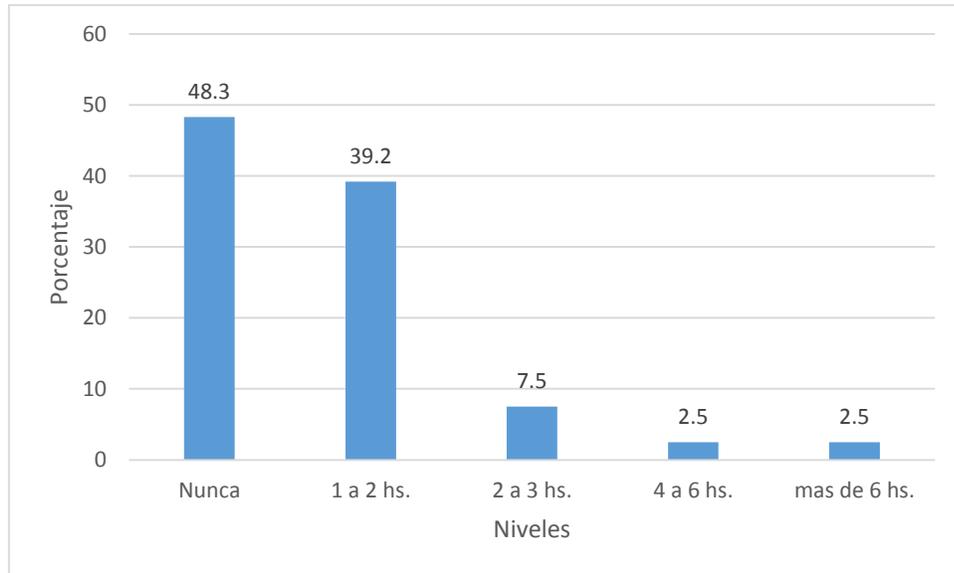
FUENTE: Tabla 1

### GRÁFICO 2: DIMENSIÓN FRECUENCIA DE USO SEMANAL



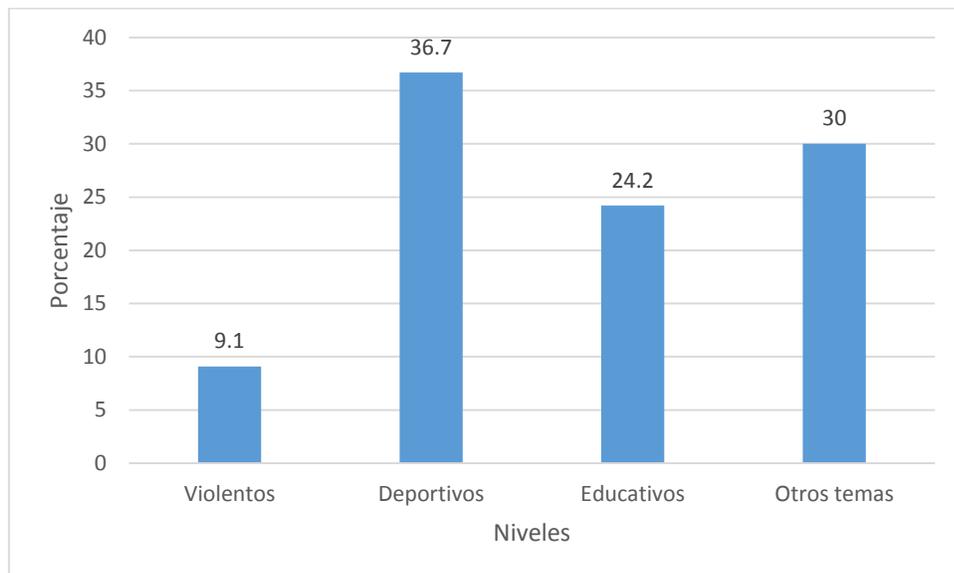
FUENTE: Tabla 1

**GRÁFICO 3: DIMENSIÓN DURACIÓN DE USOS AL DÍA**



FUENTE: Tabla 1

**GRÁFICO 4: DIMENSIÓN TIPOS DE VIDEOJUEGOS PREFERIDOS**



FUENTE: Tabla 1

## B) COMPORTAMIENTO AGRESIVO

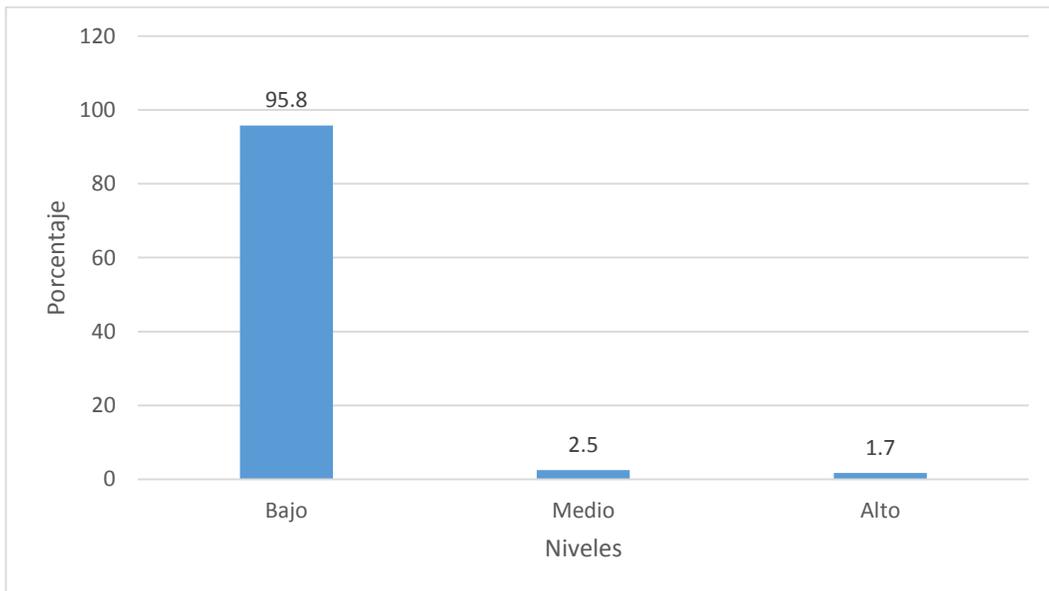
**TABLA 2: EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO Y DIMENSIONES EN ESCOLARES DE QUINTO DE PRIMARIA. I.E."GUSTAVO RÍES". TRUJILLO, 2017**

VARIABLE	NIVELES	N°	%
VD. Comportamiento agresivo	Alto	2	1.7
	Medio	3	2.5
	Bajo	115	95.8
	<b>Total</b>		<b>120</b>

FUENTE: Registro de datos

**INTERPRETACIÓN.** El 95.8% de los estudiantes de quinto de primaria tienen un nivel bajo en comportamiento agresivo (ver graf. 5).

**GRÁFICO 5: COMPORTAMIENTO AGRESIVO**



FUENTE: Tabla 2

**C) RELACIÓN ENTRE VIDEOJUEGOS Y COMPORTAMIENTO AGRESIVO**

**C1. ANÁLISIS LIGADOS A LAS HIPÓTESIS**

**TABLA 3. PRUEBA DE KOLMOGOROV-SMIRNOV PARA VIDEOJUEGOS Y DIMENSIONES. COMPORTAMIENTO AGRESIVO**

**Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra**

		VIG01	FUS02	DUD03	TIJ04	COA05
N		120	120	120	120	120
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	4,1917	1,2250	,7167	2,2500	28,1083
	Desviación estándar	2,32016	1,43464	,89989	,98944	7,17699
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,155	,253	,270	,234	,129
	Positivo	,155	,253	,270	,197	,121
	Negativo	-,099	-,197	-,213	-,234	-,129
Estadístico de prueba		,155	,253	,270	,234	,129
Sig. asintótica (bilateral)		,000 <sup>c</sup>				

- a. La distribución de prueba es normal.
- b. Cálculo a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.

INTERPRETACIÓN. Teniendo como referencia la tabla N° 3 se observa columnas de  $p < 0.05$ , en tal sentido, se aplica la correlación de rangos de Spearman para verificar una relación significativa entre variables.

## C2. CONTRASTE DE HIPÓTESIS PARA CORRELACIÓN

**TABLA 4: PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA PARA COMPARACIÓN EN VIDEOJUEGOS Y COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE PRIMARIA. I.E. "GUSTAVO RÍES". TRUJILLO, 2017**

Variable videojuegos	ESTUDIANTES			
	CON	$r_s$	p	Sig.
<b>Variable comportamiento agresivo</b>				
<b>Videojuegos con comportamiento agresivo</b>		0.158	0.086	NS

FUENTE: Encuesta aplicada

LEYENDA:  $r_s$  = Coeficiente de correlación de Spearman, p = Probabilidad, Sig. = Significancia.

INTERPRETACIÓN. En los alumnos del quinto de primaria, al hacer el análisis de correlación entre variables, videojuegos y comportamiento agresivo se obtuvo un valor de 0.158, siendo la correlación muy débil y no significativo ( $p > 0.05$ ).

**TABLA 5: PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICAS PARA COMPARACIÓN DE VIDEOJUEGOS POR DIMENSIONES CON EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO DE PRIMARIA. I.E. "GUSTAVO RÍES". TRUJILLO, 2017**

DIMENSIONES DE V.I.	ESTUDIANTES			
	CON	$r_s$	p	Sig.
<b>V.D.</b>				

<b>d1. Frecuencia de uso semanal</b>	0.121	0.186	NS
<b>CON</b>			
<b>VD. Comportamiento agresivo</b>			
<b>d2. Duración de uso al día</b>	0.181	0.047	S
<b>CON</b>			
<b>VD. Comportamiento agresivo</b>			
<b>d3. Tipo de juego preferido</b>	0.027	0.767	NS
<b>CON</b>			
<b>VD. Comportamiento agresivo</b>			

FUENTE: Encuesta.

LEYENDA:  $r_s$  = Coeficiente de correlación de Spearman, p = Probabilidad, Sig. = Significancia

INTERPRETACIÓN. En los alumnos de quinto de primaria. Al analizar la correlación entre la dimensión frecuencia de uso semanal con el comportamiento agresivo se obtuvo un valor de 0.121 siendo no significativo ( $p > 0.05$ ). Al analizar la correlación entre la dimensión duración de uso al día con el comportamiento agresivo se obtuvo un valor de 0.181 siendo significativo ( $p < 0.05$ ). Al analizar la correlación entre la dimensión tipo de juegos preferido con el comportamiento agresivo se obtuvo un valor de 0.027 siendo no significativo ( $p > 0.05$ ).

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN**

La relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los alumnos de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríos” de Trujillo, 2017, se ha demostrado con los resultados que se ha obtenido.

Los resultados arrojan que, en los videojuegos, el 55% de los estudiantes a veces recurren a estos lugares, en cuanto a las dimensiones, los estudiantes en la dimensión frecuencia de uso semanal el 45% de ellos nunca recurren a estos lugares en el día, en la dimensión duración de uso al día el 48.3% de ellos nunca van por horas a estos lugares y en la dimensión tipo de juegos preferidos el 36.7% de ellos usan videojuegos deportivos. Cuando analizamos el comportamiento agresivo en los estudiantes de quinto de primaria encontramos que el 95.8% tienen un nivel bajo. Cuando analizamos la relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria, encontramos que hay una relación positiva muy débil del orden 0.158. En cuanto a la relación de la dimensión frecuencia de uso semanal con el comportamiento agresivo encontramos que hay una relación positiva muy débil del orden de 0.121, en cuanto a la relación de la dimensión duración de uso al día con el comportamiento agresivo encontramos que hay una relación positiva débil del orden de 0.181 y en cuanto a la relación de la dimensión tipo de juego preferido con el comportamiento agresivo encontramos que casi no hay una relación positiva, siendo del orden de 0.027. Estos resultados coinciden con BATALLAS, OROVAL y SALAZAR quienes consideran que los videojuegos se relacionan con el comportamiento agresivo, explicado de otra manera, los videojuegos en los estudiantes de quinto de primaria, es un factor determinante que influye en el comportamiento agresivo de los estudiantes, que acabamos de analizar.

En lo referente al análisis de contrastación de hipótesis, encontramos que hay una relación positiva no significativa entre videojuegos y el comportamiento agresivo de

los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo, en el año 2017 ( $p > 0,05$ ). El análisis concuerda con PUMA, BARRA y COLABS que en sus estudios tuvieron resultados parecidos, significa entonces, que los videojuegos es un factor que influye en el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria. Al analizar la relación de la dimensión frecuencia de uso semanal con el comportamiento agresivo, se encuentra una relación positiva muy débil no significativa ( $p > 0,05$ ). Cuando se hace el análisis de la relación referido a la dimensión duración de uso al día con el comportamiento agresivo, se observa que hay una relación positiva débil significativa ( $p < 0,05$ ). Cuando analizamos la relación de la dimensión tipo de juegos preferidos con el comportamiento agresivo, se encuentra una relación positiva casi nula no significativa ( $p > 0,05$ ). Los autores que fueron considerados en la Bibliografía de la presente investigación fueron los que brindaron las pautas y con los que se pudo contrastar los resultados obtenidos, los mismos que en sus investigaciones llegaron a resultados muy parecidos.

Finalmente, los alumnos de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo en el año 2017, comprendieron que los videojuegos no tienen gran importancia, porque no permite que los estudiantes muestren un comportamiento agresivo.

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES**

1. Existe una relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo, en el año 2017; así lo demuestra la existencia de relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes.
2. Existe una relación entre la dimensión frecuencia de uso semanal de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo, en el año 2017; así lo demuestra la existencia de relación entre la dimensión frecuencia de uso semanal de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes.
3. Existe una relación significativa entre la dimensión duración de uso al día de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo, en el año 2017; así lo demuestra la existencia de relación significativa entre la dimensión duración de uso al día de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes.
4. Existe una relación entre la dimensión tipo de juego preferido de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo, en el año 2017; así lo demuestra la existencia de relación entre la dimensión tipo de juego preferido de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes.
5. El 55% de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo, en el año 2017, a veces han recurrido a los videojuegos.
6. El 95.8% de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. “Gustavo Ríes” de Trujillo, en el año 2017, han tenido un bajo comportamiento agresivo.

## **CAPÍTULO VIII**

### **RECOMENDACIONES**

Al concluir el presente estudio de investigación científica se sugiere lo siguiente:

- El director de la Institución Educativa “Gustavo Ríos” de Trujillo, en su gestión, debe considerar, de manera prioritaria, establecer convenios con entidades públicas para que apoyen el trabajo que compete a la salud mental de los estudiantes, para que éstos aprendan a manejar sus emociones en cada situación de conflicto.
  
- Dado los resultados de la presente investigación, referido a la baja agresividad de los estudiantes, se recomienda a los docentes de aula, aprovechar de manera didáctica los videojuegos como un recurso tecnológico. Esto fomentará en los estudiantes el análisis de las ventajas y desventajas de su uso, plasmándolo a través de debates, foros, simposios, etc.; además, se desarrollará la creatividad y el pensamiento complejo en la creación de prototipos de software, usando los materiales que ofrece el aula de recursos tecnológico del plantel.
  
- Los directores de las Unidades de Gestión Educativas, deben desarrollar talleres con la orientación de personal especializado para que empodere a los docentes sobre el mejor uso de las herramientas tecnológicas que han invadido el mercado de hoy, y en el cual los estudiantes son frecuentes usuarios; esto permitirá enseñar a los estudiantes a saber elegir el tipo de videojuego que no le sea perjudicial y cómo puede ser aprovechado de mejor manera. Finalmente, cada uno asumirá un compromiso personal sobre el uso de estos recursos tecnológicos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anton, J. (13 de mayo de 2012). *Influencia de los videos en niños y adolescentes*.  
Obtenido de Influencia negativa de los videojuegos: <http://jose-melendezm.blogspot.pe/2012/05/influencia-negativa-de-los-videojuegos.html>
- Ballesteros, I. (2012). *Agresividad en infentes y adolescentes*. Quito: Presso.
- Bandura.A. (1973). *Agression:: A social Learning Analysis*. California: Ronald Press.
- Barra, A., & Colabs. (2012). *Uso de videojuegos y aspectos biopsicologicos y académico en adolescentes I.E. Manuel Muñoz Najar*. Arequipa: UNSA.
- Batallas, M. (2014). *Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos* . Quito- Ecuador: Universidad Las Américas.
- Crawdord, C., Rollings, L., & Adams, P. (2011). *Art of Game design*. California: McGraw Hill.
- Eguia, J., Contreras, R., & Solano, L. (2013). Videojuegos: onceptos, historia y ptencial como herramientas para la educación. *Ciencias*, 05.
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la Investigación*. Mdrid: Paidós.
- Iglesias, A. (2011). *Desarrollo de vidojuegos*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Luján.
- Kliegman, B. y. (02 de 03 de 2004). *Asociación Valenciana de consumidoe y usuarios*.  
Obtenido de Usos y abusos de los videojuegos: <https://www.avacu.es/>
- Liza, L. (2015). *Valoración de la hostilidad en escolares que usan videojuegos*. Trujillo: UNT.

- López, E. (8 de setiembre de 2004). *Papeles del Psicólogo*. Obtenido de a figura del afresor en la violencia de género: características personales e intervención: <http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?id=1160>
- Navarrete, J., Gomez, I., & Solano, P. (2014). *Teorías de los videojuegos*. Quito: Paul.
- Oroval, R. (2014). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Ayuntamiento de Carcaixent: Universitat Jaume.
- Ortiz, T. (10 de enero de 2014). *Desarrollo infantil*. Obtenido de Cómo afectan los videojuegos a los niños y adolescentes: <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/como-afectan-los-videojuegos-a-los-ninos-y-adolescentes>
- Palavecino, S. (2015). La agresividad humana y la pulsión de Muerte en la teoría social de Sigmund Freud. *Crítica.C.L.*
- Pérez, K., & Prado, A. (2014). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María , sector Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo*. Trujillo: UPAO.
- Puma, I., & Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar. Arequipa 2014*. Arequipa: UNSA.
- Quijano, S., & Ríos, M. (2014). *Agresividad en adolescentes de educación secundaria de una institución educativa nacional La Victoria- Chiclayo 2014* . Chiclayo: UCSTM.
- Rodríguez, M. (2009). *Efecto de los juegos interactivos violentos en la conducta de los estudiantes de escuela elemental nivel de cuarto a sexto grado: implicaciones para el proceso educativo*. Panamá: Universidad Metropolitana.

Rollings, A., & Adams, E. (2011). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. California: New Riders Publishing.

Salazar, V. (2014). *Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Serrano, I. (2006). *Agresividad Infantil*. Madrid: Puma.

Traía, A. (2005). *Conductas agresivas*. México: Presso.

Zavala, N. (12 de enero de 2010). *Educación Infantil*. Obtenido de Influencia e los videojuegos en los niños y adolescentes: <https://noemizavala.wordpress.com/2010/01/12/influencia-de-los-videojuegos-en-los-ninos-y-adolescentes/>

## **ANEXOS**

ANEXO N° 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA LOGICA

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable 1</b> Videojuegos	Según Rollings y Adams (2011) un videojuego es una serie de uno o más desafíos conectados causalmente donde el jugador toma un papel activo dentro de un universo simulado. Esta última definición es la que se considera para la presente investigación	Los videojuegos son usados en función de las preferencias y tiempo que dedica el estudiante. Se medirá esta variable aplicando el cuestionario de videojuegos.	Frecuencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regularidad con que se usa el videojuego.</li> </ul>	-Todos los días -Interdiario -3 días a la semana -2 días a la semana -1 día a la semana -Nunca
			Duración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Horas que utiliza el video juego durante el día.</li> </ul>	- 5 a 6 veces al día - 3 a 4 veces al día - 2 veces al día - 1 vez al día
			Tipos de videojuego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de videojuego preferido.</li> </ul>	- Violentos - Deportivos - Educativos - Otros temas
<b>Variable 2</b> Comportamiento agresivo	Kaplan (1999), citados por Quijano y Ríos (2014) afirma que la agresividad es cualquier forma de comportamiento que se realiza con la intención de herir o dañar a otra persona.	La manera o niveles en que un individuo reacciona, siente o se conduce es afectada por muchos factores para mostrar los aspectos del comportamiento. La variable se medirá mediante la aplicación de <b>La escala de agresividad “EGA”</b> .	Grado de agresividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alta</li> <li>• Media</li> <li>• Baja</li> </ul>	Siempre = 4 pts Casi siempre = 3 pts Algunas veces=2 pts Nunca = 1 pto

## ANEXO 2. MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
¿Cuál es la relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes del Quinto de Primaria de la Institución Educativa "Gustavo Ríos" de Trujillo?	<p>H1. Existe una relación directa significativa entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes del Quinto de Primaria de la Institución Educativa "Gustavo Ríos" de Trujillo.</p> <p>H2 No existe una relación directa significativa entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes del Quinto de Primaria de la Institución Educativa "Gustavo Ríos" de Trujillo.</p>	<p><b>OBJ.GENERAL:</b></p> <p>Determinar la relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa "Gustavo Ríos" de Trujillo.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <p>Determinar la relación entre la dimensión frecuencia de uso semanal de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. "Gustavo Ríos" de Trujillo, en el año 2017.</p> <p>Determinar la relación entre la dimensión duración de uso al día de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. "Gustavo Ríos" de Trujillo, en el año 2017.</p> <p>Determinar la relación entre la dimensión tipo de juego preferido de los videojuegos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. "Gustavo Ríos" de Trujillo, en el año 2017.</p> <p>Identificar la frecuencia de uso de los videojuegos de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. "Gustavo Ríos" de Trujillo, en el año 2017.</p> <p>Identificar el nivel de agresividad de los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. "Gustavo Ríos" de Trujillo, en el año 2017</p>	<p><b>Variable 1</b></p> <p>Videojuegos</p>	Frecuencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regularidad con que se usa el videojuego.</li> </ul>	-Todos los días <del>-Intermedio.</del> -3 días a la semana -2 días a la semana -1 día a la semana
			Duración	<ul style="list-style-type: none"> <li>Horas que utiliza el video juego durante el día</li> </ul>	Nunca 5 a 6 veces al día - 3 a 4 veces al día - 2 veces al día	
			Tipos videojuego de	Tipos videojuego preferido de	1 vez al día Violentos - Deportivos - Educativos - Otros temas	
			Comportamiento agresivo	Grado de agresividad de	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alta</li> <li>Media</li> <li>Baja</li> </ul>	

### ANEXO N°3. ESCALA DE AGRESIVIDAD“EGA”

INSTRUCCIONES: Estimado(a) escolar, el siguiente test es personal y anónimo. Responda con sinceridad las siguientes premisas y marca con un aspa (X) la alternativa con la que te sientas identificado.

**AUTOR:**Pinedo, Ferreyros y Col. (1997)

**Modificado por:**Martinez y Moncada (2011)

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. ¿Peleo con mis amigos (as)?				
2. ¿Me gusta golpear a mis amigos?				
3. ¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis amigos?				
4. ¿Cuándo mis amigos no me dan lo que les pido les pego?				
5. ¿Si alguien me patea, le hago lo mismo?				
6. ¿Cuándo estoy molesto, rompo objetos?				
7. ¿Cuándo nadie me ve, agredo físicamente a mis amigos?				
8. ¿Me burlo de mis amigos?				
9. ¿Pongo apodos a mis amigos?				
10. ¿Me fijo de los defectos de mis amigos?				
11. ¿Cuándo un amigo me insulta, generalmente yo le respondo con otro Insulto?				
12. ¿Digo malas palabras cuando estoy molesto?				
13. ¿Miro con desprecio a los niños más débiles?				
14. ¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?				
15. ¿Me gusta amenazar a mis amigos?				
16. ¿Hablo mal de mis amigos?				
17. ¿Disfruto arrebatando las cosas a mis amigos?				
18. ¿Hablas mal de las personas que no te caen bien para hacerlas sentir mal?				
19. ¿Cuándo estas molesto (a) lo expresas con tus gestos del rostro?				
20. ¿Rechazas a las personas que no están de acuerdo con tus ideas?				

## ANEXO N° 4. FICHA TÉCNICA DE LA ESCALA DE AGRESIVIDAD

**Nombre de la escala** : Escala de agresividad (EGA)  
**Autor** : Pinedo, Ferreyros y Col. (1997),  
modificado por Martínez y Moncada (2011)  
**Tipo de instrumento** : Cuestionario  
**Objetivos** : Medir los niveles de agresividad en los estudiantes.  
**Estructura** : Contiene 20 ítems cada ítem cuenta con 4 alternativas  
recibiendo una calificación que oscila entre 1 a 4 puntos.

♣ Siempre: 4 puntos

♣ Casi siempre: 3 puntos

♣ Algunas veces: 2 puntos

♣ Nunca: 1 punto

**Forma de administración** : Es aplicada en forma individual o colectiva; la aplicación la puede realizar un personal entrenado o una persona con experiencia.

**Población a aplicar** : Estudiantes desde los 8 años hasta los 15 años.

**Tiempo de aplicación** : La escala se aplica para estudiantes de tercer grado de 6 minutos, el tiempo para estudiantes de cuarto grado es de 5 minutos, para los estudiantes del quinto y sexto grado es de 4 minutos. Asimismo es necesario resaltar que en alumnos del nivel secundario de 1° y 2° grado el tiempo es de 3 minutos.

**Evalúa** : Analiza la estructura y la forma de la violencia en el aula; la apreciación del estudiante y su relación con los demás dentro del aula; si el estudiante es agresivo o si no lo es; el tipo de agresión que desarrolla; si está adaptado al grupo o no y su grado de seguridad en el aula.

VARIABLE AGRESIVIDAD	
Niveles	Puntuación
Bajo	(20-39) pts.
Medio	(40-59) pts.
Alto	(60-80) pts.

## ANEXO N° 5. ENCUESTA SOBRE USO DE VIDEOJUEGOS

**INSTRUCCIONES:** A continuación, se le plantean algunas preguntas, de las cuales se llenaran los espacios en blanco o encierra la respuesta con un circulo según corresponda.

**AUTORAS:** Calle y Gutiérrez, 2011

**EDAD:** \_\_\_\_\_ **SEXO:** \_\_\_\_\_

### FRECUENCIA DE USO

1.- ¿Con que regularidad a la semana utilizas los videojuegos?

- a) Todos los días      b) Interdiario      c) 3 días a la semana      d) 2 días a la semana  
e) 1 día a la semana      f) Nunca

### DURACIÓN

2.- ¿Cuántas horas al día utilizas los videojuegos?

- a) De 1 a 2 horas      b) De 2 a 3 horas  
c) De 4 a 6 horas      .d) Mas de 6 horas

### TIPOS DE VIDEO JUEGOS

3.- De los siguientes videojuegos. Marca con un aspa (x) el tipo que prefieres.

- a) Violentos      b) Deportivos      c) Educativos      d) Otros temas

**ANEXO N° 4 .BASE DE DATOS CON LAS RESPUESTAS DE LA ESCALA DE AGRESIVIDAD “EGA”**

Item Estud.	GRADO DE AGRESIVIDAD																				TOTAL	Nivel de agresividad
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1.	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	30	Bajo
2.	2	2	2	2	2	1	2	2	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	33	Bajo
3.	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Bajo
4.	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	28	Bajo
5.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	23	Bajo
6.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	23	Bajo
7.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Bajo
8.	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	30	Bajo
9.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Bajo
10.	3	1	2	1	3	1	2	2	3	1	4	3	2	1	1	1	1	1	4	1	38	Bajo
11.	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	25	Bajo
12.	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	24	Bajo
13.	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	35	Bajo
14.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	25	Bajo
15.	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	22	Bajo
16.	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	24	Bajo
17.	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	31	Bajo
18.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	24	Bajo
19.	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	24	Bajo
20.	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	24	Bajo
21.	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	26	Bajo
22.	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo
23.	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo
24.	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	4	2	1	1	2	2	1	2	4	1	35	Bajo
25.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	21	Bajo

26.	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	25	Bajo	
27.	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	4	1	1	1	1	2	1	32	Bajo
28.	2	1	2	2	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	32	Bajo
29.	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	35	Bajo	
30.	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	34	Bajo	
31.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2	29	Bajo	
32.	2	2	3	1	3	1	1	4	4	2	3	3	2	1	1	1	1	4	3	43	Medio	
33.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	4	2	2	2	1	1	2	2	1	1	32	Bajo	
34.	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	4	4	31	Bajo	
35.	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	24	Bajo	
36.	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	27	Bajo	
37.	2	2	2	3	2	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	2	1	1	2	35	Bajo	
38.	2	2	1	1	4	1	1	4	4	2	4	1	2	1	1	4	1	2	2	42	Medio	
39.	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	29	Bajo	
40.	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	2	4	2	47	Medio	
41.	2	2	3	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	4	36	Bajo	
42.	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	3	27	Bajo	
43.	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	3	33	Bajo	
44.	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	26	Bajo	
45.	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	4	4	4	1	35	Bajo	
46.	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	1	1	2	2	2	1	2	32	Bajo	
47.	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo	
48.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	3	2	27	Bajo	
49.	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	26	Bajo	
50.	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	28	Bajo	
51.	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	3	33	Bajo	
52.	2	1	1	1	3	1	1	2	2	4	3	2	1	1	2	1	1	4	1	35	Bajo	
53.	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	27	Bajo	
54.	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	27	Bajo	
55.	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	25	Bajo	
56.	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	28	Bajo	
57.	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	30	Bajo	
58.	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Bajo	
59.	4	1	4	3	1	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	65	Alto	
60.	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Bajo	
61.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	21	Bajo	

62.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	28	Bajo
63.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	25	Bajo
64.	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	25	Bajo
65.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	25	Bajo
66.	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	31	Bajo
67.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	29	Bajo
68.	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	28	Bajo	
69.	2	2	1	1	1	1	1	2	2	4	2	1	1	1	1	1	2	2	2	31	Bajo	
70.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	24	Bajo
71.	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	25	Bajo
72.	2	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	2	1	2	30	Bajo
73.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	23	Bajo
74.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo
75.	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	27	Bajo
76.	2	1	2	1	2	2	2	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	32	Bajo
77.	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Bajo
78.	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	31	Bajo
79.	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	29	Bajo
80.	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	29	Bajo
81.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	24	Bajo
82.	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	25	Bajo
83.	2	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	2	1	2	30	Bajo
84.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	23	Bajo
85.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo
86.	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	27	Bajo
87.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	4	2	35	Bajo
88.	2	1	3	1	1	1	4	2	2	2	1	3	1	4	1	1	1	2	2	1	36	Bajo
89.	2	2	3	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	66	Alto
90.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Bajo
91.	2	1	1	1	3	1	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	30	Bajo
92.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	4	2	35	Bajo
93.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Bajo
94.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	29	Bajo
95.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	33	Bajo
96.	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	26	Bajo
97.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo

98.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	27	Bajo	
99.	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	27	Bajo
100.	2	1	2	1	3	1	1	2	3	1	3	2	1	2	1	2	1	1	2	2	34	Bajo
101.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Bajo
102.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	23	Bajo
103.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo
104.	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Bajo
105.	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	28	Bajo
106.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	23	Bajo
107.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	23	Bajo
108.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Bajo
109.	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	30	Bajo
110.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Bajo
111.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	24	Bajo
112.	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	25	Bajo
113.	2	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	2	1	2	30	Bajo
114.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	23	Bajo
115.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo
116.	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	27	Bajo
117.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	24	Bajo
118.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Bajo
119.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	29	Bajo
120.	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	33	Bajo

CATEGORÍA	VALOR
Siempre	4
Casi siempre	3
A veces	2
Nunca	1