

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



**USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESCOLARES
DEL COLEGIO SANTA MARÍA, SECTOR JERUSALÉN, DISTRITO LA
ESPERANZA, TRUJILLO, 2014.**

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN ENFERMERÍA**

AUTORAS: Bach. KARLA VERONICA PEREZ MARTOS.

Bach. ALICIA JESUS PRADO ESPINOZA.

ASESORA: DRA. MAURA MUÑOZ ALVA.

TRUJILLO – 2015

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**



**USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESCOLARES
DEL COLEGIO SANTA MARÍA, SECTOR JERUSALÉN, DISTRITO LA
ESPERANZA, TRUJILLO, 2014**

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN ENFERMERÍA**

AUTORAS: Bach. KARLA VERONICA PEREZ MARTOS.

Bach. ALICIA JESUS PRADO ESPINOZA.

ASESORA: DRA. MAURA MUÑOZ ALVA

TRUJILLO – PERU

2015

DEDICATORIA

En memoria de mi padre Miguel, quien que desde el cielo guía e ilumina mi camino. A mi madre Gladys por su apoyo y confianza, gracias a ustedes por haberme dado la vida, por su inmenso cariño, fortaleza y motivación.

A mis hermana SUSAN, mi tía EIVITA, por su apoyo y sus consejos.

A mi esposo CESAR y a mi angelito MISAEEL que son fuente de inspiración y motivación a seguir adelante. Por su apoyo, cariño, amor y fortaleza que me brindan a diario... ¡Los Amo!

ALICIA

DEDICATORIA

*A DIOS y a mis amados padres ROSSANA Y PATROCINIO por
Su confianza, amor, y empeño por sacarme adelante ante las adversidades.
A mi hermano JOSE MIGUEL por su cariño y comprensión.*

*A mi esposo M. Isai por su apoyo incondicional, a mi hijo
FRANCOISE, al cual dedicare todos mis logros en lo largo de mi camino,...GRACIAS
FAMILIA LOS AMO..*

KARLA

AGRADECIMIENTO

A Dios, quien nos dio la vida y nos ha llenado de bendiciones, fortaleza para continuar; y permitirnos llegar hasta este momento tan importante de nuestra formación, asimismo culminar nuestra carrera profesional.

Con especial agradecimiento, a nuestra asesora DRA. Maura Muñoz ALVA, por compartir sus experiencias y conocimientos que permitieron el desarrollo y culminación satisfactoria del presente trabajo de investigación.

ALICIA Y KARLA

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	iii
TABLA DE CONTENIDOS.....	iv
LISTA DE TABLAS	v
LISTA DE GRAFICOS	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MATERIAL Y METODOS.....	24
III. RESULTADOS.....	38
IV. DISCUSIÓN.....	49
V. CONCLUSIONES	55
VI. RECOMENDACIONES.....	56
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
VIII. ANEXOS	

Lista de tablas

Tabla N° 1

Uso de videojuegos según frecuencia semanal en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.Pag 39

Tabla N° 2

Uso videojuegos según duracion por los escolares del colegio María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.....Pag41

Tabla N° 3

Uso videojuegos según tipo utilizados por los escolares del colegio María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.....Pág.43

Tabla N°4

Grado conducta agresiva de los escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.....Pág45.

Tabla N°5

Relación entre **uso** de videojuegos según tipo y conducta agresiva en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.....Pág47.

LISTA DE GRAFICOS

Grafico N °1

Uso de videojuegos en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.
..... Pag 40

Grafico N 2

Uso de videojuego según duración utilizados por los escolares del colegio María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.....pag42

Grafico N 3

Uso de videojuego según tipos utilizados por los escolares del colegio María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014..... Pag44.

Gráfico N° 4

Grado de conducta agresiva de los escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.....Pag46

Gráfico N°5

Relación entre uso de videojuegos según tipo y conducta agresiva en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014.....Pag 48.

RESUMEN

El estudio de investigación descriptivo, correlacional de corte transversal se realizó con el propósito de determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en 313 escolares del colegio Santa María del Sector de Jerusalén, Distrito de La Esperanza 2014. Los instrumentos que se utilizaron fueron: 1^{er} Cuestionario sobre Escala de Agresividad “EGA” y el 2^{do} Cuestionario sobre Tipos de videojuegos.

Se encontró que el uso de videojuegos más frecuentes fueron 1 día a la semana (32%) y 2 días a la semana (31%). Las frecuencias diarias de uso de videojuegos más frecuentes fueron 1 vez al día (38%) y 2 veces al día (27%). Los tipos de videojuegos empleados con mayor frecuencia fueron deportivos (36%) y violentos (26%). Los tipos conductas agresivas identificados con mayor frecuencia fueron agresividad baja (54%) y media (34%). Por lo que existe una relación significativa con ($p < 0.01$), es decir que existe relación entre el uso de juegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza.

Palabras Clave: Videojuegos, conductas agresivas, escolares.

ABSTRACT

The research study descriptive, correlational cross-section was performed in order to determine the relationship between the use of video games and aggressive behavior in 313 schoolchildren in the school Santa María del Sector Jerusalem District of La Esperanza 2014. The instruments used They were: 1st Aggression Scale Questionnaire "EGA" and the 2nd game Quiz Types.

It was found that the use of more frequent games were 1 day a week (32%) and 2 days a week (31%). The daily usage frequencies were more frequent games 1 time per day (38%) and 2 twice daily (27%). the types of video games most frequently used were sports (36%) and violent (26%). the aggressive behavior types most frequently identified were low (54%) and aggressiveness half (34%) . So there is a relationship with the significant ($p = <0.01$), meaning that there is a relationship between the use of games and aggressive behavior in school the school Santa María del Sector Jerusalem District La Esperanza.

Kewwords: Videogames, aggressive behaviors, child

I. INTRODUCCIÓN

Existe una viva polémica acerca de los efectos sobre la conducta y la personalidad derivados del juego con videojuegos, que han alcanzado su punto culminante a fines del año 1992. De modo un tanto precipitado se proclaman sus efectos adictivos, se les considera responsables de súbitos cambios en el carácter de sus usuarios, anunciándose una próxima generación de sujetos eminentemente violentos y antisociales.

(27)

Los videojuegos han tenido una gran difusión en esta década, se calcula que 69% de las familias compran o rentan juegos de video para computadora, la mayoría de estos constituyen una diversión inofensiva, pero en muchos de ellos (más populares), representan situaciones violentas muy realistas, pues no son simples juegos, sino máquinas para aprender. Pues se está enseñando a los escolares de manera más inaudita, “que se siente jalar el gatillo” y se enfatiza la “emoción”, “placer” y “recompensa de hacerlo”; sin embargo no se enseña las consecuencias de la vida real **(14)(33)**.

En este contexto, los videojuegos son un tipo de entretención electrónico que se configura a partir de programas informáticos de aplicación multimedia, y dado que para su utilización se requiere de

diversos estímulos sensoriales y la participación activa de un usuario, son considerados un multimedia interactivo (22).

Según Huizinga (1996) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Por otro lado, toda actividad lúdica conlleva una serie de potenciales que afectan a cuatro dimensiones fundamentales en la maduración del ser humano; a saber, el desarrollo motor, el intelectual, el afectivo y el social. **(23)**.

Además, los niños del tercer milenio prefieren los videojuegos porque desean controlar en lugar de ser controlados; quieren ser ellos los que deciden. La primera consecuencia es que estos nuevos medios han generado una mayor sensación de poder, en contraposición a la que tenían generaciones anteriores, cuyos medios de entretenimiento más tradicionales fueron la televisión o el libro **(10)**.

La etapa escolar es decisiva en la vida, porque es la fase en la que se obtienen conocimientos y adquieren experiencias esenciales para desarrollar su capacidad como seres humanos, convirtiendo al escolar en

un ser moldeable sobre el que los indicios que deje el ambiente persistirán e influirán para toda su vida **(25)(34)**.

Según Erickson (1995) se denomina a la etapa escolar como la “Edad creadora” cuyo tarea de desarrollo es laboriosidad versus inferioridad, los(as) niños(as) comienzan a desarrollar una sensación de orgullo en sus logros, inician proyectos, los siguen hasta terminarlos y se sienten bien por lo que han alcanzado, si se anima a los niños(as) por su iniciativa, comienzan a sentirse trabajadores y a tener confianza en su capacidad para alcanzar metas; si esta iniciativa no se anima y se restringe por los padres o profesores el niño comienza a sentirse inferior dudando de sus propias capacidades

El videojuego está omnipresente en internet, como espacio lúdico, se clasifica según el tema de juego: (1) Violentas: luchas, peleas, guerras, matanza, pornografía. (2) Deportivos: carreras de coches, motos, futbol, básquet, pin pon. (3) Educativos: juegos de mesa ajedrez, conocimientos. (4) Temas generales: diversión, cartas, Súper Mario Bross, etc. **(14)**.

Etxeberria, F.(1998) en un artículo sobre Videojuegos y Educación señala, que la American Psychological Association(APA), en sus investigaciones ha podido demostrar una correlación positiva entre la práctica de videojuegos violentos y conductas agresivas ,también

encontró en un dicho estudio que 40 de los 47 juegos con mayor popularidad entre los jugadores eran de temas violentos, Deportivos 29% ,Temas generales 20% ,De violencia humana 17% ,Educativos 2% . Este estudio llama la atención sobre los efectos relacionados con la agresividad y roles de quienes practican estos juegos violentos.

Tras el análisis de los principales juegos del mercado, realizado por la revista especializada Hobby Consolas (nº 23, 1998), se puede comprobar que el 57 % de los 272 juegos examinados tiene un carácter violento, con luchas, peleas o guerras. El otro 43 % lo componen los juegos de carreras de coches y motos, el futbol y basket y finalmente otro tipo de juegos de diversión neutra. **(11)**

En una encuesta elaborada por la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (Avacu) a 1562 alumnos de 10 Colegios de la Comunidad Valenciana, 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.

El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los escolares. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Es el propio juego el que marca hasta

dónde puede llegar. Habitualmente, se llega a esta situación de forma progresiva. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria **(18)**.

Es por ello que pueden ocasionar efectos nocivos sobre la salud física, mental y social que van desde la obesidad a la adicción, pero destacan sobretodo en relación con el incremento de la agresividad entre quienes los juegan; especialmente de aquellos que se encuentran en la etapa escolar ya que son más susceptibles y fáciles de moldear **(27)**.

Otro estudio en Valladolid, España, realizado en 196 alumnos y alumnas de Educación Primaria, encontró que la tercera parte de los alumnos encuestados reconoce haber agredido a otros, de los cuales el 46% de los agresores son niños, mientras que solo 14% son niñas. En cuanto a las conductas de enfado 56% adopta posturas evasivas, 26% adopta comportamiento de agresión física, la mayor parte en forma de patadas y puñetazos. Solo un 10% manifestó adoptar comportamientos de violencia verbal en forma de insultos **(1)**.

Según el Director del Instituto Gestalt de Lima (Perú), 8 de cada 10 escolares son adictos a los videojuegos con contenidos violentos y la gran mayoría accede a ellos desde las cabinas públicas de Internet sin tener supervisión adulta **(32)**.

A nivel Nacional según el artículo “Primer estudio realizado en nuestro país sobre las preferencias y decisiones de los jóvenes con respecto a los videojuegos” publicado en el diario el Comercio (2008) refiere que, 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.

A nivel local la investigación realizada por Calle y Gutiérrez (2006) en su trabajo titulado: Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad con adolescentes, Distrito La Esperanza, concluyo que el 40.3% hacen uso de juegos por internet todos los días.

En el Distrito de La Esperanza, según datos de la Gerencia Regional de Salud la población de escolares está conformada por 13,694 escolares entre los 8 a 11 años de edad. Asimismo, en el Sector de Jerusalén habitan 3,987 de escolares de 8 a 11 años de edad quienes

están expuestos a una serie de prácticas, comportamientos y conductas de riesgo, que le ocasionan morbilidad crítica, discapacidades y defunciones inmediatas, como el caso del tabaquismo, alcoholismo u otras adicciones **(23)**.

La conducta problema que ha sido asociada de forma más consistente con la práctica de videojuegos ha sido el robo con el objeto de financiar dicha práctica. En este sentido, se han informado porcentajes de robos para usar los videojuegos de entre 1.6% y 1.9% para la población general y entre 4% y 19% para los jugadores habituales, con mayores porcentajes entre los varones. Otra de las conductas problema asociadas de forma consistente con la práctica de videojuegos ha sido el gasto en los mismos de dinero destinado a otros usos, fundamentalmente al almuerzo y al transporte escolar.

Los porcentajes en que esta conducta ha sido encontrada oscilan entre los jugadores generales del 7% al 26%, y entre los jugadores habituales del 16.7% al 18%. Otras conductas problema que han sido asociadas a la práctica de videojuegos, aunque en menor medida, han sido el pedir prestado dinero para jugar, discusiones o peleas debidas a los videojuegos, venta de posesiones para obtener dinero con mentiras y engaños para ocultar el grado de implicación en el juego, falsificaciones de cheques y conducción temeraria (p. ej., Fischer et al., 2009).(7)

Skinner concibe el aprendizaje como una serie de asociaciones siendo estas similares al concepto que se utiliza en los diversos programas de juegos de video .Esta teoría proporciona una base para hacer una investigación que permita identificar los efectos del uso de videojuegos sobre el desarrollo conductual de los niños.

Las teorías conductuales consideran el aprendizaje como un cambio en el comportamiento por medio de la asociación de estímulos y respuestas Schunk (2007), en su libro Teorías del aprendizaje, explica la teoría del “condicionamiento operante de Frederic Skinner .Esta teoría, establece que la conducta puede ser fortalecida o debilitada por sus consecuencias. El individuo puede adquirir su aprendizaje cuando fija la atención en el modelo. El comportamiento es seguido de una consecuencia la cual puede ser positiva o negativa, y que modificara la tendencia del organismo a repetir el comportamiento en el futuro.

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura establece que hay una influencia social sobre el aprendizaje, en su teoría considera que la conducta, los factores cognitivos y personales en adicción a factores ambientales son los que ejercen acción sobre el individuo .Aprendemos lo que observamos y según la teoría social el modelaje y la imitación tienen efectos sobre el aprendizaje y la conducta.

El modelaje puede ser un medio para la enseñanza de conductas deseadas dentro del proceso de aprendizaje .El aprendiz tiende a imitar conductas y actitudes del modelo seleccionado .Este aprendizaje Bandura lo denomina como aprendizaje observacional .Dentro del aprendizaje observacional hay cuatro elementos importantes: prestar atención, retener la información o impresión, generar conductas y estar motivados a repetirlas.

Teniendo en consideración la relevancia y masificación que este tipo de tecnología ha adquirido entre los niños y niñas y, que el desarrollo de actividades lúdicas en su cotidianidad es fundamental para lograr una efectiva vinculación con su medio, expresándose y comunicando su mundo interior, aprendiendo y regulando diversos comportamientos sociales, se ha incrementado la preocupación respecto a la existencia de un nexo entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva y desadaptativa posterior, bajo el supuesto de que el tiempo empleado en los videojuegos es visto en detrimento del dedicado al estudio y como inhibidor de otras actividades de recreo más positivas, lo que podría reforzar el aislamiento social, provocar una seria alienación entre los niños socialmente marginados y crear pautas de conducta impulsiva y agresiva entre los usuarios más asiduos (18).

Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del escolar llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa. Especialmente nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista **(18)**.

Existen tres efectos peligrosos de estos juegos: la pérdida de sensibilidad frente a sensaciones violentas, el incremento de acciones agresivas y una mayor vulnerabilidad. Si se analiza el individualismo que se vive, la falta de solidaridad, el desinterés por lo que ocurra a mi vecino o amigo, y la inconsistencia e inestabilidad con la que se tocan temas de la vida misma, comprenderemos que los ciber son una forma de persuasión, escape y salida de los que prefieren disgregarse de este mundo para entrar en el mundo virtual, donde no hay tiempo, compromiso, ni obediencia, más que la máquina y el dinero disponible para jugar. Los entusiastas de los videojuegos se pueden quedar absortos en su juego, a veces hasta el punto en que se desconectan de su entorno externo y por momentos sienten que el mundo representado en el juego es tan real e importante como el mundo real **(6)(9)**.

Los videojuegos causan efectos notables e insidiosos sobre los escolares, manifestados cotidianamente por comportamientos agresivos, miedos y desensibilización a la violencia. Por lo tanto, estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación como la del niño (Sánchez, Reyes y Hernández, 2000; Lavilla, 2011).

Estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales relacionadas con las conductas agresivas que ejercen los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, y además de aspectos presumiblemente psicopatológicos, abarcaban áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual. Se trataba por lo general de estudios a pequeña escala, de carácter parcial y sujeto a interpretaciones, pero la conclusión general extraída de la conferencia organizada por la Universidad de Harvard en 1983 parecía enfatizar los aspectos positivos, más que los negativos..(6)

Los planteamientos teóricos y metodológicos de quienes estudian la relación entre los videojuegos y la agresividad han considerado que los medios de comunicación y la televisión en particular ejercen efectos en el uso de videojuegos. Los planteamientos toman como base los estudios sobre el modelado, continuados posteriormente en la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1969) y la teoría cognitiva social (Bandura,

1986). Desde este enfoque se argumenta, entre otras cosas, que la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso.(6)

Esta preocupación también alude al hecho de que los videojuegos podrían predisponer a los niños y niñas a aceptar la violencia con demasiada facilidad o gatillar trastornos más complejos. Así, jugar videojuegos violentos conduciría a una conducta más ansiosa, agresiva y con menor disposición a la asistencia de los demás. Por tanto, el juego imaginativo, creativo o de fantasía que se desarrolla al vincularse con otros niños, y el desarrollo de habilidades sociales por intermedio de éste, no podría tener lugar mientras se utiliza un videojuego cuyo objetivo principal corresponde al de matar enemigos o destruir objetos, pudiendo además, generar problemas en la autoestima.

En este sentido, la práctica excesiva de videojuegos podría generar cambios significativos en la capacidad de identificar y elaborar recursos emocionales, cognitivos y conductuales necesarios para vincularse con el contexto, sean estas habilidades sociales o el manejo de factores tan importantes como la ansiedad, la autoestima o la agresividad.(17

Existen conflictos conductuales, en la edad escolar no solo debido al uso exclusivo de videojuegos, son diversos motivos tanto físicos, sociales y familiares que involucran cambios conductuales en el escolar afectando las relaciones interpersonales y por ende el ambiente escolar. Este fenómeno se asocia a diversos factores tanto del niño, como de su familia, de su entorno escolar y social. **(14)**

La noción de conducta padece de cierta imprecisión. Sinónimo de comportamiento, con dicho término nos referimos a las acciones y reacciones del sujeto ante el medio. Generalmente, se entiende por conducta la respuesta del organismo considerado como un todo: apretar una palanca, mantener una conversación, proferir enunciados, resolver un problema, atender a una explicación, realizar un contacto sexual; es decir, respuestas al medio en las que intervienen varias partes del organismo y que adquieren unidad y sentido por su inclusión en un fin.

La conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno. **(15)**

Jhonson, referida por Marriner (2011), afirma que toda persona (sistema conductual), intenta conservar su equilibrio frente a la acción de los factores del entorno o ambiente mediante ajustes y adaptaciones a las fuerzas que actúan sobre él, cuando estas fuerzas son excesivamente intensas(del entorno), alteran su equilibrio, poniendo en peligro su estabilidad. Si el entorno es estable, el individuo es capaz de mantener con éxito su conducta, sin embargo el “Sistema conductual escolar” por su inmadurez no actúa de esta forma sino que el medio lo altera llegando a la agresión.**(16)**

La agresión podría ser definida como la acción dirigida al objeto por la fuerza que puede ser verbal o física; es el manifiesto al efecto de rabia, ira u hostilidad; del mismo modo se define la conducta agresiva humana como cualquier forma de acción violenta sobre los otros, que puede tratar de eludir o repelar. La agresión implica el deseo de herir, lastimar o dañar de algún modo a otro, como consecuencia de los sucesos anteriores o posteriores al acto agresivo **(16)**.

La agresión se clasifica en: agresión física, que se caracteriza, principalmente porque la vía de agresión es el contacto físico directo o a través de algún instrumento o medio que cause lesiones físicas o dolor a otro individuo Ejemplo: golpear con el puño o con un palo a otra persona.

Agresión Verbal, se caracteriza porque la agresión se expresa a través de palabras Ejemplo: insulto, amenazas con palabras o gritos. Agresión Psicológica, se caracteriza por que la agresión es inminentemente emocional y se manifiesta por conductas o actitudes complejas, además incluye a toda conducta que no esté incluida en las categorías anteriores Ejemplo: gestos insultantes, el no dirigir la palabra a alguien, el ignorar a una persona, el saludar a todas menos a una del grupo **(12)(28)**.

Según Duque y Bedoya (2000) señalan que la conducta agresiva son actos intencionales de naturaleza física, verbal, gestual y/o actitudinal mediante el cual un niño/a daña produce conflicto, lastima o crea malestar en otros **(3)**

Se puede afirmar que la agresión y la violencia son conflictos, "la agresión es una respuesta hostil frente a un conflicto latente, patente o crónico", y la violencia se asocia a un conflicto" en el que no se sabe cómo regresar a una situación de orden y respeto de las normas sociales". Asimismo hay que diferenciar entre la agresividad que es la tendencia o disposición a agredir y agresión que es el comportamiento físico, verbal o psicológico, que se manifiesta y puede ser observada, por lo tanto puede ser medible **(4)**.

En un estudio sobre “Construcción de Pruebas Psicológicas” consideran que la agresividad se clasifica en grados entre ellos: agresividad Baja, aquí se ubican las personas que no emiten ninguna respuesta agresiva frente a estímulos. Agresividad Moderada, cuando existe una respuesta agresiva considerable frente a un estímulo agresor. Agresividad Alta, a aquellos con probables rasgos patológicos, presentando características de inadaptación social **(29)**.

Por otra parte, La Teoría de Aprendizaje Social de Bandura, plantea que la agresividad es producto de dos procesos constituyentes de todo aprendizaje: La adquisición de conductas nuevas se realiza a partir de la observación de modelos significativos a través de un proceso de modelado y la mantención de las conductas agresivas se basa en procesos de condicionamiento operante **(31)**.

BANDURA (1980) sugiere que el ambiente causa el comportamiento, al igual que los factores personales individuales, tales como las creencias y expectativas, pero que el comportamiento causa el ambiente también, considerando la conducta humana como una interacción entre tres “factores”: conductuales, cognoscitivos y ambientales (determinismo recíproco), teniendo mucha relación con la Teoría de Enfermería de Dorothy Johnson “El Modelo de Sistema Conductual”, referida en Marriner (2011), la cual ve al hombre como un

sistema de conductas estructuradas (agresión), repetitivas e intencionales, a través de las cuales se relaciona con su entorno (ambiente).

Es por ello, que los niños aprenden conductas por modelos, los medios de comunicación tienen una alta influencia en el modelado de ellas. Los medios de comunicación especialmente la televisión, y los videos juegos con alta carga de violencia, desencadenan agresividad en los niños. Investigaciones sugieren que los niños reciben más influencia de los modelos de violencia de estos medios, que en su propia vida **(24)**.

La necesidad de incidir en la mejora de la calidad de vida de los niños y niñas a través de un conocimiento más preciso a cerca de los videojuegos como factores distorsionadores de la sociedad, para considerar los usos cotidianos de estas herramientas y formar a los usuarios desde la complejidad, abriendo ámbitos de reflexión y de libertad que impliquen a todos los involucrados en el hecho social y educativo.

SANTIAGO, R y VERJEL, O en el 2008 realizaron una investigación sobre “El Impacto de los Videojuegos en los Niños de 5 a 12 años de edad”. Universidad Veracruzana – Venezuela Concluyendo que diversos videojuegos han causado en los niños reacciones y cambios de actitudes negativas, tales como gritar y golpear las máquinas

de videojuegos debido a las características que manifiestan los personajes.

ÁLVAREZ ,J y JIMENEZ, 2010 Realizaron una investigación Influencia de los Videojuegos en la Conducta de los Niños y Niñas en la II Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Nacional “Vicente Wallis” Guacara Estado Carabobo. Concluyendo que los videojuegos han causado gran impacto en la población infantil causando efectos psicológicos, como también físicos que pueden ser irreversibles en la persona.

GENERALITAL VALENCIA en el 2007 publico un estudio de investigación “influencia de los videojuegos en niños y jóvenes”. “Revista conselleria de educación en España, concluyendo que una de las graves consecuencias del uso de videojuegos es que promueve una conducta adictiva que unidas a valores negativos afecta a todos los miembros de la familia , pues cuando uno de sus miembros posee una gran adicción se evade de sus responsabilidades y es generar conflictos , además que los padres y educadores han de estar bien informados para colaborar y ayudar de forma responsable en concienciar a niños y jóvenes del carácter negativo de algunos de los videojuegos existentes.

MORALES, V Y NAVARRO S, en el 2012 realizaron una investigación sobre “Uso de Videojuegos y su relación con conducta agresivas en Universidad Mayor de San marcos – Lima. Concluyendo que los niños manifiestan un vocabulario obsceno al estar jugando videojuegos debido a la convivencia con niños de diferentes estratos sociales. Además que los niños descuidan sus estudios dedicándole a los videojuegos dos a tres horas al día, como 5 a 6 días a la semana.

SALAZAR Y YUPANQUI (2009) en el estudio titulado: Funcionamiento familiar y riesgo de adquirir adicción a los juegos cibernéticos en escolares de la Institución Educativa Nacional San Nicolás; Huamachuco, 2009, concluyo que en lo referente al riesgo de adquirir adicción a los juegos cibernéticos, un 13% de escolares tiene alto riesgo de adquirir adicción a los juegos; un 11.3% moderado riesgo de adquirir adicción a los video juegos y el mayor porcentaje de escolares 75.7% no presento riesgo de adquirir adicción a los videojuegos .

La enfermera tiene un papel relevante en el equipo de atención primaria con el incremento de iniciativas y experiencias novedosas en la prevención en la salud de las personas estableciendo una visión biopsicosocial necesaria para el desarrollo del adolescente que está constituida principalmente por hábitos y comportamientos que puedan ser

prevenibles oportuna y eficientemente siendo las causas según las etapas de vida factores externos.

La Enfermera como responsable del servicio de Atención Integral del Escolar, debe abordar multidisciplinariamente el crecimiento y desarrollo del escolar, gran parte de la sociedad se está dejando llevar por la moda de videojuegos, y en vez de darle un uso moderado con fines recreativos, dejan que sean los videojuegos quien los controle.

Además los padres propician muchas veces el uso de videojuegos como manera de escape de sus responsabilidades, intentan compensar la desatención al niño. Por lo tanto, los resultados de la presente investigación permitirán mejorar los modelos de intervención de enfermería y así promover un buen desarrollo biopsicosocial mediante el buen uso del tiempo libre de los escolares

Por tal motivo, surgió el interés de realizar la presente investigación y se planteó el siguiente problema de estudio:

¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, sector de Jerusalén, Distrito La Esperanza -2014.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María del Sector de Jerusalén, Distrito De La Esperanza.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Identificar el uso de videojuegos según frecuencia semanal en escolares en colegio Santa María del Sector Jerusalén,
- Identificar el uso de videojuegos según duración en escolares en colegio Santa María del Sector Jerusalén.
- Identificar el uso de videojuegos según tipo en escolares en colegio Santa María del Sector Jerusalén.
- Determinar el grado de conductas agresivas en escolares en el colegio Santa María del Sector Jerusalén.

HIPÓTESIS:

H1. El uso de videojuegos se relaciona significativamente con las conductas agresivas de los escolares.

H0. El uso de videojuegos no se relaciona significativamente con las conductas agresivas de los escolares

II. . MATERIAL Y MÉTODOS

2.1 Material de estudio

2.1.1 Población:

Estará conformada por un total de 1677 escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza - 2014 Provincia de Trujillo, región La Libertad, país Perú..

2.1.2 Muestra:

La muestra estuvo constituido por 313 escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza - 2014 Provincia de Trujillo, región La Libertad, país Perú. La muestra se obtuvo mediante el muestreo aleatorio simple con un nivel de significancia del 5% y un error de muestreo del 5%

2.1.3 Criterios de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión:

- Escolares entre 8-11 años de edad.
- Escolares de ambos sexos.
- Escolares que acepten participar voluntariamente en el proyecto de investigación.

Criterio de exclusión

- Escolares que presenten problemas de discapacidad física que impidan o limiten el uso de video juegos.
- Escolares que no asistan el día de la aplicación de los instrumentos.

2.1.4 Unidad de análisis:

La unidad de análisis estuvo constituida por cada escolar que asista al colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014, y que cumplieron con los criterios de inclusión correspondiente.

2.2 Método:

2.2.1 Tipo de estudio:

Es un estudio cuantitativo de corte transversal, correlacional, no experimental. (Hernández, 1991, pp191 -196).

Es transversal debido a que nos permite conocer los niños que utilizan los videojuegos e identificar conductas agresivas que desarrollan durante este periodo.

Es correlacionar fundamentalmente porque en el análisis final de la investigación se relacionarán las variables con la finalidad de establecer nexos entre ellas. Es no experimental porque no se manipulará la variable independiente.

2.2.2 Diseño de investigación:

El diseño es cuantitativo de corte transversal, correlacionar, no experimental donde: (Hernández, 1991, pp191 -196).

$$\boxed{M = X1 \text{ ————— } X2}$$

Donde

M = muestra de estudio.

X1 =Uso de videojuegos.

X2 =conductas agresivas

2.2.3 Operacionalización de variables.

X₁: Uso de Videojuegos

Definición conceptual:

Es la utilización de videojuegos como entretenimiento electrónico que se configura a partir de programas informáticos de aplicación multimedia, y dado que para su utilización se requiere de diversos estímulos sensoriales y la

participación activa de un usuario, son considerados un multimedia interactivo (Levis, 1997)

Definición Operacional

❖ Uso De Videojuegos según frecuencia semanal

➤ Definición Conceptual:

Es el número de veces (días a la semana) que los escolares usan los videojuegos por internet (Estallo, 1997).

Se medirá cual :

Para el presente estudio se consideró la siguiente clasificación:

- Todos los días
- 3 días a la semana
- 2 días a la semana
- 1 día a la semana

❖ uso de videojuegos por internet según duración

➤ Definición Conceptual:

Número de horas por vez o día que los escolares dedican a los videojuegos (Balaguer, 2002)

➤ **Definición Operacional:**

Para el presente estudio se consideró la siguiente clasificación:

- De 1 a 2 horas por día
- De 2 a 3 horas por día
- De 4 a 6 horas por día
- Más de 6 horas por día

❖ **Uso de videojuego por internet según tipo**

➤ **Definición Conceptual:**

Serie de videojuegos con soporte digital (Internet) que tienen características (tema y estructura) comunes (Funk, 1993)

➤ **Definición Operacional:** _Según Funk en 1993 los clasifico según el tema de juego:

- **Violentos:** luchas, peleas, guerras, etc.
- **Deportivos:** carreras de coches, motos, futbol, básquet, pin pon, etc.
- **Educativos:** juegos de mesa ajedrez, conocimientos.

Otros temas: diversión, cartas, Mario Bross, etc.

X₂: CONDUCTA AGRESIVA EN ESCOLARES

Definición Conceptual:

La conducta agresiva en escolares humana se define como cualquier forma humana de acción violenta sobre otros, que puede tratar de eludir o repeler. La agresión implica el deseo de herir, lastimar o dañar de algún modo a otro, como consecuencia de los sucesos anteriores o posteriores al acto agresivo. (Dorsh, 1992).

Definición Operacional:

La conducta agresiva se medirá como:

- **Agresividad Alta:** 60 - 80 puntos.
- **Agresividad Media:** 40 a 59 puntos.
- **Agresividad Baja:** 20 a 39 puntos.

2.2.4. Procedimiento para la recolección de información. instrumentos a utilizar.

Para la presente investigación se realizó previa coordinación y autorización de la directora del colegio Santa María, del sector Jerusalén, distrito de la Esperanza, Trujillo, 2014, asimismo con las profesoras antes de iniciar el estudio.

Se solicitó la participación de los escolares del colegio Santa María; luego se les explico a los estudiantes que la encuesta duraría de 15 - 20 minutos.

- Se hizo aclaraciones sobre los mecanismos y formas de llenado de la encuesta, pero no se sugirieron respuestas.
- Una vez terminado se verificó si todos los espacios han sido llenados de acuerdo a la instrucción, luego se colocó un código (numero) en el encabezado de cada una de las hojas para verificar el orden correlativo de las encuestas.

2.2.5. Instrumentos de recolección de datos:

Se utilizó dos instrumentos, uno para evaluar los tipos de videojuegos que utilizan los escolares y el otro para evaluar la escala de agresividad (Anexo 1 y 2).

1. Instrumento: ENCUESTA ESCALA EGA(2011)

Instrumento de 20 Ítems sobre niveles de agresividad, elaborado por Pinedo, Ferreyrosy Col. (1997), siendo modificado por Martinez y Moncada (2011). Este instrumento permite medir el nivel de agresividad en escolares, 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

El cuestionario tiene un puntaje en escala vigesimal alcanzando puntaje máximo de 80 puntos y mínimo de 20 puntos.

NIVEL	PUNTUACIÓN
Bajo	20-39
Medio	40-59
Alto	60-80

1. 2.- Instrumento: Tipo de Videojuegos (ANEXO 02)

Instrumento realizado por las investigadoras Calle y Gutiérrez (2011) (ANEXO 02).

Consta de 5 ítems en los que se contempla información referente a la frecuencia, duración y tipo de videojuego más usado por los escolares.

Control de la calidad de los instrumentos:

- **VALIDEZ:**

Se realizó la validación por expertos quienes consideraron que los instrumentos contienen los reactivos suficientes y necesarios.

La validez de los instrumentos utilizados en la investigación se detalla a continuación:

El instrumento se aplicó a un grupo de 20 escolares entre las edades de 8 a 11 años que cumplieron con características semejantes a las del presente estudio, con el fin de probar la factibilidad de los instrumentos hasta editar la versión definitiva previa a la recolección de datos.

Confiabilidad

La confiabilidad se determinó mediante la prueba de Alpha de Cronbrach, los cuales fueron aplicados a la prueba piloto, cuyos valores obtenidos fueron los siguientes:

- **Alpha de Cronbach** = 0.804 para Escala EGA
- **Alpha de Cronbach**= 0.79 para la Encuesta sobre Tipo de Videojuegos

Si $p \leq 0.01$ (1%) → Altamente significativa

Si $p \leq 0.05$ (5%) → Significativa

Si $p > 0.05$ (5%) → No significativa

2.2.6. ASPECTOS ÉTICOS EN LAS INVESTIGACIONES CON SUJETOS HUMANOS.

Se aseguró a los escolares participantes, el respeto por los principios éticos que se consideran en toda investigación científica en la que participan sujetos humanos, como son el anonimato y la confidencialidad los cuales resguardan la identidad de los participantes en el presente estudio.

Así también se emitió una comunicación escrita formal a dichas participantes, en la cual se les explicó la seriedad de la

investigación y se hizo de su conocimiento que es completamente libre y voluntaria su participación, y que también tienen la posibilidad de no participar y se respetó igualmente su voluntad ya sea la de participar o no en la investigación.

2.2.7. ANALISIS ESTADISTICO DE DATOS.

La información recolectada fue ingresada y procesadas en el programa estadístico SPSS por Windows Versión 19. Los resultados se presentaron en tablas de una y doble entrada, de forma numérica y porcentual. Para determinar si existe relación entre variables se hizo uso de la prueba de independencia de criterios “Chi - cuadrado” que mide la relación entre dos variables; considerando que existen evidencias suficientes de significación estadística si la probabilidad de equivocarse es menor al 5 por ciento ($p < 0.05$), así mismo se utilizará la correlación de Pearson para medir el grado de asociación entre las variables consideradas.

III.- RESULTADOS

Tabla N° 01

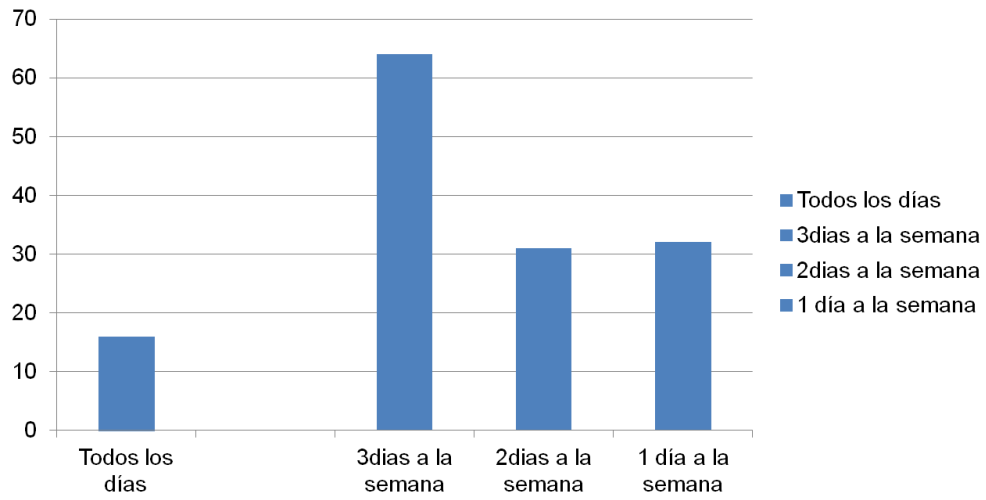
**Uso de videojuegos según frecuencia semanal en
escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del
Distrito La Esperanza – 2014**

Frecuencia semanal	Escolares	
	n	%
Todos los días	50	16
3 días a la semana	64	21
2 días a la semana	96	31
1 día a la semana	103	32
TOTAL	313	100

FUENTE: ENCUESTAS-Colegio Santa María: Jerusalén-La esperanza: 2014.

Grafico N° 01

Uso de videojuegos según frecuencia semanal en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014



FUENTE: Tabla N° 1

Tabla N° 02

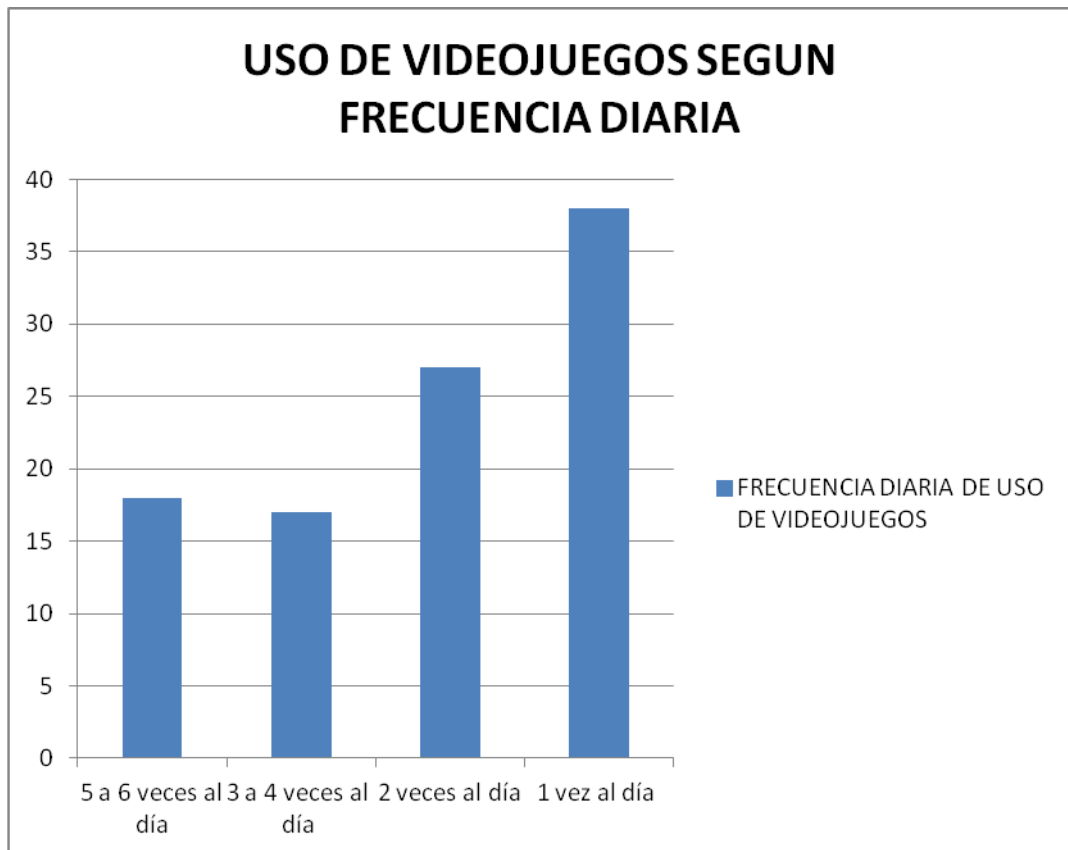
Uso so de videojuegos según duración en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014

Frecuencia diaria	Escolares	
	n	%
5 a 6 veces al día	56	18
3 a 4 veces al día	54	17
2 veces al día	84	27
1 vez al día	119	38
TOTAL	313	100

FUENTE: Encuestas en Colegio Santa María: Jerusalén-La esperanza: 2014.

Grafico N° 02

Uso de videojuegos según duración en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014



FUENTE: Tabla N° 2

Tabla N° 03

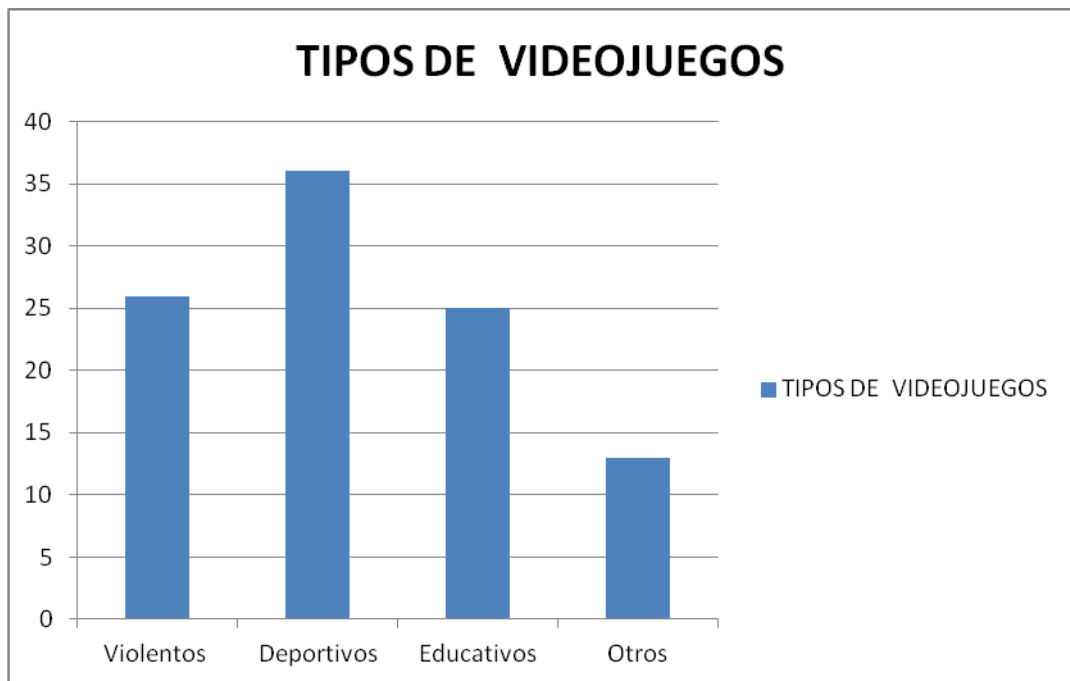
**Uso videojuegos según tipo utilizados por los escolares del colegio
María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014**

Tipo de videojuego	Escolares	
	N	%
Violentos	80	26
Deportivos	112	36
Educativos	78	25
Otros	43	13
TOTAL	313	100

FUENTE: Colegio Santa María: Jerusalén-La esperanza: 2014

Grafico N° 03

Uso videojuegos según tipo utilizados por los escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014



FUENTE: Tabla N° 3

Tabla N° 04

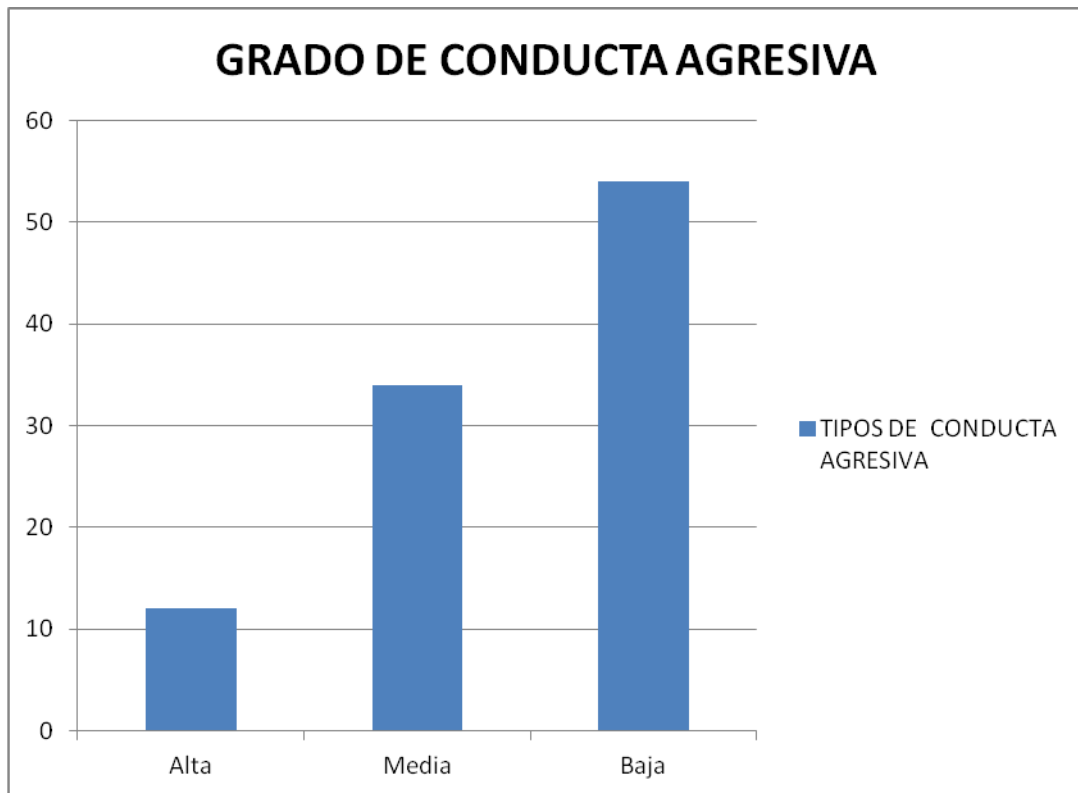
Grado de conducta agresiva de los escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito. La Esperanza – 2014

Agresividad	Escolares	
	n	%
Alta	39	12
Media	106	34
Baja	168	54
TOTAL	313	100

FUENTE: Colegio Santa María: Jerusalén-La esperanza: 2014.

Grafico N° 03

Grado conducta agresiva de los escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014



FUENTE: Tabla N° 4

Tabla N° 05

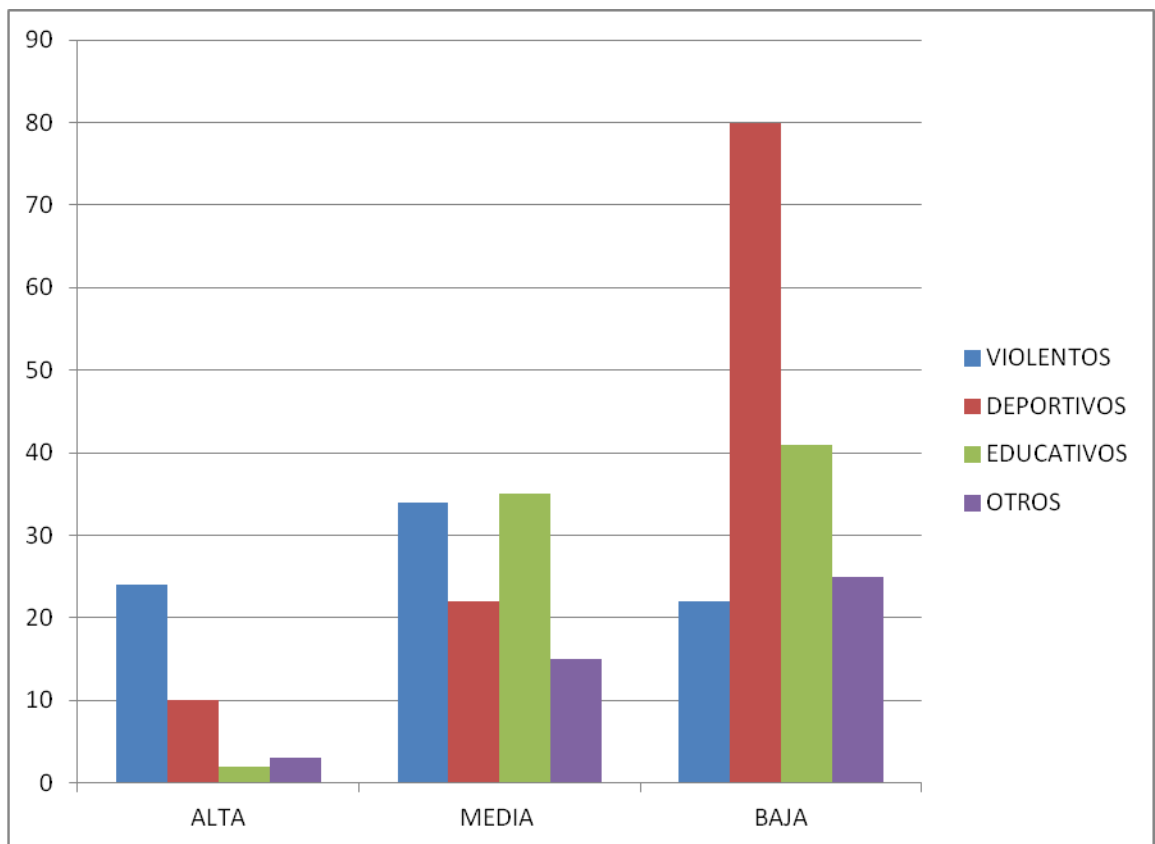
Relación entre uso de videojuegos según tipo y conducta agresiva en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014

Tipo de videojuego	Agresividad			Total
	Alta	Media	Baja	
Violentos	24	34	22	80
Deportivos	10	22	80	112
Educativos	2	35	41	78
Otros	3	15	25	43
Total	39	106	168	313

FUENTE: -Colegio Santa María: Jerusalén-La esperanza: 2014.

Gráfico N° 05

Relación entre uso de videojuegos según tipo y conducta agresiva en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza – 2014



FUENTE: Tabla N° 5

IV. DISCUSION

El presente estudio es para determinar el Uso de Videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María .Sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014.

En la Tabla 1 se encontró que el 32 % de los escolares usan videojuegos una vez por semana, pero un 16 % lo usan todos los días.

Calle y Gutierrez concluyo que el 40.3% de adolescentes hacen uso de juegos por internet todos los días.

Los resultados difieren relativamente con lo encontrado por Calle.

Los videojuegos son un tipo de entretenimiento electrónico que se configura a partir de programas informáticos de aplicación multimedia, su utilización se requiere de diversos estímulos sensoriales y la participación activa de un usuario son considerados un multimedia interactivo (Levis, 1997)

Observándose en la actualidad que la frecuencia del uso de videojuegos se ha incrementado hasta llegar a ser una costumbre prácticamente de todo el universo de la población; lo cual tendría que ver con la masificación del servicio de internet así como la oferta de este tipo de servicios en lugares públicos y la falta de supervisión de los adultos a los escolares.

En la Tabla 2 se concluyó que el 38 % de escolares usan videojuegos una vez por día, pero el 18 % lo usan cinco a seis veces al día.

MORALES, V Y NAVARRO S, en el 2012 realizaron una investigación sobre “Uso de Videojuegos y su relación con conducta agresivas en Universidad Mayor de San Marcos – Lima. Concluyendo que los niños manifiestan un vocabulario obsceno al estar jugando videojuegos debido a la convivencia con niños de diferentes estratos sociales. Además que los niños descuidan sus estudios dedicándole a los videojuegos dos a tres horas al día, como 5 a 6 días a la semana

Los resultados coinciden con lo encontrado por Morales.

El continuo ensayo y refuerzo de patrones conductuales del escolar conjuntamente con la necesidad que el usuario participe activamente y ponga en práctica componentes actitudinales, fisiológicos, cognitivos y afectivos, hacen que los videojuegos, sea para los niños que los utilizan de forma excesiva, un reforzador constante de su uso. Las habilidades conductuales se entrenan, se ejercita el pensamiento mientras se adquiere nueva información y se comprometen los aspectos afectivos.

Los resultados podrían deberse a relevancia y masificación que este tipo de tecnología ha adquirido entre los niños y niñas, la capacidad de adaptación social del escolar, por la presión de los amigos, por descuido del cuidador.

En la Tabla 3 se encontró que los escolares usan videojuegos deportivos 36 %, violentos 26 % y educativos 25 % según la categorización empleada reconocemos que la cuarta parte de los usuarios tienen predilección por la temática violenta, en tanto que la tercera parte implica en su empleo a los de temática deportiva, pues cuando juegan generalmente manifiestan un vocabulario obsceno al estar jugando videojuegos debido a la convivencia con niños de diferentes estratos sociales

Etxeberria, F.(1998) en un artículo sobre Videojuegos y Educación señala, que la American Psychological Association(APA), en sus investigaciones ha podido demostrar buena correlación positiva entre la práctica de videojuegos violentos y conductas agresivas ,también encontró en un dicho estudio que 40 de los 47 juegos con mayor popularidad entre los jugadores eran de temas violentos Deportivos 29% ,Temas generales 20% ,De violencia humana 17% ,Educativos 2%.Este estudio llama la atención sobre los efectos relacionados con la agresividad y roles de quienes practican estos juegos violentos.

Los resultados obtenidos coinciden relativamente con lo encontrado por Etxeberria.

Los resultados obtenidos podría deberse a que los niños participantes de este estudio se aproximan a los videojuegos con contenido violento, incorporándolo a su experiencia y percibiendo del entorno un modelo de realidad que, al introducirse posteriormente al repertorio de experiencias, hacen que pongan a prueba nuevas modalidades de acción, pudiendo ser estas disruptivas al momento de exponerse a situaciones semejantes en otro escenario que no sea el de los videojuegos, donde los objetivos del juego se centran en las conductas hostiles a fin de lograr su consecución lo cual si resulta preocupante considerando el impacto social de esta distribución a la luz de la creciente ola de delincuencia y crímenes registrados en nuestra sociedad.

En la Tabla 4 se precisa los grados de conducta agresiva alcanzada por los escolares el 12 % presenta conducta agresiva alta, el 34 % media y el 54 % baja.

Carbonero M, demostró que las conductas de enfado 56% adoptan posturas evasivas, 26% adopta comportamiento de agresión física y 10% manifestó adoptar comportamientos de violencia verbal en forma de insultos.

Los resultados coinciden con lo encontrado por Carbonero M.

La agresividad infantil, facilita la conceptualización de eventos ambientales, organizándolas y almacenándolas a través del sentido de la experiencia, proceso en el que se registra no sólo el evento vivenciado, sino además su significación y carga emocional.

Los resultados obtenidos podrían aludir al hecho de que los videojuegos podrían predisponer a los niños y niñas a aceptar la violencia con demasiada facilidad. Así, jugar videojuegos violentos conduciría a una conducta más ansiosa, agresiva y con menor disposición a la asistencia de los demás. Por tanto, el juego imaginativo, creativo o de fantasía que se desarrolla al vincularse con otros niños, y el desarrollo de habilidades sociales por intermedio de éste, no podría tener lugar mientras se utiliza un videojuego cuyo objetivo principal corresponde al de matar enemigos o destruir objetos.

En la Tabla 5 referente al uso de videojuegos según tipo y la conducta agresiva en los escolares se encontró que 24 escolares que usan videojuegos violentos tienen agresividad alta.

Santiago, R y VerjeL, concluyo que diversos videojuegos han causado en los niños reacciones y cambios de actitudes negativas, tales como gritar y golpear las máquinas de videojuegos.

Álvarez, J y Jiménez, concluyo que los videojuegos han causado gran impacto en la población infantil causando efectos psicológicos, como también físicos que pueden ser irreversibles en la persona.

Los resultados obtenidos coinciden con lo encontrado por Santiago Y Vergel y Álvarez, J y Jiménez

Los videojuegos violentos y la conducta agresiva y desadaptativa posterior, ya que el tiempo empleado en los videojuegos es visto en detrimento del dedicado al estudio y como inhibidor de otras actividades de juego más positivas, lo que provocar una seria alienación entre los niños socialmente marginados y crear pautas de conducta agresiva.

Los resultados podrían deberse a las características que manifiestan los personajes; además porque el escolar es una población particularmente vulnerable a la adquisición de conductas inadecuadas, ejerciendo influencia negativa ejercida por el uso de videojuegos en relación a aspectos psicológicos de importancia en la personalidad del niño, dentro de los cuales invariablemente se deben considerar a los niveles de agresividad por el impacto que estos tienen en relación a la interacción social y familiar del menor y su rendimiento académico.

CONCLUSIONES

1. El 32 % de escolares usan videojuegos 1 día a la semana y el 31 % 2 días a la semana.
2. El 38% de los escolares usan videojuegos 1 vez al día y 27% 2 veces al día.
3. Los videojuegos usados con mayor frecuencia fueron los deportivos en 36% y violentos el 26%.
4. El 12 % de los escolares presentan conducta agresiva alta, media en el 34 % y el 54 % conducta agresiva baja.
5. Existe relación entre el uso de juegos violentos y la conducta agresiva en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza.

V. RECOMENDACIONES

Según los resultados del presente estudio de investigación se permite sugerir las siguientes recomendaciones:

1. El personal de enfermería debe realizar capacitaciones constantes en las instituciones educativas con los docentes, auxiliares referentes a la conducta de los escolares, las bondades y peligros de los tipos de videojuegos, de esta forma se fomentara el uso adecuado del internet
2. Las enfermeras en coordinación con el centro de salud donde labora debería fomentar campañas de difusión, programas educativos y de información sobre la prevención de los usos de los videojuegos dirigidos a la población más vulnerable, considerando que es un problema de salud prevenible.

3. El personal de enfermería debe elaborar sesiones educativas en base a la identificación de los riesgos que conlleva el desconocimiento y la práctica inadecuada de los videojuegos mediante un plan de contingencia, en coordinación con el personal de salud y personal educativo.

4. Realizar reuniones con padres de familia y/o tutores para orientar sobre las prácticas saludables y el conocimiento sobre los efectos, consecuencias en el escolar, así como fortalecer la prevención del uso inadecuado de los videojuegos.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Antón, M., Carbonero, L., Rojo, M., Cubero, J. y Blanco, J. (2002). *La agresión en las escuelas percibidas por los alumnos*. Rev. Elec. Int de For. del Prof. Disponible:<http://web.archive.org/web/20030515200618/www.aufop.org/publica/reifp/articulo.asp?pid=208&docid=101>
2. Balaguer, P. (2002). *Videojuegos, internet, infancia y adolescencia del nuevo milenio*. Fuente original: Revista KAIROS – Vol. 6 (10), 2do. Semestre 2002.
3. Bravo, E. y Salazar, N. (2006). *Efectos de un programa de modificación conductual para el manejo de conductas agresivas en niños de educación inicial*. Trabajo de Grado. Centro de investigaciones psiquiátricas psicológicas y sexológicas. Universidad Nacional Abierta. pp126). Recuperado el 12 de Mayo del 2013. Disponible: <http://biblo.una.edu.ve/una/marc/texto/t11673.pdf>.
4. Cid, P., Diz, A., Pérez, M.Y Valderrama, M. (2008) *Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo para el aprendizaje*. Universidad de Concepción. Chile.
5. Colbert, D. (2003). *Emociones que Matan*. Enfoque a la Familia

6. Collasius, D. (1993). Videogames. Tecnología de la representación y sus retóricas. Buenos Aires.
7. Coronado, A. (2006) *Influencia de los juegos de internet en los jóvenes*. Disponible en: www.50les.com.ar
8. Dorsh, F. (1992). Diccionario Enciclopédico Psicológico. Editorial Harlo. México
9. Engler, B. (2000). Teorías de la personalidad. 4ta edición. Editorial Mc. Graw-hill. Mexico.
10. Estallo, J. (1997). Psicopatología y videojuegos. Institut Psiquiatric.
11. Etxeberria, F. (2004). *Videojuegos y Educación*. Basco. Recuperado el 22 de Noviembre del 2011, de <http://videojuegosyeducacion.html>
12. Ferrer, M. Y Ruiz, J. (2005). *El uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta*. Revista de comunicación y nuevas tecnologías – issn: 1697 – 8293. Recuperado el 22 de Setiembre del 2011, de http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/ferrer_ruiz.pdf
13. Funk, J. (1993). Reevaluating the impact of Video Games Clinical Pediatrics.

14. Garza, G. (2003). Advierten sobre los peligros del internet. Anunciación Altruista. Recuperado el 22 de Abril del 2013, de: <http://www.AnunciacionI-A-P.HTM>
15. Hernández S.R y Fernández C. "Metodología de la Investigación". 5ta ed. Mexico: Interamericana, 2006. p.196
16. Instituto Nacional De Estadística E Informática, (2006). "Censos Nacionales 2005: X de población y V de vivienda". La Libertad. URL: <http://www.inei.gob.pe/perucifrasHTM/infdem/cuadro.asp?cod=3646&name=po06&ext=gif>. Accesado el 22 de Setiembre del 2011
17. Kaplan, H.I. y Sadock, J. (1998). *Sinopsis de Psiquiatría*. Edit. Médica Panamericana. 8va edi. Cap. 4:176-179.
18. Kliegman, B. (2004): "Nelson Tratado de Pediatría". (17ava edición). Génova: Diorki Servicios Integrales.
19. Lavilla, F. (2010). *Los videojuegos y los niños*. URL: www.cun.es/areasalud/salud/cuidadoscasa/viedojuegos-ninos. Accesado el 21 de Setiembre del 2011
20. Marín, R Y García, B. (2005). "Medios de Comunicación en la Sociedad del Siglo XXI". Venezuela: El Universal.

21. Marriner, A. (2011). "Modelos y Teorías en Enfermería". 7ma Edición. Editorial Elsevier España, S. L. Barcelona España.
22. Méndez, D. (2012). *Videojuegos, Industria Cultural*. Revista de Ciencias Sociales 215-216 pág. 117- 124
23. Ministerio De Salud. *Programa nacional de atención integral de salud del escolar*. (2007). Recuperado el 20 de Setiembre del 2011, de www.comminit.com
24. Novoa, F. 2005. Prevenir la violencia, una prioridad en salud. *Pediatría*. 2 (1) Recuperado el 13 de Mayo del 2013. Disponible: <http://www.revistapediatria.cl/vol2num1/7.htm> [Marzo, 2009].
25. Papalia, E. (1997). *Desarrollo Humano*. (6ta Edición). Bogotá – Colombia: Mc. Graw – Hill Interamericana S. A.
26. Papalia, E; Wendskos, M Y Doskin, S. (2003). "*Psicología del Desarrollo*" (6ta Edición). Bogotá- Colombia: Mc Graw Hill.
27. Pérez, J. E Ignacio, J. (2006). *Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores*. Mallorca, España. Recuperado el 21 de Setiembre del 2011, de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec21/jperez.htm#9>
28. Pinedo, A.; Ferreira, M. y Col (1997). "AGA". Manual de la prueba test de agresividad.

29. Podi, G. y Jovier, L. Construcciones de Pruebas Psicológicas- [Tesis para optar título de Psicología]. Universidad Cesar Vallejo ; 2000. Pp. 1, 2, 5.
30. Polit, D. (1997). Investigación Científica en las Ciencias de la Salud. 4ta Edición. Editorial Interamericana, México D.F.
31. Ramírez, F., Reyes, A. y Rivera, M. (2007). Agresividad Trastorno Antisocial y Violencia. Rev. Med. Hond.: pag. 190-196. Disponible: <http://www.bvs.hn/RMH75/pdf/2007/pdf/Vol75-4-2007-8.pdf>
32. Sánchez, C. (2005). "Videojuegos, ¿nos entrenan para matar?". Recuperado el 21 de Setiembre del 2011, de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=217>
33. Selecciones del Reader's Digest (1999). Videojuegos y su realidad.
34. Unicef (1999). Niños y violencia. Disponible en: www.unicef.org/spanish/protection/files/La_violencia_contra.pdf.
Accesado el 22 del Mayo del 201

ANEXOS



UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA

ANEXO 01

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: Martínez 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?				



UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA

Anexo 02

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:

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

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

3.- ¿cuantas veces al día haces usos de los videojuegos?

- a) Una vez al día b)2 veces al día c) 3-4 veces al día d)5-6 veces al día

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

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

5.- Sales a jugar video juegos si en el consentimiento de tus padres

- a) si b) no c) a veces



UNIVERSIDAD PRIVADA ANTEOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA
ANEXO N° 03

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____, identificado (a) con DNI N° _____, después de haber sido informado (a) acerca del propósito del trabajo de investigación titulado: **“Uso de Videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa Maria Sector Jerusalem Distrito La Esperanza - 2014”**, el cuál será realizado por la Bachilleres Karla Veronica Perez Martos y Alicia Jesus Prado Espinoza, por lo que acepto ser entrevistada (o) para brindar información que será de utilidad en este estudio. Además, entiendo que se me aplicarán dos cuestionarios, que ayudara a contribuir a la investigación de este estudio.

Confirmando que he concedido libre y voluntariamente la autorización para la aplicación de este instrumento en mi persona; asimismo se me garantiza que la información será tratada con criterio de confidencialidad y mi identidad bajo criterio de anonimato.

MANIFIESTO:

Que he entendido y estoy satisfecha de todas las explicaciones y aclaraciones recibidas sobre el mencionado trabajo investigado y OTRGO MI CONSETIMIENTO para que se realice la encuesta a mi persona.

Fecha: _____

Bach. Pérez Martos Karla Verónica

Bach. Prado Espinoza Alicia Jesús