

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA



USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL
DISTRITO EL PORVENIR, PERÚ, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA

Br. Tacanga Polo, Eliza Amparo
<https://orcid.org/0009-0003-7496-3328>

ASESORA

Mg. Reátegui Sánchez, Lea Raquel
<https://orcid.org/0000-0002-1274-8433>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Salud y bienestar

TRUJILLO - PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señora Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud:

Yo Lea Raquel Reategui Sánchez, con DNI N° 45419425, asesora del Trabajo de Investigación titulado: “USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO EL PORVENIR, PERÚ, 2022”, desarrollada por la egresada. Eliza Amparo Tacanga Polo DNI N° 74397134, del Programa de Estudios de Psicología, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Ciencias de la Salud. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la referida Facultad.



Mg. Reategui Sánchez, Lea Raquel
ASESORA

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. HECTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. ROMY ANGÉLICA DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DRA. ANITA JEANETTE CAMPOS MÁRQUEZ

Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

Dedico mi tesis en especial a mis hermanas (os) Ana, Gloria, Joel, Josué y a mis padres. Gracias por apoyarme y ser quienes continuamente me brindan su apoyo moral, emocional y financiero.

Y por último dedico mi investigación a Dios, por darme la fuerza y voluntad para no rendirme y seguir cumpliendo con mis metas y objetivos propuestos.

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por permitirme obtener uno de mis logros seguir cumpliendo con mis metas y propósitos, por siempre acompañarme en cada paso que doy.

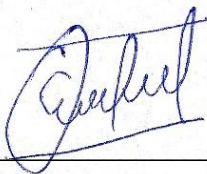
Agradecida con mis padres por brindarme su apoyo durante mi carrera universitaria.

A mi asesora Mg. Lea Raquel Reátegui Sánchez, por brindarme sus conocimientos, orientación y sobre todo su continuo aliento para lograr culminar con esta investigación.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Eliza Amparo Tacanga Polo con DNI 74397134 egresada del Programa de Estudios de Psicología de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Ciencias de la Salud, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO EL PORVENIR, PERÚ, 2022”, el cual consta de un total de 63 páginas, en las que se incluyen 7 tablas y 12 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.



Br. Eliza Amparo Tacanga Polo

DNI: 74397134

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD.....	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. METODOLOGÍA.....	25
2.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación.....	25
2.2. Participantes de la investigación.....	26
2.3. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	26
2.4. Técnica de procesamiento y análisis de información.....	27
2.5. Aspectos éticos en investigación.....	27
III. RESULTADOS.....	28
IV. DISCUSIÓN.....	36
V. CONCLUSIONES.....	40
VI. RECOMENDACIONES.....	42
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
ANEXOS.....	52
Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos.....	52
Anexo 2: Consentimiento informado.....	54
Anexo 3: Matriz de consistencia.....	55
Anexo 4: Matriz de categorías y subcategorías / Cuadro de operacionalización de variables	58
Anexo 5: Validación del instrumento.....	60
Anexo 6: Carta de presentación.....	62
Anexo 7: Reporte de Turnitin.....	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Relación entre el uso de videojuegos y la agresividad</i>	28
Tabla 2 <i>Nivel de uso de videojuegos</i>	29
Tabla 3 <i>Nivel de agresividad</i>	30
Tabla 4 <i>Dimensión uso de videojuegos y la agresividad física</i>	32
Tabla 5 <i>Dimensión uso de videojuegos y la agresividad verbal</i>	33
Tabla 6 <i>Dimensión uso de videojuegos y la ira</i>	34
Tabla 7 <i>Dimensión uso de videojuegos y la hostilidad</i>	35

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y agresividad en estudiantes de una Institución Educativa, El Porvenir, Perú, 2022. Se realizó una investigación básica con diseño no experimental, cuya muestra fue no probabilística por conveniencia, compuesta por 116 alumnos entre 13 a 18 años, los instrumentos que se les aplicó fueron el cuestionario de Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) y el cuestionario de agresividad (AQ). En los resultados se encontró correlación débil e inversa ($r = -.17$) entre las variables. Pero, por las medidas de significancia estadística obtenidas, no es posible aceptar la hipótesis que afirma la relación dado que el valor fue $p > .05$. Concluyendo que no existe relación entre ambas variables.

Palabras clave: Uso de videojuegos, agresividad, agresividad física, agresividad verbal, hostilidad, ira.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between the use of video games and aggression in students of an Educational Institution, El Porvenir, Peru, 2022. A basic investigation was carried out with a non-experimental design, whose sample was non-probabilistic for convenience, composed of 116 students between 13 and 18 years old, the instruments that were applied were the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) questionnaire and the aggressiveness questionnaire (AQ). In the results, a weak and inverse correlation was found ($r = -.17$) between the variables. But, due to the statistical significance measures obtained, it is not possible to accept the hypothesis that affirms the relationship since the value was $p > .05$. Concluding that there is no relationship between both variables.

Keywords: Use of video games, aggressiveness, physical aggressiveness, verbal aggressiveness, hostility, anger.

Anexo 7: Reporte de Turnitin

