

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA “JUAN MISAEL SARACHO”

FACULTAD DE HUMANIDADES

CARRERA DE PSICOLOGÍA



“RELACIÓN ENTRE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS CON EL NIVEL DE AGRESIVIDAD Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA CIUDAD DE TARIJA, EN LA GESTIÓN 2023”

POR:

ERICKA MABEL BENAVIDEZ LLANOS

Trabajo de investigación presentado a consideración de la UNIVERSIDAD AUTÓNOMA “JUAN MISAEL SARACHO” como requisito para optar el Grado académico de Licenciatura en Psicología

GESTIÓN 2023
TARIJA – BOLIVIA

V°B°

.....

MSc. Lic. Isabel Morales Vásquez

DOCENTE GUÍA

.....

Dr. Javier Bladés Pacheco Ph.D.

DECANO

FACULTAD DE HUMANIDADES

.....

MSc. Lic. Francisco Berciano B.

VICEDECANO

FACULTAD DE HUMANIDADES

.....

MSc. Lic. Reynaldo Cary Condori

DIRECTOR DPTOS. ADM. CONJUNTA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA

APROBADO POR:

TRIBUNALES:

.....

MSc. Lic. Blanca Montaña Márquez

.....

Lic. María Elena Zenteno Durán

El tribunal calificador del presente trabajo, no se solidariza con la forma, términos, modos y expresiones vertidas en el mismo, siendo únicamente responsabilidad de la autora.

AGRADECIMIENTOS:

Principalmente, agradecer a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

También agradecer a la Universidad Juan Misael Saracho, a los docentes, a la carrera de psicología, por abrirme las puertas a esta casa de estudio, que fue parte de mi formación profesional.

A los directores de los colegios y al alumnado en general que me permitió realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento.

DEDICATORIA:

Dicen que la mejor herencia que nos pueden dejar los padres son los estudios, sin embargo, no creo que sea el único legado del cual yo particularmente me siento agradecida, mis padres me han permitido trazar mi camino y el poder caminar con mis propios pies. Ellos son mis pilares de la vida, les dedico este trabajo de titulación gracias Mamá Beatriz y Papá Arturo.

También dedico este trabajo a mis abuelitos Jacoba y Toribio si bien no tuve la oportunidad de conocerlos sé que desde el cielo me iluminaron y siempre me cuidaron.

A mi hijo por darme las fuerzas a seguir adelante, por ser esa luz que vino a iluminar mi vida.

A mi pareja por acompañarme en el transcurso de mi carrera, por brindarme ese apoyo moral en momentos complicados.

ÍNDICE GENERAL

PÁG.

Resumen	
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Justificación.....	7

CAPÍTULO II

DISEÑO TEÓRICO

2.1. Pregunta científica.....	8
2.2. Objetivos.....	8
2.2.1. Objetivo general.....	8
2.2.2. Objetivos específicos.....	8
2.3. Hipótesis.....	8
2.4. Operacionalización de variables.....	9

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. Adolescencia.....	13
3.1.1. Características de la adolescencia temprana.....	13
3.1.2. Características de la adolescencia tardía.....	14
3.1.3. Características generales de la adolescencia.....	14
3.2. Dependencia a los videojuegos.....	15
3.2.1. Criterios para la adicción a los videojuegos.....	17
3.2.2. Definición de los videojuegos.....	18
3.3. Agresividad.....	20
3.3.1. Definición de la agresividad.....	20
3.3.2. La agresividad en la adolescencia.....	20
3.3.3. Dimensiones de la agresividad.....	21
3.3.3.1. Agresividad física.....	21
3.3.3.2. Agresión verbal.....	22

3.3.3.3.Ira (cólera).....	22
3.3.3.4.Hostilidad.....	22
3.3.4.Agresividad y videojuegos.....	22
3.4.Habilidades sociales.....	23
3.4.1.Dimensiones de las habilidades sociales.....	24
3.4.2.Componentes de las habilidades sociales.....	36
3.4.2.1. Componentes conductuales.....	26
3.4.2.2. Componentes cognitivos.....	27
3.4.2.3.Componentes fisiológicos.....	28
3.5. Dependencia a los videojuegos y su relación con agresividad y habilidades sociales...	28

CAPÍTULO IV

DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Área a la cual pertenece la investigación.....	32
4.2. Tipificación de la investigación.....	32
4.3. Población y muestra.....	33
4.3.1. Población.....	33
4.3.2. Muestra.....	33
4.4. Métodos, técnicas e instrumentos.....	35
4.4.1. Métodos.....	35
4.4.2. Técnicas.....	36
4.4.3. Instrumentos.....	37
4.5. Procedimiento.....	41
4.6. Cronograma.....	42

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. Datos sociodemográficos.....	43
5.2. Primer objetivo específico.....	44
5.3. Segundo objetivo específico.....	56
5.4. Tercer objetivo específico.....	61
5.5. Cuarto objetivo específico.....	66

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.....	71
6.2.Recomendaciones.....	73
Bibliografía.....	75

ÍNDICE DE CUADROS

	PÁG.
CUADRO N°1	
VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS.....	43
CUADRO N°2	
DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS.....	44
CUADRO N°3	
DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LAS VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS.....	47
CUADRO N°4	
ABSTINENCIA.....	49
CUADRO N°5	
ABUSO Y TOLERANCIA.....	51
CUADRO N°6	
PROBLEMAS OCASIONADOS.....	52
CUADRO N°7	
DIFICULTAD EN EL CONTROL.....	54
CUADRO N°8	
AGRESIVIDAD Y SUS DIMENSIONES.....	56
CUADRO N°9	
AGRESIVIDAD EN RELACIÓN A LAS VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS.....	59
CUADRO N°10	
HABILIDADES SOCIALES.....	61
CUADRO N°11	
HABILIDADES SOCIALES EN RELACIÓN A LAS VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS.....	64
CUADRO N°12	
DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LA AGRESIVIDAD.....	66
CUADRO N°13	
DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LAS HABILIDADES SOCIALES.....	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	PÁG.
GRÁFICO N°1	
Dependencia de los videojuegos.....	44
GRÁFICO N°2	
Agresividad.....	56
GRÁFICO N°3	
Habilidades sociales.....	61

ÍNDICE DE ANEXOS

	PÁG.
ANEXO N°1	
Test de dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011).....	80
ANEXO N°2	
Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (2012).....	82
ANEXO N°3	
Lista de chequeo de Habilidades Sociales Dr. Arnold P. Goldstein (1980).....	84
ANEXO N°4	
Matriz de datos	