



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
IBEROAMERICANA**



**INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE DE INCORPORACIÓN 8901-25**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

TESINA

**“EXAMINAR LOS EFECTOS NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS
VIOLENTOS EN LA CONDUCTA INFANTIL”.**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

MONSERRAT LÓPEZ ALVA

GENERACIÓN:

2017- 2021

MATRÍCULA:

418519578

DIRECTOR DE TESINA:

JORGE NOE GAMEZ MORA

XALATLACO, ESTADO DE MÉXICO, SEPTIEMBRE 2022.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS.

Estoy profundamente agradecida con mis padres Héctor López y Maribel Alva por todo el apoyo incondicional que me han brindado, quienes me han dicho que esta bien fallar, me acompañaron en mis peores momentos y me motivaron para continuar en la vida. Por su amor, motivación, educación, regaños, noches en vela. Los amo.

A mi hermana y sobrinos que con sus sonrisas, confianza y apoyo en la vida me han motivado a culminar una etapa importante en mi educación.

A Mis docentes de carrera, todos y cada uno de ellos por todos los conocimientos educativos que me han brindado por que sin ellos no lograría lo que soy hoy en día.

Y mis amigos quienes siempre estuvieron en mis peores y mejores momentos, los recuerdo siempre con una gran sonrisa.

PRESENTACIÓN

En la actualidad contar con un dispositivo móvil en casa es indispensable para la vida de las personas. La problemática se encuentra entonces, cuando son los niños quienes tienen un teléfono celular e invierten la mayor parte de su tiempo en los juegos de video, en especial aquellos que son violentos, debido a que son más atractivos y entretenidos para ellos, pero su contenido tiene que ver con violencia, disparos, muerte., y más aún si no tienen la edad necesaria para poder jugarlos.

El interés de esta investigación se centra en examinar si los videojuegos violentos causan conductas agresivas y/o violentas en los niños.

Por lo que en el primer capítulo a través del desarrollo humano, las teorías y en específico la etapa de la niñez que permite comprender los cambios que deben presentar los niños desde el ámbito biopsicosocial.

En nuestro segundo capítulo se define que es la agresividad en niños, sus diferentes enfoques o teorías, la definición de la agresividad en niños, como se manifiesta y cuáles son las causas que hacen que un niño sea agresivo.

En el tercer capítulo se conceptualiza a la violencia, los tipos de violencia, factores que pueden causarla y del mismo modo, si los niños presentan conductas violentas, así como la aclaración entre el concepto de violencia y agresividad.

Por último en el cuarto capítulo se describe el concepto de videojuegos, conducta, su clasificación, los efectos positivos y negativos de los juegos violentos y finalmente a través de diversos estudios se expone si los juegos de video causan o son factor para desencadenar la conducta violenta o agresiva infantil.

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se llevara a cabo con la finalidad de examinar la posible presencia de conductas agresivas o violentas en los niños ante la exposición y utilización de videojuegos de acción.

Actualmente es muy común observar que los niños cuentan con un dispositivo móvil, Tablet y/o ordenador en edad escolar básica por lo que los padres de familia suelen atribuir el comportamiento agresivo o violento a los juegos pero no limitan el uso de los dispositivos ni conocen lo que disponen los niños para su entretenimiento.

Bowman y Rotter, (1983); Citado en Moncada y Chapi (2012) en han indicado que más del 85% de los videojuegos contienen temáticas violentas (muertes, destrucción, violencia). Strasburger et al., (2010) concuerdan e indican que en la actualidad más del 50% de los videojuegos tienen un contenido violento, y que de éstos más del 90% han sido clasificados como E10+.

Por lo que el facil acceso a estos juegos con temáticas de muerte, destrucción y violencia puede ser un factor clave para promover dicho comportamiento agresivo o violento que atente contra sí mismos, contra su entorno familiar y/o social.

Se pretende prevenir este tipo de conductas en base a una propuesta en el que primero a través de un instrumento se pueda evaluar la existencias de conductas agresivas y/o violentas en los niños, asi como algunas sugerencias generales que permita disminuir el tiempo de uso de dispositivos, control de juegos que utilizan para su entretenimiento.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	3
JUSTIFICACIÓN	4
METODOLOGÍA	7
CAPÍTULO I. DESARROLLO HUMANO: LA NIÑEZ	9
1.1 Desarrollo Humano	9
1.2 Teorías del desarrollo humano.....	12
1.3 Definición de Niñez	17
1.4 Características de la niñez.....	18
CAPÍTULO II. LA AGRESIVIDAD	19
2.1 Definición de agresividad.	19
2.2 Teorías de la agresividad.....	20
2.2.1 Teoría psicoanalítica	21
2.2.2 Teoría etológica.....	22
2.2.3 Teoría de la frustración-agresión.....	24
2.2.4 Teoría del Aprendizaje social.	25
2.2.5 Teoría bifactorial.....	27
2.3 Clasificación de la agresividad humana	28
2.4 Agresividad en los niños.	31
2.5 Factores influyentes en la conducta agresiva infantil	32
CAPÍTULO III. VIOLENCIA	34
3.1 Definición de violencia	34
3.2 Causas de la violencia	35
3.3 Tipos de violencia	36
3.4 Conductas violentas en niños	39
3.5 ¿Es lo mismo agresividad qué violencia?	40
CAPÍTULO IV. VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA EN NIÑOS	43
4.1 Definición de videojuego	43
4.2 Definición de conducta.....	44
4.3 Clasificación de los videojuegos	44
4.4 Clasificación de los videojuegos por contenido.....	46

4.5 Videojuegos violentos	47
4.6 Efectos negativos de los videojuegos violentos en la conducta en niños	50
4.6.1 Conductas agresivas y videojuegos violentos en niños	53
4.6.2 Conductas violentas y videojuegos de acción en niños	56
CONCLUSIÓN	57
PROPUESTA	59
FUENTES CONSULTADAS	60
GLOSARIO	66
ANEXOS	68

METODOLOGÍA

ÁREA DE INVESTIGACIÓN.

Psicología Social.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

¿Cuáles serán los efectos de examinar los videojuegos de acción en la conducta de los niños?

OBJETIVO GENERAL.

Examinar cuales son los efectos de los videojuegos de acción en la conducta de los niños.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Analizar los efectos de los videojuegos que se generan en la conducta de los niños
- Describir el impacto de los videojuegos en la conducta de los niños.
- Identificar los tipos de videojuegos que generan un cambio de conducta en los niños.

HIPÓTESIS

- **Hi:** Los videojuegos en niños generan efectos en su conducta.
- **Ho:** Los videojuegos no impactan en la conducta de los niños.
- **Ha:** Los videojuegos pueden determinar efectos en la conducta de los niños.

VARIABLES.

Vi. Violencia

De acuerdo con la Organización Panamericana de la Salud (s.f.) la violencia es el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

Vd. Agresividad

La agresividad es entonces una disposición a actuar en diferentes ocasiones atacando a otro individuo de modo intencional, parte contraria a la agresión que solo actúa ante situaciones concretas (Carrasco y González, 2006, citado por Norma, 2015).

POBLACIÓN.

En el Municipio de Ocoyoacac que cuenta con 66,190 habitantes perteneciente al Estado de México, barrio de tepexoyuca con niños de los 6 a los 12 años de edad escolar.

MUESTRA.

20 niños de sexo masculino que oscilan de los 6 a los 12 años de edad escolar que juegan videojuegos por teléfono móvil.

CAPÍTULO I. DESARROLLO HUMANO: LA NIÑEZ

1.1 Desarrollo Humano

Para Pérez y Navarro, (2011) el desarrollo se refiere a los cambios de comportamiento provocados por el medio ambiente o factores biológicos y a su vez determinados por la cultura o la sociedad.

La ciencia de la evolución humana trata de comprender cómo y por qué las personas y todas las personas en todas partes cambian con el tiempo o permanecen igual. Los psicólogos del desarrollo son conscientes de las interrelaciones que existen entre un momento de la existencia y el siguiente, y esto les ha llevado a proponer cinco principios derivados del estudio del desarrollo que abarcan la vida en su conjunto (Berger, 2007).

Por lo que Berger, (2007) menciona que para comprender como se desarrolla el individuo conforme a cada etapa y edad. Dichas características presentes son:

Multidireccional. El cambio ocurre en todas las direcciones y no siempre es lineal. Las ganancias y las pérdidas, el crecimiento predecible y los cambios inesperados son parte de la experiencia humana y ocurren en todas las edades y en todas las formas de desarrollo.

Multicontextual. La vida humana se sitúa en muchos contextos, incluidas las circunstancias históricas, las condiciones económicas y las tradiciones culturales.

Multicultural. Se define por ser la ciencia del desarrollo que reconoce diferentes culturas, no solo en el nivel internacional, sino también dentro de cada nación, cada una con un conjunto distintivo de valores, tradiciones y herramientas para subsistir.

Multidisciplinario. Son todas aquellas disciplinas académicas -especialmente la psicología, la biología, la educación, y la sociología, y también la neurociencia y la

economía, la religión, la antropología, la historia, la medicina, la genética y otras más que aportan datos y hallazgos a la ciencia del desarrollo.

Plasticidad. Cada individuo y cada rasgo de carácter puede cambiar en cualquier momento de la existencia. El cambio es continuo, por lo que no es aleatorio ni fácil.

La importancia del desarrollo humano y su explicación es importante debido a que permite conocer todos los aspectos del comportamiento y personalidad del niño y saber en qué etapa se considera “niño”. En cuanto a este cambio Pérez y Navarro, (2011) sugieren dos tipos:

a. Cuantitativos

Se refiere al número de respuestas emitidas por un sujeto. Pongamos por caso, si el niño consigue aprender más palabras cuando tiene interacciones estimulantes con los adultos con quienes convive.

b. Cualitativos

Se define como el cambio en la forma de la respuesta del sujeto. Sirva de ejemplo: mejora la habilidad para hablar, los temas son más específicos, más amplios o puedes dar más información.

Organizar el muy diverso estudio de la psicología del desarrollo es complejo, sin embargo, se puede dividir en tres ámbitos principales: cuerpo, mente y espíritu, o los dominios biofísico, cognitivo y socio-afectivo que es lo mismo (Pérez y Navarro, 2011).

- **Ámbito biofísico**

Se encarga del estudio del desarrollo físico, motor, sensorial y contextual que incide en el crecimiento, desarrollo y madurez del sujeto (Pérez y Navarro, 2011).

- **Ámbito cognitivo**

Su principal estudio se encarga del desarrollo del pensamiento y las capacidades intelectuales, así como los contextos que intervienen en el proceso de hablar, escribir, leer, desarrollar la memoria, entre otras (Pérez y Navarro, 2011).

- **Ámbito Socioafectivo**

Se encarga del aprendizaje de la capacidad de sentir y expresar emociones, de relacionarse con los demás y, en general, de todos los aspectos del entorno que estimulan el desarrollo social y emocional de una persona (Pérez y Navarro, 2011).

Por tanto, estas tres áreas son importantes para entender a una persona en cada etapa de su desarrollo. Por ejemplo, comprender los intereses y necesidades de un niño implica una adecuada comprensión de su desarrollo motor (biofísico), su curiosidad (cognitivo) y del carácter (socioafectivo), así como otros aspectos derivados del desarrollo de los tres dominios descrito (Pérez y Navarro, 2011).

En síntesis, para Pérez y Navarro, (2011) la psicología evolutiva o del desarrollo se enfoca en la conducta humana en relación con los cambios progresivos y temporalizados. De esta manera, las dos características que las diferencian de otras disciplinas psicológicas son:

Su carácter normativo: esto significa que los procesos de los que se ocupa la psicología del desarrollo se aplican a todas las personas, hombres o un gran grupo; Por el contrario, los fenómenos específicos que estudian otras disciplinas son específicos de los individuos y no pueden generalizarse a toda la población.

Así mismo, por los cambios que trata la psicología del desarrollo están relacionados con la edad, aspecto que muchas veces no se considera en otras disciplinas psicológicas.

1.2 Teorías del desarrollo humano

Para Berger, (2007) las teorías del desarrollo intentan establecer principios y generalizaciones que proporcionen un marco coherente para comprender cómo y por qué las personas cambian a medida que van envejeciendo.

Al mismo tiempo, las teorías del desarrollo intentan dar sentido a las observaciones y construir una historia del viaje humano desde la infancia hasta la niñez o la edad adulta. Esta historia o teoría combina hechos y observaciones con ejemplos y explicaciones para conectar los detalles de la vida en un todo significativo (Berger, 2007).

En vista de lo mencionado anteriormente, las cinco teorías más importantes son: la teoría psicoanalítica, el conductismo, la teoría cognitiva, la teoría sociocultural y la teoría epigenética (Berger, 2007).

Teoría psicoanalítica.

Los impulsos y motivaciones internas, la mayoría de los cuales son irracionales y se originan en la infancia y el inconsciente (ocultos de la conciencia), forman la base de la teoría psicoanalítica. Se cree que estas fuerzas básicas influyen en todos los aspectos del pensamiento y el comportamiento. Desde los detalles más pequeños de la vida cotidiana hasta las decisiones más importantes de la vida. La teoría psicoanalítica ve estos impulsos y motivaciones como la base de las etapas de desarrollo y establece que cada una de estas etapas se basa en la etapa anterior (Berger, 2007).

Dicho lo anterior, Freud (1856-1939), médico austriaco que trató a pacientes con enfermedades mentales, fue el fundador de la teoría psicoanalítica. Según Freud, el desarrollo humano en los primeros seis años se desarrolla en tres etapas, cada una de las cuales se caracteriza por el interés sexual y la lujuria en una zona específica del cuerpo.

En concreto para el autor mencionado anteriormente, la forma en que las personas experimentan y resuelven estos conflictos, especialmente los relacionados con la separación, el entrenamiento para ir al baño y el placer sexual, determina la forma de la personalidad porque las primeras etapas forman la base del comportamiento adulto (Berger, 2007).

Quien más notable fue en la teoría psicoanalítica es Erikson (1902-1994), quien desarrolló su propia versión de la teoría psicoanalítica y la aplicó al desarrollo humano (Berger, 2007).

Según la teoría de Erikson, la solución de cualquier crisis depende de la interacción entre el individuo y el entorno social. Los niños perciben o adoptan las respuestas de sus padres, compañeros y cultura, y las respuestas interiorizadas persisten durante toda la vida. Incluso al final de la edad adulta, un adulto puede ser grosero e intolerante, mientras que otro tiene miedo de decir algo incorrecto porque ha enfrentado la fase de culpabilidad de manera opuesta (Berger, 2007).

▪ **Conductismo**

Una segunda teoría importante surgió en oposición directa al enfoque del psicoanálisis de principios del siglo XX en los impulsos latentes y pasivos. Watson (18-1958) argumentó que los psicólogos deberían examinar solo lo que puedan ver y medir para que la psicología lo vea como ciencia, es decir la conducta, no los pensamientos e impulsos ocultos (Berger, 2011).

Bijou y Baer, (1978); citado por Berger, (2011) argumentan que para las personas de todas las edades, desde la infancia hasta los octogenarios, los conductistas describen las leyes naturales de cómo las acciones simples y las respuestas ambientales dan forma a habilidades más complejas. Los teóricos del aprendizaje ven el desarrollo como pequeños pasos. Debido a que los cambios son acumulativos, los conductistas, a diferencia de Freud y Erikson, no describen etapas específicas.

Además, las leyes específicas del aprendizaje se relacionan con el condicionamiento, que es el proceso por el cual las respuestas se asocian con un estímulo específico, también llamado condicionamiento ER (estímulo-respuesta). Berger, (2007) hay dos tipos de condicionamiento: clásico y operante.

Pávlov realizó su famoso experimento en el que condicionó a un grupo de perros. Demostrando así el condicionamiento clásico. En el que una persona o animal con un estímulo aparentemente neutro es condicionado con un estímulo significativo. En el experimento original de Pávlov, el perro asociaba el sonido de una campana (un estímulo neutral) con comida (un estímulo significativo) y respondía al sonido como si fuera la comida misma. Una respuesta condicionada al sonido era evidencia de que se había aprendido algo (Berger, 2007).

Skinner por su parte creía que otro tipo de condicionamiento, el operante, tiene importancia fundamental, principalmente en el aprendizaje complejo (Berger, 2007).

Si los animales realizan comportamientos específicos y experimentan consecuencias. Si el resultado es gratificante o placentero, es probable que el animal repita el comportamiento. Si el resultado es desagradable, es menos probable que el animal lo repita. Las consecuencias agradables suelen denominarse recompensas y las consecuencias desagradables, castigos (Berger, 2007).

El proceso de repetir un resultado para aumentar la probabilidad de que se repita el comportamiento en cuestión se llama reforzamiento. Por lo tanto, un resultado que aumenta la probabilidad de que un comportamiento se repita se denomina reforzador (Berger, 2007).

- **Aprendizaje social .**

Acerca del aprendizaje social un aspecto clave de la teoría es el modelado, que implica observar y luego copiar el comportamiento de otras personas. El modelado es un estudio más complejo que la simple imitación porque las personas solo

modelan ciertas acciones de ciertas personas. En algunos contextos aprendemos porque somos seres sociales que buscamos la aprobación y aceptación de los demás. Por lo tanto, se nos enseña de formas que van más allá del condicionamiento clásico u operante (Berger, 2007).

Piaget afirmó que el desarrollo cognitivo ocurre en cuatro períodos o etapas principales: la etapa sensoriomotora, la etapa preoperacional, la etapa operativa específica y la etapa operativa formal. Estos ciclos están asociados con la edad y el desarrollo intelectual a medida que las personas se esfuerzan por lograr el equilibrio cognitivo (Berger, 2007).

- **Teoría sociocultural**

Berger, (2007) argumenta que la teoría sociocultural es lo que las personas aprenden dependiendo su cultura. Para que se produzca el aprendizaje, el docente (que puede ser un padre, un compañero o un especialista) ubica la zona de desarrollo próximo del estudiante, que es un conjunto de habilidades, conocimientos y conceptos que adquiere, pero que aún no le faltan. Ayudar al profesor fomenta la participación de los estudiantes evaluando correctamente las habilidades y destrezas del estudiante y los guía para pasar de actividades auxiliares a actividades independientes. Un maestro debe evitar dos peligros, el aburrimiento y el fracaso.

Para ser más específicos, sirva de ejemplo un simple proceso aparentemente sencillo: un padre que enseña a su hija a andar en bicicleta comienza haciéndola caminar lentamente, diciéndole que se agarre del manillar y ponga los pies en los pedales, seguir recto con el ritmo y mirar hacia delante. A medida que se vuelve más segura y cómoda, él la alienta a andar un poco más rápido y la elogia por ir a un ritmo constante (Berger, 2007).

En consecuencia, los estilos de aprendizaje varían: algunos niños necesitan más tranquilidad que otros; Algunas personas aprenden más observando a los demás que escuchando. Un maestro necesita saber exactamente cuándo dar más

apoyo o más libertad y qué estilo de aprendizaje tiene el niño. El contenido y el proceso de la educación se adaptan continuamente a medida que el área de desarrollo inmediato se expande o cambia (Berger, 2007).

- **Teoría epigenética**

Gottlieb, (2003); citado por Berger, (2007) define que la idea central de la función epigenética es que los genes interactúan con un entorno dinámico e interactivo para asegurar el desarrollo. Este concepto de interacción es contrario a los conceptos del preformismo, que exige que los genes determinen todo hasta el desarrollo que requiere la madurez.

Dicho lo anterior según la teoría epigenética. Las diferencias humanas pueden explicarse por una adaptación selectiva, para ilustrar mejor, los humanos originalmente eran intolerantes a la lactosa y se sentían culpables por consumir leche de vaca, pero los productos lácteos no se producían en la región hace miles de años, y algunos afortunados heredaron el gen de la enzima que les permitió procesar la leche de vaca., teniendo así más hijos, esta variante genética se extendió gradualmente entre la población, especialmente en las regiones más frías donde la proteína vegetal estaba menos disponible y la carne de res era una necesidad dietética (Berger, 2007).

En definitiva, tanto para los grupos como para los individuos, la interacción de los genes con el medio ambiente afecta la supervivencia. Las variaciones genéticas son particularmente útiles cuando se modifica el entorno. Si los genes de una especie contienen al menos algunas variantes que les permitan adaptarse, esa especie puede extinguirse (Berger, 2007).

Por lo que algunos aspectos de la teoría epigenética son ampliamente aceptados, entre ellos el que nos ayuda a comprender por qué los hijos y sus padres se aman: se origina en los genes y está motivado por la experiencia de vivir juntos en familia (Berger, 2007).

1.3 Definición de Niñez

La infancia es el período de la vida de una persona, que dura desde el nacimiento de una persona hasta el inicio de la pubertad a la edad de 12 años, cuando comienza el siguiente período de la vida, es decir, la adolescencia. Entonces esa persona es considerada un niño hasta esa edad (Ucha, 2010).

Máxima, (2021) define “La niñez es una de las etapas de desarrollo humano que comprende desde los 6 hasta los 12 años de edad”.

De igual manera, Máxima, (2021) describe a la niñez en tres etapas. La primera etapa, la infancia, los niños aprenden sus primeros pasos físicos, adquieren cierta independencia en el procesamiento de los alimentos y exploran el mundo que les rodea, donde todo les resulta interesante.

Después en la etapa siguiente, los niños comienzan a pensar lógicamente y a comprender información concreta, aunque siguen siendo muy originales en su forma de pensar. Renuncian a su egoísmo infantil y reconocen los sentimientos de los demás (Máxima, 2021).

De manera más concisa Ucha, (2010) explica que la infancia se encuentra conformada por tres etapas: lactancia, primera infancia y segunda infancia. En la primera a la persona se la llama lactante que va desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente; la siguiente etapa va de los dos años hasta los seis y en ella se llama a la persona infante. Y la segunda infancia comprende de los seis años a la pubertad y en ese estadio se le llamará niño.

1.4 Características de la niñez

Niñez de 6 a 8 años. Se caracteriza por el inicio escolar, mejorar la motricidad y aprender las relaciones sociales fuera de la familia. En relación al cuerpo, los dientes aparecen y se levantan para darles más estilo (Máxima, 2021).

Los niños practican estimulando sus funciones cognitivas como la percepción, la memoria y el pensamiento lógico a través del juego y la educación. Desarrollan el pensamiento lógico para distinguir entre la realidad y la fantasía y para comprender el deber y el respeto (Máxima, 2021).

niños de 9 a 12 años. Se caracteriza por el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas, la comprensión y las habilidades lógicas. En cuanto al físico, desarrollan un conocido proceso de cambio, propio de la preadolescencia, que continuará en la siguiente etapa (Máxima, 2021).

A causa de las mejoras en el desarrollo motor, contrario a la etapa anterior., niños y niñas pueden participar durante la niñez media en una amplia variedad de actividades motoras (Papalia, 2012).

Los niños abandonan por completo el pensamiento egocéntrico que caracteriza las primeras etapas cuando son incapaces de empatizar o comprender el punto de vista de los demás. Comienzan a analizar y procesar patrones de pensamiento, utilizando la lógica para sacar conclusiones abstractas (Máxima, 2021).

En esta misma línea, desde un enfoque Piagetiano, el niño a la edad de siete años, entra a la etapa de las operaciones concretas, en la cual puede realizar operaciones mentales, piensan de manera lógica porque ya son capaces de considerar múltiples aspectos de una situación. (Papalia, 2012).

CAPÍTULO II. LA AGRESIVIDAD

2.1 Definición de agresividad.

“La agresividad comienza a ser conceptualizada a fines del siglo XIX desde un enfoque polarizado; Por un lado la psicología lo define como un instinto, o un impulso innato y por otro como resultado del aprendizaje” (Norma, 2015).

Renfrew, (2001), citado por Chapi (2012, p.81) Define que “La agresión es un comportamiento que está dirigido por un organismo hacia un blanco específico, que resulta con algún daño en particular”.

Por otra parte Ferrer, (2015) refiere a la agresividad como un comportamiento exclusivamente humano, dado que es una actitud que tiende a la violencia, en el que presenta características propias de comportamiento como el lenguaje enérgico y despreciativo, falta de respeto, intolerancia, amenazadores y desafiantes, así como actitudes opuestas al respeto hacia las personas.

Es por ello que la agresividad presenta como principal relación los distintos conceptos como agresión, violencia, hostilidad, conducta antisocial. Además, dicha agresividad se manifiesta de manera distinta, funciona diferente y puede estar determinada, como ya se mencionó anteriormente por diversas casualidades externas y por mecanismos genéticos (Norma, 2015).

Si la ira, constituye un estado emocional que puede presentarse como un ligero enojo hasta una furia intensa, y no está dirigida a una meta, la hostilidad en cambio tiene la connotación de actitudes negativas hacia las personas. Por lo que la hostilidad representaría el componente cognitivo, mientras que la ira, el emocional. (Spielberger et al., 1983, citado por Norma, 2015).

La agresividad es entonces una disposición a actuar en diferentes ocasiones atacando a otro individuo de modo intencional, parte contraria a la agresión que solo actúa ante situaciones concretas (Carrasco y González, 2006, citado por Norma,

2015). A la ira la definen como un estado emocional que se presenta desde un ligero enojo hasta una furia intensa sin dirigirse a nadie en concreto (Spielberger et al., 1983). De manera puntual al componente cognitivo lo representa la hostilidad y la ira, el emocional.

Por tanto, dichas definiciones comparten la idea en que la finalidad de la agresividad cualquiera sea la relación o sus componentes con otros conceptos, su objetivo es el daño a otra persona por medio de comportamientos malintencionado y así como la agresividad es un instinto propio, también es aprendido por la sociedad.

2.2 Teorías de la agresividad.

Las teorías de la agresividad intentan explicar el origen y evolución de la agresión a lo largo de los años para brindar insumo, diagramar intervenciones y promover el cambio de la agresividad al buen trato ya que siempre se encuentra presente en todas las culturas como en el de la salud mental objeto de diversos estudios que buscan la mayor claridad en el constructo de las teorías (Norma, 2015).

Las teorías del comportamiento agresivo se engloban en activas y reactivas. Psicoanalíticos y etólogos defensores de las teorías activas conceptualizan al origen de la agresión como innata, es decir como resultado de los impulsos internos del ser humano (Pintado, 2003, citado en Barrios, 2016).

Las reactivas por su parte ponen el origen de la agresión en el medio ambiente que rodea al individuo, como las teorías del impulso que puntualizan a la frustración como facilitador de las conductas agresivas, y la teoría del aprendizaje social, afirma que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos (Pintado, 2003, citado en Barrios, 2016).

2.2.1 Teoría psicoanalítica

Hasta antes de 1920, Freud consideraba a la pulsión sexual como la fuente de todo conflicto y de toda patología mental. Después de la segunda guerra mundial en su obra *más allá del placer* (1920) Freud retoma el concepto de agresión para situarla al nivel de la libido e introduce a la pulsión de muerte como el origen de la agresión argumentando así que cada persona tiene una necesidad inconsciente de morir y esta pulsión se manifiesta en la agresión, la crueldad y la destructividad. Esto implicaba que lo reprimido no eran solo las pulsiones sexuales, sino también la poderosa destructividad de un instinto de muerte (Ponce, s/f.).

Así mismo, para Freud la agresividad es de origen biológico es decir, forma parte de nuestro organismo como una energía que debe ser descargada funcionando como un modelo hidráulico. Dado que la agresión deriva de un instinto de muerte esta es innata a la destrucción, dicha tendencia se direcciona hacia el exterior, teniendo como blanco a otros individuos o propiedades, o hacia el interior, pudiendo conducir a automutilaciones e incluso al suicidio (Gómez y Pérez, 2012).

De ahí que el sujeto se encuentre en una lucha constante producto de sus pulsiones. Por tanto Freud sostiene que la inclinación del individuo a destruir a su semejante es una condición de su yo narcisista, en donde la agresividad es desplazada hacia afuera (Ceballos, 2012).

A su vez, Donald Winnicott conceptualiza el origen de la agresión en relación con el desarrollo emocional desde otra perspectiva psicoanalítica.

En su análisis sobre las raíces de la agresión Winnicott considera que el humano nace bueno pero dependiendo del ambiente, la agresión podría ser generada o no. Para Winnicott antes de que se forme la personalidad ya hay agresión en el individuo pero no con finalidad destructiva (Ponce, s/f).

Un factor específico a tomar en cuenta, la teoría de Winnicott expone que la integración de la personalidad es gradual, no llega en un momento específico. Para él, la integración de la personalidad que se ha logrado se puede perder por cual sea la situación o el efecto de factor ambiental (Ponce, s/f).

Para este autor, la agresión debe ser estudiada desde distintos aspectos ya sea ambientales, familiares, el grado de madurez de acuerdo a la edad cronológica y emocional entre, otros. Ya que ningún acto agresivo puede analizarse aparte o de manera individual (Ponce, s/f).

De manera más concisa, ambos autores comparten la idea de que la agresividad es innata, la diferencia radica en que para Freud la agresividad esta reprimida y después es exteriorizada hacia afuera, por tanto es una pulsión de muerte. Y para Winnicott la agresión siempre a estado ahí, es parte de la personalidad pero no con fines destructivos son los factores ambientales quienes lo perturban.

2.2.2 Teoría etológica.

La etología a grandes rasgos es una ciencia que deriva de la biología, y su principal interés es conocer los mecanismos que conlleva a que los animales adquieran y actúen de acuerdo a su carácter genético y la influencia del ambiente, por lo tanto la etología es el estudio del comportamiento animal (Chapi, 2012).

Por consiguiente Lorenz presenta un singular interés al introducir los debates acerca de la agresión y la violencia, las hipótesis y conclusiones de las ciencias del comportamiento animal, así como resaltar la utilidad de la agresión para la vida intraespecífica de los animales en su libro titulado Sobre la agresión: el pretendido del mal (Brando, 2013).

De manera más específica, Lorenz instauró la idea de que los impulsos del comportamiento instintivo animal derivan a la agresividad, por lo que ponía a discusión si las pautas del comportamiento eran construcciones sociales o parte de la herencia genética de las especies (Marivil y Nahuelpan, 2013).

Este autor divide en dos tipos de comportamiento animal a la agresividad, la primera de nombre interespecífica que prima la actividad depredador-presa en la cual no existen otros modelos, conflictos o relaciones entre especies. Y la intraespecífica en la que existen pautas de dominio de una sola especie, hay jerarquías y prima la lucha del más apto (Marivil y Nahuelpan, 2013).

Después de estudiar el comportamiento animal Lorenz trata de hacer transferencia sus resultados del ámbito animal al humano. La agresión intraespecífica no es una connotación negativa, es parte esencial de la conservación de la vida, que en ocasiones actúa de una manera disfuncional destructiva. Sólo es peligrosa en el individuo, a diferencia del animal, porque los humanos tenemos pensamiento conceptual. Sirva de ejemplo, la creación de armas, materiales, y lo que se tiene hoy día, creación del hombre. Por lo que dicho progreso se ha visto acompañado de una adaptación del instinto agresivo a esa nueva situación, también para eliminar a sus pares (Norma, 2015).

Si la especie humana se encuentra en evidente afán de competitividad entre uno y otro buscando siempre sobresalir según Lorenzo y si antes se mencionó de manera positiva, ahora, los seres humanos también pueden agredir por producto de lo inmaterial, el entorno natural o las relaciones humanas, así esta conducta es parte de la naturaleza humana pero debe ser regulada por el mismo hombre (Marivil y Nahuelpan, 2013)

De ahí que para Marivil y Nahuelpan, (2013) la agresión sea resultado de una reacción interna que siempre está presente pero si llega a su punto máximo de acumulación puede explotar, incluso aún sin presencia de algún factor detonante. El hombre como también el animal suelen estar atentos a los estímulos pero

también los buscan y producen, a este comportamiento Lorenz lo llamo apetitivo o de apetencia.

En consecuencia para Lorenz, la agresión como instinto animal es igual al instinto humano, la discrepancia con los animales, es que el ser humano es consciente de sus actos para poder regular dicho comportamiento agresivo, pero a su vez también busca dichos estímulos para producirlos.

2.2.3 Teoria de la frustración-agresión.

La teoria del impulso fue formulada por dos psicólogos de la escuela conductista que buscaban teorizar sobre las causas de la agresión, Dollard y Miller plantean la hipótesis principal en el que la agresión es una consecuencia de la frustración, y que funciona igual de manera contraria donde la frustración lleva a algún tipo de agresión. Partiendo de esta hipótesis Dollard y sus colaboradores buscaban hacer predicciones de cuándo y contra quien las personas agredían (González, 2021).

Como primer punto, se explica a la agresión como el daño a otra persona que se tiene como objetivo, es así una conducta que puede ser verbal o física, directa o indirecta. Se entiende como indirecta por que la agresión no siempre llega al objetivo, si no es desplazado sobre otro objeto que comparte semejanzas con el original (González, 2021).

En cuanto a la frustración se define como la interferencia en la secuencia del comportamiento, por ejemplo, si una persona no logra que sus deseos se materialicen se sentirá frustrada. Por tanto mientras mayor sea la frustración que una persona siente, la agresión será mucho más intensa. Además la agresión no libera la frustración, al contrario solo se acumula (González, 2021).

En cambio para el investigador Berkowitz quien retoma esta teoria, propone que la frustración inducirá a una reacción emocional (ira) que detonara a la agresión, si

no existe existen estímulos o sentimientos de ira ante la presencia de frustración, entonces no habrá agresión, por lo que no toda demanda de frustración produce agresión (Yrene, 2015)

Berkowitz al igual que Dollard y sus colaboradores comparten que la persona al sentirse frustrada y no tener al objetivo a su alcance descargarán dichos comportamientos agresivos ante otra persona u objeto que tengan a la vista. Sin embargo en algo que difiere Berkowitz es que debe haber presencia de una reacción emocional (ira) ya que sin esta aunque la persona sienta frustración no agredirá.

2.2.4 Teoría del Aprendizaje social.

Bandura, partidario de un enfoque social-cognitivo propone en su teoría que las personas aprenden ciertas conductas por observación, este modelo de aprendizaje debe ser atractivo y que llame la atención de la persona para que después de observar y seleccionar, imite la conducta sin importar si el modelo de aprendizaje es social o familiar (Longo, 2020).

Bunge, (2008); Citado en Moctezuma (2017), menciona que durante la época que Bandura realizaba diversos estudios, la televisión comenzaba a ser gran influencia como medio de información y entretenimiento en los hogares estadounidenses por lo que se preocupó por el tipo de contenido violento que presentaban las imágenes y sus repercusiones que traería en la conducta infantil.

Es entonces cuando Bandura realizó uno de sus más importantes experimentos “el muñeco bobo” conocido entre psicólogos e interesados en las conductas sociales adquiridas por imitación, en síntesis:

El experimento se llevó a cabo a principios de 1960 y reunió a 36 niñas y 36 niños de entre tres y seis años de edad. De acuerdo con Bandura, Ross y Ross (1961). Describe el experimento tuvo por objetivo observar el desarrollo de conductas

agresivas en las niñas y niños. Él y sus colaboradores partían del supuesto de que si un niño observa modelos de conducta agresivos, reproducirá esa misma agresividad. Para corroborarlo, dividieron a los 72 niños en tres grupos: el primero fue expuesto a modelos agresivos, el segundo a modelos pasivos y un tercer grupo fue sólo de control. (Moctezuma, 2017, p. 170)

En dicho experimento se llegó a la conclusión de que los infantes son propensos a presentar conductas agresivas/pasivas que observan en la vida real así como las observadas en los medios electrónicos (Moctezuma, 2017).

Chapi, (2012) expone los tres modelamientos que considera Bandura para que la conducta sea aprendida por observación, los cuales son:

- Las influencias familiares. Son la familia más cerca, aquella que conforma el núcleo familiar así como lo son parientes cercanos ya sea abuelos, tíos, primos quienes serán los primeros modeladores en cuanto a la crianza agresiva a temprana edad debido a la imposición y dominación que tienen con los niños dando tendencia a que puedan repetir dichos patrones.
- Las influencias subculturales. Son el grupo de personas que comparten actitudes, creencias, costumbres o comportamientos diferentes a la sociedad.
- Modelamiento simbólico. Los medios de comunicación en la actualidad como la televisión y el internet son los principales modelos simbólicos para que un infante aprenda por medio de imágenes ciertas conductas. Este tipo de modelamiento no es tangible.

2.2.5 Teoría bifactorial

Norma, (2015) añade la teoría bifactorial como una de las más importantes para el estudio de la agresividad sobre el comportamiento social de los niños. La teoría es revisada de la investigación de Kohn, (1977) entre 1920 y 1960. Esto le permitió plantear la teoría bifactorial, que confirmaba la existencia de dos factores claramente definidos en dicho comportamiento en el comportamiento social: retraimiento y agresión y el comportamiento antisocial que es poco común en las ciencias sociales.

En esta línea los estudios de Achenbach et al., han generado un gran avance definido y relevante para impactar en la construcción de instrumentos de evaluación específicos. Es así que Achenbach y Edelbrock propusieron una clasificación de dos componentes en los factores del comportamiento social, llamados como de primer orden y factores de segundo orden (Norma, 2015).

El primer factor importante del bipolar, es denominado interno/externo. Este gran factor es muy similar a los dos factores de la teoría bifactorial de Kohn (Martorell, 1997). A su vez, encontraron un segundo factor, al que llamaron patología difusa, indicador de una psicopatología más severa. Es decir un modelo moderno que es clínicamente útil para analizar las habilidades sociales el llamado modelo del Aspa (Silva et al., 1997 citada por Norma, 2015).

Los autores utilizan el término orientación personal positiva y negativa en lugar de comportamiento social porque dicho constructo es demasiado amplio y ambiguo. Silva et al. (1997) sugieren dos dicotomías principales, a) comportamiento prosocial-comportamiento antisocial y b) alta sociabilidad-baja sociabilidad (Norma, 2015).

En dicha investigación encontraron a la baja comunicación social asociada con ansiedad social, timidez y retraimiento (correspondiente al factor interno del modelo de Achenbach) y el comportamiento antisocial con agresividad, terquedad, resistencia a las normas y conducta delictiva (factor externo en el modelo Achenbach).

Norma, (2015) concluye entonces, que en la etapa de la adolescencia es cuando comienzan o se incrementan los problemas externalizantes: conducta antisocial, agresividad, violencia., E internalizantes los cuales son timidez, ansiedad social, retraimiento. Estos comportamientos disfuncionales implican grandes costos sociales, económicos, familiares e individuales, por lo que merecen ser investigados en profundidad.

2.3 Clasificación de la agresividad humana

La agresividad humana es un fenómeno multidimensional en el que están implicados gran número de factores, manifestaciones y tipos de, por lo que Gómez y Pérez, (2012) la clasifican en: .

- **Agresión Hostil (hostilidad).**

La agresión hostil es emocional y generalmente impulsiva. Es un comportamiento que tiene la intención de dañar a otros, independientemente del beneficio resultante. Es una agresión o daño hecho por cualquier motivo con la intención de causar daño, generalmente en respuesta a una agresión recibida previamente. Puede equivaler a una venganza.

- **Agresión instrumental.**

Esta agresión está encaminada a conseguir un fin, independientemente del daño que pueda causar, es planificada. Según el psicólogo de Columbia, el Dr. Enrique Chaux, (2003) menciona que La violencia instrumental no es un delito. Es el uso de la violencia como medio para lograr un fin, ya sean recursos, dominio, estatus social u otra cosa. Es el niño que abusa de otros niños por diversión. o la coacción de hacer algo le da miedo.

- **Agresión reactiva y proactiva.**

Cuando la agresión física se produce sin provocación aparente, se denomina agresión proactiva. Por lo general, los niños y adolescentes se involucran en este tipo de comportamiento para obtener una ventaja, obtener posesiones o intimidar a sus compañeros. A medida que los niños crecen y sus cerebros se desarrollan, aquellos que tienden a involucrarse en este tipo de conductas comienzan a participar en acciones controladas y planificadas.

Por otra parte, la agresión reactiva se define como una respuesta airada y hostil a la frustración percibida. Una persona reactivo-agresiva reacciona a la menor provocación, es explosiva e inestable. De manera similar, la agresión ha sido descrita como una respuesta automática defensiva "de sangre caliente" a una amenaza percibida.

- **Agresión pasiva.**

Cuando se trata de dañar a otra persona, es lo que se denomina "agresión por omisión". Es común en el ámbito laboral, aunque también ocurre en otras situaciones e interacciones sociales. Sirva de ejemplo, "olvidar" deliberadamente algo, como Informar a la oficina que un colega le ha hecho daño. Este tipo de agresión ocurre en personas que están enojadas con las figuras de autoridad y tienen problemas con la validación personal.

- **Agresión verbal.**

Ahora bien el abuso verbal a palabras de la psicopedagoga brasileña la Dra. Gerhardt (2010): La violencia verbal es la más común. Este tipo de violencia no es visto por la mayoría de las personas, por falta de conocimiento o por la costumbre de vivir con esta violencia por un tiempo, porque algunas cosas en nuestro actuar diario se vuelven tan comunes con el tiempo que terminan como pérdida de valor como resultado del desgaste. Este tipo de violencia ocurre en todas partes y con todos, ya sean familiares, amigos, compañeros de trabajo, empleados y sus gerentes, personas con discapacidad, personas de diferentes razas y orientaciones sexuales, e incluso extraños.

- **Agresión física.**

Este es el que se utiliza para lesiones durante la violencia. Comúnmente, el atacante realiza puñetazos o patadas o ataques con objetos. Las formas de maltrato físico son diferentes porque, por ejemplo, si la víctima es un hombre, sólo porque tiene más fuerza física, el maltrato lo realizan profesionales externos que trabajan o se benefician de la negligencia. Este tipo de agresión es habitual en personas con alcoholismo patológico, debido a que quienes padecen esta enfermedad se enojan mucho sin siquiera recordar lo que hicieron durante el arrebató.

De igual manera, se utiliza esta forma de agresión con los portadores del trastorno explosivo de personalidad, dejando claro que ambas enfermedades tienen tratamiento. En la primera infancia de los cero a los seis años la agresión física ya que implica hacer uso de comportamientos como pegar, abofetear, patear, morder, empujar etc.

- **Agresión emocional.**

Es erróneo afirmar que el abuso emocional es menos grave que el abuso físico porque se caracteriza por el rechazo, la discriminación, la humillación y la falta de respeto, entre otros. Aunque este tipo de agresión no deja marcas visibles en el

cuerpo, daña la parte psíquica de la persona agredida. Por lo general, el tipo más común de esta clase de maltrato emocional proviene de las conductas histéricas, en las que el maltratador trata de satisfacer su necesidad de atención y amor movilizándolo a los familiares para que lo ayuden.

2.4 Agresividad en los niños.

El comportamiento agresivo puede aparecer en los niños desde el nacimiento. Puesto que se consideran respuestas adaptativas e incluso necesarias para su desarrollo y supervivencia (Zambrano, S.f.).

La agresividad infantil se refiere a aquellas conductas agresivas que exteriorizan los infantes ante situaciones que les causen conflicto o frustración. Presentan agresividad directa o indirecta ya sea arañando, gritando, insultando, pegando o empujando contra su objetivo o desplazando su ira contra objetos de la persona con quien se tuvo el conflicto (Zambrano, s.f.).

En concreto para identificar las conductas agresivas que el niño manifiesta se debe tomar a consideración su incapacidad para dominarlos, como la exteriorizan y su prolongación con el tiempo (Rullan, 2020).

Al mismo tiempo Rullan, (2020) menciona que “Las reacciones agresivas suelen ser frecuentes en niños de hasta seis o siete años de edad debido al desarrollo de su cerebro y a la regulación de sus emociones; con el tiempo, estas deben moderarse hasta acabar desapareciendo”.

Otro tipo de manifestación que se puede encontrar en los niños como señal de conducta agresiva se encuentra en la gesticulación del rostro como gritos y ciertos gestos de burla ya que los infantes suelen ser más expresivos (Rullan, 2020).

2.5 Factores influyentes en la conducta agresiva infantil

Los factores influyentes en la conducta agresiva infantil son aquellas causas por las que un niño pueda presentar actitudes agresivas ante distintas situaciones o de manera habitual, las cuales son:

- **El factor sociocultural del individuo**

Principalmente los elementos que componen el ámbito sociocultural del niño son: la familia, con quienes tiene las primeras interacciones que le sirven como modelo y refuerzo de conductas agresivas. Y su entorno social quienes serian amigos, profesores, medio de comunicación que sirven también como reforzadores agresivos. Así mismo si para el infante abundan modelos agresivos en su familia es muy fácil que puedan ser reforzados por el ambiente social (Barrios, 2016).

El padre que tiene actitudes hostiles, principalmente no acepta al niño y lo desaprueba, no suele darle afecto, comprensión o explicación y tiende a utilizar con frecuencia el castigo físico, al tiempo que no da razones cuando ejerce su autoridad. Esta combinación produce niños rebeldes, irresponsables y agresivos (Magaña, 2012).

Así, por ejemplo, la exposición a agresividad como característica de lucha, poder, y superación, la presentación de excesiva violencia en los medios, y la preferencia por videojuegos que la muestran de manera explícita reforzarían dichas conductas en el niño si en el hogar es muy común observarlas (Rullan, 2020).

- **Factores orgánicos**

Algún problema de salud en específico como una lesión cerebral o una disfunción, estados de mala nutrición, factores hormonales que se relacionen con el comportamiento agresivo, pueden originar en el niño una menor tolerancia a la frustración por no conseguir pequeñas metas (Barrios, 2016).

- **Repertorio conductual**

Si el niño manifiesta la ausencia de habilidades para resolver conflictos, tales como habilidades cognitivas de autorregulación, o que permitan utilizar estrategias verbales que actúen como mediadores, o determinadas habilidades sociales, puede que se sienta frustrado y lo exteriorice de manera agresiva (Barrios, 2016).

- **Factores psicológicos**

Hay zonas específicas del cerebro que están ligadas con ciertos comportamientos humanos para reproducir una determinada acción, función del sujeto. Sirva de ejemplo, los niños en general tienen poca lógica y sistema cognitivo intelectual, pero poseen emociones más fuertes que los adultos, y a medida que va creciendo y madurando desarrollan inteligencia emocional (Magaña, 2012).

Otro factor psicológico aunado a la agresividad es el temperamento, el cual Magaña, (2012) lo define como “la forma de actuar previa a la educación y a la experiencia en donde se priorizan una respuestas respecto de otras”.

El temperamento es entonces la manera de ser, actuar, reaccionar ante otras personas dependiendo la personalidad y experiencias sociales del individuo, pongamos por caso en los temperamentos difíciles en los cuales las respuestas emocionales son agresivas, impulsivas y poco adaptativas.

CAPÍTULO III. VIOLENCIA

3.1 Definición de violencia

La violencia es el “Uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho, o como amenaza contra uno mismo, otra persona, o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones” (OPS, 2003, citado en Rodney et al., 2020).

Como se mencionó anteriormente la violencia es todo tipo de comportamiento o actuación de alguien con el fin de causar daño sobre el otro. En particular se trata también de reconocer a los partícipes de dichos actos violentos, quien la ejerce es llamado victimario y quien la recibe es nombrada víctima. Cabe aclarar que no solo puede ser de una a otra persona, también puede tratarse de un grupo de personas quienes puedan violentar o recibir violencia (Martínez, 2016).

A diferencia de la agresión, la violencia hace referencia a la intención de amenazar, golpear, intimidar a la otra persona causándole un daño psicológico en un nivel más severo. La agresión por su parte es una reacción innata su fin es dañar a alguien pero la cultura se encarga de inhibirla o es exteriorizada en menor rango.

Por consiguiente, la violencia es entonces un problema de salud y derechos humanos a nivel mundial ya que impacta en la vida de las personas, en sus distintos contextos y niveles. Su incidencia en la salud es evidencia en la magnitud del daño, la invalidez y la muerte que provoca consecuencias múltiples y diversificadas desde el punto de vista social, psicológico y biológico (Rodney. 2020).

3.2 Causas de la violencia

Como se definió en el apartado anterior existen múltiples factores que pueden desencadenar la violencia en las personas:

Martínez, (2016) considera a la violencia multicausal, puesto que depende de múltiples factores y niveles para que esta pueda manifestarse, hace alusión metafóricamente que para comprender dichos actos hay que tener una llave para encontrar la combinación adecuada a las causas de la violencia.

Es importante señalar que cuando se estudian los casos de violencia concretos como el acoso escolar, violencia familia, o cualquier sea la situación en la que se manifieste, suelen destacar dos grupos que permiten concebir dos modalidades de violencia, una activa y otra reactiva (Martínez, 2016).

Las causas de violencia activa abarcan a un grupo de factores marcados por la dominación, deseos de conquista sobre otras personas que se sometan psicológica, sexual, física o despojar de los patrimonios materiales a la víctima. Los victimarios acudirán entonces a distintas formas de violencia para cumplir sus objetivos de dominación, expropiación simbólica y material de las víctimas (Martínez, 2016).

En cuanto a la violencia reactiva Martínez, (2016) precisa que el otro grupo de factores importantes para la producción de violencia es la percepción de dolor, tanto físico como emocional. Es decir, los ataques emocionales como humillación, exclusión o rechazo social también son una causa de violencia. Además, podemos hablar también de dolores individuales y sociales, es decir, los experimentados por una persona y los experimentados por grupos de personas o grupos sociales.

A su vez Rodney, et al., (2020) analizan desde un enfoque biopsicosocial que las principales causas o factores que pueden generar una o más formas de violencia tienen origen biológico, psicológico (interno), y está determinado por las relaciones sociales (externas).

En resumen entre las principales causas internas que incita la violencia, se encuentran los factores relativos al género, situaciones personales y la edad. De factor externo (social) son los medios de comunicación masiva, la escuela, familia, comunidad, ambientales y/o factores económicos (Rodney, et al., 2020).

3.3 Tipos de violencia

“No existe un único criterio para clasificar los tipos de violencia, sino varios. Los más comunes suelen partir de dos factores: el modo en el que se ejerce la violencia y el sujeto o sujetos que la ejercen” (Torres, 2016).

Como primer punto Torres, (2016) comienza a clasificar la violencia según el tipo de agente, es decir, quien infringe la agresión. Dentro de estos tipos se encuentra:

- **Violencia autoinfligida**

En este tipo de violencia la persona se hace daño así misma al realizar cortes en brazos, piernas, humillarse públicamente, golpearse a sí misma contra objetos. Es una de las clases de violencia más estigmatizada, difícil de comprender desde el punto de vista social.

Además, es posible que la autolesión sea síntoma de una dinámica comportamental, cognitiva y emocional que desemboca en el suicidio, de igual modo las heridas que alguien se ha infligido no son siempre la causa de que decida quitarse la vida. Es frecuente que las personas que llevan a cabo este tipo de violencia pasen por situaciones estresantes o presenten un trastorno de personalidad.

- **Violencia interpersonal**

Pongamos por caso, la violencia doméstica, bullying, el atraco con severidad; este tipo de conductas se define como violencia interpersonal ya que su principal objetivo es la agresión de un individuo a otro.

A causa de este tipo de violencia se le atribuye su posible origen en el consumo de drogas, la pobreza, y/o factores sociales que pueden estar ligados a la conflictividad.

- **Violencia colectiva**

A diferencia de lo que ocurre en los tipos de violencia anteriores, este se caracteriza por ser específico de un colectivo, grupo o comunidad contra otro colectivo. Las motivaciones de este tipo de violencia suele ser políticas, económicas, o ideológico-religiosas.

En segunda instancia, Torres, (2016) continua la clasificación de los tipos de violencia ahora según la naturaleza del acto, el cual atiende el modo en el que se intenta dañar o perjudicar observando la naturaleza y contenido de la agresión se encuentran las siguientes clases:

- **Violencia física**

Este es quizás el tipo de violencia más típico y fácil de imaginar, ya que es muy visual y fácil de reconocer. La violencia física tiene como objetivo dañar el cuerpo de otra persona con el fin de dejar marcas en él, como heridas, equimosis, rasguños.

- **Violencia verbal**

La violencia verbal se define como el daño a otra persona por medio de un mensaje que puede contener insultos, amenazas, ordenar, culpar verbalmente causando ansiedad, baja autoestima o cualquier tipo de daño psicológico a la víctima.

- **Violencia sexual**

La violencia sexual es el daño psicológico a la víctima por medio de comportamientos y tipos de contacto físico que denigran a alguien a través de someter su cuerpo sexualmente en contra de su voluntad. Este tipo de violencia es conocida como violación por lo mencionado anteriormente, la violencia física va de la mano con este tipo violencia.

- **Violencia económica**

Las estafas, fraudes, robo bancario y uso indebido de cuentas bancarias entran dentro de esta categoría debido a que la finalidad de este tipo de violencia es despojar a la víctima de su dinero afectando la economía del mismo.

- **Negligencia**

La negligencia es definida por no realizar las acciones a las que está obligada la persona para garantizar el bienestar de la comunidad, es demasiado común observarlo por profesionistas que hacen caso omiso a su deber y afectan la salud de terceros, sirva de ejemplo, un médico que se niega a asistir al paciente por algún tipo de enfrentamiento personal.

- **Violencia religiosa**

Por lo que se refiere el objetivo de este tipo de violencia es manipular a las personas que comparten algún tipo de creencia religiosa, haciéndoles promesas espirituales, con el fin de obtener dinero y dominar el tiempo y esfuerzo de las personas en el mantenimiento de la institución.

- **Violencia cultural**

La violencia cultural es compartir una serie de creencias, signos de identidad en específico donde la agresión forma parte de sí mismos afectando a los demás. Pongamos por caso la normalización de las violaciones.

- **Ciberbullying**

En la actualidad es uno de los tipos de violencia más común, su objetivo es publicar información acerca de una persona o un grupo con el fin de ridiculizarla y humillarla por medio de las redes sociales e internet. Debido a que hoy en día es muy fácil contar con algún dispositivo inteligente que permita a las personas observar este tipo de contenidos estigmatizantes y sean partícipes tanto como víctimas, victimarios o espectador.

3.4 Conductas violentas en niños

Valverde, (s/f); Citado en Pinedo, (2018) menciona “evitamos colocar al pequeño la etiqueta de violento o agresivo, que tiene importantes consecuencias para el concepto de sí mismo y su autoestima”. Por lo que Pinedo coincide en expresar que no existen niños violentos, solo conductas agresivas.

A causa de, Cortés, (2018) señala que los hábitos aprendidos por el cerebro emocional de un niño en los primeros años de vida, influirán en su conducta y la forma en que se integre a la sociedad.

Por otro lado Pinedo, (2018) precisa que si a partir de los siete años de edad la conducta de un niño persiste en insultar, golpear objetos o personas y exhibir faltas de respeto para resolver determinadas situaciones de manera habitual, entonces se habla de que utiliza la violencia en relación con su entorno.

Por lo tanto dichos comportamientos se dan en un contexto en el que el niño presenta una dificultad evidente en la gestión de sus emociones o se trata de conductas aprendidas por imitación de los adultos o de dinámicas familiares en las que los conflictos o los desencuentros se abordan de manera violenta (Valverde, s/f, citado en Pinedo, 2018).

Entonces, si existe una evolución agresiva en la conducta del infante, se direccionara hacia formas concretas de violencia. La agresividad como reacción fisiológica del ser humano derivara comportamientos mínimos con efectos negativos en el desarrollo psicológico de los niños y adolescentes (Cortés, 2018).

3.5 ¿Es lo mismo agresividad qué violencia?

Como referencia a la combinación de los conceptos de agresión y violencia, según la RAE, (1992); citado por Norma, (2015) la violencia es: "El uso de medios violentos contra objetos o personas para vencer su resistencia". "Se trata de alguien que actúa con una fuerza y un poder extraordinarios... sucede de repente" (p. 2093). Quienes Ortiz y Calderón (2006), señalan algunas definiciones de violencia no son diferentes de las definiciones de agresión, pero es interesante notar que la referencia a amenazas o miedo no siempre se incluye en la conceptualización de agresión.

Dicha afirmación se considera controvertida, pues desde el punto de vista clínico se puede afirmar que la conducta corresponde a razones, no carece de justificación y por otra parte, al ingresar a la cultura se aprenden formas de enfrentar la desgracia (externa) en una persona en apariencia o impresión de manera enojada. Debido a este problema, ambos términos se usan indistintamente como sinónimos en la literatura (Norma, 2015).

En conjunto con lo mencionado anteriormente Peña, (2010) argumenta que el uso excesivo de la fuerza física combinado con una respuesta que parece no tener relación con el estímulo original define el discurso de un acto agresivo como violencia. En este sentido, se puede argumentar:

- a) La violencia representa un tipo de agresión desadaptada que se desarrolla u ocurre en una dirección espacial independientemente de la situación social.
- b) La violencia requiere la realización de conductas que indican el uso excesivo o exclusivo de la violencia física en un contexto sociocultural definitorio, esencialmente humano.

c) La violencia se basa biológicamente en un falso mecanismo que regula la función adaptativa de la agresión; hace énfasis en el comportamiento extremadamente destructivo para las personas y las cosas.

Para comprender mejor la diferencia entre agresión y violencia Peña, (2010) especifica:

- La violencia es una función anormal, patológica, falsa o alterada de la agresión.
- La violencia es cualitativamente diferente de la agresión y está asociada a la falta de mecanismos de control de los impulsos.
- La violencia como principal motivo y efecto es herir y destruir al adversario, causándole graves dolores o lesiones; sin ningún propósito biológico o adaptación.
- La violencia es inherentemente destructiva, hostil y antisocial.
- La violencia se estudia integralmente e incluye los juicios sociales que la definen como tal. Es único y exclusivo del hombre.
- Tiene sus raíces en las condiciones sociales, económicas. El reconocimiento y la influencia juegan un papel crucial.
- Porque el comportamiento agresivo puede estar presente en los trastornos mentales y del comportamiento.
- Existen normas y valores que la regulan como ilegal, aceptable e irrazonable desde el punto de vista social.
- El medio por el cual se produce la violencia suele implicar el uso de herramientas o armas.

Por tanto, en los niños y adolescentes ocasionalmente pueden involucrarse en peleas físicas, pero la mayoría no muestra un patrón persistente de comportamiento violento ni comete delitos violentos. Los niños y jóvenes que experimentan violencia antes de la edad adulta pueden correr un mayor riesgo de cometer delitos (Brian, 2021).

Brian, (2021) expresa que a pesar de la atención continua a la posibilidad de un vínculo entre el comportamiento violento y las anomalías genéticas o cromosómicas, existe una mínima evidencia de tal vínculo. De otro modo, varios factores de riesgo están asociados con el comportamiento violento, sirva de ejemplo:

- El castigo corporal intenso.
- Uso y abuso de alcohol y drogas.
- Participación activa en pandillas.
- dificultades del desarrollo.
- situación económica baja.
- Acceso a armas.

Parece haber un vínculo entre la violencia y el acceso a las armas de fuego, la exposición a la violencia en los medios y la exposición de los niños a la violencia y la violencia doméstica. Los niños que son acosados pueden llegar a un punto crítico en el que luchan con resultados potencialmente peligrosos o catastróficos (Bryan, 2021).

CAPÍTULO IV. VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA EN NIÑOS.

4.1 Definición de videojuego

Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de plataformas electrónicas como computadoras, consolas, teléfonos móviles, máquinas de videojuego adaptadas para locales públicos que debido al gran avance tecnológico los videojuegos han alcanzado mayor complejidad y expansión. (Rivera y Torres, 2018)

De manera puntual Moncada y Chacón, (2012) definen al videojuego como “un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño”.

Además, todo juego comparte las mismas características de poseer reglas y sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo para intentar ganar. La competición se da contra el programa de la propia maquina o contra otros adversarios en línea (Moncada y Chacón, 2012).

Un videojuego puede ser controlado por distintas partes del cuerpo, el más común es jugar con los dedos, puesto que se encuentra implícita la coordinación óculo manual, también así instrumentos adicionales como guitarra, pistola y rifle, y/o los juegos de baile que hacen que ocupes todo el cuerpo. Actualmente se encuentran desarrollando juegos que puedan ser activados por la voz o movimiento, por lo que no es necesario el uso de otros accesorios (Moncada y Chacón, 2012).

4.2 Definición de conducta

Muñoz, (2000); Citado en Barrios, (2020, p. 21) “Se entiende por conducta a la forma que tienen las personas de comportarse en determinados momentos de la vida, ya que son acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe de su alrededor”.

. De manera más concisa, la conducta se moldea a lo largo de los años, conforme la persona va creciendo y madurando, determinara su manera de actuar, por lo que se expone, la conducta es similar al comportamiento.

De acuerdo a Pérez y Merino, (2018) la conducta se categoriza en tres tipos dependiendo la inteligencia emocional de la persona, dichos tipos son:

- **Pasiva.** Se trata de aquella conducta donde el individuo es una persona tranquila y tímida. antepone los deseos, opiniones de los demás antes que los suyos, así como el bienestar de las otras personas.
- **Agresiva.** Es la conducta caracterizada por una expresión agresiva hacia las opiniones y querer atacar para dominar a la otra persona.
- **Asertiva.** Es definida como aquel comportamiento en el que la persona piensa en el bienestar común, es empática, suele compartir y escuchar las opiniones de los demás, así como expresar sus sentimientos y emociones.

4.3 Clasificación de los videojuegos

Es necesario conocer que los videojuegos poseen una clasificación dependiendo su público, es decir, se debe tomar en cuenta la edad (suponiendo la madurez que se obtiene cuando la persona crece) debido al contenido y complejidad que los creadores de videojuegos proporcionan.

Por tanto se toma la clasificación que realiza Sedeño (2010):

- **Juegos de acción.** Proponen actividades para causar una respuesta precisa, determinada y rápida al jugador. Son aquellos juegos en los que no se necesita algún tipo de estrategia para ganar. se interactúa con el entorno lo más rápido posible con la finalidad de ganar por medio de acciones simples como son disparar, golpear, matar.

- **Árcade (plataformas, laberintos, aventuras).** Son minijuegos donde el jugador debe superar niveles a un ritmo rápido y en tiempos de reacción mínimos. Precisan atención focalizada y memoria, así como contribuir al desarrollo psicomotor y orientación espacial.

- **Juegos de estrategia.** En ellos se hace hincapié en la necesidad de planificar y establecer estrategias para poder avanzar en el juego, algunos de los beneficios que se pueden tener es el desarrollo del pensamiento lógico y resolución de problemas ya que requiere de concentración, pensar, planear y definir estrategias.

- **Juegos de aventura.** Son aquellos juegos donde se necesita seguir un solo camino lleno de drama y obstáculos, donde la aventura es el elemento fundamental del juego, que incorpora una alta interactividad y la necesidad de tomar decisiones.

- **Juegos deportivos.** Este tipo de juegos así como los anteriores permite conectar con personas reales, la diferencia es que en estos juegos es más frecuente que se juegue con una o más personas para establecer equipos en diferentes ligas. Requieren de habilidad, rapidez y precisión. Permite desarrollar en el individuo habilidades, procesamiento de información y motricidad.

- **Juegos de simulación.** Actualmente la simulación ha sido uno de los retos más importantes para los desarrolladores de videojuegos debido al gran avance de la tecnología hoy en día les permite hacer más realistas dichas experiencias de simulación, permite experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones al asumir el mando, sirva de ejemplo manejar un avión, en la actualidad se puede ya simular el vuelo.

- **Juegos de rol.** Se caracterizan por asumir el rol de un personaje ficticio que conforme avance en niveles tendrá nuevas características así como la evolución del personaje. Los juegos de rol desarrollan el cálculo mental, el vocabulario y estimulan la creatividad. Además de ciertas actitudes o valores de socialización como la empatía, la tolerancia, la conciencia, la responsabilidad y trabajo en equipo.
- **Juegos masivos.** Son similares a los juegos de rol, aventura, estrategia la diferencia es que necesariamente se necesitan más personas en línea (multijugadores) para poderse jugar. El protagonista tiene que escapar o solucionar problemas ante una situación o enemigo para poder sobrevivir y seguir adelante. Esta clasificación se mezcla con otras como rol, estrategia, aventura, entre otras, la mayoría de los juegos de terror incluyen esta categoría (Rivera y Torres, 2018).

4.4 Clasificación de los videojuegos por contenido.

Durante mucho tiempo, cuando se crearon los videojuegos, no existía un sistema de clasificación. Debido a la polémica que causó Mortal Kombat tras su lanzamiento, se creó la ESRB (Entertainment Rating Board Software) para ayudar a padres y consumidores a elegir videojuegos adecuados para ellos y sus familias este sistema sigue siendo válido en América. Mientras que otros países han establecido sus propios sistemas, Como la ESRB. Algunos países europeos utilizan el sistema PEGI (Pan European Game Information); El GSRR (Reglamento de clasificación de software de juegos) en China; mientras que en Japón se utiliza CERO (Computer Entertainment Rating Organization) (Esparza, 2018).

Entertainment Software Rating Board (2010) valido en américa, clasifico los videojuegos de acuerdo con su contenido y al público que está dirigido por rango de edad. Los cuales son los siguientes:

1. EC («early childhood»): No contiene material inapropiado, son videojuegos con temáticas para todos los niños mayores a tres años.

2. E («everyone»): son videojuegos para niños de seis años a más. Estos juegos presentan dibujos animados y fantasías, violencia muy moderada y uso poco frecuente de lenguaje moderado.

3. E10+ («everyone 10+»): son aquellos juegos de video con contenidos temáticos para niños mayores a diez años. Estos juegos presentan más dibujos animados, fantasías y violencia moderada, uso frecuente de lenguaje moderado y temas mínimamente sugestivos.

4. T («teen»): son videojuegos con contenidos temáticos para niños, preadolescentes y adolescentes de trece años o más. Debido a que en esta categoría puede contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, alguna sangre, simulación de apuestas, y uso poco frecuente de lenguaje fuerte.

5. M («mature»): contenido temático para adolescentes mayores a 17 años. Los videojuegos en esta categoría pueden presentar violencia intensa, imágenes sangrientas, contenido sexual, y lenguaje fuerte.

6. AO («adults only»): son videojuegos con contenidos temáticos sólo para personas mayores 18 años. en esta categoría se pueden presentar escenas prolongadas de violencia intensa y contenido sexual gráfico explícito y desnudez.

7. RP («rating pending»): significa que el videojuego no ha sido clasificado aún (Moncada y Chacón, 2012).

4.5 Videojuegos violentos

Los videojuegos «disparadores» son un ejemplo representativo de estos perjuicios, como los que muestran las escenas de asesinatos, las imágenes de sangre y la extrema violencia que son nocivas para algunas personas y, particularmente, para los niños y adolescentes que reciben un serio impacto

emocional; a este respecto el videojuego emplea una tecnología que permite al usuario una inmersión completa, por ejemplo, al ofrecer la experiencia de herir o matar a un oponente y al introducirlo al ambiente del juego mediante el cañón de un «arma» (Reyes et. al, 2014).

Reyes et al., (2014) argumentan como contraste que la violencia en el cine y la televisión ocurren en un ambiente de imágenes de contacto muy limitado, pues es sólo una percepción visual. Si bien, los niños menores no discriminan entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que ven es algo real, modelando su comportamiento con base en las imágenes proyectadas, tratando de imitar lo que las personas hacen, particularmente si se trata de un «héroe» con quien los niños se han identificado, aun cuando éste actúe en forma violenta.

Por lo que los adultos, los adolescentes e incluso los niños que son expuestos a este tipo de videojuegos, se insensibilizan ante las actitudes violentas, además de llegar, algunos, a niveles de pensamiento y conductas agresivas, actuando de manera hostil con otros (Reyes et al, 2014).

4.6 Efectos positivos de los videojuegos violentos

A partir de este enfoque se han desarrollado métodos de investigación y teorías que examinan los beneficios de todo tipo de videojuegos -incluso los juegos violentos- que pueden ayudar a mejorar las habilidades de los usuarios en diversos aspectos y se refiere a las tareas de la vida diaria en la conducta de ayuda. Estas influencias se pueden dividir en tres grandes grupos: afectivas, cognitivas y sociales (Salazar, 2014).

A nivel afectivo, dado que los videojuegos son actividades lúdicas en las que las personas se involucran voluntariamente, existe un fuerte componente emocional en el nivel de satisfacción que una persona puede derivar del afecto (Poels et. al., 2012). En este caso, el disfrute de los videojuegos es importante para el desarrollo de efectos futuros en el comportamiento de uno (Salazar, 2014).

. Por lo tanto, actividades atractivas como estas pueden mejorar el estado de ánimo de los jugadores, promover la relajación, evitar el estrés e incluso enseñar a los usuarios la importancia de manejar los sentimientos de frustración y aumentar el rendimiento percibido (Ryan, et al., 2006 citado en Salazar, 2014).

Los videojuegos para Prensky, (2006); citado por Salazar, (2014) permiten a los jóvenes desarrollar una serie de habilidades cognitivas que favorecen el aprendizaje. Se han realizado estudios meta-analíticos que han demostrado que los videojuegos de disparar mejoran las habilidades de los jugadores, especialmente en relación con el pensamiento visoespacial y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. De igual forma, estudios de Frasca y Prensky encontraron que los videojuegos de estrategia pueden ser útiles para desarrollar el pensamiento crítico.

Finalmente, a nivel social, si bien es cierto, existe una gran cantidad de estereotipos que asocian a los video jugadores con sujetos socialmente aislados y con escasas habilidades interpersonales; Cabe señalar que las personas en realidad prefieren jugar con otros sujetos y alrededor del 65 % de las personas que dicen jugar videojuegos mencionan juegos sociales en los que pueden interactuar con otros (Shafer, 2012, citado por Salazar, 2014)

Por lo tanto Oswald, et al., (2013); citado por Salazar, (2014) ha argumentado que varios investigadores sugieren que los aspectos sociales de los videojuegos son atractivos para los jugadores porque les permiten conectarse, interactuar y satisfacer necesidades sociales básicas. Sirva de ejemplo, un estudio en España encontró que una gran proporción de las personas que juegan videojuegos sienten

que sus relaciones sociales han mejorado como resultado, y casi la mitad de los encuestados dijeron que han hecho amigos gracias a los videojuegos.

De hecho, se ha determinado que los videojuegos pueden ser utilizados como un medio de comunicación capaz de satisfacer las necesidades sociales de inclusión, amor y superioridad, especialmente en los hombres (Lucas y Sherry, 2004; citado por Salazar, 2014).

A su vez Moscardi, (2020) enumera y describe los efectos positivos que se obtienen de la interacción con los videojuegos según el nivel cognitivo, es decir, los cambios y mejoras que implica el procesamiento de la información según los distintos procesos del sistema cognitivo: percepción, atención, toma de decisiones, resolución de problemas, funciones ejecutivas.

Por último, la toma de decisiones en fracción de segundos en ese tipo de videojuegos, así como las demandas, atención que requieren cambios impredecibles provenientes del contexto, tienen características en común, ya que implican un desafío en la transferencia relacionada con el entrenamiento cognitivo. Otras exigencias mentales que requieren este tipo de videojuegos son la cantidad de asignación espacial y temporal del procesamiento atencional, ya que los jugadores realizan múltiples tareas simultáneamente donde a su vez se adaptan al entorno del juego que cambia rápidamente (Moscardi, 2020).

4.6 Efectos negativos de los videojuegos violentos en la conducta en niños

Así como se observó anteriormente en la clasificación de los videojuegos se encontraron algunos efectos positivos como el desarrollo de habilidades, toma de decisiones, planeación de estrategias, trabajo en equipo, creatividad, motricidad al jugar. Desde otra perspectiva, existen efectos negativos de los videojuegos en la conducta infantil como:

- **Efectos sociales**

Sobre los efectos sociales una de las principales consecuencias es la relación afectiva débil con los padres y con las personas de su misma edad, incluso así el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual. (Dickerman et al., 2008 Citado en Moncada y Chacón, 2012).

Tanto en niños como en adolescente se ve una nula habilidad de interacción social en su entorno escolar, familiar o con amigos. Bacigalupa menciona que al utilizar videojuegos a temprana edad, estos no les permiten desarrollar destrezas sociales, debido a que la atención del infante solo se centra en los juegos (Moncada y Chacón, 2012).

- **Comportamiento agresivo**

Bowman y Rotter, (1983); Citado en Moncada y Chacón, (2012) han indicado que más del 85% de los videojuegos contienen temáticas violentas como muertes, destrucción, violencia. Strasburger et al., (2010), concuerdan que en la actualidad más del 50% de los videojuegos tienen contenido violento, y que de éstos más del 90% han sido clasificados como E10+. De esta forma, se observa que cada vez existe mayor tolerancia a la utilización de videojuegos que promueven la violencia, en edades tempranas.

A grandes rasgos, diversas investigaciones han diferido entre sí para conocer si la exposición a videojuegos en infantes causa comportamientos agresivos, en el caso de algunos meta análisis se estudiaron los efectos de los videojuegos violentos sobre conductas violentas por medio de diversos experimentos, y aunque algunos rechazan la idea de que si existe relación por lo ya mencionado, otros argumentan en base a sus investigaciones que los videojuegos si causan conductas (Moncada y Chacón, 2012).

- **Efectos fisiológicos**

Estudios acerca de una respuesta hormonal causadas por los videojuegos o juegos en general indican que niveles elevados de testosterona y cortisol juegan un papel importante en la adaptación del organismo, más sin embargo una elevada exposición a ambas hormonas, en especial el cortisol causara efectos negativos en el organismo como depresión, ansiedad, pérdida de memoria, aumento de glucosa sanguínea (Moncada y Chacón, 2012).

García, (2009); Citado en Gallo, (2020) añade **consecuencias negativas físicas** a causa de los juegos de video, como lo son: la perdida de noción del tiempo, falta de apetito, causando problemas alimenticios., Descuido de la higiene personal, hipertensión, problemas cardiacos, tensión, cansancio, sedentarismo.

- **Consecuencias negativas psicologicas**

Además del comportamiento agresivo y conducta asocial, Gallo (2020) retoma dichos efectos dentro de las consecuencias negativas psicologicas junto con la adicción.

Para simplificar, no existen fundamentos teóricos que sustenten la adicción por los videojuegos. Sin embargo Mark Griffiths en 1991 propuso un cuestionario llamado “Problem Video Game Playing” en el cual se llegaría a la conclusión de que no existe un factor que genere la adicción a los videojuegos, pero si una fijación patológica a una actividad o algo en particular como un “enganche ” (gallo, 2020).

Por último el bajo rendimiento escolar es consecuencia al uso del tiempo invertido en los videojuegos, aquellos que pasan más tiempo del debido en los dispositivos inteligentes, en especial los niños enganchados a los juegos de video descuidan sus actividades cotidianas, entre ellas el estudio.

4.6.1 Conductas agresivas y videojuegos violentos en niños

Para comenzar, la Pan European Game Information, (2009) hace mención al contenido violento mostrado en los juegos de videos destinado a sujetos mayores de 16 años que presentan elementos vinculados a la violencia, lenguaje vulgar, generan miedo, y comportamientos sexuales, desnudez. Todo ello puede favorecer el comportamiento discriminatorio hacia otros sujetos.

Lo que hace llamativo dicha modalidad de juegos son en parte las características que presentan como versatilidad, variedad de acciones, aproximación a situaciones reales o simulación de ambientes, gráficos. De otra manera, el grado de placer que los niños experimentan puede incrementarse por el uso de colores y su alta gama de gráficos, personajes conocidos, sonidos, reforzadores verbales y musicales que le permite al jugador manipular dicha información (Vargas, 2011).

Por su parte, Marqués, (2001); Citado en Vargas (2011) señala que los videojuegos muchas veces ofrecen el aliciente de controlar las acciones de personajes fantásticos, plantean situaciones que no se presentan en la vida real o permiten afrontar situaciones extremas, acompañados siempre de temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios que les proporcionan distracción y diversión. estudio se circunscribe a los videojuegos.

Es por ello que la amplia gama de estimulantes y características que presentan estos tipos de videojuegos violentos sean más entretenidos para los infantes. Dicho lo anterior diversas investigaciones realizadas a lo largo de los años buscan coincidir o diferir si los videojuegos causan conductas agresivas en los niños.

Al respecto, Mehrabian y Wixen, (1986); Citado por Vargas, (2011) hallaron que la respuesta emocional a los videojuegos es agresiva, de enfado y hostilidad, siendo coincidentes con observaciones en las que se indica que los videojuegos tienden a provocar un estado displacentero.

Cesarone por su parte (1994); citado por Vargas, (2011) halló una relación entre los niños que jugaban videojuegos violentos y sus posteriores conductas agresivas y que nueve de doce estudios analizados revelan un fuerte impacto de los juegos violentos en conductas posteriores con consecuencias perjudiciales a nivel psicológico.

En otra investigación se observó que los videojuegos más agresivos incrementan la hostilidad y ansiedad en relación a aquellos que no jugaron videojuegos. Así como los videojuegos medianamente agresivos aumentaban el nivel de hostilidad, sin afectar el nivel de ansiedad (Anderson y Ford, 1986; Citado en Vargas, 2011). Es por ello que las investigaciones revisadas acerca de los efectos de los videojuegos han arrojado hasta la fecha resultados contradictorios en cuanto al real alcance que estos pueden provocar agresividad.

De manera más precisa, sirva de ejemplo la investigación que realizaron Fleming y Wood, (2001); Citado en Moncada y Chacón (2012) en el cual se han estudiado en Australia 71 niños con edades entre ocho y doce años, a quienes sometieron a tres condiciones experimentales. En una primer lugar, los niños debían jugar un juego de papel y lápiz. En una segunda ocasión, debían jugar un videojuego no violento; por último debían jugar un videojuego violento.

Los investigadores encontraron que la frecuencia cardiaca aumento al jugar videojuegos violentos produciendo a su vez gran excitación ante dichos estímulos a comparación de las otras dos situaciones experimentales (Moncada y Chacón, 2012).

Más aún en una investigación realizada en Irán se encontró que los niños mostraron más comportamientos agresivos que las niñas aunque ambos jugaran de forma excesiva en Irán, a quienes se les administro un cuestionario a 444 adolescentes acerca de aspectos sociodemográficos, estado mental comportamiento agresivo, efectos secundarios percibidos con respecto a los videojuegos de ordenador, y conductas de juego (Moncada y Chacón, 2012).

También se ha encontrado que las personas que utilizaban videojuegos a edades más tempranas tenían una mayor predisposición a poseer una peor salud mental y que el comportamiento agresivo percibido por los adolescentes era mayor conforme aumentaba el tiempo de exposición al videojuego, por lo que se concluye que el tiempo dedicado a jugar, el género y la salud mental, son factores que detonan la agresividad (Moncada y Chacón, 2012).

Dichas investigaciones mencionadas anteriormente se basan en su mayoría por estudios experimentales, ahora bien también existe la aplicación de cuestionarios e instrumentos que permitan evaluar si un niño presenta conductas agresivas a causa de los videojuegos como:

Un estudio realizado por Cortés, (2016) que propone establecer la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el nivel de autoestima, ansiedad y agresividad en grupos de niños de 9 a 12 años de edad que utilizan videojuegos con contenido violento a través de los instrumentos Ad Hoc (Ver anexo 1), CERV (Ver anexo 2) y ECVE(Ver anexo 3).

Los resultados indicaron que los sujetos que suelen ser agresivos, repiten conductas, coincidiendo además con posibles problemas potenciales en el uso de videojuegos. Además, se encontraron diferencias estadísticas en todos los factores de la agresión -excepto en la manifiesta pura e instrumental- al relacionarla con los videojuegos, lo que quiere decir que su uso patológico afecta a la personalidad del niño (Cortés, 2016).

4.6.2 Conductas violentas y videojuegos de acción en niños

Según un informe del grupo de trabajo de la Asociación Americana de Psicología (2015) "el juego violento de videojuegos está relacionado con el aumento de la agresión en los jugadores, pero no existe evidencia suficiente sobre si el vínculo se extiende a la violencia criminal o la delincuencia".

Con respecto al primer punto a grandes rasgos APA (2015) menciona que ningún factor de riesgo lleva consistentemente a una persona a actuar agresiva o violentamente, más bien es una acumulación de factores de riesgos los que tienden a conducir a un comportamiento agresivo o violento.

En síntesis podría decirse que los videojuegos en si no causan violencia, la verdadera razón está relacionada a distintos factores biopsicosociales acumulados que lleven a dicha conducta violenta.

"Los científicos han investigado el uso de videojuegos violentos durante más de dos décadas, pero hasta la fecha, hay investigaciones muy limitadas que abordan si los videojuegos violentos hacen que las personas cometan actos de violencia criminal" (Appelbaum s/f; citado por APA, 2015).

Igualmente para la psicóloga Ostrosky, profesora de la Facultad de Psicología y doctora en Biomedicina por la UNAM, los videojuegos no necesariamente generan violencia, debido a que estos responden a nuestros gustos y tendencias emocionales (Peña, 2020).

Asimismo, otra investigación señala que los videojuegos no son los causa de la violencia. El estudio "Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games" (Realismo conductual y activación de conceptos agresivos en videojuegos violentos) realizado por la Universidad de York, asegura que no hay relación entre los videojuegos y las conductas violentas (Peña, 2020).

CONCLUSIÓN

Tras analizar los aspectos del comportamiento y personalidad de la niñez en su ámbito biopsicosocial, los niños a partir de los siete años son capaces de abandonar su etapa egocentrista y controlar mejor sus impulsos por lo que los comportamientos agresivos son casi nulos.

A su vez, cabe aclarar que la violencia y agresividad no son lo mismo, sin embargo son utilizados como complementarios. Mientras que la violencia presenta conductas más dañinas y severas para la otra persona con el fin de causarle algún daño físico o psicológico de manera premeditada y es meramente social.

La agresividad por su parte es un comportamiento innato, su fin es dañar, pero también debe haber estímulos externos o socioculturales que la detonen, como en la teoría de la frustración-agresión formulada por Dollard y sus colaboradores, al fundamentar la presencia de frustración en el individuo para que se comporte agresivamente. Y Quien más adelante, Berkowitz retomaría dicha teoría para argumentar que debe ser necesaria la presencia de la emoción (ira) para que una persona se comporte agresiva.

Considerando dichas diferencias entre conceptos, los niños pueden presentar entonces comportamientos agresivos como gritar, arañar, insultar, desplazar su ira contra objetos, pero muy difícilmente presentan conductas violentas severas.

Ahora bien, ¿Los videojuegos causan conductas violentas o agresivas en los niños?, Se infiere que no existe evidencia científica que compruebe que los niños sean violentos a causa de los videojuegos de acción.

Sin embargo ante diversos estudios a lo largo de los años los infantes pueden presentar conductas agresivas. Aunque algunos investigadores buscaron diferir de estos estudios, han estado de acuerdo que los niños presentan rasgos característicos de la agresividad, como hostilidad, sentimientos de ira y frustración.

Cabe aclarar que las conductas agresivas que presenten los niños no solo serán a causa de los juegos de video, ya que algunos padres suelen atribuir dichos comportamientos de sus hijos a lo que los niños juegan en sus celulares. La agresividad por los videojuegos si es un factor, pero también se debe considerar el entorno familiar del niño, las interacciones sociales, amigos, factores orgánicos, psicológicos que influyan en la agresividad del infante.

Y para comprender mejor por que los niños prefieren jugar videojuegos violentos La teoría del aprendizaje social de Bandura explica que para cualquier tipo de comportamiento o modelo visual que sea atractivo para el niño lo seleccionara e imitara o lograra aprender dicha conducta. Por lo que los videojuegos violentos contienen una amplia gama de gráficos, colores, reforzadores musicales y verbales, que permiten al jugador planear situaciones y afrontarlas tras disparos, muerte y golpes y son entonces de gran estímulo visual para el infante. Aún si la clasificación no es adecuada para su edad, no existen restricciones por parte de los desarrolladores y padres de familia para que no puedan jugarlo.

Por último debido al análisis teórico los juegos de video violentos no sólo causan comportamientos agresivos, si no también efectos sociales. Como débil relación afectiva con los padres, amigos, poca interacción social, refuerzan estereotipos sociales de tipo racial, pérdida de noción del tiempo, sedentarismo, "enganche" y bajo rendimiento escolar.

PROPUESTA

En base al capítulo tres del marco teórico en el subtema conductas agresivas y videojuegos de acción en niños, se describe de manera general los resultados de los instrumentos de aplicación que realizó Cortés, (2016) por lo que se propone sea de utilidad para quienes quieran conocer, analizar o cualquiera que sea su objetivo de establecer la existencia de conductas agresivas a causa de los juegos de video con contenido violento, así como el complemento ante la presencia de ansiedad y el autoestima en niños, dichos instrumentos son: Ad Hoc (ver anexo 1), CERV (ver anexo 2) y ECVE(ver anexo 3).

Aunque no sea un tema de psicología social muy atractivo vale la pena retomarlo para su estudio, tal vez así se pueda comprobar o diferir si hay conductas agresivas o violentas en los niños debido a la exposición tan común de los videojuegos violentos, para así lograr en ellos el bienestar físico, psicológico y social.

Puede desarrollarse un taller dirigido a los padres de familia de manera más concisa para crear hábitos saludables en la rutina diaria de sus hijos menores.

Mientras tanto algunas sugerencias que podrían retomarse para los hábitos saludables diarios de los niños:

1. Menor exposición a los teléfonos celulares, pueden crearse horarios para su uso.
2. Buscar juegos de video que sean adecuados a su edad.
3. Aun si no se puede evitar los videojuegos de acción en los niños, que su tiempo de jugabilidad sea menor.
4. Actividades lúdicas que permitan el ejercicio físico.
5. Pasar tiempo en familia.

FUENTES CONSULTADAS

American Psychological Association. (2015). Revisión de APA confirma vínculo entre jugar videojuegos violentos y agresión.

<https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games>

Barrios Vanegas, M. P. (2016). Factores psicológicos que influyen en la conducta agresiva de niños y niñas de 8 años de edad. *Revista iberoamericana de bioeconomía y cambio climático*. 2(1) 204-217

[https://www.researchgate.net/publication/325014768 Factores psicologicos que influyen en la conducta agresiva de ninos y ninas de 8 anos de edad](https://www.researchgate.net/publication/325014768_Factores_psicologicos_que_influyen_en_la_conducta_agresiva_de_ninos_y_ninas_de_8_anos_de_edad)

Berger, (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia*. (7ª Ed). Editorial medica panamericana.

Brando, J. A. (2013). La agresión en el contexto de la etología y antropología. *Ánfora*, 20(34), 163-184.

<https://www.redalyc.org/pdf/3578/357834268008.pdf>

Brian, S. (2021). *Violencia en niños y adolescentes*.

<https://www.msmanuals.com/esmx/professional/pediatr%C3%ADa/p-reocupaciones-y-problemas-relacionados-con-la-conducta-en-ni%C3%B1os/violencia-en-ni%C3%B1os-y-adolescentes>

Ceballos, E. (2012). La agresividad en la escuela: una mirada psicoanalítica. [Tesis] Universidad de San Buenaventura Cali, P.6.

<https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/d408fd-e0-c2eb-4d4b-a00c-6bb5d8871a48/content>

- Chapi, M. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. 15(1), 81-92
<file:///C:/Users/monsl/Downloads/Tesina/capitulo%201/chapi%202012.pdf>
- Cortés, J. L. (2016). Estudio descriptivo de las conductas violentas en educación primaria producidas por la exposición a videojuegos. [trabajo de fin de grado] Facultad de ciencias de la educación.
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46210/CortesGonzalezTFGViolencia.pdf>
- Cortés, L. (2018). *Violencia en niños, niñas y adolescentes*
<http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v34n4/mgi15418.pdf>
- Ferrer J. (2015) *Definición de Agresividad*. <https://enciclopedia.net/agresividad/>
- Gómez, S. y Pérez T. (2012). Manifestaciones de Conductas Agresivas en los Estudiantes del Instituto Superior Tecnológico de Artes plásticas “Daniel Reyes”. *Programa de manejo Conductual en Ambientes Escolares. Teorías Explicativas de la Agresividad*. [Tesis] Universidad Técnica del Norte, P.26.
[file:///C:/Users/monsl/Downloads/Tesina/capitulo%201/Gomez%20y%20Perez%20\(2012\).pdf](file:///C:/Users/monsl/Downloads/Tesina/capitulo%201/Gomez%20y%20Perez%20(2012).pdf)
- González, S. (2021). *¿Qué es la teoría de la frustración-agresión?*. La mente es maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-la-teoria-de-la-frustracion-agresion/>
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00267.pdf>
- Jiménez, Toribio M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de psicología aplicada al deporte y al ejercicio físico*. 4(4) 1-12.
https://www.researchgate.net/publication/334538750_Videojuegos_violentos_violencia_y_variables_relacionadas_estado_del_debate

- Longo, B. (2020). *Teoría del aprendizaje social de Bandura*. Psicología online.com. <https://www.psicologia-online.com/teoria-del-aprendizaje-social-de-bandura-4915.html>
- Magaña, J. U. (2012). Factores que propician la conducta agresiva en niños de nivel primaria [Tesina]. <http://200.23.113.51/pdf/28780.pdf>
- Marie, D. (2020). *El efecto de los videojuegos violentos en los niños*. <https://www.hacerfamilia.com/ninos/videojuegos-violencia-videojuegos-violentos-ninos-20170209142011.html>
- Marivil, R., Nahuelpan, J. (2013). Teoría etológica “La impronta y la agresividad” Konrad Lorenz. <https://idoc.pub/documents/teoria-etologica-del-konrad-lorenz-k6nq7r917z4w>
- Martínez Pacheco, A. (2016). La violencia conceptualización y elementos para su estudio. *Política y cultura*. (46), 7-31. <https://www.redalyc.org/pdf/267/26748302002.pdf>
- Máxima, J. (2021). *Niñez*. <https://www.caracteristicas.co/ninez/>
- Moctezuma Pérez, S. (2017). Una aproximación a las sociedades rurales de México desde el concepto de aprendizaje vicario. *Liminar. Estudios sociales y humanísticos*, 15(2), 169-178. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74556866013>
- Moncada Jiménez, J. y Chacón Araya Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos, nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*. (21), 43-49 <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

- Moscardi, R. (2020). *Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos.*
<https://www.researchgate.net/publication/346042937>
- Muñoz, S. (2021). *La agresividad infantil, causas y soluciones.*
<https://www.psycoactiva.com/blog/agresividad-infantil/>
- Muñoz, S. (2021). *La agresividad infantil, causas y soluciones..*
<https://www.psycoactiva.com/blog/agresividad-infantil/>
- Norma Contini, E. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate*, 15(2), 31-54.
[file:///C:/Users/monsl/Downloads/DialnetAgresividadYHabilidadesSocialesEnLaAdolescencia-5645294%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/monsl/Downloads/DialnetAgresividadYHabilidadesSocialesEnLaAdolescencia-5645294%20(2).pdf)
- Organización Panamericana de la Salud. (s.f.). *prevención de la violencia*
<https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia#:~:text=La%20violencia%20es%20el%20%E2%80%9Cuso,muerte%2C%20privaci%C3%B3n%20o%20mal%20desarrollo.>
- Peña, (10 de enero de 2020). Los videojuegos fomentan la violencia?. *El universal.*
<https://www.eluniversal.com.mx/techbit/los-videojuegos-fomentan-la-violencia-que-dicen-los-expertos>
- Pérez, N. y Navarro I. (2011). *Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez.* Club universitario.
- Pinedo C. (17 de diciembre de 2018). Conducta agresiva en niños: cómo reconocerla y gestionarla. *El país.*
https://elpais.com/elpais/2018/12/17/mamas_papas/1545034268_335800.html#?ref=rss&format=simple&link=link

Ponce, K. (s.f.). *Sobre el concepto de agresión. una mirada psicoanalítica*. Academia.edu.

https://www.academia.edu/3736476/agresividad_y_psicoanalisis

Ponce, L. (2014). *Agresividad y psicoanálisis*.

https://www.academia.edu/3736476/agresividad_y_psicoanalisis

Psicólogos en línea. (2020). *Hipótesis de frustración-agresión*.

<https://psicologosenlinea.net/2581-hipotesis-de-frustracion-agresion.html>

Reyes Hernández, L. K. et al. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de pediatría*. 8(2), 74-78

<https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>

Rivera, Arteaga E. y Torres, Cosío V. Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista iberoamericana para la investigación y desarrollo educativo*. 6(16).

Rodney et al. (2020). *La violencia como fenómeno social*.

https://es.unesco.org/sites/default/files/folleto_1_la_violencia_como_fenomeno_social_-_web.pdf

Rodríguez Orozco, M. Y. (2015). revisión criminológica a la teoría de la frustración – agresión. *Visión criminológica-criminalística*, (5), 45-53.

https://revista.cleu.edu.mx/new/descargas/1603/articulos/Articulo11_Revision_criminologica_a_la_teor%C3%ADa_de_la_fustracion_agresion.pdf

Rullan, J. (2020). *Agresividad infantil: que significa y cómo se puede controlar*

<https://activital.es/agresividad-infantil/>

- Salazar, V. (2014). Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda. [Tesis] Facultad de letras y ciencias humanas, lima. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6271/SALAZAR_ORE_VICTOR_VIDEOJUEGOS_VIOLENTOS.pdf;sequence=1
- Torres, A. (2016). *Los 11 tipos de violencia (y las distintas clases de agresión)*. <https://psicologiaymente.com/forense/tipos-de-violencia>
- Ucha, F. (2010). *Definición de niñez*. <https://www.definicionabc.com/general/ninez.php>
- Vargas Hot, C. (2011). Uso Excesivo de Videojuegos con Contenido Violento: Implicaciones en el Desarrollo Emocional Infantil. *Revista de psicología-universidad de viña del mar*. 1(2) 8-26 <http://sitios.uvm.cl/revistapsicologia/revista/02.01.videojuegos.pdf>
- Zambrano, A. (2014). *Agresividad infantil*. Academia.edu. https://www.academia.edu/8008199/Agresividad_Infantil+

GLOSARIO

Actitudes: Es el comportamiento habitual que se presenta en diferentes circunstancias. Las actitudes determinan la vida anímica de cada individuo.

Activo: Que lo hace con mucha fuerza o energía y lo hace inmediatamente.

Aprendizaje: Se define como la adquisición del conocimiento por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, ya sea para el ámbito laboral o personal.

Circunscribir: Reduce, limita o restringe alguna cosa.

Cognición: Facultad o habilidad del ser humano para asimilar y procesar la información a partir de las percepciones o experiencias.

Comportamiento: Conducta, manera de portarse o actuar

Consola (videojuego): Es el sistema electrónico que ejecuta los videojuegos para el entretenimiento.

Equimosis: Es una lesión subcutánea conocida coloquialmente como “moretón”.

Familia: Grupo de personas formado por una pareja (normalmente unida por lazos legales o religiosos), que convive y tiene un proyecto de vida en común, y sus hijos, cuando los tienen.

Frustración: Respuesta emocional al no lograr o satisfacer los objetivos planteados, se puede relacionar con la ira.

Hostilidad: Actitud, comportamiento o acción que se muestra como una respuesta contraria ante diversas situaciones.

Inclusión: Actitud de integrar a las personas en la sociedad con el fin de que también puedan participar.

Meta-análisis: Se define como el método sistemático para sintetizar diversos estudios.

Negativo: Resulta algún daño o perjuicio puede ser desfavorable para algo.

Niñez: Periodo de la vida comprendido entre el nacimiento y el principio de la adolescencia.

Octogenarios: Que tiene más de ochenta años y no pase de los noventa.

Pasivo: Que permanece inactivo dejando que las cosas ocurran sin su intervención.

Preformismo: Antigua teoría que afirmaba que los órganos de todo organismo ya están preformados en el óvulo.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario Ad Hoc.

Tabla.1

Describe los datos personales del participante.

Sexo	Femenino Masculino		Localidad del centro	
Edad			¿Has repetido alguna vez?	
Bullying	He agredido en algún momento a algún compañero	Me han golpeado en algún momento	He observado en algún momento algún tipo de agresión	No he presenciado ningún tipo de agresión

Nota: se presenta el fenómeno de los datos personales de género, año de nacimiento, localidad, repetidor de algún grado escolar

Anexo 2. Cuestionario CERV

Tabla 2.

Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos.

	Nunca/Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	A	C	D	E
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	A	C	D	E
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	A	C	D	E
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	A	C	D	E
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	A	C	D	E
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	A	C	D	E
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	A	C	D	E
8. ¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	A	C	D	E
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	A	C	D	E
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	A	C	D	E

11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	A	C	D	E
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	A	C	D	E
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	A	C	D	E
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	A	C	D	E
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	A	C	D	E
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	A	C	D	E
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	A	C	D	E

Descripción del instrumento

EL CERV es un instrumento que encuentra los posibles problemas que puedan existir en el uso de tales juegos de video. Sus raíces vienen del CERI (Cuestionario de Experiencias relacionadas con Internet) y CERM (Cuestionario de Experiencias relacionadas con el Móvil) de Beranuy et al., (2009) y adaptado al español por Chamarro et al. (2014) (Cortés, 2016).

Dicho test cuenta con un total de 17 ítems que tratan sobre temas de preocupación, negación, aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar. Las posibles respuestas de este cuestionario son: nunca, algunas veces, bastantes veces y casi siempre.

Para ello se puntúa las respuesta de 1 a 4 respectivamente y así conseguimos analizar si nuestros sujetos se encuentran sin problemas en el uso de videojuegos (de 17 a 25 puntos), con problemas potenciales (26 a 38) o con problemas severos (39 a 68) (Cortés, 2016).

Anexo 3. ECVE

Tabla 3.

Escala de Conductas Violentas en la Escuela.

	Nunca	Pocas veces	Muchas veces	Siempre
1. Soy una persona que se pelea con los demás	1	2	3	4
2. Si alguien me hace daño o me hiere, no dejo que esa persona forme parte de mi grupo de amigos/as	1	2	3	4
3. Amenazo a otros/as para conseguir lo que quiero	1	2	3	4
4. Soy una persona que dice a sus amigos/as que no se relacionen o salgan con otros/as	1	2	3	4
5. Si alguien me enfada o me hace daño, digo a mis amigos que no se relacionen con esa persona	1	2	3	4
6. Para conseguir lo que quiero digo a mis amigos/as que no se relacionen o salgan con otros/as	1	2	3	4
7. Soy una persona que pega, da patadas y puñetazos a los demás	1	2	3	4
8. Cuando alguien me amenaza, yo le amenazo también	1	2	3	4
9. Pego, doy patadas o puñetazos para conseguir lo que quiero	1	2	3	4
10. Soy una persona que chismorrea y cuenta rumores de los demás	1	2	3	4
11. Cuando alguien me hace daño o me hiere, le pego	1	2	3	4
12. Para conseguir lo que quiero, no dejo que algunas personas formen parte de mi grupo de amigos/as	1	2	3	4
13. Soy una persona que dice cosas malas y negativas a los demás (insultos)	1	2	3	4

Descripción del instrumento

Para analizar la violencia escolar se utiliza un test llamado ECVE (Escala de Conductas Violentas en la Escuela) Formado por 25 ítems y va destinado a la población que supere los 11 años. Cada ítem tenía cuatro posibles respuestas: nunca, pocas veces, muchas veces y siempre.

Con las preguntas 1, 7, 13 y 19 se evalúa la agresión manifiesta pura; con la 8, 11, 14 y 20 la manifiesta reactiva; con la 3, 9, 15, 21 y 25 la manifiesta instrumental; con la 4, 10, 16 y 22 la relacional pura; con la 2, 5, 17 y 23 la relacional reactiva; y con las preguntas 6, 12, 18 y 24 la relacional instrumental (Cortés, 2016)