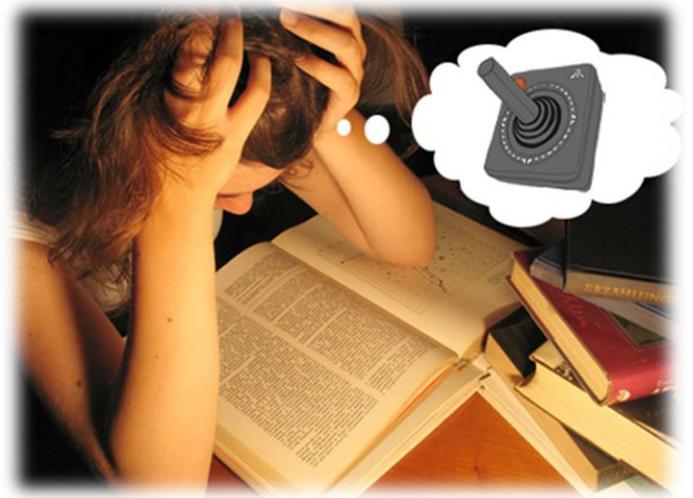


2016



[ESTUDIO DESCRIPTIVO DE LAS CONDUCTAS VIOLENTAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA PRODUCIDAS POR LA EXPOSICIÓN A VIDEOJUEGOS]

Cortés González, José Luis

Trabajo Fin de Grado. Facultad de Ciencias de la Educación. Campus Universitario de Cartuja C.P. 18011 Granada (España).

ÍNDICE

RESUMEN	1
1. INTRODUCCIÓN	2
2. OBJETIVOS	5
3. MATERIAL Y MÉTODOS.....	5
Diseño	5
Participantes	5
Variables e instrumentos	5
Procedimiento.....	6
Análisis de datos	6
4. RESULTADOS	6
5. DISCUSIÓN	21
6. CONCLUSIONES	24
7. LIMITACIONES Y PERSPECTIVAS	25
8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	25
9. ANEXOS.....	31

**ESTUDIO DESCRIPTIVO DE LAS CONDUCTAS VIOLENTAS EN EDUCACIÓN
PRIMARIA PRODUCIDAS POR LA EXPOSICIÓN A VIDEOJUEGOS**

**“DESCRIPTIVE STUDY OF VIOLENT BEHAVIOUR IN PRIMARY EDUCATION
CAUSED BY EXPOSURE TO VIDEO GAMES”**

RESUMEN

Los problemas de adicción a los videojuegos son uno de los factores que hoy en día afectan a la agresividad. Este estudio de tipo descriptivo y corte transversal, realizado sobre 121 escolares de Educación Primaria, analiza el uso problemático de videojuegos y las conductas violentas en la escuela, así como su relación con el género, bullying, localidad y rendimiento escolar. Para la recogida de los datos se utilizaron varios instrumentos (Ad Hoc, CERV y ECVE). Los resultados indicaron que los sujetos que suelen ser agresivos suelen ser repetidores, 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.

Palabras claves

Agresividad, videojuegos, género, bullying, repetidor, localidad del centro.

Abstract

Nowadays, one of the main factors related to aggressiveness is video game addiction. This descriptive and cross-sectional study, which was conducted on 121 primary school children, it analyzes the use of video games and violent behavior at school, and their relationship to gender, bullying, school performance and location. To collect the information, several instruments (Ad Hoc, CERV and the ECVE) were used. The results indicated that children, who are often aggressive, usually are repeating students. Moreover, these children are associated with potential problems use video games frequently. In addition, statistical differences were found in all factors except pure and instrumental aggression when this research related these factors with the use of video games, which means that pathological use affects the child's personality.

Keywords

Aggressiveness, video games, gender, bullying, repeating student, school location.

1. INTRODUCCIÓN

El juego se considera, según Estes y Mechikoff (1999); Moncada y Chacón (2012), como una actividad de ocio que los niños y los adolescentes utilizan de forma voluntaria para divertirse, y que además promueve la creatividad en ellos. Sin embargo, hoy en día, según nos dice Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey y Boyle (2012), los dispositivos más usados para su tiempo de ocio son las videoconsolas y los ordenadores. Por ello, podríamos decir que la definición de juego hoy en día debe cambiar ya que, como dice Lorenci (2012), los videojuegos son los medios de ocio y entretenimiento que tienen los niños y adolescentes hoy en día.

Por otro lado, los videojuegos actúan como medios de comunicación, es decir, son un agente socializador que se encarga de transmitir una serie de ideas y valores, aunque no sean los adecuados. Además tal y como nos dice Puggelli (2003) y Díez (2007) son uno de los factores más importantes hoy en día a la hora de transmitir valores.

Centrándonos en los videojuegos, dentro del ámbito educativo, Morales (2011), dentro del estudio de Rodríguez-Hoyos, y João (2013), nos ofrece una clasificación de los juegos, llamados serious games. Así pues, están: edutainments (un entretenimiento y contenidos curriculares); advergames (destinados al comercio); y por último los subergames (destinados a la instrucción de diferentes oficios y/o tratan de transmitir algún mensaje o crítica social). Por otro lado, según Marín (2013), hay personas a favor o en contra de los videojuegos, pero igualmente es innegable la huella que estos están dejando en el ámbito educativo, ya que algunos se centran en buscar el interés y la motivación del niño, aspectos claves en la educación. Asimismo, Padilla (2012) añade una serie de ventajas que pueden causar los videojuegos, como favorecer las relaciones interpersonales con sus iguales o de diferentes edades, perseguir un objetivo para poder llegar a una meta, cosa que no comprenden en las materias y como última ventaja les dan libertad para ejercitar la fantasía, es decir, pueden observar cosas irreales que solo aparecen en sus mentes.

A pesar de todo, es evidente que los videojuegos también están causando aspectos negativos en el desarrollo de los niños. En Europa se realizó una encuesta, conocida como estudio HELENA, por un grupo de investigadores en 2010. En esta investigación se encontró que los adolescentes muestran más índice de sedentarismo los fines de semana que durante la semana, lo que nos dice que el control de los padres para evitar esto es

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

escaso. Este sedentarismo tal y como nos dicen Rodríguez, De la Cruz, Feu y Martínez (2012) se encuentra muy unido a los problemas de obesidad, la cual es una de las enfermedades más serias que existen hoy en día.

Otro de los componentes negativos que acarrearán los videojuegos es la adicción a los juegos online y a Internet, Carbonell (2014). Debido a esto apareció por primera vez un nuevo trastorno, el Síndrome de Adicción a Internet, que según Carbonell (2014) fue inventado por un psiquiatra en 1995. Este término se hizo patente un año después por Young (1996), que lo llamó “Internet addiction: The emergence of a new disorder”. Por otro lado Griffiths (1995), englobó todo y lo llamó adicciones tecnológicas, el cual incluía todo tipo de tecnologías que estuvieran en conexión con Internet o no.

En cuanto a las conductas violentas, Chesnais (1981); Ramírez-López y Arcila-Rodríguez (2013) entre otros, señalan que según en la sociedad que te encuentres habrá un tipo de violencia distinto, ya que las relaciones cambian según la cultura. También Sileoni (2008) afirma que aún es complicado tener un concepto general de la violencia, ya que este es un término polisémico, con distintos sentidos.

Cuando hablamos de violencia en un alumno, podemos referirnos a la sufrida o a la observada, Carrasco y Trianes (2010). Además, tenemos que tener en cuenta que la violencia no solo es a nivel físico, también es a nivel social y psicológica (Olweus, 1993).

Según nos dice Trianes (2004) y el Defensor del Pueblo (2007), la violencia en el aula puede llegar a ser muy problemática, llegando a afectar a toda la comunidad educativa, es decir, afecta a las relaciones con los compañeros y con el docente, creando así un ambiente de clase negativo. Asimismo, Slapak et al (2000) señala que los docentes también son conscientes de los efectos negativos que traen consigo las conductas violentas a la hora de realizar actividades docentes dentro del aula. Además, este tipo de conductas han venido incrementándose desde varios años atrás, afectando en las diferentes etapas educativas y a todo tipo de centros (Pineda, 2012; Zaragoza, Galeana y Espi, 2015).

Uno de los conceptos más escuchados hoy en día y que se encuentra totalmente relacionado con la violencia escolar es el bullying, esta palabra se utiliza para referirse a los comportamientos de agresión y víctima que se producen entre iguales y donde existe una clara diferenciación de poder y superioridad. Este concepto, según Berger (2008) fue dado por Olweus (1978), en la Universidad de Bergen.

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

Otro concepto relacionado con las conductas violentas es la agresividad. Henrich, Jones y Hawley (2003) y Estévez, Jiménez y Musitu (2008), nos dicen que las conductas agresivas son los comportamientos que van dirigidos a otros compañeros con el fin de causar daño a nivel físico, moral, verbal, psicológico, material, ofensivo, de intimidación o relacional. Ortega y Monks (2005), asimismo nos ofrecen una clasificación más específica sobre la agresividad: agresión directa relacional (un niño prohíbe a otro a jugar); agresión física directa; agresión relacional indirecta (publicar rumores falsos); agresión verbal directa. Por otro lado, no siempre la agresividad es un problema, es incluso necesaria, pero de forma controlada, en algunos momentos de nuestra vida como afirma González (2012).

Uno de los factores que se encuentra vinculado con la agresividad es, según Gallego y González (2008), el ámbito sociocultural, siendo este muy influenciado por las familias. Las situaciones que el niño observa en las familias (relaciones entre padres, padres e hijos, etc) afectan a la posterior conducta que presentará el niño. Esto es lo mismo que nos dijo Bandura (1986) en su teoría del aprendizaje social, que los niños aprenden conductas agresivas por imitación o por observación de dicha conducta. Por otro lado, además del ámbito sociocultural, Tapia (2012) nos dice que la falta de atención hacia los hijos, la carencia afectiva y los medios audiovisuales también influyen en su agresividad. Ferguson, San Miguel y Hartley (2009) realizaron un estudio en el que observaron que muchas de estas conductas se asocian más a las vistas en la familia que a las vistas en los videojuegos.

Muchos autores han estudiado la relación entre estos conceptos, como por ejemplo Sherry (2001); Wei (2007); Martínez, Betancourt y González (2013); Olson (2014), que nos dicen que los videojuegos violentos acarrear cambios en nuestras emociones, provocando casos de bullying y creando así a una persona con pensamientos agresivos y que no muestra empatía.

Tal y como nos dicen Martínez, Betancourt y González (2013), el hecho de estar expuestos a los videojuegos y la presencia de conductas violentas no están completamente relacionados, existen otros factores, ya mencionados anteriormente.

2. OBJETIVOS

En esta investigación se trabajan los siguientes objetivos:

- Describir los posibles niveles de conductas violentas, los efectos de los videojuegos, y los casos de bullying, repetidor, género y edad que nos encontramos en los alumnos de tercer ciclo de Educación Primaria.
- Relacionar las variables del ámbito educativo, como pueden ser las conductas violentas y los videojuegos, con el género, el bullying, la localidad del centro y si es repetidor o no.

3. MATERIAL Y MÉTODOS

Diseño

Nuestra investigación es de corte transversal y de carácter descriptivo puesto que evaluamos a un número concreto de sujetos en un momento determinado.

Participantes

Han participado 121 sujetos, de centros públicos, privados y concertados, de las provincias de Málaga y Granada. La edad media de los sujetos es de 11,07 (en una edad comprendida entre 11 y 12 años), de los cuáles un 50,40% son niños (n=61) y un 49,60% son niñas (n=60).

Variables e instrumentos

Para las variables de género, edad, bullying, localidad del centro y ser repetidor o no, se ha utilizado un cuestionario Ad Hoc (*Véase Anexo 1*) de elaboración propia, en la cual los participantes han indicado si es hombre o mujer, el año de nacimiento, la localidad de su centro y si es repetidor o no.

Para analizar la violencia escolar se ha utilizado un test llamado ECVE (Escala de Conductas Violentas en la Escuela) (*Véase Anexo 2*). 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 evaluamos 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, usado en una población similar por Zurita, Vilches, Chacón, Padial, Martínez y Castro (2015).

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

Para la variable de los videojuegos se ha utilizado el CERV (Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos) (*Véase Anexo 3*). Este instrumento nos ayuda a encontrar los posibles problemas que puedan existir en el uso de tales juegos. 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). 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 a este cuestionario eran: nunca, algunas veces, bastantes veces y casi siempre. Para ello puntuamos 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).

Procedimiento

Los datos se han recogido en el año académico 2015-2016. Se pidió el consentimiento de los centros educativos a través de un protocolo establecido en la UGR, por el cual se entrega una carta al Director/a para que evalúe si es pertinente o no pasar el cuestionario en los centros y así se pueda llevar a cabo dicha recogida de datos. Una vez que el colectivo educativo aceptó pasar la prueba, se les administraron a los alumnos comprendidos en la edad de 11 y 12 años.

Análisis de datos

El análisis de datos se ha realizado con el programa estadístico IBM SPSS Statistics, versión 20.0 en español. Los parámetros analizados han sido las variables mencionadas anteriormente.

4. RESULTADOS

En la siguiente tabla se puede observar el número de sujetos de sexo masculino (50,4%; n=61) y femenino (49,6%;n=60) que existe en el estudio.

Tabla 1: Género

	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	61	50,4%
Femenino	60	49,6%

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

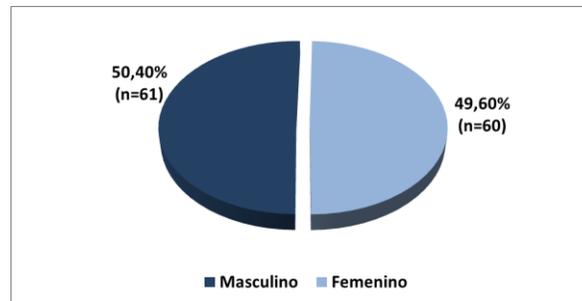


Figura 1: Distribución del género

Como se observa en la siguiente tabla, la mayor parte de los participantes eran testigos (51,2%; n=62), seguido de los que no percibían (38%;n=46) y por último agresor (5,8% n=7) y víctima (5%;n=6).

Tabla 2: Bullying

	Frecuencia	Porcentaje
Agresor	7	5,8%
Víctima	6	5,0%
Testigo	62	51,2%
No percepción	46	38,0%

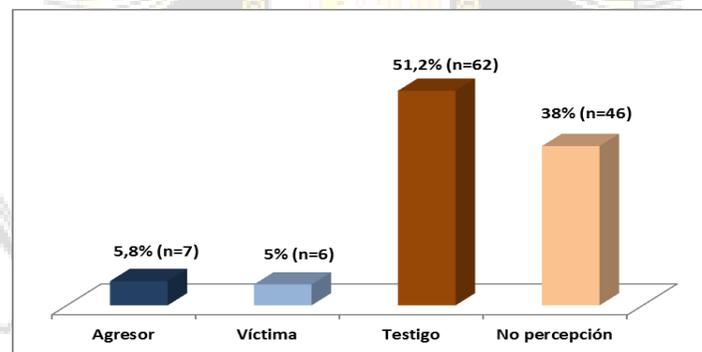


Figura 2: Casos de bullying

Podemos observar que la mayoría de los participantes de nuestra encuesta son sujetos de la provincia de Granada (76,9 %;n=93), siendo el resto de otras localidades (23,1%;n=28).

Tabla 3: Localidad del centro

	Frecuencia	Porcentaje
Granada	93	76,9%
Otro	28	23,1%

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

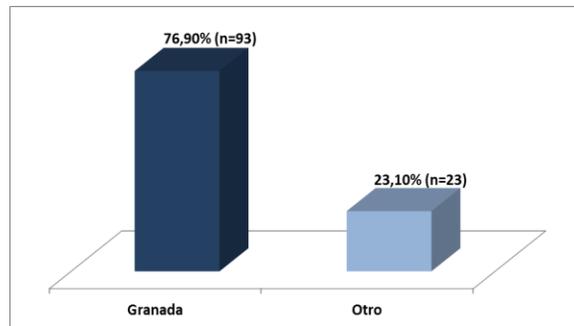


Figura 3: Centros de los alumnos

Tal y como podemos ver en la siguiente tabla, el mayor número de participantes son aquéllos que no han repetido (96,7%;n=117), frente aquéllos que si han repetido.

Tabla 4: Repetidor

	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	3,3%
No	117	96,7%

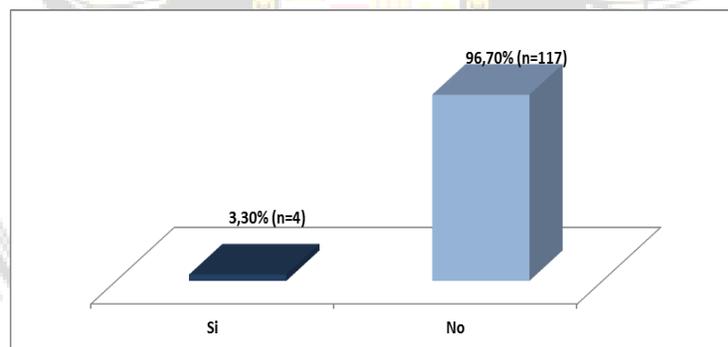


Figura 4: Repetidores

En los aspectos relacionados a los videojuegos nos encontramos que la mayoría de nuestros sujetos se encuentran sin problemas (76%;n=92), seguidos por sujetos con problemas potenciales y por último tan solo un sujeto con problemas severos (0,8%;n=1).

Tabla 5: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje
Sin problemas	92	76%
Problemas potenciales	28	23,1%
Problemas severos	1	0,8%

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

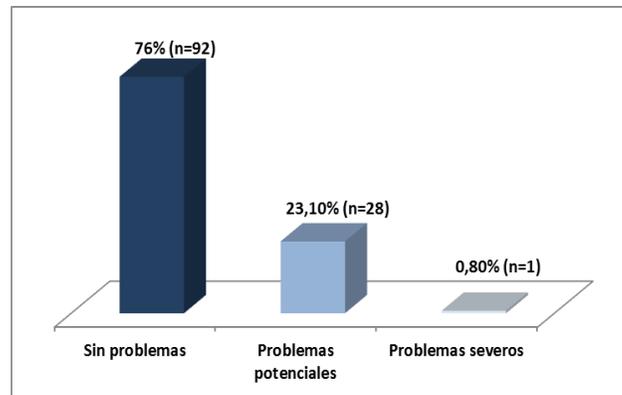


Figura 5: Problemas asociados a los videojuegos

De entre los sujetos analizados, de esta tabla podemos concluir que los mayores problemas de agresión se encuentran en ARR ($M=1,53$), con una gran diferencia respecto a los demás parámetros de agresividad.

Tabla 6: Violencia Escolar

	Media	Desv. típ.
Agresión Manifiesta Pura	1,21	0,418
Agresión Manifiesta Reactiva	1,28	0,445
Agresión Manifiesta Instrumental	1,16	0,415
Agresión Relacional Pura	1,23	0,369
Agresión Relacional Reactiva	1,53	0,522
Agresión Relacional Instrumental	1,19	0,367

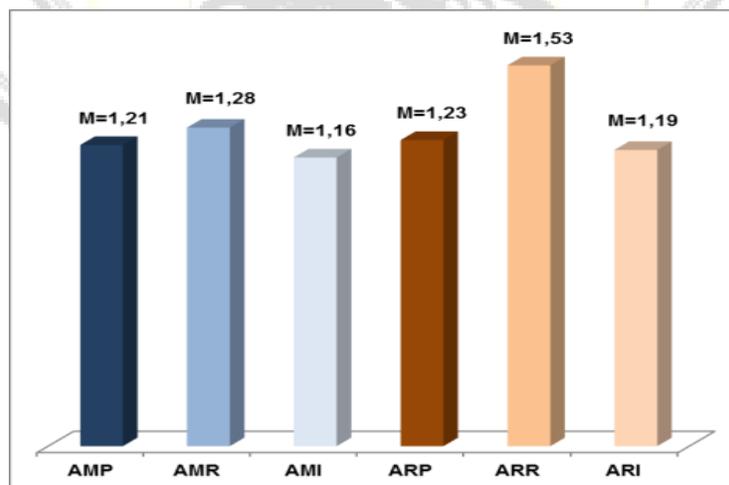


Figura 6: Casos de agresión

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

En lo que respecta a la agresividad y haber repetido, se detectan diferencias estadísticamente significativas ($p \leq 0,05$) en todos los casos menos en la Agresión Manifiesta Pura. Las diferencias vienen producidas porque los repetidores obtienen cifras más altas de agresividad en todas las dimensiones que aquellos que no han repetido, destacando que la diferencia más significativa se encuentra en la categoría de Agresión Relacional Reactiva, encontrando que los repetidores tienen una media de 2,37 y los no repetidores de 1,50.

Tabla 7: Agresividad y repetidor

		Media	Desviación típica	F	Sig.
AMP	Si	1,56	1,125	2,896	0,091
	No	1,20	,379		
AMR	Si	1,93	,965	9,542	0,003**
	No	1,26	,407		
AMI	Si	1,60	1,070	4,784	0,031**
	No	1,14	,376		
ARP	Si	1,75	,889	8,663	0,004**
	No	1,21	,333		
ARR	Si	2,37	,595	11,738	0,001**
	No	1,50	,498		
ARI	Si	1,62	,750	5,925	0,016**
	No	1,17	,344		

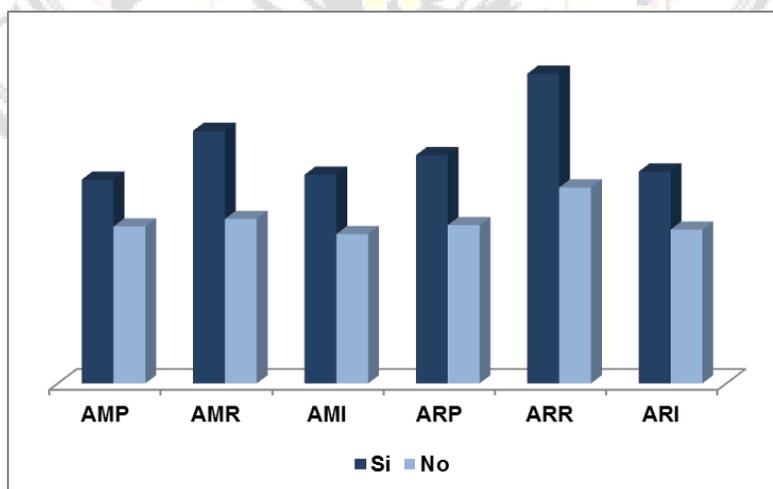


Figura 7: Relación de agresión y repetidores

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

Cuando se analiza la agresividad relacionada con el sexo de los participantes, únicamente se observan diferencias estadísticamente significativas ($p \leq 0,05$) en la categoría de Agresión Relacional Reactiva, propiciada por una mayor puntuación en el sexo masculino ($M=1,65$) que el femenino ($M=1,40$).

Tabla 8: Agresividad y género

		Media	Desviación típica	F	Sig.
AMP	Masculino	1,17	,248	1,285	,259
	Femenino	1,25	,538		
AMR	Masculino	1,32	,407	1,244	,267
	Femenino	1,23	,481		
AMI	Masculino	1,13	,334	,606	,438
	Femenino	1,19	,484		
ARP	Masculino	1,24	,362	,097	,756
	Femenino	1,22	,379		
ARR	Masculino	1,65	,579	6,867	,010**
	Femenino	1,40	,429		
ARI	Masculino	1,20	,390	,198	,657
	Femenino	1,17	,344		

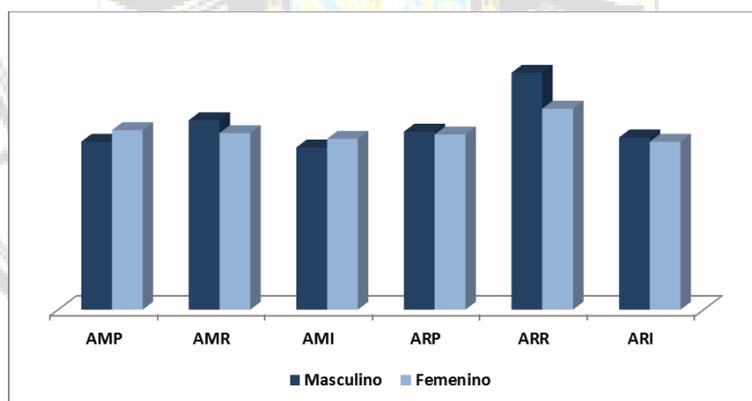


Figura 8: Casos de agresividad según el género

Atendiendo a la relación entre la agresividad y el CERV, se puede observar que existen diferencias estadísticamente significativas ($p \leq 0,05$) en todos los factores, exceptuando las categorías de Agresión Manifiesta Pura e Instrumental. Se puede ver que en la categoría de Agresión Relacional Reactiva, los problemas severos ($M=2$) obtienen

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

cifras más elevadas que los participantes sin problemas (M=1,40) o con problemas potenciales (M=1,40). Esto es totalmente distinto cuando se analizan los factores restantes, en los cuáles prevalecen los problemas potenciales frente a los encuestados sin problemas o con problemas severos.

Tabla 9: Agresividad y Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos

		Media	Desviación típica	F	Sig.
AMP	Sin Problemas	1,16	,363	2,828	,063
	Problemas Potenciales	1,37	,546		
	Problemas Severos	1,00	,418		
AMR	Sin Problemas	1,22	,379	4,704	,011**
	Problemas Potenciales	1,50	,577		
	Problemas Severos	1,00	,445		
AMI	Sin Problemas	1,15	,380	,134	,874
	Problemas Potenciales	1,18	,524		
	Problemas Severos	1,00	,415		
ARP	Sin Problemas	1,14	,264	12,297	,000**
	Problemas Potenciales	1,50	,515		
	Problemas Severos	1,00	,369		
ARR	Sin Problemas	1,40	,405	14,218	,000**
	Problemas Potenciales	1,93	,651		
	Problemas Severos	2,00	,522		
ARI	Sin Problemas	1,14	,319	4,287	,016**
	Problemas Potenciales	1,36	,463		
	Problemas Severos	1,00	,367		

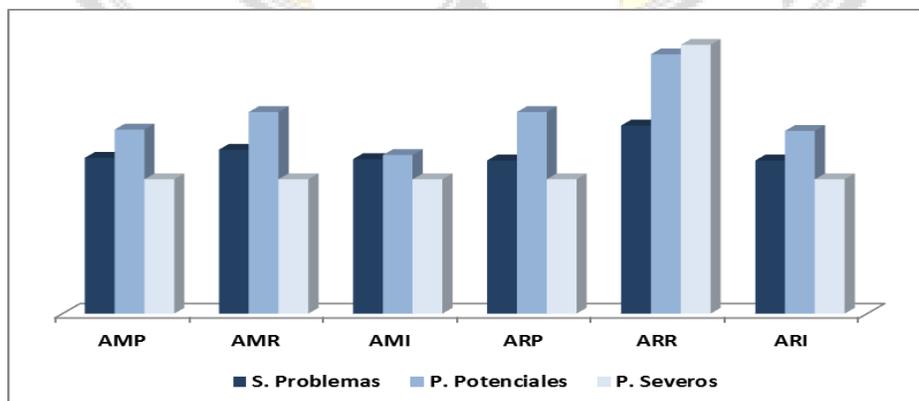


Figura 9: Agresiones relacionadas con los problemas de videojuegos

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

En lo que respecta a la agresividad y la localidad del centro, se detectan diferencias estadísticamente significativas ($p \leq 0,05$) en la categoría de Agresión Relacional Reactiva. Esta diferencia se debe a que los centros de Granada ($M=1,46$) tienen una media menor que los centros de otra provincia ($M=1,75$).

Tabla 10: Agresividad y localidad

		Media	Desviación típica	F	Sig.
AMP	Granada	1,23	,463	1,078	,301
	Otro	1,14	,197		
AMR	Granada	1,28	,475	,007	,933
	Otro	1,27	,335		
AMI	Granada	1,16	,420	,127	,722
	Otro	1,13	,403		
ARP	Granada	1,24	,394	,324	,570
	Otro	1,19	,275		
ARR	Granada	1,46	,494	7,282	,008**
	Otro	1,75	,558		
ARI	Granada	1,18	,384	,226	,636
	Otro	1,22	,306		

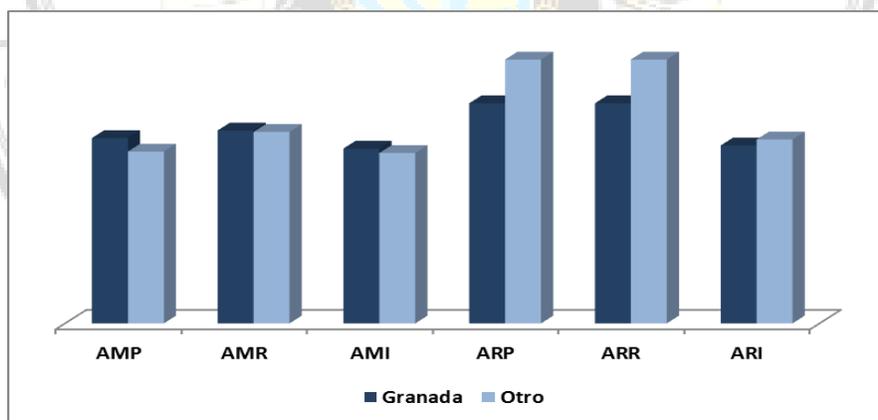


Figura 10: Agresividad según los centros

Centrando la atención en el análisis de la agresividad junto al bullying, se aprecian diferencias estadísticamente significativas ($p \leq 0,05$) en la categoría Agresión Manifiesta Reactiva. Esta diferencia se debe a que en este factor predominan los agresores ($M=1,75$),

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

seguidos por las víctimas y testigos (M=1,29), y por último, los que no han percibido nada (M=1,19).

Tabla 11: Agresividad y bullying

		Media	Desviación típica	F	Sig.
AMP	Agresor	1,35	,318	,738	,531
	Víctima	1,29	,332		
	Testigo	1,23	,496		
	No percepción	1,15	,313		
AMR	Agresor	1,75	,595	3,446	,019**
	Víctima	1,29	,292		
	Testigo	1,29	,489		
	No percepción	1,19	,325		
AMI	Agresor	1,37	,495	,787	,503
	Víctima	1,10	,244		
	Testigo	1,17	,432		
	No percepción	1,12	,396		
ARP	Agresor	1,21	,365	,020	,996
	Víctima	1,20	,400		
	Testigo	1,23	,385		
	No percepción	1,22	,356		
ARR	Agresor	1,39	,377	,181	,909
	Víctima	1,50	,524		
	Testigo	1,54	,494		
	No percepción	1,54	,587		
ARI	Agresor	1,50	,612	2,169	,095
	Víctima	1,04	,102		
	Testigo	1,16	,335		
	No percepción	1,20	,370		

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

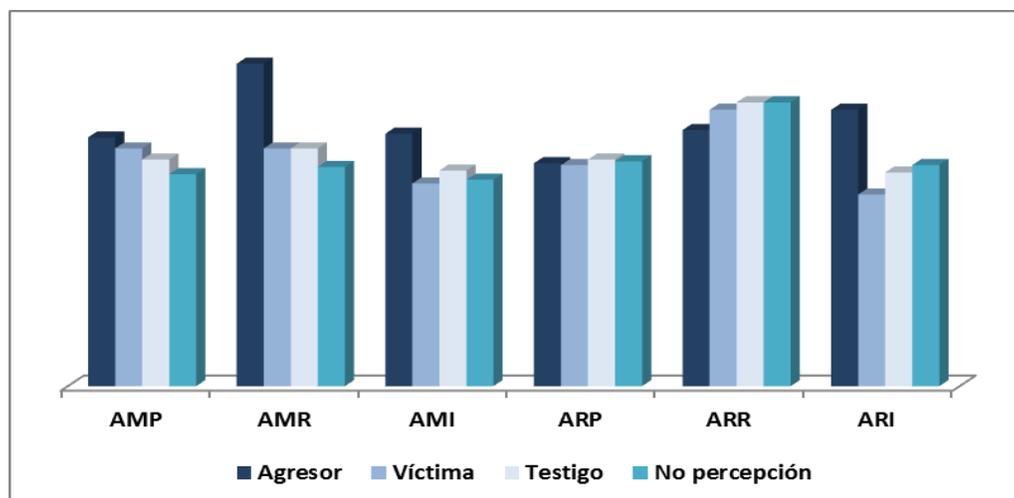


Figura 11: Relación de la agresividad con los casos de bullying

Cuando se analizan los problemas relacionados con el uso de videojuegos en relación al género de los participantes de la muestra, se encuentran diferencias estadísticamente significativas ($p \leq 0,05$) entre las chicas y los chicos. En las chicas, la mayoría (86,7%; $n=52$) no tienen problemas con los videojuegos, mientras que el 11,7% ($n=7$) tienen problemas leves, y únicamente el 1,7% tiene problemas severos. Frente a los chicos, en los que no se han encontrado problemas severos, siendo la mayoría (65,6%; $n=40$) los que no tienen problemas y el 34,4% ($n=21$) los que tienen problemas potenciales.

Tabla 12: Género y Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos

Género		CERV			Total
		Sin Problemas	Problemas Potenciales	Problemas Severos	
Masculino	Recuento	40	21	0	61
	% Género	65,6%	34,4%	0,0%	100,0%
	% CERV	43,5%	75,0%	0,0%	50,4%
Femenino	Recuento	52	7	1	60
	% Género	86,7%	11,7%	1,7%	100,0%
	% CERV	56,5%	25,0%	100,0%	49,6%
Total	Recuento	92	28	1	121
	% Género	76,0%	23,1%	0,8%	100,0%
	% CERV	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

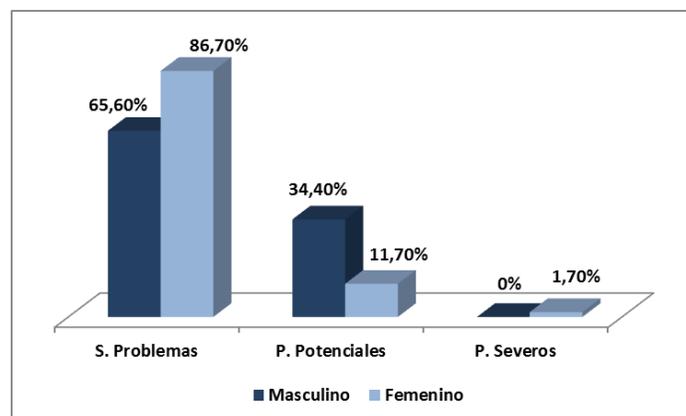


Figura 12: Relación del uso de videojuegos según el género

Al relacionar el género con el bullying, no se encuentran diferencias estadísticamente significativas ($p=,186$).

Tabla 13: Género y bullying

Bullying		Género		Total
		Masculino	Femenino	
Agresor	Recuento	6	1	7
	% Bullying	85,7%	14,3%	100,0%
	% Género	9,8%	1,7%	5,8%
Víctima	Recuento	4	2	6
	% Bullying	66,7%	33,3%	100,0%
	% Género	6,6%	3,3%	5,0%
Testigo	Recuento	28	34	62
	% Bullying	45,2%	54,8%	100,0%
	% Género	45,9%	56,7%	51,2%
No percepción	Recuento	23	23	46
	% Bullying	50,0%	50,0%	100,0%
	% Género	37,7%	38,3%	38,0%
Total	Recuento	61	60	121
	% Bullying	50,4%	49,6%	100,0%
	% Género	100,0%	100,0%	100,0%

Al analizar las variables de género y repetidor, se puede observar que no hay diferencias estadísticamente significativas ($p=,317$).

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

Tabla 14: Género y repetidor

Género		Repetidor		Total
		Si	No	
Masculino	Recuento	3	58	61
	% Género	4,9%	95,1%	100,0%
	% Repetidor	75,0%	49,6%	50,4%
Femenino	Recuento	1	59	60
	% Género	1,7%	98,3%	100,0%
	% Repetidor	25,0%	50,4%	49,6%
Total	Recuento	4	117	121
	% Género	3,3%	96,7%	100,0%
	% Repetidor	100,0%	100,0%	100,0%

Quando se analizan los problemas en los videojuegos con el bullying, se observan diferencias estadísticamente significativas ($p \leq 0,05$). Se observa que dentro de los alumnos sin problemas un 71,1% ($n=5$) son agresores, frente a un 66,7% ($n=4$) que son víctimas, un 79% ($n=49$) testigos y por último un 73,9% ($n=34$) que no han percibido nada. Por el contrario de los participantes con problemas potenciales, solo un 28,6% ($n=2$) son agresores, seguido por los que no han percibido nada con un 26,1% ($n=12$), por los que han sido testigos (21%; $n=13$) y por las víctimas con un 16,7% ($n=1$). Para finalizar, se puede ver que con problemas solo existe un 16,7% ($n=1$) que se encuentra dentro de las víctimas.

Tabla 15: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos y Bullying

CERV		Bullying				Total
		Agresor	Víctima	Testigo	No percepción	
Sin Problemas	Recuento	5	4	49	34	92
	% CERV	5,4%	4,3%	53,3%	37,0%	100,0%
	% Bullying	71,4%	66,7%	79,0%	73,9%	76,0%
Problemas Potenciales	Recuento	2	1	13	12	28
	% CERV	7,1%	3,6%	46,4%	42,9%	100,0%
	% Bullying	28,6%	16,7%	21,0%	26,1%	23,1%
Problemas Severos	Recuento	0	1	0	0	1
	% CERV	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	% Bullying	0,0%	16,7%	0,0%	0,0%	0,8%
Total	Recuento	7	6	62	46	121
	% CERV	5,8%	5,0%	51,2%	38,0%	100,0%
	% Bullying	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

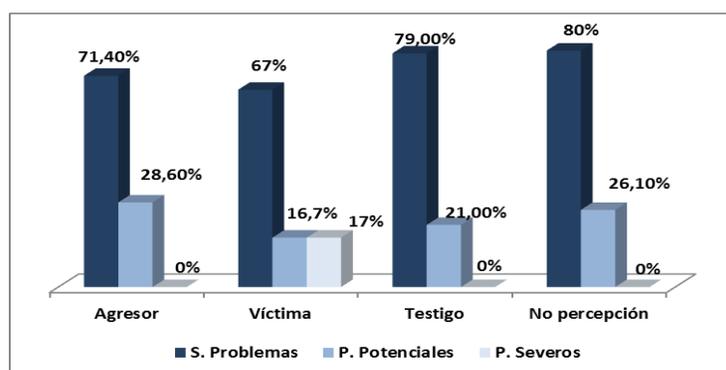


Figura 13: Uso de videojuegos con los problemas de acoso

Atendiendo a la relación entre las variables de CERV y repetidor, se encuentran diferencias estadísticamente significativas ($p \leq 0,05$). Se observa que dentro de los alumnos sin problemas un 1,1% ($n=1$) son repetidores, frente a un 98,9% ($n=91$) que no lo son. Del mismo modo, cuando se analiza los problemas potenciales, encontramos que el 10,7% ($n=3$) son repetidores y el 89,3% ($n=25$) no lo son. Por último, se encuentra que la totalidad de los alumnos con problemas severos no han repetido.

Tabla 16: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos y Repetidor

CERV	Repetidor		Total	
	Si	No		
Sin Problemas	Recuento	1	91	92
	% CERV	1,1%	98,9%	100,0%
	% Repetidor	25,0%	77,8%	76,0%
Problemas Potenciales	Recuento	3	25	28
	% CERV	10,7%	89,3%	100,0%
	% Repetidor	75,0%	21,4%	23,1%
Problemas Severos	Recuento	0	1	1
	% CERV	0,0%	100,0%	100,0%
	% Repetidor	0,0%	0,9%	0,8%
Total	Recuento	4	117	121
	% CERV	3,3%	96,7%	100,0%
	% Repetidor	100,0%	100,0%	100,0%

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

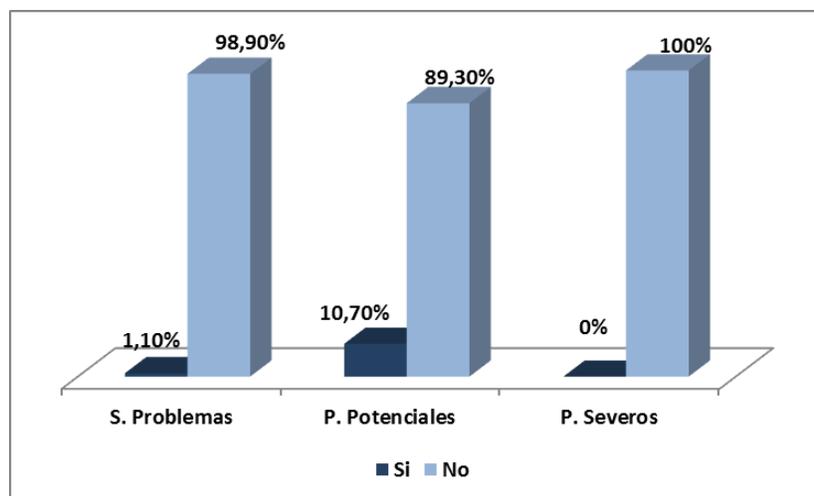


Figura 14: Relación del uso de videojuegos con ser repetidor o no

Al relacionar la variable de los videojuegos con la localidad del centro, no se aprecian diferencias estadísticamente significativas ($p=,648$).

Tabla 17: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos y localidad

CERV		Localidad/Centro		Total
		Granada	Otro	
Sin Problemas	Recuento	72	20	92
	% CERV	78,3%	21,7%	100,0%
	% Localidad/Centro	77,4%	71,4%	76,0%
Problemas Potenciales	Recuento	20	8	28
	% CERV	71,4%	28,6%	100,0%
	% Localidad/Centro	21,5%	28,6%	23,1%
Problemas Severos	Recuento	1	0	1
	% CERV	100,0%	0,0%	100,0%
	% Localidad/Centro	1,1%	0,0%	0,8%
Total	Recuento	93	28	121
	% CERV	76,9%	23,1%	100,0%
	% Localidad/Centro	100,0%	100,0%	100,0%

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

Al relacionar los repetidores con la localidad del centro, no existen diferencias estadísticamente significativas ($p=,264$).

Tabla 18: Repetidor y localidad

Repetidor	Localidad/Centro		Total	
	Granada	Otro		
Si	Recuento	4	0	4
	% Repetidor	100,0%	0,0%	100,0%
	% Localidad/Centro	4,3%	0,0%	3,3%
No	Recuento	89	28	117
	% Repetidor	76,1%	23,9%	100,0%
	% Localidad/Centro	95,7%	100,0%	96,7%
Total	Recuento	93	28	121
	% Repetidor	76,9%	23,1%	100,0%
	% Localidad/Centro	100,0%	100,0%	100,0%

Al analizar si existe relación de los alumnos repetidores o no con el bullying, no se encuentran diferencias estadísticamente significativas ($p=,781$).

Tabla 19: Repetidor y bullying

Repetidor	Bullying				Total	
	Agresor	Víctima	Testigo	No percepción		
Si	Recuento	0	0	3	1	4
	% Repetidor	0,0%	0,0%	75,0%	25,0%	100,0%
	% Bullying	0,0%	0,0%	4,8%	2,2%	3,3%
No	Recuento	7	6	59	45	117
	% Repetidor	6,0%	5,1%	50,4%	38,5%	100,0%
	% Bullying	100,0%	100,0%	95,2%	97,8%	96,7%
Total	Recuento	7	6	62	46	121
	% Repetidor	5,8%	5,0%	51,2%	38,0%	100,0%
	% Bullying	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

En lo que respecta al bullying y a la localidad, no se detectan diferencias estadísticamente significativas ($p=,167$).

Tabla 20: Bullying y localidad

Localidad/Centro	Bullying				Total	
	Agresor	Víctima	Testigo	No percepción		
Granada	Recuento	7	5	50	31	93
	% Localidad/Centro	7,5%	5,4%	53,8%	33,3%	100,0%
	% Bullying	100,0%	83,3%	80,6%	67,4%	76,9%
Otro	Recuento	0	1	12	15	28
	% Localidad/Centro	0,0%	3,6%	42,9%	53,6%	100,0%
	% Bullying	0,0%	16,7%	19,4%	32,6%	23,1%
Total	Recuento	7	6	62	46	121
	% Localidad/Centro	5,8%	5,0%	51,2%	38,0%	100,0%
	% Bullying	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

5. DISCUSIÓN

El presente estudio, realizado sobre 121 escolares de las provincias de Granada y Málaga, tiene como objetivo analizar las conductas violentas que se producen en el entorno escolar, así como su posible relación con el uso patológico de videojuegos y factores de tipo sociodemográfico. En este sentido, se obtuvo que prácticamente la mitad de los escolares había sido testigo de alguna situación de acoso, mientras que uno de cada veinte había sufrido algún tipo de agresión. Chacón-Cuberos, Martínez-Martínez, Castro-Sánchez, Espejo-Garcés, Valdivia-Moral y Zurita-Ortega (2015) obtienen porcentajes similares en torno a situaciones de bullying en la escuela, situando el contexto escolar como aquel en el que más agresiones de tipo físico o verbal se producen (Vílches, 2015).

Analizando los tipos de conductas violentas que se producen en la escuela, los estadísticos revelaron que las conductas de tipo reactivo eran las más comunes independientemente de su naturaleza. Vilches (2015) define las conductas violentas reactivas como aquellas que se producen como respuesta a una agresión previa, siendo las más comunes en contextos escolares, resultados que avalan el estudio de Estévez, Jiménez y Moreno (2010). Por otro lado, y sobre el estudio del uso problemático de videojuegos, se pudo comprobar que uno de cada niños mostraba problemas potenciales en relación al ocio

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

digital de pantalla. Estudios como el de Chacón et al. (2015) o el de Chamarro et al. (2014) muestran porcentajes similares en el uso de videojuegos en edades tempranas, justificando estos resultados en la elevada popularidad de estos dispositivos como medio de ocio en la niñez y adolescencia.

Abordando el estudio comparativo de las variables, se demostró que los repetidores obtenían cifras más elevadas en todas las dimensiones de agresividad en comparación con aquellos escolares que no habían repetido, los cuales eran menos agresivos. Datos similares obtuvo Niño, Calderón y Cassaretto (2003) en su estudio de la Personalidad y rendimiento académico. Otro de los datos más llamativos que se ha obtenido es que la Agresión Relacional Reactiva es más evidente en los hombres que en las mujeres, de forma similar a como ocurre en el estudio de Buelga, Musitu y Murgui (2009), en el cual la media de varones en la agresión relacional era significativamente más alta que en el sexo femenino.

Cuando se analizaron todos los factores de la agresión con los problemas asociados al uso de videojuegos, se encontraron diferencias estadísticamente significativas en todos los tipos de agresión, exceptuando las categorías de Agresión Manifiesta Pura e Instrumental. Del mismo modo, le ocurre a De la Torre-Luque y Valero-Aguayo (2013) en su estudio, en el que afirma que la exposición a videojuegos violentos, acabará en problemas de ira, agresión y ansiedad, entre otros. Sin embargo, cabe decir que la relación de los videojuegos con la agresividad no es totalmente directa, ya que ésta tiene como factores principales la edad y el sexo. A mayor edad, después de haber estado expuesto a videojuegos violentos se presenta mayor agresividad (De la Torre y Valero, 2013).

En lo que respecta a la agresividad y la localidad del centro, se detectan diferencias estadísticamente significativas en la categoría de Agresión Relacional Reactiva. Esta diferencia se debe a que los centros de Granada tienen una media menor en esta categoría de agresión que los centros de otra provincia. En el estudio de Aznar, Cáceres e Hinojo (2007), ocurre todo lo contrario, en el cual, los centros de Granada tienen un nivel más elevado de agresión que los de otros centros. Esto puede deberse a las características personales y contextuales de los encuestados.

Centrando la atención en el análisis de la agresividad junto al bullying, se aprecian diferencias estadísticamente significativas en la categoría Agresión Manifiesta Reactiva. Esta diferencia se debe a que en este factor predominan los agresores, seguidos por las

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

víctimas y testigos, y por último, los que no han percibido nada. Esto mismo ocurrió en el estudio de Cerezo (2001), en el que los agresores obtienen mayores puntuaciones en agresividad que el resto. Este estudio afirma que la reacción de los sujetos se debe a muchos factores, como el contexto o la persona a la que se enfrenta.

Cuando se analizan los problemas relacionados con el uso de videojuegos en relación al género de los participantes de la muestra, se encuentra que la mayoría de las chicas no tienen problemas con los videojuegos. Todo lo contrario ocurre con los chicos, por lo que podemos decir que de forma general, en los chicos existen más problemas con los videojuegos que en las chicas. Chamarro et al. (2014) obtuvo una distribución similar del uso problemático de videojuegos en un estudio realizado sobre adolescentes, atribuyendo esta problemática a los niveles de satisfacción generados en su uso.

Al relacionar el género con el bullying, no se encuentran diferencias estadísticamente significativas. Esto puede deberse al escaso número de encuestados. Existen numerosos estudios, como los de Defensor del Pueblo UNICEF (2000,2007), Kristensen y Smith (2003) o Romera, Del Rey y Ortega (2011), que coinciden en que en esta comparación, los niños suelen estar más relacionados con los casos de bullying que las niñas, tanto como agresores o como víctimas.

Al analizar las variables de género y repetidor, se puede observar que no hay diferencias estadísticamente significativas. Esto ocurre en el estudio de Amezcua y Pichardo (2000), en el cual no obtuvo diferencias en el rendimiento académico de sus encuestados.

Cuando se analizan los problemas en los videojuegos con el bullying, se observa que dentro de los alumnos sin problemas la mayoría son agresores o víctimas, por lo que apenas existen testigos o niños que no han observado agresiones. Por el contrario, de los participantes con problemas potenciales, la mayoría son agresores, lo que nos dice que los niños que están expuestos a videojuegos, normalmente violentos, suelen ser más agresivos. De igual manera, Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009), obtienen datos similares. Esto nos dice que los problemas de bullying no aparecen solo en niños con problemas con videojuegos, sino que pueden surgir también sin la necesidad de exponerse a ellos.

Atendiendo a la relación entre las variables de CERV y repetidor, se encuentran diferencias estadísticamente significativas. Se observa que prácticamente toda la totalidad

de los alumnos que no tienen problemas, no son repetidores. Del mismo modo, cuando se analizan los problemas potenciales, encontramos que una mínima parte son repetidores y la gran mayoría no lo son. El estudio de Bringas, Rodríguez y Herrero (2009) señala esto mismo. Es lógico que el rendimiento escolar se encuentre influenciado por muchos factores, entre ellos el tiempo de exposición frente a los videojuegos.

Al analizar si existe relación de los alumnos repetidores o no con el bullying, no se encuentran diferencias estadísticamente significativas. Otro estudio que tampoco encontró relación con este factor, fue el de Cordero, Manchón y Simancas (2014), que además se basó en los estudios PISA (2009). Esto puede ser así debido a que, a día de hoy existen muchos casos de bullying que no han salido a la luz por temor de las propias víctimas ante este acoso, y por ello es posible que no se obtengan todos los datos necesarios para desarrollar planes de intervención ante esta problemática.

6. CONCLUSIONES

Tal y como se estableció inicialmente, uno de los objetivos principales era describir los niveles de conductas violentas, los efectos y problemas de los videojuegos, y los casos de bullying, ser repetidor, el género y la edad de los alumnos de tercer ciclo de Educación Primaria. En este sentido, se obtuvo una distribución homogénea en torno al género de los participantes y que prácticamente la totalidad de los mismos no habían repetido. Asimismo, uno de cada veinte escolares había sufrido situaciones de acoso escolar, mientras que la mitad de alumnos las había presenciado en alguna ocasión. Del mismo modo, al analizar los tipos de conductas violentas en la escuela se determinó que las agresiones de tipo reactivo eran las más comunes en la población estudiada. Finalmente, el estudio del uso problemático de videojuegos reveló que uno de cada cuatro niños poseía problemas potenciales.

El segundo objetivo que nos planteamos al inicio del estudio era relacionar las variables del ámbito educativo, como pueden ser las conductas violentas y los videojuegos, con el género, el bullying, la localidad del centro y si es repetidor o no. Después de haber hecho un análisis comparativo entre todas las variables, hemos llegado a algunas conclusiones claves, como puede ser la gran relación que existe entre los niveles de agresividad y el uso de los videojuegos. Otro dato que llama la atención es que los

problemas de bullying no aparecen solo en niños con problemas con los videojuegos, sino que puede aparecer también sin la necesidad de haber estado expuesto a ellos.

7. LIMITACIONES Y PERSPECTIVAS

La principal limitación que nos encontramos es el escaso número de participantes, al ser una muestra pequeña los resultados pueden variar si se hace la misma encuesta a diferentes participantes. Por otro lado, al analizar los problemas potenciales que pueden tener los encuestados, solo obtuvimos un participante con dichos problemas, por lo tanto los resultados obtenidos no son generalizables.

Para finalizar, como propuesta al futuro para este trabajo, se podría hacer el mismo estudio pero con un mayor rango de participantes, así se obtendría un error muestral apropiado que permitiese establecer conclusiones generalizables para la población estudiada. Por otro lado, se podrían hacer estos estudios por provincias o por Comunidades Autónomas, para así comparar dentro de España como se encuentran los alumnos de estas edades. Por último, esto nos hace reflexionar sobre la importancia que se le debe dar a los casos de agresión en los centros, saber de dónde vienen estos problemas y saber cómo tratarlos.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amezcuá, J. A. y Pichardo, M. C. (2000). Diferencias de género en autoconcepto en sujetos adolescentes. *Anales de Psicología*, 16(2), 207-214.
- Arab, E. y Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e Internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 7-13.
- Aznar, I., Cáceres, M. P. e Hinojo, F. J. (2007). Aznar, I., Cáceres, M. P., Hinojo, F. J. (2007). Estudio de la violencia y conflictividad escolar en las aulas de Educación Primaria a través de un cuestionario de clima de clase: El caso de las provincias de Córdoba y Granada (España). *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5(1), 164-177.
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C., y Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21(3), 480-485.

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

- Berger, C. Bullying. *Gobierno de Chile (2009). Ministerio de Educación*. Consultado en la Word Wide Web el 25 de Febrero de 2016: http://www.divesup.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103041154570.Bullyng.pdf
- Bringas, C., Rodríguez, F.J. y Herrero, F.J. (2008) Adaptación y motivación escolar: Análisis de la influencia del consumo de medios electrónicos de comunicación por adolescentes. *Cuadernos de Trabajo Social*, 21(1), 141-153.
- Buelga, S., Musitu, G., y Murgui, S. (2009). Relaciones entre la reputación social y la agresión relacional en la adolescencia. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 9(1), 127-141.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95.
- Carrasco, C. y Trianes, M. V. (2010). Clima social, prosocialidad y violencia como predictores de inadaptación escolar en Primaria. *European Journal of Education and Psychology*, 3(2), 229-242.
- Cerezo, F. (2001). Variables de personalidad asociadas en la dinámica bullying (agresores versus víctimas) en niños y niñas de 10 a 15 años. *Anales de Psicología*, 17(1), 37-43.
- Cerezo, F. y Sánchez, C. (2013). Eficacia del programa CIP para la mejora de la convivencia escolar y la prevención del bullying en alumnos de Educación Primaria. *Apuntes de Psicología*, 31(2), 173-181.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., y Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers and Education*, 59(2), 661-686.
- Cordero, J. M. y Manchón, C., Simancas, R. (2014). La repetición de curso y sus factores condicionantes en España. *Revista de Educación*, (365), 12-37.
- Chacón, R., Espejo, T., Cabrera, A., Castro, M., López, J. F. y Zurita, F. (2015). <<Exergames>> para la mejora de la salud en niños y niñas en edad escolar: estudio a partir de hábitos sedentarios e índices de obesidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(2), 39-50.
- Chacón-Cuberos, R., Martínez-Martínez, A., Castro-Sánchez, M. Espejo-Garcés, T., Valdivia-Moral, P. A. y Zurita-Ortega, F. (2015). Relación entre bullying, género y

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

- actividad física: estudio en escolares de la provincia de Granada. *TRANCES*, 7(6), 791-810.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-González, R., López-Morrón, M. R., ... y Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Revista Adicciones*, 26(4), 303-311.
- Chesnais, J. C. (1981). *Historie de la violence*. París: Robert Laffond
- De la Torre-Luque, A. y Valero-Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311-318.
- Defensor del Pueblo (2007). *Informes, estudios y documentos. Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la Educación Secundaria Obligatoria 1999-2006*. Madrid: Defensor del Pueblo.
- Del Barrio, C., Espinosa, M. A., Martín E. y Ochaíta E. Defensor del Pueblo-UNICEF (2007). *Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la Educación Secundaria Obligatoria 1999-2006. Nuevo estudio y actualización del informe del 2000*. Madrid: Defensor del Pueblo.
- Del Barrio, C., Martín, E., Montero, I., Hierro, L., Fernández, I., Gutiérrez, H. y Ochaíta, E. Defensor del Pueblo-UNICEF (2000). *Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid: Defensor del Pueblo.
- Díez, E. J. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*, (342), 127-146.
- Estes, S. G., y Mechikoff, R. A. (1999). *Knowing human movement*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Estévez, E. y Jiménez, T. I. (2015). Conducta agresiva y ajuste personal y escolar en una muestra de estudiantes adolescentes españoles. *Universitas Psychologica*, 14(1), 111-124.
- Estévez, E., Jiménez, T. y Moreno, D. (2010). Cuando las víctimas de violencia escolar se convierten en agresores: “¿Quién va a defenderme?”. *European Journal of Education and Psychology*, 3(2), 177-186.

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

- Ferguson, C. J., San Miguel, C. M. y Hartley, R. D. (2009). A Multivariate Analysis of Youth Violence and Aggression: The Influence of Family, Peers, Depression, and Media Violence. *The Journal of Pediatrics*, 155(6), 904-908.
- Gallego, D. J. (2008) *Aulas conflictivas: opinión del profesorado*. Dykinson.
- Gobierno de Chile (2009). *Ministerio de Educación*. Consultado en la Word Wide Web el 25 de Febrero de 2016: http://www.divesup.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103041154570.Bullyng.pdf
- González, S. R. (2012). *La agresividad y su incidencia en la adaptación escolar de las niñas y niños de pre-básica del Centro Educativo “José Alejo Palacios” de la ciudad de Loja del Departamento de Psicología Infantil*. Tesis doctoral: Universidad Nacional de Loja.
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, (76), 14–19.
- Kristensen, S.M., y Smith, P.K. (2003). The use of coping strategies by Danish children classed as bullies, victims, bully/victims, and not involved, in response to different (hypothetical) types of bullying. *Scandinavian Journal of Psychology*, 44(5), 479-488.
- Little, T. D., Henrich, C. C., Jones, S. M., & Hawley, P. H. (2003). Disentangling the “whys” from the “whats” of aggressive behaviour. *International Journal of Behavioral Development*, 27(2), 122-131.
- Lorenci, M. (2012). *Anuario SGAE de las Artes Escénicas, musicales y audiovisuales*. Madrid.
- Marín, V. (2013). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.
- Martínez, P., Betancourt, D. y González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
- Moncada, J. y Chacón, 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(9), 43-49.

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

- Morales, E. (2011). El videojuego y las nuevas tendencias que presentan al mercado de la comunicación. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social*, 4(2), 36-54.
- Musitu, G., Estévez, E., Martínez, B., & Jiménez, T. (2008). *La adolescencia y sus contextos: familia, escuela e iguales*. Madrid: Pearson Educación.
- Niño, I., Calderón, A., y Cassaretto, M. (2003). Personalidad y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista de Psicología de la PUCP*, 21(1), 121-143.
- Olson, C. K. (2004). Media violence research and youth violence data: Why do they conflict? *Academic Psychiatry*, 28(2), 144-150.
- Olweus, D. (1978). *Aggression in the schools: Bullies and whipping boys*. Washington D.C., USA: Hemisphere (Wiley).
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford: Blackwell.
- Ortega, R. & Monks, C. (2005). Agresividad injustificada entre preescolares. *Psicothema*, 17(3), 453-458.
- Padilla, N. (2012). El uso educativo de los videojuegos. Consultado en la Word Wide Web el 01 de Marzo de 2016: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/ishare-servlet/content/ce7a6030-f8ee-4ac0-aaa8-94d2f8fa28bb>
- Pineda, E. (2012). Acoso escolar: ¿cosa de niños o algo para prestar atención? *Servicios Educativos Integrados al Estado de México*, 8(21), 10-11.
- Puggelli F. R. (2003) *Los videojuegos y el proceso de socialización*. Milano: Disney Libros
- Ramírez-López, C. A. y Arcila-Rodríguez, W.O. (2013). Violencia, conflicto y agresividad en el escenario escolar. *Educ. Educ.*, 16(3), 411-429.
- Rodríguez-Hernández, A., Cruz-Sánchez, E. D., Feu, S., y Martínez-Santos, R. (2011). Sedentarismo, obesidad y salud mental en la población española de 4 a 15 años de edad. *Revista Española de Salud Pública*, 85(4), 372-382.
- Rodríguez-Hoyos, C. y João, M. (2013). Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 17(2), 479-494.

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

- Romera, E. M., Del Rey, R. y Ortega, R. (2011). Prevalencia y aspectos diferenciales relativos al género del fenómeno bullying en países pobres. *Psicothema*, 23(4), 624-629.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Sileoni, A. (2008). *Ministerio de Educación. Prólogo. Ciclo de videoconferencias en Catedra abierta: aportes para pensar la violencia en las escuelas*. Consultado en la Word Wide Web el 20 de Abril de 2016: http://www.me.gob.ar/construccion/pdf_observatorio/catedra.pdf
- Slapak, S., Sautu, R., Cervone, N., Luzzi, A.M., Moraleja, N., Padawer, M., y Martínez-Mendoza, R. (2000). El papel de la educación en la socialización de niños con problemas de conducta. *Psico-logos*, 10, 5-17.
- Tapia, A. E. (2012). *La agresividad y sus consecuencias en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de 5 a 6 años de los centros infantiles de la parroquia de Pifo, cantón quito*. Tesis doctoral: Universidad de Sangolquí.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250.
- Trianes, M.V. (2004). *Contextos de la violencia juvenil en España*. Ponencia presentada en la VIII Reunión Internacional sobre Biología y Sociología de la violencia: Violencia y Juventud. Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia, Valencia.
- Vilches, J. M. (2015). *Centros especializados y normalizados de secundaria: relación entre autoestima, agresividad, victimización y calidad de vida en estudiantes de Granada capital*. Tesis Doctoral: Universidad de Granada.
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *CyberPsychology and Behavior*, 10(3), 371-380.
- Young (1996). *Internet Addiction: The emergence of a new disorder*. American Psychological Association. Universidad de Toronto.
- Zaragoza, E., Galeana, C. y Espi, L. (2015). Violencia escolar. Una aproximación desde las diferentes miradas de sus actores. *Revista Movimiento Educación*, 2(3), 97-110.

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

Zurita, F., Vilches, J. M., Martínez, A. y Castro Sánchez, M. (2015). Influencia de las calificaciones académicas e itinerario curricular sobre conductas violentas. *Psicología Escolar y Educación*, 19(3), 503-513.



VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

9. ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario Ad Hoc:

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

Anexo 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

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

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. ¿Quitais 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

Anexo 3: Escala de Conductas Violentas en la Escuela (ECVE)

	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

VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS VIOLENTAS

14. Cuando alguien me enfada, le pego, le pataleo o le doy puñetazos	1	2	3	4
15. Para conseguir lo que quiero, desprecio a los demás	1	2	3	4
16. Soy una persona que trata con indiferencia a los demás o deja de hablar con ellos	1	2	3	4
17. Cuando alguien me enfada, le trato con indiferencia o dejo de hablarle	1	2	3	4
18. Para conseguir lo que quiero, trato con indiferencia o dejo de hablar con algunas personas	1	2	3	4
19. Soy una persona que desprecia a los demás	1	2	3	4
20. Cuando alguien consigue enfadarme, le hago daño o le hiero	1	2	3	4
21. Para conseguir lo que quiero, digo cosas malas y negativas a los demás (insultos)	1	2	3	4
22. Soy una persona que no deja a los demás que entren en su grupo de amigos/as	1	2	3	4
23. Cuando alguien me enfada, chismorreo o cuento rumores sobre esa persona	1	2	3	4
24. Para conseguir lo que quiero, chismorreo o cuento rumores sobre los demás	1	2	3	4
25. Para conseguir lo que quiero, hago daño o hiero a los demás	1	2	3	4