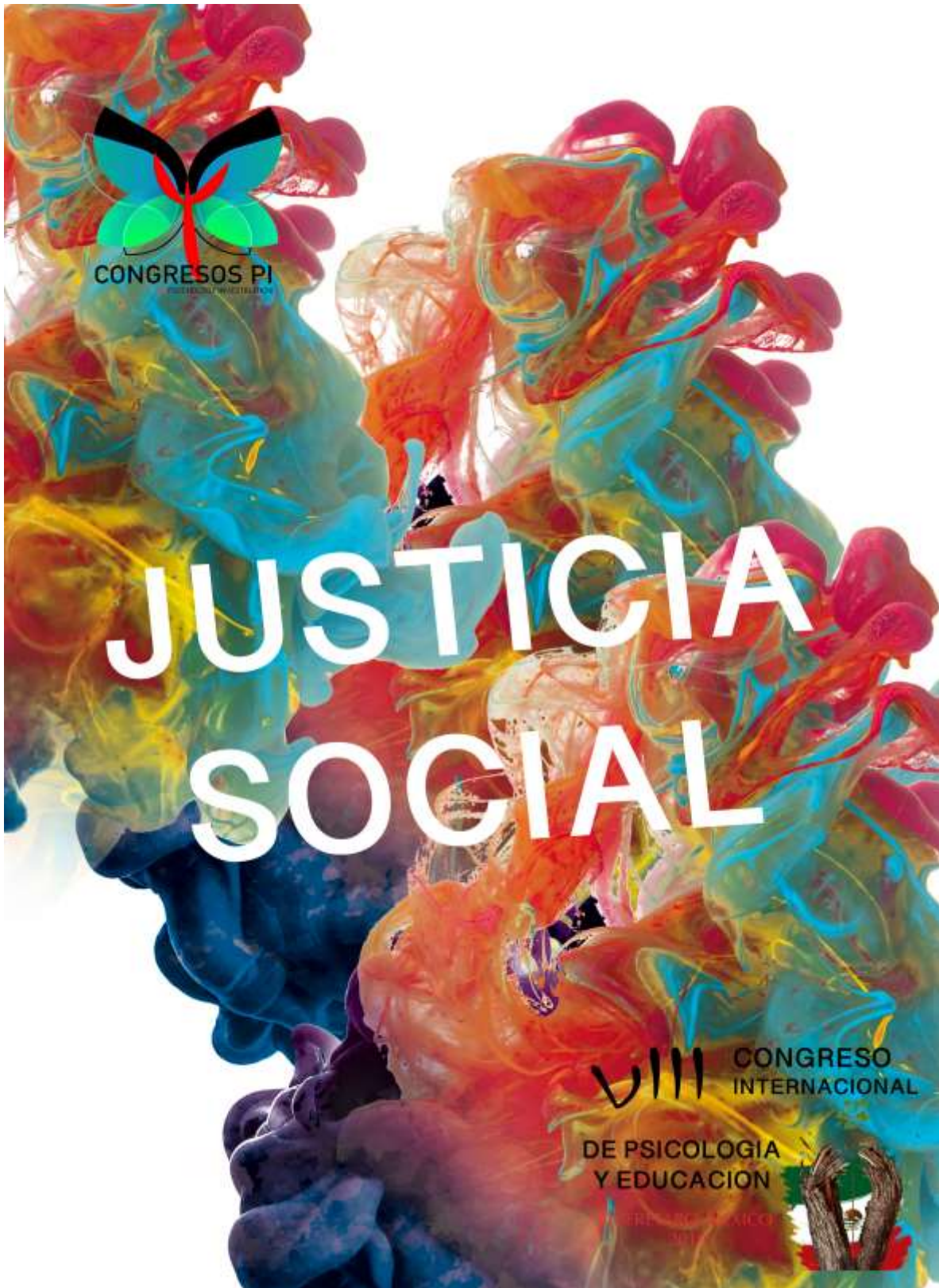


PRINCIPIOS TEORICOS Y REPRESENTACIONES SOCIALES LATINOAMERICANAS





NIVELES DE AGRESIVIDAD POTENCIAL EN ESTUDIANTES DE HUANCAYO

LEVELS OF POTENTIAL AGGRESSIVENESS IN HUANCAYO STUDENTS

**Luis Alberto Yarlequé Chocas.
Leda Javier Alva.
Edith Rocío Núñez LLacuachaqui
Linda Loren Navarro García
Shyrly Nora Lima Huamán,
Universidad Nacional del Centro del Perú
Perú**

JUSTICIA SOCIAL Y DERECHOS HUMANOS

La investigación se desarrolló con objeto de establecer el nivel predominante de agresividad potencial en estudiantes de Huancayo. Se trata de un trabajo experimental con enfoque cuantitativo (mixto) con el que se intenta responder a la creciente violencia en la sociedad peruana en general y en la región Junín en particular. Se empleó una cámara de Gesell y un simulador en el que se colocaba al sujeto experimental, dándole la ocasión de desencadenar su agresividad infringiendo dolor a otra persona entrenada para reaccionar en función de lo que hiciera el sujeto experimental. Se experimentó con 436 sujetos, de ambos sexos de inicial, primaria y secundaria, en dos condiciones: en la primera el sujeto experimental no podía ver la cara de la supuesta víctima, ni ésta a él y en la segunda si se veían, los resultados mostraron entre otras cosas que, cuando el sujeto experimental no ve la cara de la supuesta víctima puede ser significativamente más agresivo que cuando la ve. Que la agresividad potencial no

difiere entre varones y mujeres, los estudiantes de primaria ostentan mayor porcentaje en el nivel alto de agresividad potencial que los de inicial y secundaria. Que más de la tercera parte de los examinados no admite la acción realizada. Más de la tercera parte declara no sentir emoción alguna y 13 de cada 100 admite haber vivenciado emociones placenteras al oprimir la tecla negra (nivel alto). Los más agresivos practican juegos en línea como Talking tom, Dota; plantas & zombis. Y entre otros juegos que practican con más frecuencia están matagente y la guerra. Los programas televisivos que declaran ver son National geographic, Chespirito y Doraemon.

Los más altos porcentajes se hallan en el nivel de no agresividad, agresividad controlada y alta agresividad, lo que podría significar que los altos índices de estudiantes que no muestran agresividad constituirían potenciales víctimas de los agresivos.

PALABRAS CLAVE: Agresividad, agresividad potencial, violencia.

ABSTRACT

The research was developed to establish the predominant level of potential aggressiveness in students of Huancayo. This is an experimental work with a quantitative-qualitative (mixed) approach that try to respond the growing violence in Peruvian society in general and in the Junín region in particular. For this purpose, we used a Gesell camera with a simulator where an experimental subject was

placed, giving him the opportunity to unleash his aggression through inflicting pain to another person who was trained to react based on actions of experimental subject. We experimented with 436 subjects of both sexes of initial, primary and secondary level, in two conditions: first, experimental subject could not see the face of the supposed victim; second, they could see each other. Results showed, among other things that, when experimental subject does not see alleged victim's face, he can be significantly more aggressive than when he sees him. Potential aggressiveness does not differ between men and women, primary students show a greater percentage in the high level of potential aggressiveness than the kinder garden and secondary students. More than a third of those examined do not admit the action taken. More than a third declares that they do not feel any emotion and 13 out of 100 admit having experienced pleasant emotions by pressing the black button (high level). The most aggressive students practice online games such as Talking tom, Dota and plants vs. zombies. Other games that they practice most often are dodgeball and war. The television programs that declare to see are National Geographic, Chespirito and Doraemon.

The highest percentages are found in the level of non-aggressiveness, controlled aggressiveness and high aggressiveness, which could mean that the high rates of students who do not show aggressiveness would constitute potential victims of the aggressive ones.

KEY WORDS: Aggressiveness, potential aggression, violence

INTRODUCCIÓN:

Los numerosos atropellos contra la vida que se suscitan diariamente en el Perú en diferentes escenarios, hablan de la fuerte presencia que tiene la agresividad en la sociedad. La existencia de pandillas callejeras que asaltan y hasta matan a sus víctimas, los altos índices de maltrato hacia la mujer, niños y ancianos indefensos constituyen el testimonio de una sociedad altamente agresiva.

Hoy, la violencia se ha generalizado. Ya el 2013 (citado en Navarro, 2015) el Instituto de opinión pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú había reportado 7,000 violaciones y 100,000 casos de violencia familiar por año.

De acuerdo con la referida autora, la violencia familiar cada año desde el 2007, está por arriba de los 50,000 casos.

Aunque en el Perú, más por razones mediáticas y económicas que por razones sociales y humanas han destacado algunos casos de víctimas de la inconmensurada violencia que azota la sociedad peruana y por supuesto, se han dado a conocer algunos de los muchísimos agresores que lamentablemente por un erróneo concepto de libertad de expresión, la prensa sensacionalista puso en primeras planas, que no son sino la parte visible de toda una masa de personas agresivas y violentas; que además cuentan con la impunidad que les otorga un sistema judicial deficiente con policías, jueces y fiscales envueltos en la corrupción, salvo honrosas excepciones.

A este respecto, Bandura y Ribes (1975) aclaran que la agresividad de las personas se apoya fundamentalmente en los factores ambientales. Sin embargo, el propio Bandura, comprobó entre otras cosas que aun cuando no hubiera refuerzo, los niños tendían a imitar e incluso superar la violencia de sus modelos adultos. Por otra parte, explica Bandura, que la frustración también puede conducir a la violencia; tesis que también fue planteada por Dollar y Miller (1950) (citado por Soria y Hernández, 1994).

Ahora bien, el neoliberalismo imperante en la sociedad peruana y la corrupción, entre otras cosas, han agudizado la crisis; los pobres son más pobres y los ricos más ricos aún. La corrupción en los más altos niveles del Estado, de las empresas públicas y privadas, una educación en crisis y un periodismo que no logra resarcirse del mercenarismo, al que lo introdujo (salvo honrosas excepciones) el gobierno fujimorista, son condiciones ideales para altos índices de frustración en el Perú. Las condiciones están pues dadas y sus efectos saltan a la vista.

La región Junín, cuya capital es la ciudad de Huancayo, ocupa el cuarto lugar en violencia contra la mujer, familiar y sexual de todo el Perú (Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, 2019). Y los casos reportados sobre violencia escolar en la región Junín ascienden a 1329 en los últimos 6 años, pero la cifra real debe ser mucho más alta.

En este contexto se desarrolló una investigación con objeto de establecer el nivel predominante de agresividad potencial en estudiantes de Huancayo. Se trata de una investigación con enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo). Se controló el tipo de

juegos que practicaban, los programas televisivos que veían y los juegos en línea más usados.

Sobre la agresividad se han realizado una serie de estudios: Cabezas (2007) (citado por Villavicencio, 2010) en Costa Rica, trabajó en detección de conductas agresivas en estudiantes de 13 a 16 años. Villavicencio (2010) estudió el mismo fenómeno en niños. Yarlequé, Javier, Nuñez, Navarro y Matalinares (2013) investigaron la adicción a la internet y agresividad en colegiales del Perú; Redondo, Rangel y Luzardo (2016) analizaron la frecuencia de conductas agresivas en adolescentes. En Colombia, Martínez, Tovar y Ochoa (2016) evaluaron los niveles de agresividad directa e indirecta y prosocialidad. Hay también importantes trabajos respecto de los programas televisivos. Así, en España, Pérez-Ugena, Menor y Salas (2010) realizaron un trabajo longitudinal en relación de contenidos televisivos, en México, Gómez (2010) se ha ocupado del análisis de la programación infantil abierta. En Ecuador, Hidalgo (2010) investigó los contenidos violentos de los programas de televisión infantil, en el Perú, Cárdenas, Cosiatao y Livia (2011) se ocuparon de los contenidos televisivos violentos y Vera (2017) estudió los programas violentos televisivos. En el 2018, Ruiz experimentó con el juego como estrategia y Salazar (2017) investigó el impacto que tendría el programa de juego libre.

No obstante, todos los trabajos reportados hay aún muchos vacíos en el conocimiento, alguno de los cuales se intenta cubrir en esta investigación y hacen posible desarrollar propuestas en los ámbitos educativo, científico, político y social.

MARCO TEÓRICO:**TEORÍAS DE LA AGRESIVIDAD**

La agresividad viene siendo abordada desde teorías consideradas como biológicas, intermedias y ambientalistas.

LAS TEORÍAS BIOLÓGICAS

En estas teorías, la agresión es un comportamiento común a la especie y por tanto heredada. Destaca aquí la propuesta de William James; quien señala que la belicosidad estaba biológicamente determinada y que el hombre era el peor animal de presa (Sabucedo y Morales, 2015). Así mismo, Konrad Lorenz (1972) afirmó que la agresión es un instinto presente en distintas especies que se suscita por incitación externa, constituyéndose en requisito para la supervivencia (Lorenz, 1972).

Por su parte, Freud sostuvo que los seres humanos tenemos dos instintos básicos, el erótico y el tanático. Este último es el que subyace a las conductas destructivas del hombre.

TEORÍA DE LA FRUSTRACIÓN AGRESIÓN

Propuesta por Dollard y Miller citado por Sabucedo y Morales (2015). Esta teoría considera la agresión como un instinto, pero también tiene aspectos cognitivos. En ella se plantea que la agresión es resultado de la frustración. En tanto, a mayor

frustración mayor agresión. Pero, no en todos los casos la agresión responde a la fuente de frustración, a lo que de acuerdo a la teoría de Freud se le denominaría frustración desplazada. Otro aspecto importante a tomar en cuenta en esta teoría es el hecho de que, en la medida que la frustración es producto del no cumplimiento de expectativas, se introducen aquí elementos cognitivos. Por tanto, el comportamiento agresivo, no solo sería resultado del instinto, sino de la valoración adversa de una situación y no necesariamente, la frustración da lugar a la agresión, pues algunas personas pueden dar respuestas alternativas a la agresión y más eficaces para conseguir sus objetivos haciendo frente a la frustración. Así pues, la teoría de Dollard y Miller en sentido estricto, se ubicaría en un punto intermedio entre las teorías biológicas y las ambientalistas.

TEORÍA DE LA AGRESIÓN DE BANDURA POR APRENDIZAJE SOCIAL

De acuerdo con Bandura, las personas no nacen con un repertorio agresivo, más bien lo aprenden de una u otra forma, pero estas manifestaciones mínimas pueden progresar con alguna enseñanza; sin embargo, los niveles más elevados de agresividad, implica mayores habilidades que a lo largo del tiempo se han ido aprendiendo.

Bandura (1975) señala que la agresión puede ser a causa de ciertas condiciones adversas, a las que se denomina “frustración” (p. 25). Es en este punto en que se tocan las teorías de Bandura con la de Dollard y Miller.

La agresión puede aprenderse observando, además vista desde la teoría del aprendizaje, las agresiones serán frecuentes si hay refuerzo (Darley, Glucksberg y Kinchla, 1990, p. 766). Al respecto Bandura y Ribes (1975), indican que es menos reforzante la participación en la violencia con respecto a la observación de ella o sus efectos.

A este respecto no puede soslayarse que gran parte de la población mundial recibe los modelos que brindan la televisión y la internet.

AGRESIÓN:

Es “la conducta que produce daños a la persona y la destrucción de la propiedad” (Bandura y Ribes, 1975; p. 309).

AGRESIVIDAD:

Está dada por un estado emocional con sentimientos de odio e intención de provocar daño a otra persona, objeto o animal (Guerri, 2017). La agresividad potencial en este estudio es entendida como la posibilidad que tiene una persona para producir daño a sí mismo, a otras personas o a la propiedad.

METODOLOGÍA EN INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA:

A) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

VIII CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN

El 23 de octubre del 2014, en una institución educativa de la ciudad de Huancayo, Perú, un estudiante fue asesinado de un balazo por un compañero en el aula de una institución educativa (Tafur). Por otro lado, los casos de bullying escolar han aumentado ostensiblemente. El fenómeno ha crecido a tal grado que hoy en el Perú es de conocimiento general que muchos de los sicarios son menores de edad, aprovechando el hecho de que la ley los ampara. La violencia también ha llegado a las universidades, así en la principal universidad de Huancayo se han registrado casos de jóvenes que agreden a sus enamoradas e incluso a sus ex enamoradas y en una de las principales universidades del Perú se asesinó a un estudiante (RRPP, 2017). El crecimiento inusitado de la violencia entre niños y jóvenes condujo a que recientemente la Policía Nacional realizara operativos en colegios de la provincia del Callao en los que se decomisó armas de fuego a niños y adolescentes (Diario Ojo, 2019). El Estado peruano no ha sido capaz aún de dar respuesta a este fenómeno. No obstante ser imprescindible y los estudios realizados a la fecha no proporcionan la información suficiente para hacerlo. En este contexto es que se formuló el siguiente problema ¿Cuál es el nivel predominante de agresividad potencial en estudiantes de Huancayo?

b) HIPÓTESIS

En los estudiantes de Huancayo predomina el nivel alto de agresividad potencial.

c) ALCANCES Y LIMITACIONES

Los resultados de la presente investigación pueden ser generalizados a los estudiantes que asisten regularmente a instituciones estatales y particulares de Educación Básica, de ambos sexos y de estatus socioeconómico medio y bajo de la provincia de Huancayo y la sierra central del Perú; con ciertas restricciones a estudiantes de otras ciudades de la sierra peruana. No pueden ser aplicados a estudiantes bilingües o monolingües de lenguas originarias ni a los de las comunidades altoandinas. Así como tampoco a los de la Costa y Selva peruana.

d) POBLACIÓN DEL ESTUDIO

La población objetivo estuvo constituida por 141 536 estudiantes de educación básica de 5 a 18 años de instituciones estatales y particulares. La población accesible estuvo constituida por estudiantes de 8 instituciones educativas estatales y particulares de las zonas urbanas y rurales de 3 distritos de Huancayo.

La muestra fue tomada de modo criterial considerando la accesibilidad y el consentimiento informado constituida por 436 estudiantes de ambos sexos de II a VII ciclo de Educación Básica que incluye el nivel inicial, primaria y secundaria de instituciones públicas o privadas de estatus socioeconómico medio y bajo, todos hispano hablantes.

e) INSTRUMENTOS

Guía de entrevista para recoger información acerca de variables sociodemográficas y juegos que practican los sujetos de la muestra, constituida por 18 ítems, que explora información personal del examinado, juegos que practica en la escuela, casa y en la calle, uso de videojuegos y programas televisivos que ve con más frecuencia.

La guía de entrevista post experimental es para observar cómo el examinado vivenció la experiencia, constituida por 6 ítems, recoge información sobre las teclas presionadas en el experimento, a fin de establecer si tendía a mentir o aceptar lo que había hecho en la cámara con su supuesta víctima, también inquiriere acerca del motivo de su conducta y la emoción que vivenció.

Los equipos empleados fueron la Cámara de Gesell, simulador de agresividad, cámaras de video, 2 computadoras, la primera para registrar los datos que arrojan los pulsadores en milisegundos del simulador, la segunda para registrar la conducta del sujeto experimental. Equipo de comunicación para mantener el vínculo entre el experimentador y los miembros del equipo que manejan las computadoras en el otro ambiente.

F) PROCEDIMIENTO

El experimento se ejecutó en tres etapas: en la primera después de obtener el consentimiento informado se realizó la entrevista para recoger datos sociodemográficos de la muestra y de los juegos que practican.

La segunda etapa consiste en el experimento propiamente dicho. Aquí se hace ingresar uno a uno a los sujetos experimentales, se le hace sentar delante de una mesa que tiene 4 teclas que son del simulador de colores: blanco, azul, rojo y negro en ese orden, de izquierda a derecha. Al frente se halla la supuesta víctima que ha sido entrenada para simular dolor, en función de la tecla que oprime el sujeto experimental. El experimentador luego de establecer el rapport le dice: “Ves los botones que están sobre la mesa” si presionas el botón blanco, se prenderá una luz. Si presionas el botón azul a la señorita le va a pasar un poquito de corriente. Si presionas el rojo, le va a pasar un poco más de corriente. Si presionas el negro la señorita recibirá mucho más corriente.

El experimento se realiza en dos condiciones en la primera el experimentador cubre la cara de la supuesta víctima, con una capucha indicando al sujeto experimental que si decide presionar algún botón no podrá verlo. En la segunda condición se realiza la prueba sin la capucha. Del otro lado de la cámara se registra tanto la imagen como los sonidos, verbalizaciones que emiten el sujeto experimental y su supuesta víctima. El simulador tiene un programa que hace posible registrar la o las teclas que presiona el individuo y el tiempo que permanece haciéndolo hasta en milisegundos. La silla en que está sentada la

supuesta víctima tiene cables y una toma corriente que dan la apariencia de que efectivamente puede recibir electricidad. En cada una de las condiciones descritas el tiempo máximo que el sujeto experimental puede permanecer presionando las teclas es de 40 segundos.

En la tercera fase el sujeto pasa a una segunda entrevista (post experimental) que tiene por objeto establecer si acepta o no lo que hizo en la cámara; lo que sintió ya sea que haya decidido no presionar ninguna tecla o que haya presionado una o más de ellas y el porqué de su conducta.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados han puesto de manifiesto que, la más alta frecuencia y porcentaje (29.6 %), la presentan los estudiantes que no muestran indicadores de agresividad a la luz del experimento, es decir los que aun teniendo la opción de presionar alguna tecla con la que supuestamente causarían algún tipo de daño a otra persona decidieron no hacerlo e incluso se abstuvieron de presionar la tecla blanca que solo encendía una luz. Preguntados, estos estudiantes, el porqué de su abstención decían cosas como: “yo no quiero que le duela”, “no quería pasarle electricidad”; “me parece una crueldad” hubo incluso una niña que dentro de la cámara de Gesell, después de haber recibido las instrucciones preguntó; ¿puedo dar una opinión? El experimentador asintió “por qué le vamos a hacer eso a una persona que no nos ha hecho nada, además eso le va doler”. Ella es una de las estudiantes que se abstuvo de presionar algún botón. Hubieron otros que luego de

recibir las instrucciones decían “yo no voy a apretar ninguno” De esto, puede colegirse que tales estudiantes tienen muy poco potencial agresivo, de ahí que no suelen mostrarse violentos con los demás e incluso llegan a oponerse a las agresiones. No obstante, el hecho de que den argumentos apoyados en criterios de empatía y valores mostrarían que este fenómeno tendría su base en la educación recibida. (Goleman, 1994)

La segunda frecuencia y porcentajes más altos (27.1 %) la ocupan los estudiantes que presionaron la tecla blanca, es decir aquella que no producía descarga alguna, únicamente encendía una luz. En la entrevista al preguntárseles porque presionaron la blanca y no otras teclas se obtuvieron respuestas como: “no quería hacerle daño” “quería comprobar si se enciende la luz” “no quería que le duela” “quería ver qué pasaba” y otras similares.

Aunque como se puede apreciar las frecuencias y los porcentajes entre estos estudiantes y los anteriores son cercanas, el hecho de que se decida presionar alguna tecla en nuestra opinión no puede juzgarse del mismo modo ya que al hacerlo asumen un riesgo, dan rienda suelta a su curiosidad aun cuando dentro de su argumentación, sí tienen claro que no es su intención dañar a otra persona. Ahora bien, la circunstancia de que estos estudiantes tendían a presionar reiteradas veces la tecla blanca podría también interpretarse como una fuente de descarga de la energía agresiva (Spencer, 1985 citado por Gallardo 2018). No obstante, debemos reconocer que es menester seguir estudiando este fenómeno ya que la diferencia entre presionar un botón blanco (neutral) y no presionar botón alguno podría estar ocultando diferencias psicológicas que este estudio no ha

permitido develar. Sin embargo, es posible formular la hipótesis de que tales estudiantes si tendrían un mayor nivel de agresividad potencial, pero que su educación y valores le permiten canalizarla positivamente a través de la presión de la tecla neutral.

Es notable también que un 20.1 % de la muestra oprime la tecla negra, es decir la que supuestamente más daño produce y aun cuando algunos decían cosas como; “perdón”, “lo siento” al oír gritar a la supuesta víctima no cesaban de hacerlo. Hubo quien incluso al salir le dijo: “te advierto que afuera hay más y van a entrar” y no faltaron quienes al oír gritar a su víctima reían a carcajadas y quienes al salir de la cámara preguntaban a su víctima, ¿te dolió? Porcentajes similares han sido reportados por Cabezas (2007) (citado por Villavicencio, 2010) en Costa Rica.

Ahora bien, del total de estudiantes que tiende a mostrar la más alta agresividad que permitió el experimento, el 13.70 % declara vivenciar emociones placenteras diversas al presionar la referida tecla. A este respecto, no debe soslayarse que, el hecho de que el 20.1 % de la muestra desencadene la más alta violencia, sugiere que la quinta parte de la población estudiantil serían potencialmente agresores y podrían desencadenar altos niveles de violencia y disfrutar con ella. Conviene agregar que por lo menos 38 de cada 100 estudiantes pueden desencadenar violencia sobre otros, sin sentir emoción placentera ni displacentera, de modo que más de la mitad de la muestra y probablemente de la población de estudiantes podrían desarrollar acciones violentas contra otras personas, sin vivenciar emociones displacenteras, pero no se debe pasar por alto que aun cuando 47 de

cada 100 estudiantes declaran haber vivenciado emociones displacenteras, eso no impidió que presionaran la tecla que supuestamente generaba más dolor a su víctima. Además, no hay que olvidar que la agresividad parece afectar también la convivencia en el aula, las relaciones sociales y el aprendizaje entre otros (Ponce de León, 2018). Así pues, si lo que declararon los estudiantes que alcanzaron los más altos niveles de agresividad en el experimento es cierto, entonces, es legítimo suponer que la emoción vivenciada por producir dolor a otros, no sería la motivación de su conducta. Es también digno de resaltar que cuando la víctima y el agresor no se ven las caras este último puede desencadenar significativamente más violencia que cuando pueden verse las caras. Aquí no se ha establecido, si la razón es que el hecho de que la víctima lo esté viendo frena la conducta agresiva o es que cuando no se puede ver la cara de la víctima se agrede con más libertad y desenfado. Esto deberá ser dilucidado en próximas investigaciones, ya que de ser cierto lo primero, podría enseñarse a las víctimas potenciales algunas estrategias para frenar las acciones violentas de sus agresores.

Por otra parte, se encontró que el 35 % del total de la muestra al ser entrevistado respecto de lo que había hecho dentro de la cámara, no dice la verdad, lo que significaría que esta proporción en la población tiende a no admitir sus actos y probablemente tampoco las consecuencias de ellos. Pero es más notable aún que de los que presionaron la tecla negra; es decir los que alcanzaron el más alto nivel de agresividad en el experimento, el 57 % miente respecto de lo que hizo. Lo que significa que más de la mitad de los más agresivos no admiten sus acciones.

De otro lado, un hallazgo que llamó mucho la atención es que contrariamente a la creencia general y a los resultados de otras investigaciones (Yarlequé, Javier, Nuñez, Navarro y Matalinares, 2013; Redondo, Rangel y Luzardo, 2016; Martínez, Tovar y Ochoa, 2016), las mujeres no serían menos agresivas que los varones. Los resultados de Cabezas (2007) a los que se ha aludido líneas arriba, revelan ya semejanzas entre las conductas violentas de varones y mujeres. La única diferencia encontrada por el citado investigador es que las mujeres no solían amenazar con cuchillo mientras que los varones sí.

En este punto es plausible suponer que la agresividad de las estudiantes peruanas se haya incrementado en los últimos 5 años, hasta alcanzar a la de los varones y ahora los estudiantes del Perú o por lo menos los de Huancayo tienen más similitudes en torno a la agresividad con países centroamericanos donde la violencia juvenil se ha desarrollado antes que en el Perú.

Nuestros hallazgos han mostrado también que los estudiantes de primaria son los que tienen la mayor frecuencia en el nivel alto de agresividad que los de inicial y secundaria respectivamente, este hecho podría estar revelando una característica del desarrollo según la cual los más pequeños al igual que los mayores no desencadenarían la máxima agresividad. Aunque es de suponer que no por las mismas razones. Ya que como quiera que sea los mayores habrían adquirido más mecanismos de autocontrol que los menores, mientras que en estos habría más empatía que en aquellos. De hecho, el trabajo de Redondo, Rangel y Luzardo (2016) han reportado en estudiantes de 11 a 17 años con porcentajes de 16 % de agresividad inferior a los de nuestros resultados

generales. Pero, cuando la muestra es separada por niveles de instrucción los de secundaria cuyas edades fluctúan entre 12 y 18 años no alcanzan el 12 % en el nivel más alto de agresividad. Sin embargo, este mismo subgrupo(secundaria) tiene la frecuencia y porcentaje más alto en lo que aquí se está denominando nivel bajo de agresividad en el que sí se proporcionaría una descarga a la víctima, aunque ésta (la descarga) sería pequeña. Ahora bien, el hecho de que los estudiantes de secundaria tengan mucha más conciencia de los elementos del experimento que los de inicial y primaria podrían explicar, por lo menos en parte, los resultados aquí apuntados. Empero, la circunstancia de que según nuestros hallazgos 31 de cada 100 estudiantes de primaria pueden desarrollar el máximo nivel de agresividad, no debe ser soslayado y hay necesidad de hacer un seguimiento a este subgrupo porque existe también la posibilidad de que tal situación no cambie, en el sentido de la reducción al llegar a la secundaria.

Detengámonos ahora en lo concerniente a los juegos que declararon practicar los sujetos de la muestra. Estos fueron divididos para el estudio, en dos grandes grupos los juegos en línea y los juegos presenciales. Los juegos en línea con más alta frecuencia en toda la muestra son Talking tom, Dota; plantas versus zombis. En todos los casos se trata de juegos con alto contenido agresivo. Es notable que el 55 % de la muestra independientemente del nivel de agresividad en que se ubicó a lo largo del experimento prefiere juegos violentos. Pero más notable aún es el hecho de que los que menos agresividad mostraron a lo largo del experimento, prefieren los juegos violentos más aun que los que se revelaron agresivos durante el experimento. Esto permite suponer que precisamente su

preferencia y práctica por los juegos violentos podría estar canalizando su agresividad y permitiendo que se descargue a través del juego en lugar de descargarla sobre personas reales tal como lo propuso Spencer (1985) citado por Gallardo (2018). Esta idea es reforzada por el hecho de que precisamente los estudiantes que se mostraron con más agresividad a lo largo del experimento son los que tienen la frecuencia más baja en el empleo de juegos violentos en línea, lo que permite suponer que su agresividad se descarga en las personas. Esto se condice con los hallazgos de Salazar (2017) y Ruiz (2018).

En lo que se refiere a los juegos en línea, la mayoría de los estudiantes con y sin agresividad declaran practicar juegos no violentos, mientras que el 11.3 % de toda la muestra admite practicar juegos violentos. Esto pone de relieve la importancia del juego en la educación del niño y adolescente.

Finalmente, al ser entrevistados respecto de los programas televisivos que con más frecuencia ven, se halló que estos eran National Geographic, Chespirito y Doraemon. Es probable que el primero de los programas señalados se deba a una recomendación e incluso exigencia de los maestros, mientras que los otros si se deberían a la elección de ellos. Ahora bien, los dos últimos programas son de contenido violento, aun cuando en muchos de los casos la violencia aparece de modo encubierto y en muchos otros es claramente perceptible. En este estudio no se ha hecho, pero será necesario indagar que es lo que les gusta a los estudiantes de los programas del National Geographic ya que para nadie es desconocido que también en estos hay escenas muy violentas protagonizadas por los animales que se matan y devoran unos a otros.

Lo que sí parece claro de la lista de programas que se suelen ver los estudiantes es que la televisión en general está plagada de programas violentos, algo análogo fue reportado por Perez-Ugena, Menor y Salas en España (2010), Gómez en México (2010). Al respecto Hidalgo (2010) ha enfatizado en que por cada hora de televisión con contenido violento se triplican las posibilidades de ese tipo de conductas. Debe recordarse que una buena parte del aprendizaje de conductas dentro de una sociedad son aprendidas por modelo (Bandura y Ribes, 1975) una parte la brinda la televisión y otra los padres que al ser violentos favorecen el desarrollo de niños violentos en la institución Educativa (Parraguéz y Raunelli, 2018).

CONCLUSIONES

El trabajo ha permitido establecer que, entre los estudiantes de la ciudad de Huancayo, la más importante de la región central del Perú, uno de cada 5 puede ser muy agresivo si se le da las condiciones favorables y que su agresividad, se desarrolla más cuando no ve la cara de su víctima ni este ve la suya lo cual significa que el anonimato favorecería una mayor agresividad.

El estudio ha revelado también que, actualmente los varones no son más agresivos que las mujeres lo cual implicaría que el aumento de la agresividad en los últimos 5 años ha afectado fundamentalmente a este sector de la población.

Por otra parte, los estudiantes de nivel primaria parecen ser más agresivos que los de inicial y secundaria. Seguidos por los del nivel inicial. Lo que podría indicar que la agresividad no es uniforme en todas las etapas del desarrollo, ni sigue una ruta lineal o que la generación que actualmente se encuentra en primaria podría ser más violenta que la que actualmente se encuentra en secundaria.

Entre los estudiantes que desarrollan más agresividad durante el experimento, 13 de cada 100 declaran vivenciar emociones placenteras cuando presionan las teclas que supuestamente generan más dolor a su víctima y 38 de cada 100 declaran vivenciar emociones neutras lo cual hace que unos y otros sean más proclives a desencadenar la más alta agresión que les es posible. Será menester hacer un seguimiento a estos últimos ya que esa indiferencia puede subyacer a una patología.

De los estudiantes que han mostrado agresividad en el experimento (alta, media y baja) el 22.1 % miente respecto de lo que hizo con su supuesta víctima y en toda la muestra la cifra asciende a 35.8 % lo que significa que entre los que agreden uno de cada 5 no acepta lo que hizo y probablemente tampoco aceptaría las consecuencias de sus actos.

Se ha comprobado también que, los estudiantes menos agresivos tienden a utilizar juegos en línea más violentos que quienes mostraron mayor agresividad en el experimento lo cual parecería estar relacionado con que los primeros descargarían su agresividad mediante los juegos y no en situaciones reales, algo

distinto ocurre con los juegos presenciales en los que ambos subgrupos tienden a preferir los juegos no agresivos.

Finalmente se ha comprobado que los estudiantes de toda la muestra ven programas televisivos con contenido predominantemente agresivo, lo que ratifica que los jóvenes están siendo bombardeados por programas televisivos que poco ayudan a formar una sociedad pacífica.

11.CUADROS

Figura 1. Niveles de agresividad sin observar el rostro de la víctima

		Nivel de agresividad observando el rostro de la víctima					Total
		sin agresividad	controlada	baja	media	alta	
Nivel de agresividad sin observar el rostro de la víctima	Sin agresividad	105	19	3	0	2	129
	%	24.1%	4.4%	.7%	0.0%	.5%	29.6%
	controlada	30	80	6	0	2	118
	%	6.9%	18.3%	1.4%	0.0%	.5%	27.1%
	baja	14	32	15	2	4	67
%	3.2%	7.3%	3.4%	.5%	.9%	15.4%	
media	7	9	7	6	5	34	
%	1.6%	2.1%	1.6%	1.4%	1.1%	7.8%	
alta	17	12	5	10	44	88	
%	3.9%	2.8%	1.1%	2.3%	10.1%	20.2%	
Total		173	152	36	18	57	436
%							
del total		39.7%	34.9%	8.3%	4.1%	13.1%	100.0%

Fuente: Evaluación experimental en UNCP

Figura 2. Comparación entre los niveles de agresividad con y sin observar el rostro de la víctima.

	Valor	χ^2	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	33,818 ^a	3,6	.000
Razón de verosimilitud	97.097	2,6	.000
N de casos válidos		4	
		36	

Fuente: Evaluación experimental en UNCP

Figura 3. Comparación entre los niveles de agresividad y contraste (V-F) sin observar el rostro de la víctima

	Valor	χ^2	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,836 ^a	1,431	.000
Razón de verosimilitud	1.431		.000
N de casos válidos		36	

Fuente: Evaluación experimental en UNCP

Figura 4. Comparación de los niveles de agresividad y sexo sin observar el rostro de la víctima

	Valor	χ^2	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,605 ^a	.621	.231
Razón de verosimilitud	.621		.229
N de casos válidos		36	

Fuente: Evaluación experimental en UNCP

Figura 5. Comparación de los niveles de agresividad y niveles educativos sin observar el rostro de la víctima

	Significación
--	---------------

	valor	1	asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	8,045 ^a		.000
Razón de verosimilitud	0.496		.000
N de casos válidos	36		

Fuente: *Evaluación experimental en UNCP*

BIBLIOGRAFÍA

- Bandura, A. (1975). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bandura, A. y Ribes, E. (1975) *Modificación de conducta*. Análisis de la agresión y la delincuencia. México: Trillas.
- Callao: niño es detenido tras acudir al colegio con arma de fuego (22 de mayo del 2019) *Diario Ojo*. Recuperado de: <https://ojo.pe/policial/callao-escolar-acudir-colegio-arma-fuego-pnp-317543/>
- Cárdenas V, Cosiatao G. y Livia S. (2011). Contenidos televisivos violentos asociados a la conducta agresiva de niños de 8 a 12 años. *Rev enferm Herediana*. 4(2) 49-55. Recuperado de [https://docplayer.es/13637727-Contenidos-televisivos-violentosa sociados-a-la-conducta-agresivadedeninosde8a12anos.html](https://docplayer.es/13637727-Contenidos-televisivos-violentosa-sociados-a-la-conducta-agresivadedeninosde8a12anos.html)
- Darley, J. M., Glucksberg, S., & Kinchla, R. (1990). *Psicología*. (H. Acevedo Espinoza, Ed.) México: Prentice-Hall Hispanoamericana, S.A.
- Gallardo, J.A. (marzo de 2018). Teorías del juego como recurso educativo. Cobos (director), *IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÁ 2018*.

Gómez, D. (2011). Análisis de contenido de programas infantiles transmitidos en la televisión abierta mexicana: ¿violencia, valores o variables de calidad? *ComHumanitas*, 2(1), pp.191-203. Recuperado de <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/comhumanitas/article/view/24/24>

Guerri, M. (2017). *La agresividad, conceptos y teorías*. Psicoactiva.

Hidalgo J. (2010). Estudio del contenido violento de los programas de televisión infantil y su relación con el comportamiento del pre-escolar [Tesis de licenciatura] Recuperado de file:///C:/Users/user/Downloads/tps620.pdf

Konrad, L. (1972) *Sobre la agresión: el pretendido mal*. Editorial Siglo XXI. Madrid.

La Fiscalía abre investigación por la muerte de estudiante de la UNMSM (12 de diciembre del 2017). *Radio Programas del Perú*. Recuperado de: https://rpp.pe/lima/policiales_crmenes/hallan-muerto-a-un-estudiante-de-la-san-marcos-en-pleno-campus-noticia-1093979

Martínez, J. W., Tovar, J. R., & Ochoa A. F. (2016). Comportamiento agresivo y prosocial de escolares residentes en entornos con altos niveles de pobreza. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica*, 33(3), 455-461. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.17843/rpmesp.2016.333.2296>

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (2019) Boletín Estadístico Abril 2019. Recuperado de: https://www.mimp.gob.pe/files/programas_nacionales/pncvfs/estadistica/boletin_abril_2019/BV_Abril_2019.pdf

Navarro, L.L. (2015) *Programa comunicacional Khuska wiñasqjison, afectividad y actitudes hacia la sostenibilidad en universitarios de Huancayo* (Tesis Magistral). Universidad Nacional del Centro del Perú.

Parraguez, M. y Raunelli, J. (2018) *Conductas agresivas de los padres hacia sus hijos que determinan conductas agresivas de los hijos con sus pares en los estudiantes de 5to. Grado de educación secundaria en la institución Educativa Manuel Antonio Mesones Muro de Ferreñafe – 2016* (Tesis Magistral). Universidad Católica San José. Recuperado de: <http://repositorio.ucsanjose.edu.pe/handle/UCSJ/127>

Pérez-Ugena A., Menor J. y Salas A. (2010). Violencia en televisión: análisis de la programación en horario infantil. *Revista científica de educomunicación*. 18 (35).105-112, doi:10.3916/C35-2010-03-03

Ponce de León, C. (2018). *La agresividad y su influencia en la convivencia en el aula en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar* (Tesis Magistral). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6039>

Redondo, J., Luzardo, M. y Rangel, K. (2016). Conducta agresiva en una muestra de estudiantes de tres colegios de la ciudad de Bucaramanga, Colombia. *Encuentros*, 14(1), 31-40. <https://dx.doi.org/10.15665/re.v14i1.667>

Ruiz, D. (2018). *El juego, como estrategia para disminuir la conducta agresiva en estudiantes de educación inicial* (Tesis de pregrado). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Trujillo, Perú.

Sabucedo, J. y Morales, J. (2015). *Psicología Social*. Editorial Médica Panamericana. España.

Salazar, J. R. (2017). *Programa de Juego Libre y el control de la agresividad en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°185 de Huaycán-Ate-Vitarte* (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.

Soria, M. y Hernández, J. (1994) *El agresor sexual y la víctima*. Barcelona: Marcombo.

Tafur, N. (23 de octubre del 2014.) Escolar mató a su compañero de un balazo en salón de clase. *Diario Correo*. Recuperado de: <https://diariocorreo.pe/peru/escolar-mato-a-su-companero-de-un-balazo-en-salon-de-clase-504497/>

Villavicencio M. (2010). *Conductas agresivas de los niños y niñas en el aula de clases*. (Tesis de maestría). República Bolivariana de Venezuela Universidad del Zulia Facultad de Humanidades y Educación. Recuperado http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/111/TDE-2010-07-26T14:25:31Z-493/Publico/villavicencio_bracho_miroska.pdf

Yarlequé L., Javier L., Nuñez E., Navarro L. y Matalinares M. (2013). Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Horizonte de la ciencia*. 3(4).103-110. Recuperado <http://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/67/67>



RESEÑAS

LUIS ALBERTO YARLEQUÉ CHOCAS

Es licenciado en psicología. Magister y Doctor en Psicología obtenidos en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Miembro de la Academia Peruana de Psicología. Autor de libros de investigación, cognición, neurociencia y artículos científicos. Fue reconocido como investigador destacado por el Colegio de

psicólogos del Perú y por la Universidad Continental. Fundador de las revistas científicas Educación y Ciencia, Horizonte de la Ciencia, de la que fue director y Renovación de la que es director. Es docente principal en pre y posgrado de la Universidad Nacional del Centro del Perú.

LEDA JAVIER ALVA

Psicóloga titulada. Magister en Didáctica Universitaria y Doctora en Psicología. Es evaluadora externa de carreras universitarias acreditadas por el SINEACE. Autora y coautora de textos universitarios y publicaciones científicas en el terreno de la cognición, la investigación. Actualmente es docente en la Universidad Nacional del Centro del Perú y en unidades de posgrado de reconocidas universidades del Perú.

**EDITH ROCÍO NUÑEZ LLACUACHAQUI**

Es licenciada en Pedagogía y Humanidades. Es Magister en Educación con mención en Gestión Educativa y Doctora en Ciencias de la Educación. Docente en la Universidad Nacional del Centro del Perú en pre y posgrado, coautora de una serie de obras y publicaciones de artículos en el campo de la investigación, la cognición y neurociencia.

LINDA LOREN NAVARRO GARCÍA

Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Magister en Comunicaciones; estudia Doctorado en Ciencias de la Educación. Ha publicado una serie de artículos en revistas científicas. Colaboradora en el libro Educación y Neurociencia. Fue docente en la Universidad Continental, actual docente de la Universidad Nacional del Centro del Perú.

SHYRLY NORA LIMA HUAMAN

Licenciada en Pedagogía y Humanidades en la especialidad de Educación Inicial, con estudios de maestría en mención de educación Inicial y estudios de Doctorado en Ciencias de la Educación, diplomados en docencia universitaria y psicología educativa en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Con publicaciones de artículos sobre valores sociales en la Revista Científica Renovación.

ARTS

