



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

TESIS

**INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LA
CONDUCTA AGRESIVA EN ESCOLARES DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE
CHONGOYAPE, 2021.**

**PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

Autora:

Bach. Malca Calderon Vilma Medaly

ORCID:

0000-0002-1608-1760

Asesor:

Dr. Castillo Hidalgo, Efrén Gabriel

ORCID:

0000-0002-7667-0807

Línea de Investigación:

Comunicación y Desarrollo Humano

Pimentel – Perú

2019

**INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN
ESCOLARES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE
CHONGOYAPE, 2021.**

Aprobación de la tesis

MG. LUNA LORENZO LEONARDO
Presidente del jurado de tesis

MG. LLACSA VASQUEZ MERCEDES
Secretario del jurado de tesis

DR. CASTILLO HIDALGO EFREN GABRIEL
Vocal del jurado de tesis

Dedicatoria

A mis padres Ángel Malca Vidarte y Rosa E. Calderon Burga de quienes recibo apoyo incondicional en cada paso de mi vida y a lo largo de mi formación profesional.

A mis hermanos Luis y Fredy quienes me motivaron e inspiraron a ser un ejemplo para ellos.

Agradecimiento

Tengo mucho que agradecer a Dios por darme la vida, salud, sabiduría y por la fortaleza para afrontar los desafíos que se me presentan cada día.

A mis docentes por el apoyo, confianza y por el tiempo dedicado a compartir sus conocimientos, agradecimiento especial al Dr. Gabriel Castillo, por la labor de asesorarme para culminar este proyecto.

A todas las personas que sin tener un vínculo sanguíneo forman parte de mi vida, con quienes comparto experiencias y estuvieron presentes durante el proceso.

RESUMEN

La presente investigación tuvo la finalidad determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021. El estudio se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental- transversal y nivel explicativo. Para la recolección de datos se utilizó, la encuesta sobre el uso de videojuegos de (Calle y Gutiérrez, 2006), luego modificada por (Pérez y Prado, 2015) y la escala de agresividad EGA de (Morales y Navarro, 2013). Se trabajó un estudio censal por 85 escolares de ambos sexos, seleccionada por un muestreo censo, con edades que oscilan entre 8 a 12 años. Se utilizó el estadístico SPS-25 para obtener los resultados. Se encontró como resultado influencia significativa del uso de los videojuegos en la conducta agresiva, ($p < 0.01$) y explicada por el el 32.2% de la variabilidad de la conducta agresiva por el uso de video juegos. Además, se evidencia relación significativa entre las dimensiones de uso de videojuegos duración, frecuencia y tipo de videojuegos, ($p < 0.01$) y el 38,4% de variabilidad de conducta agresiva en los escolares, lo que permite concluir a más exposición y uso de videojuegos existirá más agresividad en los niños usuarios

Palabras Clave: Juegos de ordenador, agresividad, escolares.

ABSTRACT

The present research had the purpose of determining the influence of the use of video games on aggressive behavior in schoolchildren from a private educational institution in Chongoyape, 2021. The study was developed under a basic, quantitative approach and a non-experimental-cross-sectional design was applied. , explanatory level. For data collection, the survey on the use of video games by (Calle and Gutiérrez, 2006) was used, later modified by (Pérez and Prado, 2015) and the EGA aggressiveness scale, (Morales and Navarro, 2013). A census study was carried out by 85 schoolchildren of both sexes, selected by a census sampling and with ages ranging from 8 to 12 years. The SPSS-25 statistic was used to obtain the results. The result was a significant influence of the use of video games on aggressive behavior, ($p < 0.01$) and 32.2% of the variability of aggressive behavior is explained by the use of video games. In addition, there is a significant relationship between the dimensions of video game use duration, frequency and type of video games, ($p < 0.01$) and 38.4% variability of aggressive behavior in schoolchildren, which allows to conclude that more exposure and use of video games will be more aggressive in child users.

Key Words: Computer games, aggressiveness, schoolchildren.

ÍNDICE

Dedicatoria	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstract	vi
I. INTRODUCCIÓN	9
1.1. Realidad problemática.....	10
1.2. Trabajos previos.....	13
1.3. Teorías relacionadas al tema	18
1.4. Formulación del problema.....	25
1.5. Justificación e importancia del estudio	25
1.6. Hipótesis.....	26
1.7. Objetivos.	26
II. MÉTODO.....	27
2.1. Tipo y diseño de investigación.	27
2.2. Variables, operacionalización.....	28
2.3. Población y muestra.....	31
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	31
2.5. Procedimiento de análisis de datos.....	33
2.6. Criterios éticos.....	34
2.7. Criterios de rigor científico.....	34
III. RESULTADOS	35
3.1. Resultados en tablas y figuras	36
2.7. Discusión	46

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
2.7. Conclusiones	52
2.7. Recomendaciones	53
REFERENCIAS:.....	54
ANEXO I	61
ANEXO II	62
ANEXO III	64
ANEXO IV	65
ANEXO V	71
ANEXO VI	79
ANEXO VII	81
ANEXO VIII	82
ANEXO IX	83
ANEXO X	85

I. INTRODUCCIÓN

En medio de crisis sanitaria que atravesamos a raíz de la aparición de la Covid – 19 ha surgido múltiples problemas vinculados con el bienestar personal, educativo, laboral y social donde encontramos variables que pueden ser fenómeno de estudio, para que los profesionales de cada área se encarguen de tomar medidas necesarias y evitar futuras repercusiones.

A parte de la salud física, la educación y medios de distracción de los niños y adolescentes se vieron afectados, puesto que una de las medidas dispuestas por el estado fue el aislamiento social, por ende, el estilo de vida de cada familia cambio. La educación paso a desarrollarse de manera remota, lo que significó un cambio radical a lo que tanto docentes como alumnos se les hizo difícil adaptarse al cambio, el uso de tecnología, plataformas virtuales y acceso a internet fueron las principales dificultades, pero con el paso del tiempo muchas de las instituciones y muchos hogares se implementaron a fin que los menores sigan desarrollando su aprendizaje. Con respecto a la actividad/es de ocio con el traslado de las actividades en casa genero más tiempo para ello, por lo que los niños tuvieron que buscar la forma de socializar y distraerse utilizando las redes sociales, páginas de internet y videojuegos físicos u online, inclusive los padres se volvieron un poco más permisivos con el uso de estos dispositivos a fin de mantelos ocupados y contrarrestar el aburrimiento.

El uso de los videojuegos como medio de distracción genero controversia donde se cree que lejos de convertirse en un aliado se convertiría en un enemigo por los múltiples problemas con los que se relaciona, el uso excesivo podría desencadenar una adicción y dependencia, además la falta de concentración y atención en las clases, etc.

El presente trabajo de investigación se desarrolla a fin de buscar resultados estadísticos de influencia de uso de videojuegos en la conducta agresiva, para de esta manera se puedan elaborar estrategias de prevención y promoción es busca de mejorar y un mejor uso de estos medios digitales.

1.1. Realidad problemática

La globalización trajo consigo un sin número de elementos que para muchos les facilitarían la vida, vista como una oportunidad para seguir creciendo de manera personal, económica y social; uno de dichos cambios constituye la globalización tecnológica, la cual ha cambiado estilos de vida, costumbres, formas de interacción social, actividades recreativas y lúdicas ya sea en niños, jóvenes y adultos (Copelli, 2018). Si bien es cierto la tecnología para los niños se ha convertido en el mejor aliado en tiempos de pandemia, el aislamiento social obligatorio generó más tiempo de ocio en casa, por lo que los videojuegos se convirtieron en un medio de distracción e incluso muchos de los padres se volvieron más permisivos con respecto a uso de ellos para mantener a los niños ocupados, evitar el aburrimiento y contrarrestar el estrés (Broche et al., 2020).

En los resultados obtenidos por una encuesta de Games Industry, expone que el comercio de los videojuegos físicos ha aumentado un 63%, por otro lado, los videojuegos virtuales también han tenido un alto nivel de descargas en todo el mercado europeo (La Redacción, 2020). Inclusive en Asia, China ha restringido el uso excesivo de los videojuegos en línea, según la agencia de informe de ese país Xinhua, se ha tomado medidas estrictas, los menores de 18 años no deben exceder más de 3 horas por semana de uso entre los días viernes, sábado y domingo, el objetivo según lo explicado por este medio es proteger y priorizar la salud física y mental de los menores (González, 2021; La república, 2021). Por otro lado según (Pichihua, 2020) en el informe dado por el INEI en el Perú el uso de play store, app store, steam, play station, las descargas desde la web, plataformas alojadas en Facebook y los múltiples juegos en línea destacan su uso entre niños y adolescentes.

El Perú según una investigación realizada por Moran (como se citó a vallejos y capa, 2010) se encontraría en uno de los primeros lugares de mayor uso de estas tecnologías, ubicado en un cuarto lugar debido a la asistencia a cabinas de internet en busca de videojuegos, esto permite inferir que al 2021 después de 11 años las plataformas digitales han ido posicionándose en el

mercado por lo que el acceso sería más fácil y la población usuaria habría aumentado.

Con respecto a la definición de dar utilidad a los videojuegos, Rivera y Torres (2018) los videojuegos como una actividad electrónica en el que implica interactuar una o más personas, mediante un medio digital, que se puede efectuar en varios dispositivos como laptop, computadora, Tablet, consolas, celular e inclusive los juegos clásicos que se encuentran adaptados en lugares públicos. Estos productos van ganando fuerza en la sociedad, llegando a formar parte de nuestra cultura y puede llegar a convertirse en un problema afectando la mentalidad de las personas, sobre todo de niños y adolescentes quienes son más susceptibles por el contenido, por lo que es necesario que los progenitores brinden información correcta acerca de su uso para evitar influencias negativas (Chirinos, 2019). Al parecer la mayoría de usuarios no hacen un uso saludable y adecuado de este recurso, existen pruebas empíricas y científicas que evidencian la aparición de distintos riesgos que pueden terminar en una adicción u otras consecuencias (Vara , 2018).

Los niños en la actualidad, se pasan horas delante de una computadora, Tablet, celular, etc., utilizando plataformas Nintendo Wii, Nintendo Switch, PlayStation, generando en ellos alteraciones del sueño, trastornos alimenticios ocasionado por la preferencia a continuar con el juego y dejar de consumir sus alimentos a la hora de desayunar, almorzar o cena incluso optan por ingerir alimentos poco nutritivos dando lado a la obesidad, así mismo el descuido de las clases en línea y la falta de concentración. Los expertos en salud mental manifiestan que cada vez atienden más niños con problemas de adicción, expresando gran preocupación por repercusiones futuras (Ministerio de Salud, 2021). Así mismo estas plataformas tecnológicas han sido un tema de discusión, por las posibles consecuencias en el nivel de autoestima, ansiedad y la aparición de conductas agresivas debido a las acciones violentas dentro del juego luchas, peleas, matanzas, guerras e incluso pornografía (Vargas citado de PEGI, 2009).

Por otro lado Martínez y Duque (2008) describe que los seres humanos disponen de la capacidad innata para mostrar conducta agresiva, la cual puede modificar a partir de modificación de esquemas de pensamientos para establecer relaciones interpersonales adecuadas. Los factores asociados al comportamiento agresivo pueden ser múltiples como el estilo de crianza, el entorno familiar, la herencia genética, el entorno social, etc., Sin embargo, hay evidencias que los videojuegos violentos pueden de alguna manera influir, es por ello que progenitores y los psicólogos deben intervenir si en caso hubiese consecuencias (Aparicio, 2021).

El efecto de la utilidad de los videojuegos ante la aparición de conducta agresiva para Moncada y Chacón (2012) depende mucho de la situación de quien hace el papel de usuario en el juego, si hace el papel principal este se va identificar como el agresor, disparando o haciendo uso de un arma, el jugador en este caso puede ser un asesino, un héroe, vengador, un rescatador e inclusive un liberador, y se genera una ambición por ser el ganador a pesar de los obstáculos, a este efecto se incluye el tiempo de uso que se da, ya que este siempre va en aumento.

Con referente a la revisión del estado del arte se evidencia estudios que analizan las dos variables como el estudio de Etxeberría (2011), quien sostiene que los videojuegos se relacionan de manera positiva con las actitudes agresivas, los efectos fueron estadísticamente reveladores tanto en los estudios experimentales, culturales y los estudios longitudinales, como se sospechaba pues los videojuegos están asociados con la desensibilización, la escasa empatía y falta de conductas sociales. En un análisis documental realizado por Rodríguez y García (2021) teniendo en cuenta las bases COCHRANE, MEDLINE, MEDLINE, LILACS, CINAHL, Y CUIDEN, se encontró que relación del uso de videojuegos con el trastorno espectro autista y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad. En tiempos de pandemia si bien es cierto no se evidencian porcentajes representativos donde se indique sobre el aumento de las horas de juego virtual, sin embargo, las plataformas señalan que hay concurrencia frecuente de jugadores en línea (Ministerio de Salud, 2021). Las investigaciones

existentes han sido realizadas antes de la pandemia, lo cual constituye un vacío teórico, teniendo la oportunidad de generar información a través de datos empíricos.

Las escuelas privadas cuentan con alta población estudiantil, quienes se han visto en la necesidad de reestructurarse para seguir con la educación virtual, hoy en día es indispensable que cada alumno implemente herramientas tecnológicas con acceso a internet lo que hace más fácil que el niño pueda acceder a un videojuego en línea, en el distrito de Chongoyape el desarrollo tecnología genera crecimiento y desarrollo de la comunidad, señal potente de diferentes líneas, acceso a redes sociales, cabinas de internet convirtiendo a los niños en población vulnerable, generando gran preocupación en los padres por la forma en que llevan a cabo este medio de distracción, el abuso e horario se puede ser enemigo de las clases virtuales, que genera que muchos de ellos no ingresen a sus clases por continuar jugando y empiezan a desenvolverse en un mundo de guerras, batallas perdidas, batallas ganadas, venganza, querer ganar para obtener recompensa, etc.

1.2. Trabajos previos.

Internacionales

Con respecto a una investigación realiza por Grajales et al (2019) con el objetivo de conocer la percepción que tienen los estudiantes de 5to de primaria del colegio LICEO- Bogotá que usan el videojuego free fire con relación con la conducta violenta. Dicho estudio se realiza bajo el enfoque mixto esto quiere decir que es cuantitativo y cualitativo, tipo descriptivo. Así mismo se utilizó como instrumento de recolección de datos la entrevista y la encuesta diseñado en base a (Ubaque, 2010). Se contó con una muestra de 21 estudiantes entre 10 y 12 años de ambos sexos. Se encontró como resultado que el 90% de los participantes utiliza el videojuego free fire, mientras que el 10% no hace uso de el. Por otro lado, se puede apreciar y concluir mediante la recolección de información en la entrevista que la percepción que los estudiantes tienen acerca de la conducta agresiva, es que, si se puede

aprender este tipo de comportamientos en el videojuego, sin embargo, son vistas como una forma recreativa y normal.

Amador (2018) en un estudio realizado en Buenos Aires con el objetivo de analizar la relación de agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online y no usuarios, mediante una investigación cuantitativa, tipo aplicada, descriptivo correlacional, diseño transversal. Se aplicó a una muestra de 100 personas varones y mujeres entre 18 a 40 años, para lo cual se utilizó como instrumento la escala de impulsividad de Barrat y el cuestionario AQ (Buss y Perry). Donde se obtuvo como resultado que dentro de los evaluados usuarios de videojuegos el 36% son de sexo femenino y el 64% de sexo masculino, así mismo se evidenció que el 59.80% de agresión física es emitida por varones y el 39.13 mujeres, concluyendo que existe correlación indirecta entre la edad, ira y hostilidad además que la agresividad verbal es más frecuente en los sujetos con zonas de residencia.

En una investigación realizada por Chacón et al (2017) en la Provincia la Granada, España, cuyo objetivo fue determinar las relaciones existentes entre las conductas violentas en la escuela, los tipos de victimización y el uso problemático de los videojuegos. Se desarrolló mediante un estudio descriptivo- corte transversal. Se contó con una muestra de 519 escolares entre 10 y 13 años de ambos sexos. Los instrumentos utilizados fueron la escala de conducta agresivas en la escuela de (Little, Henich, Jones y Hawley, 2003), la escala de victimización en la escuela (Mynord y Joseph, 2000) y el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos de (Chamarro et al, 2014). Se obtuvo como resultado puntuaciones significativas donde evidencian agresividad manifestada $p < .001$ y relacional $p < .017$, por otro lado, se muestran correlaciones positivas entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresividad y victimización, lo que nos permite concluir que el uso de juegos electrónicos principalmente juegos de acción y rol con contenido violento se asocia con la aparición de conducta agresiva manifestada y relacional.

Según Cortés (2016) en su estudio realizado en España con la finalidad de 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. Fue una investigación de tipo descriptivo y corte transversal, conto con 121 escolares de educación primaria entre 11 y 12 años varones y mujeres. Se usó como instrumentos para recopilar datos el Ad Hoc y el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos. Los resultados obtenidos muestran que el 76% de los encuestados evidencian problemas relacionados a los videojuegos, el 23,1% problemas potenciales y el ,8% problemas severos, por otro lado, a ser evidencio los siguientes datos estadísticos existe diferencia significativa de ($P < 0.05$), en los casos de agresión destacando, donde se destacó también una diferencia significativa fue en la dimensión de relación reactiva con una mediana de 2,37, llegando a la conclusión que los sujetos encuestados que suelen ser agresivos tienen conductas repetitivas, manifiestan algunos comportamientos potenciales asociados al uso de videojuegos.

Navarro (2016) desarrolló un estudio con el objetivo de conocer si los juegos eléctricos influyen en la conducta agresiva de los niños y niñas de la escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de Quito, Ecuador, se efectuó mediante una investigación deductivo, analítico, sintético e inductivo descriptivo. La muestra fue de 60 padres de familia con hijos entre 5 y 6 años y dos docentes, a quienes se le aplicó una encuesta para conocer si sus menores hijos utilizan los videojuegos, además también, uso una cédula de observación aplicada a los niños para determinar su nivel de agresión. Como resultado se obtuvo que el 63.00 % de los niños conocen acerca de los juegos eléctricos y 37.00% utilizan este medio. Con respecto a la ficha técnica de observación el 75.00% de los niños evaluados muestran comportamientos agresivos tanto en el colegio como en casa, mientras que el 5.00% evidencia agresiones verbales y el 10.00 % agresiones físicas. Llegando a la conclusión final que los progenitores son tiene conocimiento y conciencia que sus menores hijos utilizan los videojuegos.

Nacionales

En una investigación realizada por Palomino (2020) en el distrito de Comas, con el objetivo de determinar la relación entre el uso de videojuegos y agresividad, mediante un estudio descriptivo- correlacional, diseño no experimental- trasversal. Para ello se utilizó el CERV de (Chamarro et al, 2014) y para medir la agresividad el cuestionario de (Buss y Perry, 1992). Se contó con una muestra de 97 adolescentes entre 12 y 17 años. Dentro de los resultados se obtuvo que existe relación significativa de $P < .05$ entre ambas variables con un valor de $\rho = 0.396$ donde se evidencia correlación de manera directa de nivel intensidad correlacional media. Del mismo modo se evidencia que el 86.6% presentan problemas severos relacionados al uso de videojuegos, el 8.2% problemas potenciales y el 5.2% no muestra problemas. Por otro lado, que el 91.7% muestran elevados índices de agresividad, el 5.2% presentan nivel bajo mientras que el 3.1% nivel medio, permitiendo concluir que, a mayor uso de videojuegos, mayor conducta agresiva en la muestra investigada.

Vara (2018) llevo a cabo un estudio investigativo en el Perú, con la finalidad de establecer relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en alumnos de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, se utilizó una muestra a 306 estudiantes ente 13 y 17 años, de ambos sexos. Mediante una investigación no experimental, transversal, instrumentos de recolección de datos el test (TDV) de Choliz y Marco, cuestionario (AQ) de Buss y Perry. Donde se obtuvo como resultado la existencia de una correlación positiva y significativa de $\rho = 0,268$; $p < 0, 001$ entre las dos variables mencionadas. Por otro entre agresividad y las dimensiones de hostilidad, ira u agresión física se evidencia una diferencia significativa de ($p < 0.05$) .

Según Arteaga (2018) en una de sus investigaciones realizadas en Lima, que tuvo como objetivo general determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los adolescentes del distrito de Ate, 2018. Utilizo diseño de estudio no experimental -transversal, descriptico- correccional aplicada una muestra de 100 adolescentes entre 12 y 19 años de ambos sexos. Se llevó a

cabo mediante el test (TDV) de Cholí y Marco y el cuestionario (AQ) de Perry y Buss. Se obtuvo como resultado la existencia de una relación moderada significativa directa de ($,508$) interpretada a mayor dependencia a videojuegos habrá mayor agresividad. Concluyendo que la relación entre dependencia a los videojuegos y la variable agresividad es positiva.

Chavez y Ortiz (2017) desarrollo una investigación en la ciudad de Huánuco, la cual tuvo por finalidad de determinar los efectos que tiene los dibujos animados con contenido violento, en las características agresivas de los niños de 5 años de la institución educativa particular sagrada Concepción, se realizó mediante un estudio cuasi experimental con la elaboración de un pre y post test, tipo aplicativa y nivel explicativo. Se contó con una muestra censal de 11 niños de 5 años, ambos sexos. Como instrumentos se utilizó la observación, lista de cotejo y el test de Wilcoxon, obteniendo como resultado que en el 80% de los participantes predomina la agresión verbal y el 20% agresiones físicas leves, con respecto al pre y pos prueba el 73,68% presenta agresiones verbales y el 26,32 agresión física, mientras tanto en el test de Wilcoxon arrojó ($\alpha=0.05$) concluyendo que existe relación significativa entre los dibujos animados con contenido violento y la conducta agresiva.

Según Perez y Prado (2015) efectuó un estudio con el objetivo de determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en los escolares del colegio Santa María del sector Jerusalén, Perú. El estudio descriptivo, correlacional de corte transversal, quien contó con una muestra de 313 estudiante entre 8 y 11 años, de ambos sexos, se aplicaron dos instrumentos el cuestionario AGE para evaluar agresión y el cuestionario sobre tipos de videojuegos. Los resultados obtenidos en cuanto al uso de videojuegos fueron: el 32 % de los encuestados juega un día por semana, el 38% una vez al día y el 27% dos veces al día. Con respecto a la conducta agresiva el 54% presentó conducta agresiva baja, el 34%.

Locales

Guevara (2020) en su investigación que tiene como objetivo de establecer relación existente entre adición a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de primer año, de la institución educativa Algarrobos, Pimentel. Se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, tipo básica, correlacional, fue aplicada a una muestra de 49 estudiantes entre 11 y 12 años, ambos sexos, además de ello utilizo como técnica de recolección de datos la encuesta y los instrumentos el cuestionario de dependencia a los videojuegos de Choliz y Marco y el cuestionario de agresividad de (Buss y Perry, 1992). Se encontró como resultado que el 57% muestra un nivel bajo de agresividad, mientras que el 43% presenta pocas o escasas conductas agresivas, se concluye que según el análisis de correlación de pearson arrojó un resultado de 0.777 donde indica relación positiva entre las dos variables en estudio.

1.3. Teorías relacionadas al tema.

1.1.1. Uso de videojuegos

El uso de videojuegos es una experiencia recurrente de los niños, adolescentes o jóvenes por tener contacto con un dispositivo donde haya interacción audiovisual, que puede generar comportamientos positivos y en otros casos negativos partiendo de la motivación de quien lo haga uso. Por otro lado diversos estudios apuntan que es muy oportuno para el desarrollo del aprendizaje, como herramienta educativa si es que se le da una adecuada utilidad (Cadavid y Restrepo, 2019)

Moncada y Chacón (2012) define a los videojuegos como un programa sistemático informativo donde la persona usuaria establece interacción a través de las imágenes observadas en la pantalla del dispositivo, el juego tiene sus propias reglas y hace uso de premios como manera de motivar al usuario a ganar, hace uso de software o un programa computarizado quien hace el papel de adversario, dentro de la diversidad de estos existen los que solo requieren coordinación óculo manual (pasivos) y por otro lado los que permiten que el

usuario interactúe haciendo uso de sus extremidades superiores e inferiores incluso todo el cuerpo con figuras que aparecen en la pantalla(activos), de acuerdo al contenido temático estos pueden variar de acuerdo al gusto los deportivos, violentos y educativos así mismo también están los de temas deportivos, violentos y educativos.

Por otro lado, Navarro (2016) manifiesta que los videojuegos son soportes tecnológicos que tienen por finalidad brindar recreación a la persona usuaria sometiéndose a un mundo lejos de realidad para de esa manera desarrollar capacidades lúdicas motivacionales para continuar. El juego es considerado como una acción que facilita el desarrollo de diversos aspectos en el humano, un desarrollo social, motriz, neurológico, cognitivo, etc. debido a las actividades didácticas de se emplean, incluso se remienda desde muy pequeños estimular a los niños a través del juego para un óptimo desarrollo (Melo y Hernández, 2014).

El uso de los videojuegos se caracteriza por ser una herramienta tecnológica encargada de llevar al usuario a un mundo ficticio, cargándolo de emociones básicas como satisfacción, placer de ganar, competencia, poniendo a prueba sus habilidades lúdicas Marengo et al (citado de Choliz, 2011). Por otro lado hace uso de una pantalla portátil, donde se proyecta imágenes con integración audio visual, teniendo como población mayoritaria y recurrente a niños y adolescentes, fomenta y difunde temas diferentes entre educativos, deportivos, de acción, etc. (Cumbá et al., 2011).

Entre los aspectos considerados en el desarrollo de los videojuegos, según el género se habla de una cantidad mayoritaria de varones más que mujeres haciendo uso de juegos eléctricos desde edades muy tempranas. Sin embargo, la edad, nivel educativo, el nivel social están fuera de las distinciones entre los usuarios, por el contrario, cambia debido a la edad el tipo de juegos. Con referente a las características de personalidades encontradas en las personas que hacen uso de los videojuegos se encuentra tendencias interpersonales con rasgos esquizoides, inhibición social, personas evasivas, agresión, hostilidad, así como también tendencia el aburrimiento, búsqueda de sensaciones, bajo nivel de

autocontrol, escaso manejo de inteligencia emocional y autoeficacia, rasgo de ansiedad, baja autoestima y reducida afabilidad (Vara , 2018).

Dentro de los Factores que influyen en el uso de videojuegos, González Y Igartua (2018) explica factores motivaciones asociados a buscar competencia con otra persona que comparte el juego y sentir la satisfacción de ganar, experimentar desafíos nuevos, intención de divertirse y entretenerse en el tiempo libre.

Por otro lado, se encontró que los modelos a imitar también influyen positivamente como amigos, familiares, personajes televisivos, haciendo que se genere impulsos innatos por querer experimentar lo que otro vive. Entre los factores cognitivos encontrados esta la comparación, autoevaluación y competencia, por otro lado, los factores individuales involucrados son la motivación y producción motora (Navarro, 2016).

Existen diversas teorías que se relacionan con el uso de los videojuegos, por ejemplo, si el factor de inclinación hacia los videojuegos es motivacional. Maslow con su teoría motivacional sustenta a través de una pirámide las diversas necesidades que deben ser satisfechas para lograr el equilibrio de una persona. Las necesidades fisiológicas encontrados en el primer nivel, respirar, vestimenta, alimentación y descanso; las necesidades de seguridad el empleo formal , familia y salud; las de filiación que tiene que ver con las relaciones interpersonales y las redes de apoyo que se van formando en su contexto, para luego pasar a la fase de reconocimiento, es aquí donde el individuo siente necesidad de ser reconocido y felicitado por cada logro, una competencia, alto nivel académico, destacar entre sus compañeros de trabajo, etc. Generando elevar su confianza para llegar a la autorrealización (Norman y Flores , 1998)

Dentro de las dimensiones que forman parte de esta variable: la frecuencia con la que se usa los videojuegos puede ser causante de otras repercusiones y aparición de conductas negativas. La duración hace énfasis a los días efectuados durante la semana e incluso la cantidad de horas diarias, que los niños hacen uso de los videojuegos o inclusive más de 5 horas diarias el exceso de horas o días

dan paso a una adición o dependencia (Ferrer & Ruiz, 2006). También forma parte de las dimensiones el tipo de videojuegos

Con respecto a los tipos de videojuegos según (Belli y López, 2008):

Juegos violentos o de acción; El jugador pone a prueba sus destrezas psicomotrices, requiere de bastantes movimientos, recepción y control. Son todos aquellos donde incluyen disparos, luchas, guerras, rescates, peleas, etc. Los juegos deportivos; Dentro de ellos las carreras de coches, motos, deportivos y básquet. Juegos educativos Busca sin perder el entretenimiento informar temas culturales, con mayor frecuencia se utiliza para juegos infantiles. Entre otros como juegos de aventura,

1.3.1. Conducta agresiva

Krivoy (2004) la conducta es todo aquello que el ser humano hace y expresa, caracterizada por ser una respuesta hacia el medio donde nos encontramos y nos queremos dirigir que puede ser en nuestro entorno familiar, amigos o vecinos. Así mismo Se define a la agresión como un acto de hacer daño a otra persona ya sea de manera física, psíquica o verbal, manifestada a través de gritos, empujones, jalones, palabras soeces, etc. (Navarro, 2016)

Carrasco y Gonzáles (2006) la palabra agresión es conocida desde tiempos históricos, aplicada al comportamiento de los animales y humanos de todas las edades considerada como la acción de ir en contra de algo alguien, tomando las ideas de Canto quien explica que es cualquier comportamiento manifestado con intención de hacer daño a alguien de cualquier manera utilizado insultos, golpes, lesiones, etc.

Muchos autores explican el origen de la conducta agresiva, desde épocas antiguas, el enfoque psicoanalista, humanista, etc. Se caracteriza por sus diferentes maneras de expresión ya sea de tipos verbal, física o psicológica, con respecto al género las mujeres suelen utilizar el tipo verbal, insultos, burlas, etc. a diferencias de los varones(Espinet, 1991)

Mancha y Ayala (2018) dentro de los factores que influyen para la conducta agresiva está, las conductas negativas dentro del hogar como discusiones, gritos, malos tratos, empujones e incluso golpes de padre a madre, de madre a hijo, etc. También el contexto social donde se desenvuelve el individuo las noticias, amistades, adiciones, grupos sociales pandilla, bandas delincuenciales. Los rasgos y características temperamentales de la persona, así mismo los hábitos negativos (fumar, consumir drogas, alcohol, etc.) y modos de interacción.

Por otro lado, están los factores demográficos asociados al grado de escolaridad mientras menos presencia de educación y formación en valores posea la persona existe mayor probabilidad a desarrollar conducta agresiva. Dentro de los factores psicológicos se relaciona con el carácter, temperamento, personalidad, humor y motivación. Los factores familiares asociados al tipo de vínculo creado con el padre o la madre siendo este uno de los primeros medios para socializar y aprender a relacionarse con otras personas. Si mismo existen los factores individuales, los gustos y preferencias hacia los programas de tv, videos y películas, etc. (Hernández, 2018).

Dentro de las teorías relacionadas con esta variable encontramos:

Según la teoría psicosocial de Erikson donde habla de diferentes etapas según la edad, Para este autor el gran trabajo del niño frente a sus roles, los cuales se van resolviendo conforme se va desarrollando, en esta etapa de la niñez comprendida entre 6 a 13 años donde se forma la comunicación para entender normas, leyes, sistematizaciones, responsabilidades y compromisos. El niño ejecuta y desarrolla habilidades exclusivas como el sentido lúdico, fuerza de imaginación, y de esa manera va creando vínculos cercanos la innovación tecnológica es así como desarrolla el placer y alegría (Bordignon, 2006).

De acuerdo a la teoría Comportamental de Buss, la agresividad en esta teoría es considerada como el acto de atacar, que se va generando de acuerdo a las circunstancias y experiencias del. De acuerdo a las características la conducta agresiva se clasifica en activo y pasivo, físico y verbal, directo e

indirecto. La agresión físico-verbal en su mayor medida se presenta en una persona con temperante pasivo sin agresión verbal, sin embargo, puede llegar a cometer actos violentos como un asesinato. Por otro lado, el que presenta agresividad de manea continua hay posibilidades más altas de cometer actos agresivos (Cortez, 2020).

Teoría del desarrollo de la conducta agresiva de Olweus: Este modelo explica que la agresión es causada por dos factores, el primero está asociado al factor biológico, si el niño es de temperamento activo, enérgico las madres suelen ceder ante sus caprichos son permisivas, generando aumento en comportamientos disruptivos por la ausencia de reglas, por otro lado si existe rechazo, desinterés, trasmisión de sentimientos negativos, con disciplina muy severa por parte de la madre, también seria determinate para dar inicio a la conducta agresiva (Carrasco y Gonzales, 2016)

Así mismo está la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, lo seres humanos, hace referencia a la observación y la experiencia directa como el principal originario de la agresión, mientras exista refuerzo positivo ante alguna actitud violenta dentro de la familia o ambiente social más eficaz será el modelo a imitar y el desarrolló conductas agresivas. En segundo lugar, están los mecanismos instigadores de la agresión se refiere a las experiencias de consecuencias traumáticas (estrés, ataques físicos, insultos, amenazas, interrupción de una meta, etc.), reforzamientos esperados si la conducta agresiva es emitida, órdenes que obliguen a agredir y por ultimo aquellas que son provocadas por creencias u mandato divino, (Carrasco y Gonzales, 2016).

En la teoría de Barret, existen tres tipos de conductas agresivas: la primera agresividad predeterminada asocia a las conductas aprendidas en el ambiente que se desarrollan a lo largo del tiempo y se modifican a atreves de la educación que si bien es cierto forma parte de la cultura. Luego está la agresividad por vinculación médica, quien se caracteriza por la presencia de alguna patología que puede ser una dificultad mental, daño a nivel del cerebro, etc. Por último, la

agresividad impulsiva, cada persona posee conductas o instintos agresivos, que muchas veces por falta de control salen a relucir ante el actuar de las personas.

Dentro de las dimensiones que se presentan en el análisis de la conducta agresiva, estas los siguientes tipos de agresión descritos Hernández (2018) :

- Agresividad física
Se genera mediante actos físicos como golpes, patadas, jalones, quemaduras, lesiones.
- Agresividad verbal
Se refiere al acto de lastimar a una persona, sin necesidad de un acto físico, como insultos, menosprecios, etc.
- Agresividad psicológica
No se evidencia acto de agresión de manera directa, por el contrario, se da de manera pasiva, sometiendo a la persona en un ambiente hostil la cual pueden manejar a su antojo.

En la revisión teórica del objeto de estudio, se identifica los planteamientos de Bandura (1989) quien plantea que las personas aprenden por imitación, centra su atención en una determinada situación que le genere curiosidad y motivación, lo interiorizan y posteriormente reproducen con ausencia del modelo. Esto permite dar el sustento al estudio dado que los estudiantes basados en su interés, acceden a videojuegos, donde predomina la competencia y agresividad, los cuales posteriormente imitan en sus relaciones con pares.

Albert Bandura con un experimento realizado explico la relación de la aparición de la conducta agresiva en los niños mediante el proceso de observación e imitación. Su estudio consistió en proyectar un televisor donde un adulto emitía conducta violentas dirigidas a un muñeco , un grupo observaba al agresor siendo reforzado positivamente, otro grupo siendo el agresor recibía castigo y hubo un tercer grupo sin contenido violento, con este estudio evidencio que los dispositivos táctiles con contenido violento al ser observado por el niño se va

aprendiendo e imitando debido a que después de este evento se observó conducta agresivas similares a las mostradas en la pantalla televisiva.

1.4. Formulación del problema.

¿Cuál es la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021?

1.5. Justificación e importancia del estudio

El presente estudio tiene relevancia debido al estado actual y los cambios suscitados a raíz de la pandemia, siendo su finalidad contribuir al conocimiento y adquisición de información actual, dada a la existencia de un vacío teórico con respecto a las variables uso de videojuegos y conducta agresiva en niños siendo los videojuegos de conocimiento mundial, se ha visto la necesidad de implementar un estudio confiable, elaborado con material informativo a base de libros, revistas y tesis existentes a nivel mundial, nacional y local, además de describir aspectos cambiantes.

Así mismo la investigación tiene valor práctico porque los resultados estadísticos contribuyen para elaborar programas de prevención y promoción los cuales mejoren el estilo de vida de las personas, además de generar estrategias para un adecuado uso de videojuegos y evitar consecuencias futuras en niños, jóvenes y adultos.

Posee utilidad metodológica, puesto que para llegar a los objetivos planteados se utilizó diversos métodos científicos entre instrumentos y técnicas de recolección de datos que posean validez y confiabilidad para poder servir como herramienta a futuras investigaciones.

Por otro lado, busca generar impacto, local, nacional y mundial sirviendo a la población como medio informativo a través de los resultados obtenidos y evitar futuras repercusiones en el comportamiento de los niños, además de desarrollar competencias investigativas que contribuya con una formación académica de calidad en los estudiantes universitarios, docentes o profesionales de otras carreras y sirva como guía para proyectos de investigación futuros.

1.6. Hipótesis

1.6.1. Hipótesis general

Hi: El uso de videojuegos influye estadísticamente significativa en la conducta agresiva en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Ho: El uso de videojuegos no estadísticamente significativa en la conducta agresiva en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

1.6.2. Hipótesis específicas

Hi₁: El uso de videojuegos influye estadísticamente significativa en conducta agresiva verbal en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Hi₂: El uso de videojuegos influye estadísticamente significativa en conducta agresiva física en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Hi₃: El uso de videojuegos influye estadísticamente significativa en conducta agresiva psicológica escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

1.7. Objetivos.

Objetivo general.

Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Objetivos específicos.

- Determinar la influencia de las dimensiones de uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021
- Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva física en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

- Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva verbal en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021
- Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva psicológica en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021
- Describir el nivel de la conducta agresivas encontradas en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021
- Describir la frecuencia por semana del uso de videojuegos en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021
- Describir el tiempo de duración por hora del uso de videojuegos en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021
- Describir el tipo de videojuego usado con mayor frecuencia en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación.

El estudio presenta un enfoque cuantitativo, debido a que permitió analizar los resultados obtenidos utilizando mediciones estadísticas, para establecer conclusiones respecto a las hipótesis (Vásquez, 2016). Por otro lado, según su finalidad es una investigación básica, puesto que a partir de la información teórica busca implementar el nivel de conocimiento de diferentes variables de estudio en toda la población (Hernández et al., 2014)

Con respecto a su nivel de alcance se caracteriza por ser de tipo explicativo, debido a la existencia de variable dependiente e independiente para determinar la influencia de una sobre la otra, a través del análisis de los resultados estadísticos por parte del investigador (Hernández et al., 2014)

Así mismo se aplicó un diseño no experimental- transversal es decir no existe manipulación de las variables en estudio simplemente se observó e interpretó a través de los instrumentos de recolección de datos y transversal dado a que

la medición de la investigación se realizó en un único momento (Hernández et al., 2014). Cuyo grafico es el siguiente



X1: Medición de la variable independiente

→ : Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva

Y2: medición de la variable dependiente

2.2. Variables, operacionalización.

Variable Independiente: Uso de videojuegos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones /Indicadores	Ítems	Estala de medición
Uso de videojuegos	Es la facultada de dar utilidad a los juegos eléctricos como una manera de diversión a través de la interacción con los programas digitales que forman parte de él, que para su utilización de los estímulos sensoriales y de la participación constante del usuario Perez & Prado (como cito a lewis, 1997)	El uso de los videojuegos será medido por las puntuaciones obtenidas en encuestas sobre características del uso de videojuegos por internet elaborado por (Calle y Gutiérrez, 2006), luego modificado por (Pérez y Prado, 2015) que explora frecuencia, duración, tipos de videojuegos mediante 5 items de preguntas cerradas, con respuestas determinadas.	Frecuencia / número de veces	1	Ordinal
			Duración / horas	2	Ordinal
			Tipo de videojuego / Características del videojuego	4	Nominal

Variable dependiente: conducta agresiva

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Conducta agresiva	Conductas efectuadas o emitidas a una persona con la finalidad de causar daño (Carrasco y Gonzales, 2016)	La variable conducta agresiva será medida a través del instrumento escala de agresividad "EGA" modificado por (Moncada y Martínez, 2013) el cual consta de 20 ítems del 1 al 20 escala de Likert con respuestas siempre, casi siempre, algunas veces nunca.	Agresión física	3, 6, 9, 12, 15, 18, 20	Intervalo
			Agresión verbal	1, 4, 7, 10	
			Agresión psicológica	2, 5, 8, 11, 13, 14, 16, 17, 19	

2.3. Población y muestra.

La población es el conjunto de personas con características similares de quien se sacó la muestra para poder ser analizada (Hernández et al., 2014). Dicha investigación se contó con una población de 85 escolares del nivel primario de una institución privada de Chongoyape.

Con respecto a la muestra para Hernández et al.(2014) es un grupo de individuos seleccionados, parte de la población a quienes se le aplicó un instrumento para recolectar datos y llegar a resultados. En el estudio utilizó una muestra de 70 escolares de ambos sexos, elegidos mediante censo, se trabajó con el 100 % de sujetos (Hernández et al., 2014).

Así mismo se siguió los siguientes criterios de exclusión e inclusión, formaron parte de la investigación los sujetos entre 8 años y 12 años, con el consentimiento de sus padres, matriculados en la institución en el año 2021 y disponibilidad de manera voluntaria. Por otro lado, no participaron sujetos menores de 8 años y mayores a 12, con dificultades cognitivas, quienes no obtuvieron el consentimiento de sus padres y niños que no pertenezcan a dicha institución.

En cuanto al marco muestral, quien nos permitirá conocer de manera física a la población o universo, además que permite ser enumerada para una selección óptima (Hernández et al., 2014). Para fines de la investigación se accedió a la población mediante el registro de matrícula del año 2021. Así mismo la unidad de análisis formada por todos a aquellos a quienes se le aplicó el instrumento para el análisis de las variables (Hernández et al., 2014) en este caso los sujetos mayores a 8 años y menores de 12 pertenecientes a la institución privada de Chongoyape.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

2.4.1. Técnica de recolección de datos

Para esta investigación se utilizó como instrumento la encuesta, una técnica de recolección de datos que permite obtener resultados de manera instantánea y eficaz, con una serie de preguntas directas que tengan relación

con el tema investigado y que sirve para medir una variable (Casas, Repulo y Donado., 2003)

2.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Para la medición de la variable uso de videojuegos se aplicó la encuesta de Calle y Gutierrez (2006), dicho instrumento consta de 3 ítems, que evalúa frecuencia, duración y tipo de juego con preguntas cerradas respuestas múltiples. Pérez y Padro (2015) modificó el instrumento en una investigación realizada en distrito de la Esperanza, Trujillo. El instrumento consta con 5 reactivos, el ítem 1 evalúa frecuencia, ítems 2 duración, el ítem 4 tipos de videojuegos y los ítems 3 y 5 son complementarios. La validación se llevó a cabo a través del criterio de expertos y la aplicación del instrumento a una muestra de 20 estudiantes entre 8 y 11 años. Con respecto a la confiabilidad se estipuló con la prueba alpha cronbach aplicados a la prueba piloto obteniendo un $0.79 = \alpha$ cronbach.

Para fines de la presente investigación se determinó la evidencia de validez de contenido por juicio de expertos, la evidencia de validez basada en la estructura interna del instrumento mediante análisis factorial confirmatorio, y la evidencia de confiabilidad por omega McDonald. Entre los resultados según el criterio de expertos los ítems de este instrumento tienen relevancia, coherencia y claridad dado que los valores oscilan entre 0.90 hasta 1 los cuales son adecuados. Con respecto al análisis factorial confirmatorio se muestran índices de ajuste, así como en la confiabilidad, según el coeficiente McDonald cuenta con un valor aceptable de 0.707. Dichos resultados se evidenciaron en una muestra de 100 escolares, del distrito de Chongoyape.

Por otro lado, para la evaluación de la variable conducta agresiva se utilizó el instrumento de Martinez y Moncada (2012) aplicado en su investigación realizada en Chimbote, fue creado con la recopilación de varios instrumentos como el test de Bull-s(2009), el test AGA de Pinedo, Llanos y Garcés (1997), así como el test AGI Aparragué et al (2007) y algunos ítems de la prueba agresividad KIC (sf) realizada en Trujillo. La validación se dio mediante criterio expertos psicólogos, docentes y sociólogos.

Morales y Navarro (2013) en su investigación realizada en Trujillo modificó el instrumento, el cual consta de 20 ítems, de los cuales los reactivos 3, 6, 9, 12, 15, 18 miden agresión física; 1, 4, 7, 10 agresión verbal y los reactivos 2, 5, 8, 11, 13, 14, 16, 19, 20 agresión psicológica. Así mismo el objetivo principal de este instrumento es medir el nivel de agresividad, cuenta con 4 alternativas de respuesta en escala Likert: siempre, casi siempre, a veces y nunca. Con respecto a su validez interna se dio mediante el indicador de correlación inter (ítems y la estadística ítems total) y la validez externa por juicio de expertos. La confiabilidad se dio mediante la prueba alpha cronbach aplicados a la prueba piloto aplicada a la prueba piloto con una muestra de 20 escolares de 8 y 11 años, teniendo como resultado $0,958 = \alpha$ de cronbach.

De igual manera se determinó la confiabilidad y validez de contenido de este instrumento para fines de esta investigación, en los resultados de la V Aiken validez de contenido, muestra puntuaciones desde 0.90 hasta 1, los cuales evidenciaron coherencia, claridad y relevancia entre los ítems. De igual manera en una muestra de 100 escolares del distrito de Chongoyape se determinó la confiabilidad la cual es de 0.903 según el coeficiente McDonald así mismo existen adecuados índices de ajuste según el análisis factorial confirmatorio.

2.5. Procedimiento de análisis de datos.

Para el análisis de datos estadísticos se utilizó el programa SPSS v.25.0 y el Microsoft Excel 2019. Como primer instante se procedió a la revisión de cada uno de los instrumentos antes de ser aplicados, verificar los ítems y recopilación de los instrumentos aplicados para su medición y plasmarlo en la base de datos.

Después de ello se determinó la validez ítem-test y se calculó la confiabilidad de los instrumentos en la prueba piloto para poder aplicarla en la muestra mediante el programa JASP.

Para examinar la eficacia de la base de datos la cual sirvió para el análisis, se utilizó el Microsoft Excel 2019 con lo que se estableció los porcentajes,

promedios, frecuencias, desviación estándar para cada variable y sus dimensiones, las cuales serán representadas en tablas y gráficos de acuerdo a los resultados.

Con respecto al análisis explicativo se realizó mediante el programa SPSS v.25.0 y a través de la prueba kolgomory Smimoy se procedió para la obtención de la estadística y determinar la distribución de los puntajes.

2.6. Criterios éticos.

Los principales criterios éticos fundamentales parte de esta investigación se presenta resumidos de la siguiente manera tomando como referencia el informe (Belmont, 1971).

- Respeto a las personas: El valor del respeto a la autonomía de cada persona, respeto a sus opiniones y decisiones, el individuo es el único capaz de permitir ser parte de la investigación, sea cual sea su decisión debe ser respetada.
- Beneficencia: las personas deben ser estimadas de manera valorativa, no solo por el respeto que se merecen si no el aceptar y respetara sus decisiones u opiniones las cuales prioricen su bienestar. Por lo general este término hace referencia al lado amable y caritativo, debe existir dos acciones para la existencia de beneficencia el no causar y disminuir persuasiones y aumentar beneficios.
- Justicia: este criterio hace referencia a que todas las personas que formarán parte de investigación serán tratados con igualdad y equidad, sin distinción alguna.

2.7. Criterios de rigor científico

Los siguientes criterios de rigor científico validez interna y validez externa fueron planteados por Huamán (como citó a Fontes al et. 2015):

Validez interna: con esta validez existen posibilidades obtener puntuaciones asertivas sobre el impacto que puede causar la variable independiente sobre la dependiente.

Validez externa: es la eficacia que posee el instrumento que mide las variables de poder ser aplicadas en otras poblaciones con características similares, donde los resultados no serán alterados.

Objetividad: hace referencia a la producción de puntuaciones iguales sin ser alteradas en las respuestas, para ello los instrumentos deben tener normas y criterios de evolución claros, asignación de puntajes y claves si es que fuese necesario para no necesitar del criterio de otras personas al momento de decidir una respuesta (Mejía, 2005) (A. González & Igartua, 2018)

III. RESULTADOS

3.1. Resultados en tablas y figuras

Objetivo general

Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Tabla 1

Regresión lineal entre uso a los videojuegos y agresividad en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Modelos	F	R2	ΔR^2	B	Error estándar	β	p
Uso a los videojuegos	39,36 4	,322	,314	2,833	9,211	,567	.01

Variable dependiente: agresividad

Predictor: Uso a los videojuegos

Ho: El uso de los videojuegos no influye significativamente en la agresividad

Criterios de decisión estadística:

Si $p < .05$: Se rechaza la Ho

Si $p > .05$: Se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación:

Para conocer si la agresividad está influenciada por el uso de videojuegos se llevó a cabo una regresión por intro. Los resultados de la Tabla 1, muestran que el uso de los videojuegos influye significativamente en la agresividad en los niños, explicada por el 32.2% de variabilidad de la agresividad en los escolares. Además, el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo cual es válido y permite la generalización de los datos. De esta manera se evidencia que a más exposición en tiempo y uso de los videojuegos existe más posibilidad de adquirir conducta agresiva ya sea física, verbal y psicológica en los usuarios, esto quiere decir que la variable independiente produce cambio en la variable dependiente.

Objetivo específico 1

Determinar la influencia de las dimensiones de uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Tabla 2

Regresión múltiple entre dimensiones de uso de videojuegos y agresividad en escolares

Modelos	F	R2	ΔR^2	B	Error estándar	β	p
Modelo 1							
Duración	29,359	,261	,252	8,071	9,612	,511	,000
Modelo 2							
	21,840	,348	,332	2,129	9,089	,295	,000
Modelo 3							
	16,802	,384	,361	2,156	8,889	,203	,000

Variable dependiente: Agresividad

Modelo 1. Predictor: Duración.

Modelo 2. Predictor: Duración y frecuencia

Modelo 3. Predictor: Duración, frecuencia y tipo de videojuegos

Ho: Las dimensiones de uso de los videojuegos no influye significativamente en la agresividad

Criterios de decisión estadística:

Si $p < .05$: Se rechaza la Ho

Si $p > .05$: Se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación

Para conocer si la agresividad está influenciada por las dimensiones de la variable uso de videojuegos se realizó un análisis de regresión por pasos; Se observa que las dimensiones de uso de videojuegos influyen significativamente en la agresividad en escolares. En la identificación del modelo que mejor explica la variabilidad de la agresividad. Se observa que en cuanto interactúa las dimensiones duración, frecuencia y tipo de videojuegos explican el 38,4 % de agresividad en los escolares; en tanto que el modelo 2 explica que las dimensiones de duración y frecuencia muestran el 34,8 % de variabilidad de la agresividad presente en los escolares; y el modelo 1 detalla que la dimensión duración expone el 26,1% de variabilidad en cuanto a la agresión. Por otro lado, los indicadores de multicolinealidad VIF (Variance inflation factor) inferiores a 10 y los valores de tolerancia mayores a .20 indican que no existen correlaciones elevadas entre los factores del modelo y por último el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo que permite una generalización de los datos. Con este resultado se demuestra que a más exposición de horas y cantidad de días durante la semana existirá aumento de conducta agresiva, además también existe mayor presencia de agresividad ante el uso de juegos con contenido violento, debido al aprendizaje por observación e imitación de conductas.

Objetivo específico 2

Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva física en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Tabla 3

Regresión lineal uso de videojuegos y la dimensión agresividad física en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021.

Modelos	F	R2	$\Delta R2$	B	Error estándar	β	p
Uso a los videojuegos	20,390	,197	,188	,759	3,431	,444	,01

Variable dependiente: agresividad física

Predictor: Uso a los videojuegos

Ho: El uso de los videojuegos no influye significativamente en la agresividad física

Criterios de decisión estadística:

Si $p < .05$: Se rechaza la Ho

Si $p > .05$: Se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación:

Los resultados de la Tabla 2, evidencian el análisis de una regresión lineal por intro, donde se evidencia índices significativos de influencia entre uso de videojuegos y la dimensión de la variable agresividad física, donde se explica con un 19.7 % de agresividad física en los escolares. Por otro lado, el indicador Drubin Watson se ubicó próximo a un porcentaje de dos, lo que permite una generalización de los datos. Con este resultado se demuestra que existe cierta cantidad de escolares usuarios de videojuegos que emiten comportamientos como golpes, puñetes, empujones, etc., ante alguna situación que consideren amenazadora.

Objetivo específico 3

Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva verbal en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Tabla 4

Regresión lineal uso de videojuegos y la dimensión agresividad verbal en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Modelos	F	R2	ΔR^2	B	Error estándar	β	p
Uso a los videojuegos	42,065	,336	,328	,648	2,038	,580	,01

Variable dependiente: agresividad verbal

Predictor: Uso a los videojuegos

Ho: El uso de los videojuegos no influye significativamente en la agresividad verbal

Criterios de decisión estadística:

Si $p < .05$: Se rechaza la Ho

Si $p > .05$: Se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación

Para conocer si la agresividad verbal está influenciada por el uso de videojuegos se llevó a cabo un análisis de regresión por intro. Los resultados de la Tabla 4, evidencia que los índices de significancia son adecuados y que el uso de videojuegos explica el 33.6 % de la agresividad verbal en los escolares, manifestando que existe cierto número de encuestados han adquirido conductas agresivas asociadas al uso inadecuado de los videojuegos y lo expresan a través de insultos, amenazas, burlas, etc., llegando a agredir de manera verbal a su entorno cuando se encuentra en una situación desafiante. Por otro lado, el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades puntuaciones significativas.

Objetivo específico 4

Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva psicológica en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Tabla 5

Regresión lineal uso de videojuegos y la dimensión agresividad psicológica en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021

Modelos	F	R2	$\Delta R2$	B	Error estándar	β	p
Uso a los videojuegos	39,749	,324	,316	5	4,612	,569	,01

Variable dependiente: agresividad psicológica

Predictor: Uso a los videojuegos

Ho: El uso de los videojuegos no influye significativamente en la agresividad psicológica

Criterios de decisión estadística:

Si $p < .05$: Se rechaza la Ho

Si $p > .05$: Se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación

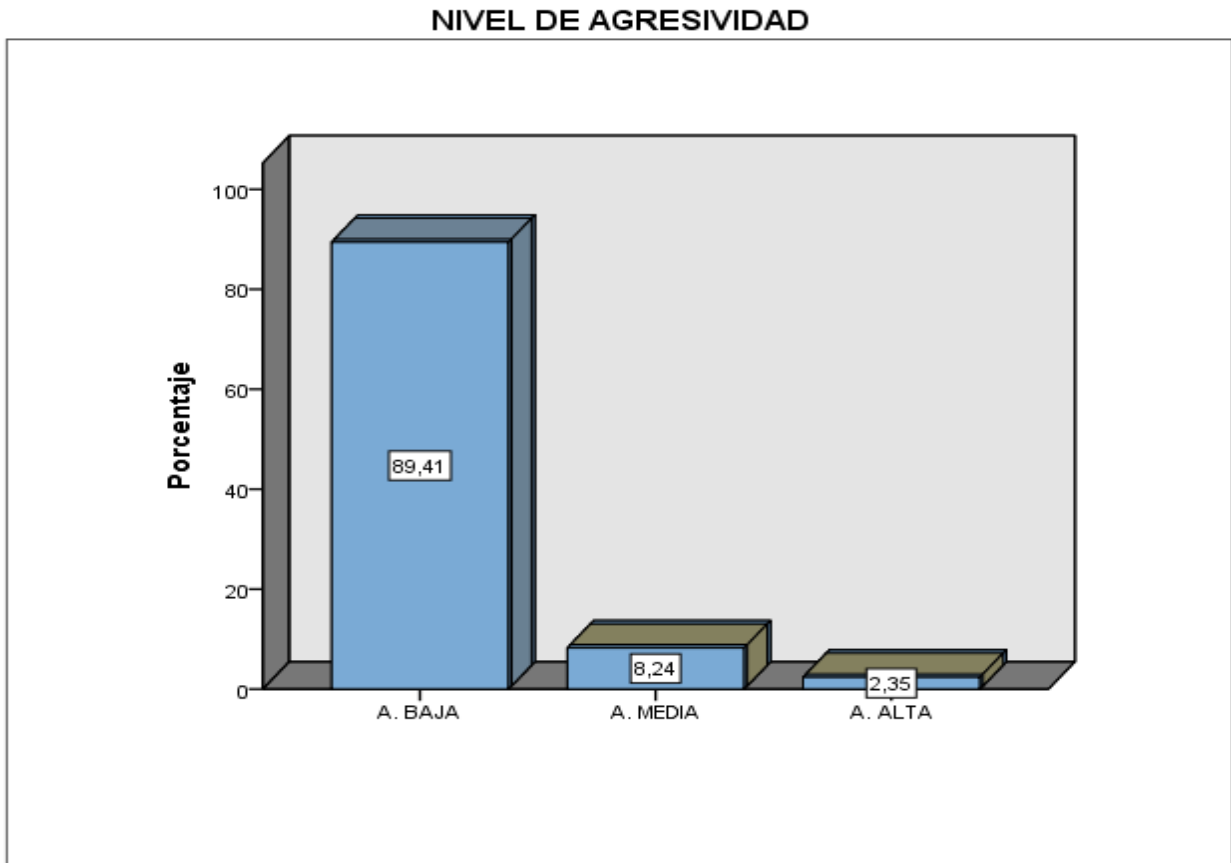
Para conocer si la agresividad psicológica está influenciada por el uso de videojuegos se llevó a cabo una regresión por intro. Los resultados de la Tabla 5, muestran que todos los índices de significancia son convenientes y que las puntuaciones del uso de videojuegos explican el 32.4% de la agresividad en los escolares. Además, el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo que indica ser adecuado. Esto demuestra que cierta cantidad de encuestados emiten conductas agresivas que afecta el bienestar emocional como actitudes de menosprecio, separación del grupo, aislamiento y abuso de poder.

Objetivo específico 5

Describir el nivel de la conducta agresivas encontradas en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021

Figura 1

Nivel de agresividad en los escolares de una institución privada de Chongoyape



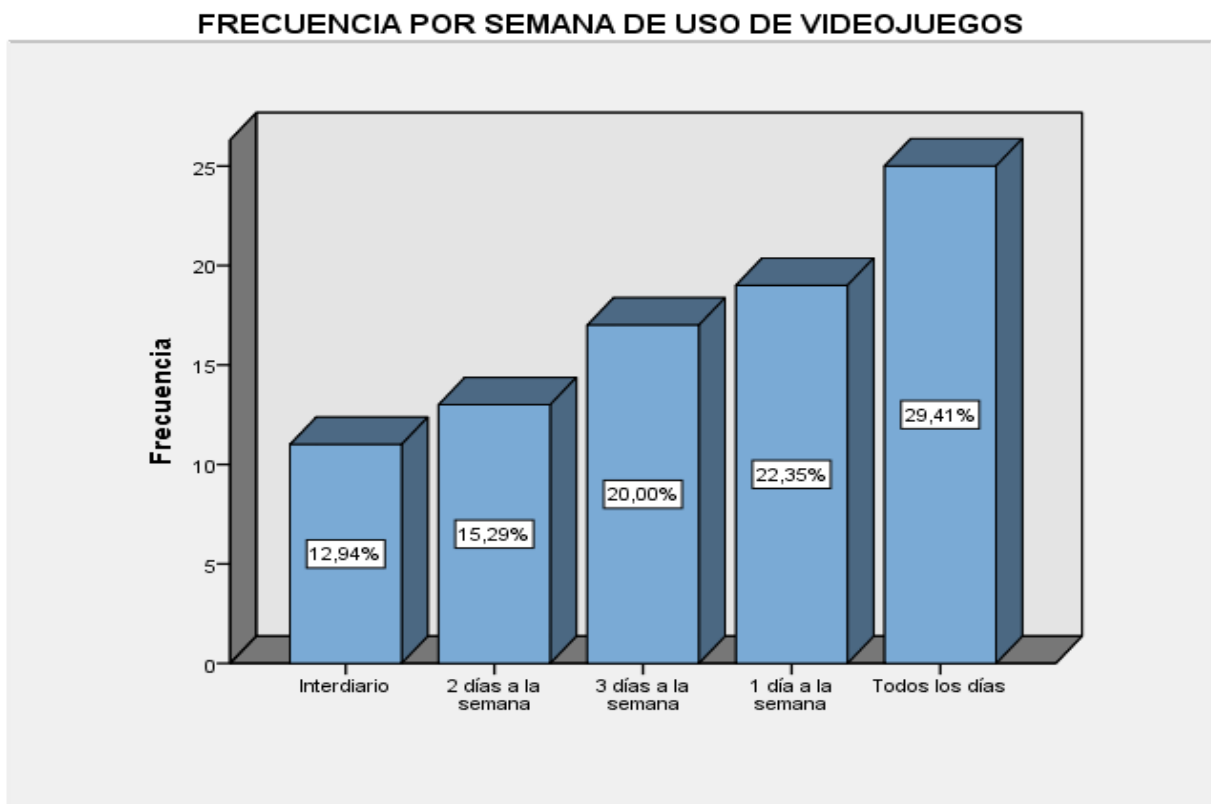
Según la figura N° 1, se observa las puntuaciones correspondientes del nivel de agresividad, donde el 89,41% de los escolares exhiben conducta agresiva baja siendo este porcentaje el más predominante, sin embargo, el 8,24% de los estudiantes muestran conducta agresiva media y el 2,35% conducta agresiva alta, esto permite interpretar que aunque el porcentaje predominante es el nivel de agresividad bajo, existe una cierta cantidad de la muestra que se ubica en el nivel medio y alto expresando en alguna situación de su vida conducta agresiva física, verbal o psicológica.

Objetivo específico 6

Describir la frecuencia por semana del uso de videojuegos en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021

figura 2

Frecuencia por semana del uso de videojuegos en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021



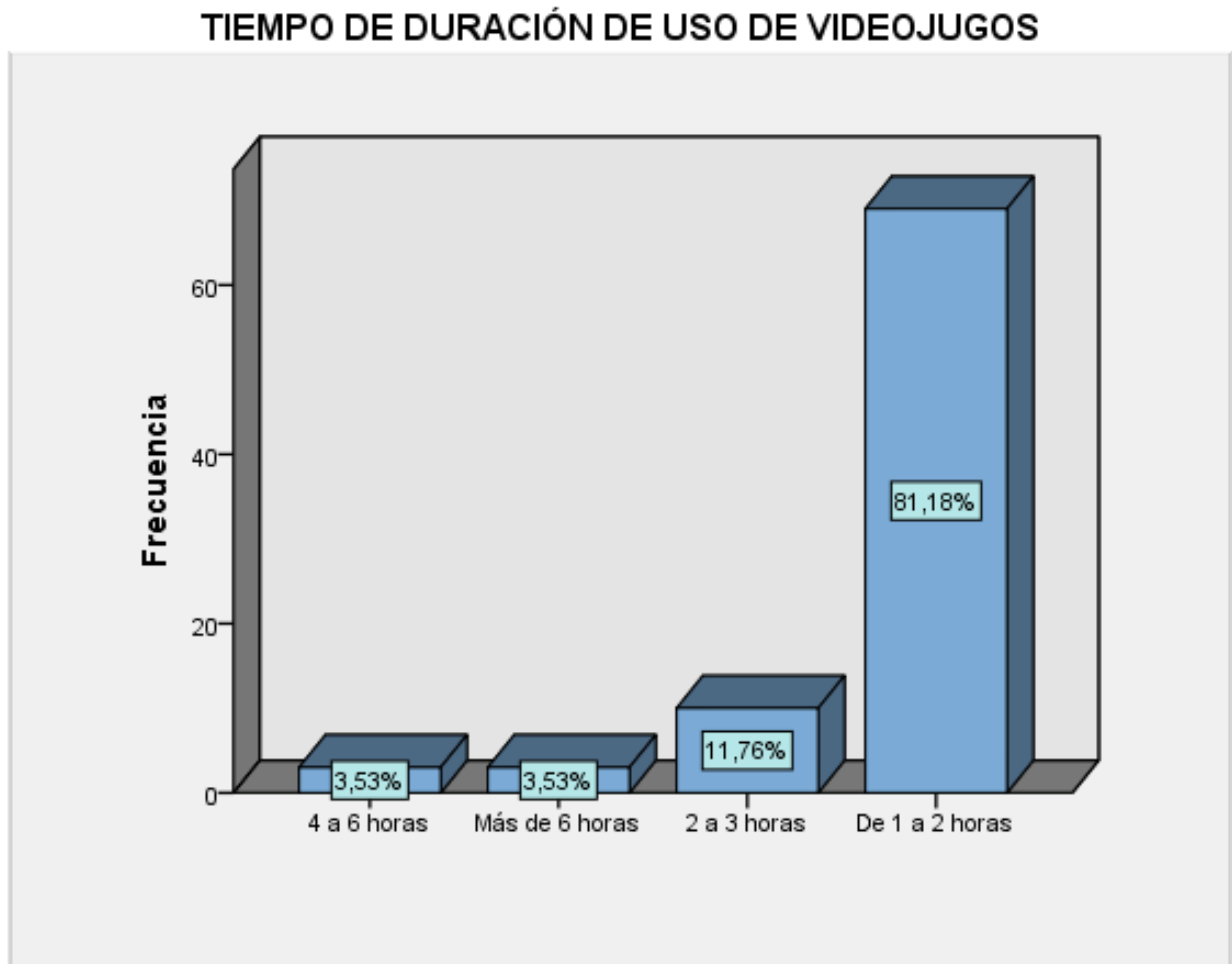
Según la figura N° 2, Se observa la frecuencia de uso por semana de videojuegos en los escolares encuestados, donde el 29,41% indicó que hace uso de los videojuegos todos los días siendo este el puntaje mayor, el 22,35% un día por semana, 20,00% tres días por semana, 15,29% dos días por semana y el 12,94% interdiario. Se identifica que la mayoría de los encuestados utilizan frecuentemente videojuegos durante la semana, lo que puede desencadenar problemas relacionados a la agresividad, falta de concentración o adicción si no hay un control adecuado.

Objetivo específico 7

Describir el tiempo de duración por hora del uso de videojuegos en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021

Figura 3

Tiempo de duración por hora de uso de videojuegos en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021



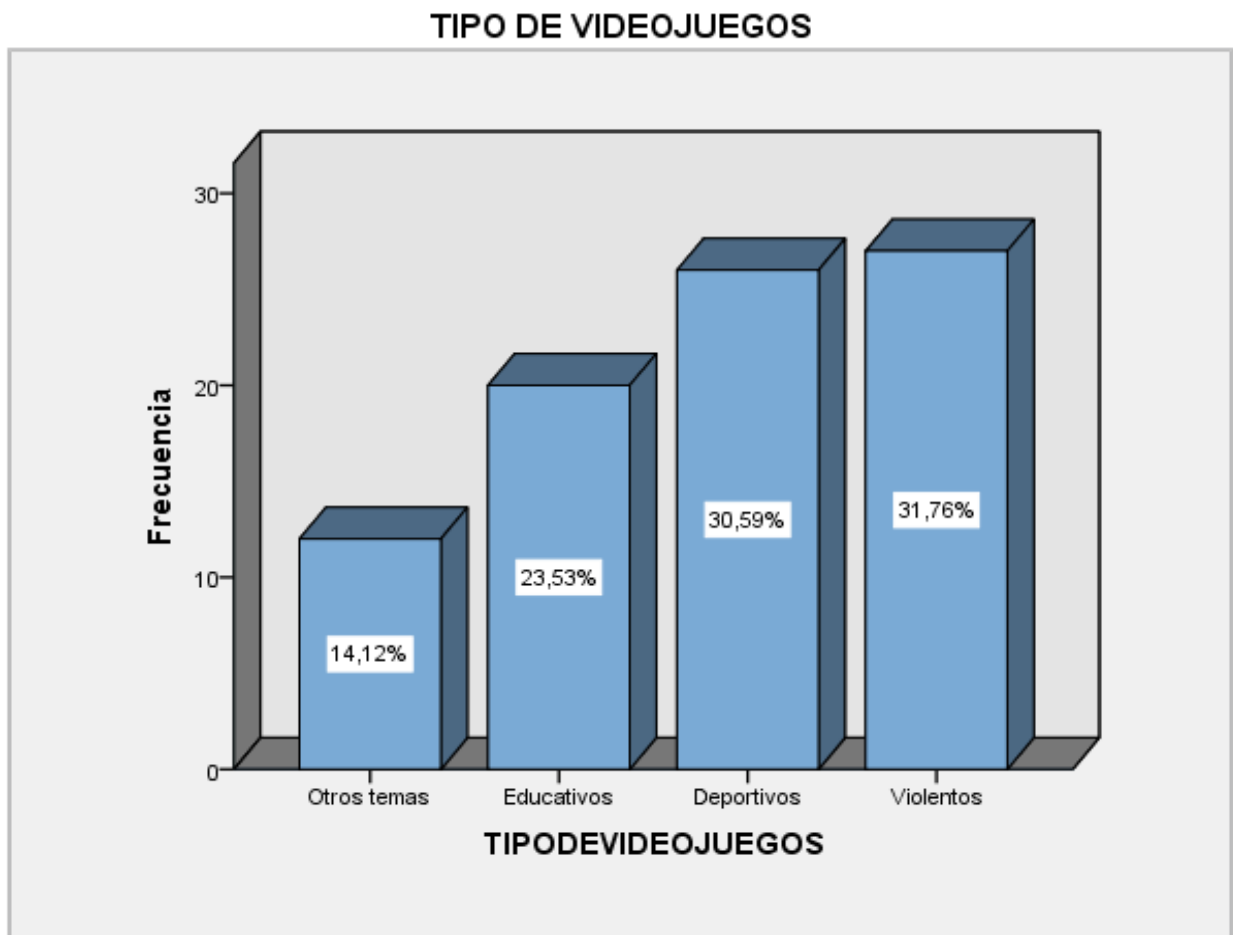
Según la figura N° 3, se muestra que según la encuesta aplicada el 81,18% de los escolares hace uso de videojuegos de 1 a 2 horas, el 11,76% juega de 2 a 3 horas, el 3,53% juega de 4 a 6 horas y el 3,53% más de 6 horas al día, lo que nos permite interpretar que la mayoría de los estudiantes hace uso de horas de videojuegos de manera controlada durante día.

Objetivo específico 8

Describir el tipo de videojuego usado con mayor frecuencia en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021

Figura 4

Tipo de videojuego más utilizado en los escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021



Según la figura N°4 se observa que el tipo de videojuegos más utilizados es el de contenido violento con un 31,76% de la población encuestada, el 30,59% juegos con temática deportiva, el 23,53% con contenido educativo y existe un 14,12% que utiliza otras temáticas o no tiene un tipo de juegos definido.

3.2. Discusión

El uso de videojuegos en los niños y también adolescentes es una actividad muy demandante donde se requiere la interacción con un dispositivo audiovisual que genera emociones positivas o negativas al momento de ejercer el juego. Navarro (2016) sostiene que estos soportes tecnológicos que tienen finalidades en común la recreación del usuario, llevándolo a un mundo de fantasía, lejos de la realidad lo que genera en ellos reacciones individuales como necesidad para seguir con el juego de manera continua y repercusiones en la conducta agresiva, etc.

El presente estudio se realizó con el objetivo de determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape y los resultados obtenidos a través de un análisis estadístico evidenciaron que el uso de los videojuegos influye significativamente en la agresividad, explicada con el 32.2% de variabilidad de la agresividad en los estudiantes. Este resultado tiene similitud con la investigación de Olmedo (2016) quien sostiene que el excesivo uso de video juegos influye significativamente en la conducta agresiva de los estudiantes esto fue presentado en una muestra de 28 estudiantes ambos sexos en el departamento de Arequipa. En otro estudio realizado por Chacón et al (2017) en España se observó la existencia de puntuaciones significativas de agresividad manifestada y relacional, esto le permitió concluir que los videojuegos de rol y con contenido violento está relacionado con la aparición de conductas agresivas. De igual manera Palomino (2020) con su estudio en adolescentes 12 y 19 años del distrito de Comas, Lima, determino la existencia de una relación significativa de entre ambas variables, correlación de manera directa de nivel intensidad media. Guevara (2020) según su estudio correlacional evidencio relación positiva entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes de Pimentel. Arteaga (2018) se obtuvo como resultado existencia de relación moderada significativa directa, es decir a mayor dependencia o uso excesivo de videojuegos habrá mayor agresividad. Sin embargo, se encontró solo una investigación realizada por Huamán (2018) donde no se encontró relación entre las preferencias a los videojuegos con la agresividad y con ninguna de sus dimensiones, este resultado contradice a las

investigaciones existentes y postulados teóricos que sostienen la positividad de la influencia de la variable uso de videojuegos y conducta agresiva, por ende se deben seguir realizando investigaciones a fin de cooperar con los resultados que ayuden para que exista una correcta intervención.

Los hallazgos encontrados se relacionan con el postulado de Etxeberria (2011) quien sostiene que los videojuegos están asociados con la desensibilización, la escasa empatía y falta de conductas sociales. Rodríguez y García (2021) en un análisis documental de las siguientes bases COCHRANE, MEDLINE, MEDLINE, LILACS, CINAHL, Y CUIDEN, concluyo que los videojuegos tiene relación también con el trastorno espectro autista y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Así mismo Chamarro et al. Chamarro et al (2014) manifiestan que las dificultades relacionadas a uso de juegos eléctricos generan efectos negativos, como dificultades para establecer relaciones interpersonales, manifestación de conductas agresivas dado a las evidencias estadísticas y teóricas encontradas que avalan dicho postulado. Estas investigaciones y los resultados encontrados permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación con existencia de influencia significativa del uso de videojuegos en la conducta agresiva de los niños.

Con respecto al primer objetivo específico influencia de las dimensiones de uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares, se encontró como resultado que las dimensiones predictoras duración, frecuencia y tipo de videojuegos explican el 38,4 % de agresividad en los estudiantes, es decir que cuando existe la interacción de estas tres dimensiones hay más variabilidad de agresividad. Este resultado se relaciona con la investigación de Calle y Gutierrez, (2006) quien sostiene que existe relación altamente significativa entre tipo de videojuego y el grado de agresividad debido a que se evidencio que el tipo de juego más utilizado es de temas violentos, este resultado le da cavidad a la teoría del aprendizaje social u observación de Albert Bandura debido a la interacción directa de medio que sirve como predictor para la aparición de conducta agresiva en los niños. Así mismo Morales y Navarro (2013) encontró que hay influencia del tipo de

videojuego más utilizado, puesto que el porcentaje mayor 35.2% prefiere utilizar juegos con contenido violento, 25.5 % prefieren juegos sobre otros temas y el 24.3% elige por los videojuegos deportivos, con respecto a la frecuencia se muestra resultados elevados puesto que el 26% jugaban todos los días, encontrándose rangos de alerta en riesgo de una posible adicción, Calle y Gutiérrez(2006) determinó que él 40,3% de su muestra opta por jugar todos los días. Perez y Prado (2015) encontró como resultado que el 38% de los escolares usan videojuegos una vez al día y el 18% cinco veces al día. De esta manera se demuestra que existe influencia de las dimensiones de uso de videojuegos frecuencia, duración y tipo de videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes aceptando la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula.

Con referente al segundo objetivo influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva física, se encontró como resultado se encontró influencia significativa explicada con un 19.7 % de agresividad física en los estudiantes. Este resultado se contrasta con el estudio de Amador (2018) donde se encontró un grado de significancia mayor masculina en la agresividad física en lo usuarios de videojuegos. Por otro lado, Palomino (2020) sostiene que se encontró efectos entre el uso de videojuegos y la dimensión de agresividad física, justificado en el valor significativo del estudio correlacional. Por otro lado, Arteaga (2018) encontró relación directa entre el nivel de dependencia hacia los videojuegos y el nivel de agresividad física, la cual se manifiesta a través de golpes, daños ocasionados por objetos o por medio del cuerpo. Olmedo (2016) encontró porcentajes elevados con respecto a la dimensión de agresividad física en su estudio y se determinó existencia de influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva, donde el 71% de la muestra se ubica en un nivel alto, mientras que el 29% en un nivel medio de agresividad física.

Dentro del fundamento teórico, Etxeberria (2011) sostiene que en su estudio longitudinal se prueba que la exposición a los videojuegos es un factor

predominante de riesgo a largo plazo sobre todo en el comportamiento agresivo físico, agresividad cognitiva, etc.

El tercer objetivo específico determinar la influencia de uso de videojuegos en la conducta agresiva verbal, se obtuvo como resultado que existe significancia adecuada, donde el uso de videojuegos explica el 33.6 % de la agresividad verbal en los estudiantes. Así mismo se han encontrado estudios similares a este resultado, Arteaga (2018) muestra que existe correlación moderada entre la variable dependencia a los videojuegos y conducta agresiva verbal en una muestra de 100 personas entre 12 y 19 años del distrito de Ate, Lima, esto quiere decir que a mayor uso o dependencia el nivel de agresión verbal es mayor expresada a través de gritos, burlas, insultos. Así mismo Olmedo (2016) en su investigación donde participaron 20 estudiantes de la ciudad de Arequipa, con el objetivo de determinar si el uso de videojuegos influye en la conducta agresiva donde se encontró frecuencias elevadas respecto a la dimensión de agresividad verbal, donde se refleja relación significativa en sujetos con zona de residencia, debido al uso excesivo de juegos eléctrico. Palomino (2020) en su estudio concluye que uso de videojuegos se relaciona de manera positiva y significativa con la agresividad verbal. Con los estudios encontrados se contrasta el objetivo de investigación porque se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Con referente al objetivo específico 4 determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva psicológica, se encontró que de significancia son convenientes y que las puntuaciones del uso de videojuegos explican el 32.4% de la agresividad en los estudiantes. En otras investigaciones se muestra resultados de rasgos psicológicos existentes en los usuarios de videojuegos como por ejemplo estudio de Vargas (2011) donde participaron sujetos entre 9 y 12 años donde se encontró que el uso de videojuegos con contenido violento influye en la manifestación de ansiedad. Arteaga (2018) evidencio que existe relación entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de hostilidad e ira sosteniendo que a mayor dependencia a videojuegos mayor manifestación de

hostilidad e ira. De igual manera estos estudios permiten contrastar los resultados encontrados y rechazar la hipótesis nula para aceptar la hipótesis de investigación siendo positiva y dando importancia a la aparición de rasgos psicológicos dentro de la conducta agresiva de los usuarios de videojuegos.

Con respecto al quinto objetivo específico describir el nivel de la conducta agresivas encontradas en los escolares de una institución privada de Chongoyape, donde el 89,41% de los estudiantes exhiben conducta agresiva baja siendo este porcentaje el más predominante, sin embargo, el 8,24% de los estudiantes muestran conducta agresiva media y el 2,35% conducta agresiva alta. Se encontró otras investigaciones similares Guevara (2020) exhibe en estudiantes de 11 y 12 años del distrito de Pimentel que el 57% de los estudiantes tienen un nivel muy bajo de agresividad, no muestran conducta agresiva, mientras que él se ubica en un nivel leve es decir en ciertas ocasiones suelen presentar conducta agresiva. También Vara (2018) encontró como resultados que el 32,4% de los participantes presentan un nivel promedio de agresividad, el 26,8% nivel bajo, 19,9% nivel alto y un 9,9 nivel muy alto de agresividad. Pérez y Prado (2015) muestran resultados donde el 12% de su muestra presenta nivel de agresividad alta, el 34% nivel de agresividad media y el 54% nivel de agresividad baja. Sin embargo, existen resultados contradictorios como el de Palomino (2020) donde obtuvo que el nivel predominante de agresividad es el nivel alto con un 91%, el nivel bajo con 5,2% y nivel medio con un 3,1%, este estudio se realizó a 97 sujetos entre 12 y 17 años del distrito de Comas. Esto permite concluir que existe influencia del uso de videojuegos en el nivel de conducta agresiva, las cuales no son elevadas por el momento o según los resultados existe leve porcentaje alto, sin embargo, si no se toman medidas necesarias estas estadísticas se pueden incrementar

El sexto objetivo específico describir la frecuencia por semana del uso de videojuegos en los escolares de una institución privada de Chongoyape, se encontró como resultado que el puntaje más elevado fue 29,41% quienes hacen uso de videojuegos todos los días y el puntaje mínimo el 12, 94% juegan

interdiario. Este resultado se asemeja Farfán y Muños (2018) encontró que el 23% de los varones y el 17% de mujeres juega interdiaria, sin embargo, el puntaje que más prevalece es con un 79% de mujeres y el 67% de varones juegan los fines de semana. Pérez y Prado (2015) sostiene que existe uso de videojuegos con porcentajes de 32% una vez por semana y el 16% todos los días, se evidencia un aumento en los últimos tiempos de uso, esto se debe a la oferta de servicio de internet y la aparición de juegos online.

Según la organización mundial de la salud la frecuencia con la que se hace uso de los juegos eléctricos genera descuido de otras actividades en los niños, además que están latentes a los riesgos comportamentales asociados al uso (Garriga, 2019)

Respecto al séptimo objetivo específico describir el tiempo de duración por hora del uso de videojuegos en los escolares de una institución privada de Chongoyape, se determinó lo siguiente 81,18% de los estudiantes hace uso de videojuegos de 1 a 2 horas, mientras que el 3,53% más de 6 horas al día. Calle y Gutiérrez (2006) también determinó que el puntaje más elevado con el 60,4% juega entre un a dos horas. de igual forma Pérez y Prado (2015) muestra que el 38 % de escolares usan videojuegos una vez por día, sin embargo, existe un 18 % que juegan seis veces al día. lo usan cinco a seis veces al día. Farfán y Muñoz (2016) encontró que el 16% de mujeres y el 27% de varones hacen uso de videojuegos entre 2 y 4 horas al día mientras que el 81% de mujeres y el 65% de varones menos de dos horas al día.

Finalmente, el último objetivo específico describir el tipo de videojuego usado con mayor frecuencia en los escolares de una institución privada de Chongoyape se encontró que 31,76% prefiere temáticas violentas, guerras, peleas, luchas, etc. y 30,59% juegos con temática deportiva. En una investigación realizada por Morales y Navarro (2013) del mismo modo encontró que el puntaje más elevado fue el tipo de videojuegos violento con un 35,2%. Así mismo Farfán y Muñoz, (2018) mostro que el 25% varones prefiere videojuegos de acción y el 20% de mujeres de tipo aventura.

Se ha demostrado que los videojuegos violentos deben ser temas de discusión por los efectos que produce más que una película, o la TV, debido a que estos requieren interacción, se sostiene gracias a la teoría del aprendizaje social que los niños aprenden mejor experimentando las actividades, y que estímulo de recompensa hace que se obtenga mejores resultados, en este caso la única forma de seguir avanzando en el juego es ganar y acumular puntos (Suasnabas, Guevara y Schuldt., 2017)

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- El uso de los videojuegos influye significativamente en la agresividad de los niños, se explica con un 32,2% de variabilidad
- Las dimensiones de uso de videojuegos influyen significativamente con el 38,4% de variabilidad generalmente cuando interactúa duración, frecuencia y tipo de videojuego.
- El uso de videojuegos influye significativamente en la conducta agresiva física, explicada con el 33,6% de variabilidad
- El uso de videojuegos influye significativamente en la conducta agresiva verbal, explicada con el 33.6 % de variabilidad.
- El uso de videojuegos influye significativamente en la conducta agresiva psicológica, explicada con el 32.4% de variabilidad
- Se encontró que el 89,41% de los estudiantes exhiben conducta agresiva baja y el 2,35% agresiva alta.
- Se encontró que el 29,41% hace uso de los videojuegos todos los días y el 12,94% interdiario.
- Se encontró que el 81,18% de los estudiantes juegan de una a dos horas y el 3,53% juega más de seis horas.
- Se encontró que 31,76% de los estudiantes utilizan videojuegos con contenido violento y el 14,12% utiliza otras temáticas.

4.2. Recomendaciones

- Se recomienda debido a la existencia de influencia significativa entre ambas variables, que las instituciones educativas primarias promuevan programas de prevención dirigida a los padres donde se explique los resultados y consecuencias para de esa manera disminuir la tasa de uso problemático de videojuegos y evitar futuras repercusiones en la salud mental de los niños usuarios.
- Se recomienda al personal directivo y docente elaborar estrategias de prevención y control dentro la institución para evitar el uso de videojuegos en la hora de clase, haciendo seguimiento mediante la asistencia y actividades didácticas que evite la desconcentración y genere motivación hacia la temática del curso a dictar.
- Se recomienda a la comunidad investigativa estudios de carácter explicativo de las dos variables en niños dentro del departamento de Lambayeque los cuales proporcionen datos estadísticos para conocer el uso problemático y partir de ellos tomar medidas de prevención y promoción.
- Se sugiera debido a la frecuencia y duración de uso de videojuegos el planteamiento de investigaciones de enfoque cuantitativo con otras variables como ansiedad, adicción, dependencia, autocontrol, déficit de habilidades sociales, falta de concentración y empatía, los cuales signifiquen situaciones de problemática psicosocial a futuro.
- Se recomienda a los niños elaborar un horario de actividades donde se prevea el uso de su tiempo de ocio en juegos lúdicos educativos que estimulen su aprendizaje, los cuales pueden ser elaborar manualidades, leer cuentos, juegos de mesa, etc.

REFERENCIAS:

- Amador, T. G. (2018). *Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online*. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TC129364.pdf
- Aparicio, D. (2021). Los videojuegos violentos podrían incrementar la agresividad, pero su efecto es pequeño. *PSYCIENCIA*. <https://www.psyciencia.com/>
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018*. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/Arteaga_HTE.pdf
- Bandura, A. (1989). *Social cognitive theory*. 6, 280–295. <https://doi.org/10.4324/9780429052675-22>
- Belli, S., y López, C. (2008). A brief history of videogame. *Athenea Digital*, 14, 159–179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Bordignon, N. (2006). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2(2). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69520210>
- Broche, Y., Fernández, E., y Reyes, D. (2020). Consecuencias psicológicas de la cuarentena y el aislamiento social durante la pandemia de COVID-19. *Revista Cubana de Salud Pública*, 46(e2488). file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/Broche.pdf
- Cadavid, A., y Restrepo, P. (2019). *Los videojuegos como herramienta psicoeducativa alternativa , al servicio del desarrollo del aprendizaje en los adolescentes – Estado del arte –*. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/Videojuegos_Herramienta_Psicoeducativa_Cadavid_2019.pdf
- Calle, M., y Gutierrez, C. (2006). Uso de videojuegos por internet y su relacion con el grado de agresividad en adolescentes. *Lexus*. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/1090 Calle Morales Carolina ,

Gutierrez Julca Carmen.pdf

Carrasco, M., y Gonzales, J. (2016). Aspectos Conceptuales de la Agresión: Definición y modelos explicativos. *Revista Acción Psicológica*, 4. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/teorias.pdf

Casas , J., Repullo, J., y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atencion Primaria*, 31. <https://doi.org/10.1157/13047738>

Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Munoz, R., Ortega, R., Lopez, M. R., Batalla-Martinez, C., & 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. *Adicciones*, 26(4), 303. <https://doi.org/10.20882/adicciones.31>

Chavez, D., y Ortiz, M. (2017). Universidad Nacional De Huancavelica "Violencia. *Repositorio Institucional - UNH*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2755>

Chirinos, W. (2019). *LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DEBIDO A LA INSATISFACCIÓN CON LA REALIDAD*. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/2019_Chirinos-Pinedo.pdf

Cortés , L. (2016). *Estudio Descriptivo De Las Conductas Violentas En Educación Primaria Producidas Por La Exposición a Videojuegos*. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46210/CortesGonzalez_TFGViolencia.pdf;sequence=1

Cortez, D. de los A. (2020). *Conductas Agresivas Como Consecuencia Del Uso Excesivo De Videojuegos De Acción En Niños De 4To De Primaria De Un Colegio Particular de Lima*. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/2020_Cortez Gallo.pdf

Cumbá, C., Aguilar, J., Suárez, R., Pérez, D., Acosta, L., y López , J. (2011). Juegos de video y comportamiento en escolares de primaria y secundaria básica en

Centro Habana, en el curso 2005-2006. *Revista Cubana de Higiene y Epidemiología*, vol 49(2). Cuba

Espinet Rubio, A. (1991). *La conducta agresiva*.
file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/03 - La conducta agresiva.pdf

Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogia Social Revista Interuniversitaria*.
file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/exchevrerria.pdf

Farfán, L., y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a video juegos en estudiantes de una institución educactiva privada y una institución nacional, Chiclayo 2016. Tesis de Licenciatura*, 45.
file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/TL_FarfanChambergoluciana_MuñozGamarraEliana.pdf.pdf

Ferrer, M., y Ruiz, J. A. (2006). Efectos del uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 4(1). file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/horas de videojuegos.pdf

González, A., y Igartua, J. (2018). ¿ Por qué los adolescentes juegan videojuegos ? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.Info*, 42.
file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/factores de videojuegos.pdf

González, S. (2021). China pone límites a los videojuegos online: máximo de 3 horas a la semana para menores. *Meristation*.
https://as.com/meristation/2021/08/31/noticias/1630393854_329551.html

Grajales, J., Niño, M., Paez, H., y Sanchez, A. (2019). EL VIDEOJUEGO FREE FIRE Y CONDUCTAS VIOLENTAS: PERCEPCIÓN EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5, DEL COLEGIO LICEO BOGOTÁ. *Ayan*, 8(5), 55.

Guevara, G. (2020). Escuela de Posgrado BIOMETRÍA. *Psikologi Perkembangan*,

October

2013.

<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>

Hernández , L. (2018). FACTORES ASOCIADOS A LA CONDUCTA AGRESIVA DE NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA IE JULIO GUTIERREZ SOLARI, EL MILAGRO. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO DEDICATORIA*. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/factores.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf

Huamán , D. (2018). *PREFERENCIA A LOS VIDEO JUEGOS Y AGRESIVIDAD EN JÓVENES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE CHICLAYO 2018*. [https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/7328/Huamán Torres Christian Anderson.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/7328/HuamánTorresChristianAnderson.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

La Redacción. (2020). Plus500 nombra a David Zruia nuevo CEO. *La Publicidad*. <https://lapublicidad.net/plus500-nombra-a-david-zruia-nuevo-ceo/>

La republica. (2021). China prohíbe a menores de edad el uso de videojuegos a más de tres horas semanales. *10 de Septiembre*. <https://www.larepublica.co/globoeconomia/chine-prohibe-a-menores-de-edad-el-uso-de-videojuegos-a-mas-de-tres-horas-diarias-3224734>

Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Leite, G., y Rivero, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3). <https://doi.org/10.5579/rnl.2015.0266>

Martínez, J., y Duque , A. (2008). *EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO Y*

ALGUNAS CARACTERÍSTICAS A MODIFICAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
José. 10(núm. 16). <https://doi.org/10.3208/jgssp.HKG-06>

Martinez, M., y Moncada, S. (2012). *Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E T. N°88013 “Eleazar Gusmán Barrón”, Chinbote, 2011.*
<https://es.slideshare.net/permoncada/tesis-martinez-moncada>

Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.*
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescente>

Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21.
file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/Moncada y Chacon.pdf

Morales, V., y Navarro, S. (2013). *La salud mental durante el COVID-19: señales de que su adolescente pudiera necesitar más ayuda.* 0.
<https://www.healthychildren.org/Spanish/health-issues/conditions/COVID-19/Paginas/Signs-your-Teen-May-Need-More-Support.aspx>

Navarro , A. (2016). *Título los juegos electrónicos y su influencia en el comportamiento agresivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela nicolas copérnico de la ciudad de quito, periodo lectivo 2013-2014.*
file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/Tesis Alejandra tribunal (9h49.pdf

Norman , A., y Flores, G. (1998). *Análisis de la motivación del recurso humano. Comparación entre los servicios de cirugía del hospital Dr. Calderón Guardia y patología forense del Organismo de Investigación Judicial.* vol.15(n.1-2).
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-00151998000200006

- Olmedo, D. J. (2016). *Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección "A" de la institución educativa "Latinoamericano" del distrito de Paucarpata - Arequipa (tesis de licenciatura)*. 1–108.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3561/Edolandj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palomino , E. (2020). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48361/Palomino_AEV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Perez, K., y Prado , A. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa Maria, sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014*.
http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/1673/1/RE_ENFER_CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES_TESIS.pdf
- Pichihua, S. (2020). *Día del Juego: Encuesta Nacional de Cultura analizará consumo de videojuegos [Podcast]*. <https://andina.pe/agencia/noticia-dia-del-juego-encuesta-nacional-cultura-analizara-consumo-videojuegos-podcast-799219.aspx>
- Rivera , E., y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 267–288.
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodríguez, M., y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2).
<https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Vara , R. (2018). *“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS PRIVADOS DE VILLA*

MARIA DEL TRIUNFO, 2017.

<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL>

PAOLA VARA SALAS.pdf

Vargas Hott, C. (2011). *Uso Excesivo de Videojuegos con Contenido Violento: Implicaciones en el Desarrollo Emocional Infantil* *Overuse of Video Games with Violent Content: Implications for Children ' s Emotional Development*. 1.

[file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/vargas claudia.pdf](file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/vargas%20claudia.pdf)

Vásquez, I. (2016). Tipos de estudio y métodos de investigación. *Gestiopolis*.

ANEXO I

Encuesta sobre uso de videojuegos

Nombre: Encuesta sobre el uso de videojuegos

Autor: Calle y Gutiérrez (2006)

Modificado: Pérez y Prado (2015)

1. ¿Con que regularidad utilizas los videojuegos en Internet?
 - a) Todos los días
 - b) Interdiario
 - c) 3 días a la semana
 - d) 2 días a la semana
 - e) 1 día a la semana
 - f) Nunca
2. ¿Cuánto tiempo por día utilizas los videojuegos?
 - a) De 1 a 2 horas
 - b) 2 a 3 horas
 - c) 4 a 6 horas
 - d) más de 6 horas
3. ¿Cuántas veces al día haces uso de los videojuegos?
 - a) Una vez al día
 - b) 2 veces al día
 - c) 2 a 4 veces al día
 - d) 5 a 6 veces al día
4. ¿Qué tipo de videojuego prefieres más?
 - a) Violentos
 - b) Deportivos
 - b) Educativos
 - c) Otros temas: _____
- 4 . ¿Cuántas veces al día haces usos de los videojuegos?
 - a) Una vez al día
 - b)2 veces al día
 - c) 3-4 veces al día
 - d)5-6 veces al día
- 5.- Usas video juegos sin el consentimiento de tus padres
 - a) si
 - b) no
 - c) a veces

ANEXO II

Escala de agresividad EGA

Nombre: ESCALA DE AGRESIVIDAD “EGA

Autor: Martínez
y Moncada (2011)

Modificado: Morales y Navarro (2013)

Lugar: Trujillo

Finalidad: Medir el nivel de agresividad en escolares, cada ítem cuenta con 4 alternativas recibiendo una calificación que oscila entre 1 a 4.

Calificación: Siempre: 4 puntos; Casi siempre: 3 puntos; Algunas veces: 2 puntos; Nunca: 1 punto

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. ¿Cada vez que juego y pierdo siento colera y grito?				
2. ¿ Disfruto cuando inspiro miedos en los demás?				
3. ¿Cada vez que pierdo después de usar videojuegos, golpeo a mis amigos?				
4. ¿Pongo apodos a mis amigos(as)?				
5. ¿si no paso al siguiente nivel cuando juego me pondo furioso?				
6. ¿cada vez que pierdo me enojo y golpeo cualquier cosa que se encuentre a mi alrededor?				
7. ¿me fijo de los defectos de mis amigos(as)?				
8. ¿Me burlo de mis amigos (as) cuando pierden?				
9. ¿Cada vez que pierdo estoy con colera doy empujones a mis amigos?				
10. ¿Cuándo un amigo(a) me insulta generalmente yo también lo insulto?				

11. ¿Disfruto matando personas durante el juego?				
12. ¿si un amigo(a) me patea le hago lo mismo?				
13. ¿Cada vez que cometo un error durante el juego, hablo malas palabras?				
14. ¿hablo mal de las personas, que me ganan durante el juego para hacerles sentir mal?				
15. ¿ Me siento tan presionado cuando juego en red que tengo que reaccionar de manera violenta (golpes, puñetes, patadas)				
16. ¿ Miro con desprecio a los niños (as) mas débiles porque siempre les gano?				
17. ¿Cuándo estoy molesto (a) lo expreso con gestos en mi rostro?				
18. ¿Cuándo estoy molesto, rompo objetos?				
19. ¿Cuándo me interrumpen durante el juego me enojo?				
20. ¿Cuándo mis amigos (as) no están de acuerdo conmigo, los agarro a puñetazos?				

ANEXO III

Matriz de consistencia

TÍTULO INVESTIGACIÓN	DE	Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021
LÍNEA INVESTIGACIÓN:	DE	Comunicación y desarrollo humano
PROBLEMA INVESTIGACIÓN:	DE	¿Cuál es la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021?
OBJETIVO:		Determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021
ENFOQUE:		Cuantitativo
DISEÑO		No experimental / transversal
TIPO		Experimental
VARIABLES		
Variable independiente		Uso de videojuegos
Variable dependiente		Conducta agresiva
DIMENSIONES		
Variable independiente		<ul style="list-style-type: none"> • Frecuencia • Duración • Tipos de videojuegos
Variable dependiente		<ul style="list-style-type: none"> • Agresividad física • Agresividad verbal • Agresividad psicológica
INTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS		
Instrumento 1		Encuesta escala EGA Martínez y Moncada (2011) Modificado por Morales y Navarro (2013)
Instrumento 2		Encuesta sobre el uso de video juegos Calle y Gutiérrez (2006)

ANEXO IV

Informe de propiedades psicométricas del instrumento encuesta sobre el uso de videojuegos

Nombre de la Prueba: Autor: Modificado por: Procedencia: Administración: Tiempo de aplicación: Ámbito de aplicación: Significación:	Encuesta sobre el uso de videojuegos Calle y Gutiérrez (2006) Pérez y Prado (2015) Trujillo Individual y colectiva 10 minutos Niños Evaluación de 3 dimensiones frecuencia, tiempo de uso y tipos de uso de videojuegos
---	--

EVIDENCIA DE VALIDEZ

Validez de contenido

Con respecto a la validez de contenido de la encuesta sobre el uso de videojuegos se realizó mediante el criterio de expertos, conformado por cinco expertos en el tema, con trayectoria en docencia, y grados académicos logrados gracias a sus méritos, quienes calificaron al instrumento con una valoración del 1 al 4 (1= No cumple con el criterio, 2 = Bajo Nivel, = 3. Moderado nivel= 4. Alto nivel) en el área de claridad, coherencia y relevancia. Luego se evaluó los acuerdos de las valoraciones de los jueces a través del estadígrafo de a V de Aiken, mediante la siguiente fórmula:

$$V = \frac{S}{(n(c-1))}$$

Siendo:

S = la sumatoria de si

Si = valor asignado por el juez

n = número de jueces

c = número de valores en la escala de valoración

Los resultados de la validación de contenido se detallan a continuación:

Tabla 1

Coeficiente de Aiken para la evidencia de validez de contenido en claridad, relevancia y coherencia de los ítems de la encuesta sobre el uso de videojuegos por internet, en la dimensión frecuencia, duración y tipo de videojuegos.

Dimensión	ITEMS	CLARIDAD		RELEVANCIA		COHERENCIA	
		UV AIKEN	p	UV AIKEN	p	UV AIKEN	p
		0.94	0.32	0.95	0.32	0.94	0.32
Frecuencia	1	0.95	0.32	1	0.32	0.95	0.32
Duración	2	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
Tipo de videojuego	4	0.85	0.32	0.85	0.32	0.85	0.32
Ítems complementarios	3	0.9	0.32	0.9	0.32	0.90	0.32
	5	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32

Nota: V: Coeficiente de Aiken; p: Significancia

En la presente tabla se aprecia que los ítems del instrumento encuestan sobre el uso de videojuegos, presentan coeficiente de acuerdo a la UV de Aiken en claridad, coherencia y relevancia oscilan entre 0.85 a 1, lo cual significa que dichos ítems de las dimensiones frecuencia, duración, tipos de videojuegos además de los complementarios tienen claridad, semántica y sintaxis adecuada, los ítems son importantes además de tener coherencia para evaluar la respectiva variable, por lo que deben ser incluidos en el Cuestionario.

Índice de homogeneidad de los ítems

Con respecto al análisis de la homogeneidad de los ítems se llevó a cabo mediante la correlación ítem-test corregido, según (Abad et al., 2006) se pretende evaluar que los ítems evalúen lo mismo, lo cuales serán aceptado desde .20 cuyos resultados se muestra a continuación.

Tabla 2

Correlación ítem test de la encuesta sobre el uso de videojuegos, aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021

Dimensiones	Ítems	rit	p
Frecuencia	1	.534	.001
Duración	3	.658	.001
Tipo de videojuego	4	.413	.001
I.Complementarios	2	.658	.001
s	5	-0.114	-1.090

Nota: rit: Correlación de Pearson entre el ítem- escala; p: Significancia

En la presente tabla se muestra que los ítems de la encuesta sobre el uso de videojuegos aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape presentan coeficiente de correlación ítem-test desde - ... a . 410, lo que indica valores adecuados.

Evidencia basada en la estructura interna del Instrumento

Tabla 3

Prueba de adecuación muestral de la encuesta sobre el uso de videojuegos aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021

KMO y prueba de Bartlett	
Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin.	,720
Chi-cuadrado	121,773
Prueba de esfericidad de aproximado Bartlett	10
gl	10
Sig.	,000

En tabla tres se observa valores aceptables de adecuación muestral dado el KMO >.7 y la prueba de esfericidad de Bartlett es significativa (p<.01).

Tabla 4

Varianza total explicada de la encuesta sobre el uso de videojuegos aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de las saturaciones al cuadrado de la extracción		
	Total	% de la varianza	% acumulado	Total	% de la varianza	% acumulado
1	2.413	48.254	48.254	2.413	48.254	48.254
2	1.040	20.798	69.052	1.040	20.798	69.052
3	.737	14.734	83.787			
4	.511	10.216	94.003			
5	.300	5.997	100.000			

Método de extracción: Análisis de Componentes principales.

En la tabla se presenta que, de acuerdo al método de análisis de componentes principales, un 69.052 de la variabilidad total explicada por la presencia dimensiones

Tabla 5

Matriz de componente rotado de la encuesta sobre el uso de videojuegos

	Matriz de componentes rotados ^a		
	1	2	3
VC2	,905		
VD3	,864		
VF1	,768		
VC5		,992	
VT4			,939

Se observa en la presente tabla de acuerdo al método de extracción de análisis de componentes principales se identifica dos dimensiones. Según el método de rotación de Varimax, en la primera dimensión se identifica a los ítems 1,2, 3; así mismo en la segunda dimensión se observa los ítems 5 ; por ultimo en la tercera dimensión los ítems 4.

Análisis Factorial Confirmatorio

Tabla 5

Índices de ajuste de la encuesta sobre el uso de videojuegos aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021

MODELO	A. Absoluto			A. Comparativo				A. Parsimonioso
	X ²	SRMR	RMSEA	IFI	TLI	CFI	PNFI	AIC
Unidimensional	4.638	.044	.069	1.003	1.006	1.000	.482	1223.375

Nota: Método de estimación: Máxima Verosimilitud

Se observa según el análisis factorial confirmatorio que índices de ajuste de los ítems oscilan entre 0.44 hasta 1223.345 en el modelo unidimensional.

Figura 1

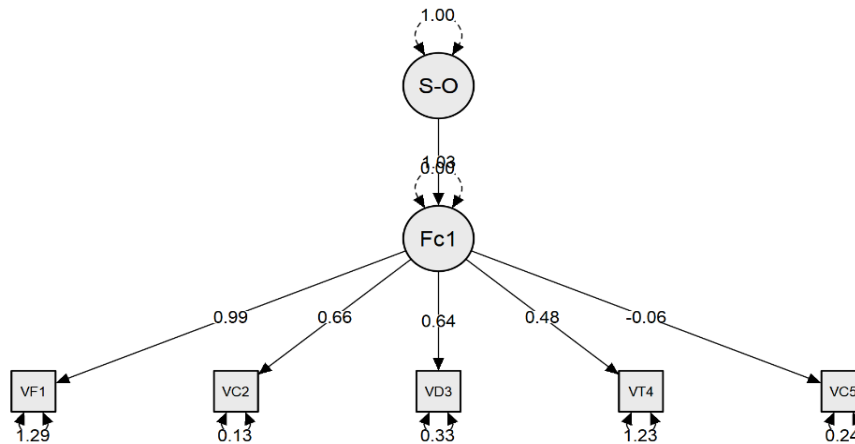


Figura 1: Estructura de la encuesta sobre el uso de videojuegos con 5 ítems

Según el gráfico se observa los valores obtenidos de todos los ítems, indicando la estructura de un nuevo modelo con una sola variable.

2. EVIDENCIAS DE CONFIABILIDAD

Confiabilidad por consistencia interna

La confiabilidad global de la escala y sus dimensiones se estimó de acuerdo al índice de la consistencia interna, el coeficiente Omega Mc Donald, cuyos resultados se detallan a continuación:

Tabla

Coefficiente de confiabilidad Omega de la encuesta sobre el uso de videojuegos aplicada a escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Dimensión	N° reactivos	McDonald's ω	IC 95%
Dimensión global	5	.707	.615 - .799

En la tabla expuesta se muestra el cuestionario sobre el uso de videojuegos mediante el coeficiente Omega Mc Donald, obtuvo como valor de confiabilidad $\omega = .707$ con intervalos del 95% de .615 hasta .799 en la dimensión global, lo cual evidencia que el instrumento cuenta con evidencia de apropiada confiabilidad.

ANEXO V

Informe de propiedades psicométricas del instrumento escala de agresividad EGA

4.2.1. Ficha técnica del instrumento “escala de agresividad EGA”

Nombre de la Prueba:	ESCALA DE AGRESIVIDAD “EGA”
Autor:	Martínez y Moncada (2011)
Modificado por:	Morales y Navarro (2013)
Procedencia:	Trujillo
Administración:	Individual y colectiva
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Niños
Significación:	Medir el nivel de agresividad en escolares

1. EVIDENCIA DE VALIDEZ

Validez de contenido

Con respecto a la validez de contenido del instrumento escala de agresividad “EGA” se determinó mediante el criterio de expertos, donde 5 jueces expertos en el tema, con gran trayectoria en docencia y grado académicos, calificaron al instrumento con una valoración del 1 al 4 (1= No cumple con el criterio, 2 = Bajo Nivel, = 3. Moderado nivel= 4. Alto nivel) en el área de claridad, coherencia y relevancia. Luego se evaluó los acuerdos de las puntuaciones de los jueces a través del estadígrafo de UV de Aiken, mediante la siguiente fórmula:

$$V = \frac{S}{(n(c-1))}$$

Siendo:

S = la sumatoria de si

Si = valor asignado por el juez

n = número de jueces

c = número de valores en la escala de valoración

Los resultados de la validación de contenido se detallan a continuación:

Tabla 1

Coeficiente de Aiken para la evidencia de validez de contenido en claridad, relevancia y coherencia de los ítems de la escala de agresividad EGA y sus dimensiones agresión verbal, física y psicológica.

Dimensión	ITEMS	CLARIDAD		RELEVANCIA		COHERENCIA	
		UV AIKEN	p	UV AIKEN	p	UV AIKEN	p
Promedio		0.99	0.32	1.00	0.32	1.00	0.32
	1	0.95	0.32	0.95	0.32	0.95	0.32
A. Verbal	4	0.95	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	7	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	10	0.9	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	3	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	6	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	9	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
A. Física	12	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	15	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	18	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	20	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	2	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	5	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	8	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
A. Psicológica	11	0.95	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	13	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	14	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	16	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32
	17	0.95	0.32	0.95	0.32	1.00	0.32
	19	1	0.32	1	0.32	1.00	0.32

En tabla se logra apreciar que los ítems del instrumento escala de agresividad EGA, presentan coeficiente de acuerdo a la UV de Aiken en claridad, coherencia y relevancia de 0.90 a 1, lo cual significa que dichos ítems de las dimensiones

agresión física, verbal y psicológica tienen significancia en claridad, semántica y sintaxis adecuada, los ítems son importantes, por lo que deben ser incluidos en el Cuestionario.

Índice de homogeneidad de los ítems

Con respecto al análisis de la homogeneidad de los ítems se llevó a cabo mediante la correlación ítem-test corregido, según (Abad et al., 2006) se pretende evaluar que los ítems evalúen lo mismo, lo cuales serán aceptado desde .20 cuyos resultados se muestra a continuación.

Tabla 2

Correlación ítem test de la Escala de agresividad EGA, aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Dimensiones	Ítems	rit	p
A. verbal	1	.353	.001
	4	.498	.001
	7	.193	.054
	10	.566	.001
A. Física	3	.620	.001
	6	.584	.001
	9	.564	.001
	12	.496	.001
	15	.425	.001
	18	.292	.001
	20	.253	.065
A. psicológica	2	.392	.001
	5	.661	.001
	8	.656	.001
	11	.501	.001
	13	.501	.001
	14	.617	.001
	16	.309	.001
	17	.472	.001
19	.671	.001	

Nota: rit: Correlación de Pearson entre el ítem- escala; p: Significancia

En la presente tabla se muestra que los ítems de la escala EGA aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape presentan coeficiente de correlación ítem-test desde .193 a .671, lo que indica valores adecuados.

Evidencia basada en la estructura interna del Instrumento

Tabla 3

Prueba de adecuación muestral de la Escala agresividad EGA aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,776
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	999,461
	gl	190
	Sig.	,000

En presente tabla se observa valores aceptables de adecuación muestral dado el KMO $>.7$ y la prueba de esfericidad de Bartlett es significativa ($p<.01$).

Tabla 4

Varianza total explicada de la encuesta sobre el uso de videojuegos Escala de agresividad EGA aplicada en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de las saturaciones al cuadrado de la extracción		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	7.025	35.126	35.126	7.025	35.126	35.126
2	2.078	10.392	45.518	2.078	10.392	45.518
3	1.529	7.647	53.165	1.529	7.647	53.165
4	1.403	7.016	60.181			
5	1.215	6.075	66.256			
6	.934	4.672	70.928			
7	.838	4.189	75.117			
8	.750	3.751	78.868			
9	.660	3.299	82.167			
10	.579	2.896	85.064			
11	.480	2.400	87.464			
12	.474	2.372	89.836			
13	.427	2.134	91.970			
14	.370	1.852	93.822			
15	.294	1.470	95.293			
16	.261	1.304	96.597			
17	.213	1.066	97.663			
18	.189	.946	98.610			
19	.159	.795	99.405			
20	.119	.595	100.000			

Método de extracción: Análisis de Componentes principales.

En la tabla se presenta que, de acuerdo al método de análisis de componentes principales, el 52.165 de la variabilidad total explicada por la presencia de tres dimensiones

Tabla 5

Matriz de componente rotado de la escala de agresividad EGA

	Componente		
	1	2	3
DP5	,740		
DF6	,704		
DF18	,690		
DP8	,686		
DP14	,647		
DP17	,638		-
DV1	,617		
DP19	,606		
DP2	,516		
DP11			
DF9		,797	
DF3		,790	
DF15		,678	
DV4		,610	
DP16			,736
DP13			,697
DV10			,677
DF12			,584
DF20			,535
DV7			

Método de extracción: Análisis de componentes principales.

Método de rotación: Normalización Varimax con Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 6 iteraciones.

En la presente tabla se observa que de acuerdo al método de extracción de análisis de componentes principales se identifica tres dimensiones. Según el método de rotación de Varimax, en la primera dimensión se identifica a los ítems 1, 2, 5, 6, 8, 14, 17, 18, 19; así mismo en la segunda dimensión se observa los ítems 3, 4, 9, 11, 15; por ultimo en la tercera dimensión los ítems 10, 12, 13, 16,20.

Análisis Factorial Confirmatorio

Tabla 6

MODELO	A. Absoluto			A. Comparativo			A. Parsimonioso
	X ²	SR MR	RMS EA	IFI	TLI	CFI	PNFI
Tridimensional (original)	667.0 63	0.24 6	0.160	0.3 60	0.2 50	0.33 8	0.254
Bidimensional	897.6 68	0.12 2	1.000	1.0 66	1.0 77	1.00 0	0.770

Nota: Método de estimación: Máxima Verosimilitud

En la tabla N° 6 se observa según el análisis factorial confirmatorio del modelo original y un modelo bidimensional donde se evidencia que el modelo reajustado tiene mayor índice de ajuste por encima del original.

Figura 1

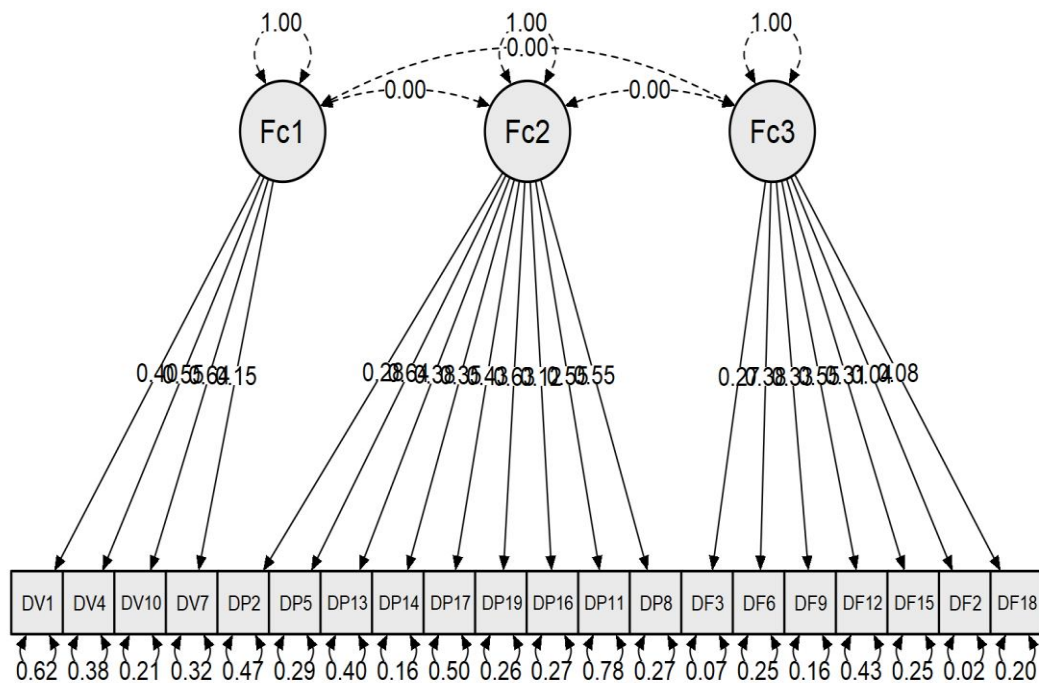


Figura 1: Estructura de la Escala de agresividad EGA con 20 ítems, modelo tridimensional original

Según el grafico se observa los valores de todos los ítems en el modelo original lo cuales los valores no cumplen para acceder a un adecuado índice de ajuste

Figura 2

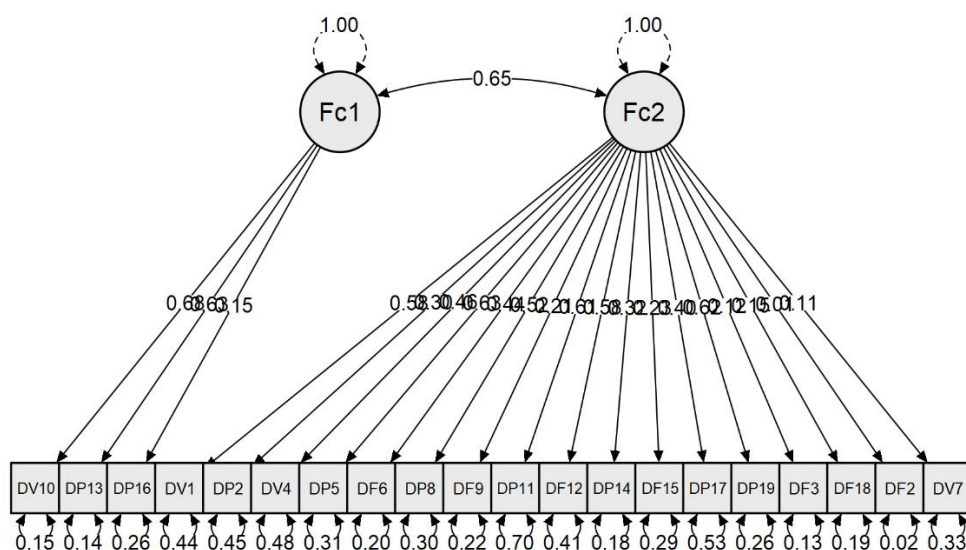


Figura 2: Estructura de la Escala de agresividad EGA con 20 ítems, modelo bidimensional

Según el gráfico se observa los valores obtenidos de todos los ítems, indicando la estructura de un modelo bidimensional con 20 ítems los cuales tienen un adecuado índice de ajuste por encima del modelo original.

2. EVIDENCIAS DE CONFIABILIDAD

Confiabilidad por consistencia interna

La confiabilidad global de la escala y sus dimensiones se estimó de acuerdo al índice de la consistencia interna, el coeficiente Omega Mc Donald, cuyos resultados se detallan a continuación:

Tabla 7

Coficiente de confiabilidad Omega de la Escala agresividad EGA en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Dimensión	N° reactivos	McDonald's	IC 95%
ω			
A. Verbal	4	.657	.552 - .766
A. Física	7	.727	.645 - .810
A. Psicológica	9	.831	.782 - 881
Dimensión global	20	.903	.875 - 931

En la tabla expuesta se muestra el cuestionario de agresividad EGA mediante el coeficiente Omega Mc Donald, obtuvo valores que oscilan desde .657 en la dimensión verbal hasta .9.3 en la dimensión global, lo cual evidencia que el instrumento cuenta con evidencia de apropiada confiabilidad.

Tabla 8

Coefficiente de confiabilidad Omega en un modelo reajustado bidimensional de la Escala agresividad EGA en escolares de una institución privada de Chongoyape, 2021.

Dimensión	N° reactivos	McDonald's ω	IC 95%
D.1	3	0.903	.875 – 0.931
D.2.	17	0.888	0.852 – 0.852
Dimensión global	20	0.799	0.730 – 0.867


En la tabla expuesta se muestra el cuestionario de agresividad EGA mediante el coeficiente Omega Mc Donald en un reajuste de modelo dimensional determinado por el análisis factorías donde se obtuvo puntuaciones desde 0.799 hasta 0.903 indicando una adecuada confiabilidad

ANEXO VI

Autorización para utilizar el instrumento encuesta sobre el uso de videojuegos





The screenshot shows a Gmail interface with a search bar at the top. The left sidebar contains navigation options: Redactar, Recibidos (3.895), Destacados, Pospuestos, Enviados, Borradores (36), Meet (Nueva reunión, Mis reuniones), and Hangouts (VILMA MEDALY). The main content area displays an email titled "PERMISO PARA UTILIZAR SU INSTRUMENTO" (Externo, Recibidos x) from VILMA MEDALY MALCA CALDERON (mcalderonvilmam@crece.uss.edu.pe) to Karla Veronica Perez Martos, dated 29 May 2021 21:02. The email body contains a request for permission to use a survey instrument for a research project on video game use and aggressive behavior in schools. The sender's phone number is 967703327.

The screenshot shows a Gmail interface with a search bar at the top. The left sidebar contains navigation options: Redactar, Recibidos (3.895), Destacados, Pospuestos, Enviados, Borradores (36), Meet (Nueva reunión, Mis reuniones), and Hangouts (VILMA MEDALY). The main content area displays an email titled "PERMISO PARA UTILIZAR SU INSTRUMENTO" (Externo, Recibidos x) from VILMA MEDALY MALCA CALDERON (mcalderonvilmam@crece.uss.edu.pe) to Alicia Prado Espinoza, dated 30 May 2021 11:25. The email body contains a request for permission to use a survey instrument for a research project on video game use and aggressive behavior in schools. The sender's phone number is 967703327. Below this email, there is a message from Alicia Prado Espinoza dated 31 May 2021 8:31, which is a response to the request. At the bottom, there is another email from Vilma Medaly Malca Calderon to Alicia, dated 31 May 2021 13:04.




X
≡
● Activo
?
⚙️
☰
UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN
V

Correo 5329


-  Recibidos
-  Destacados
-  Postpuestos
-  Enviados

Chatear +



No hay conversaciones
[Iniciar un chat](#)

Espacios +




Aún no hay espacios
[Crear o encontrar un espacio](#)

Reunión

2 de 134 < >

PERMISO PARA UTILIZAR SU INSTRUMENTO Externo Recibidos x


 **VILMA MEDALY MALCA CALDERON** <mcalderonvilmam@crece.uss.edu.pe> mar, 12 oct 20:08 ☆ ↶ ⋮

para anahigi_29 ▾

Lic. CARMEN ANAHÍ, GUTIÉRREZ JULCA , un saludo cordial me presento ante usted, soy Vilma Malca Calderon estudiante de la carrera profesional de Psicología, en la universidad señor de Sipán - Chiclayo, actualmente me encuentro realizando mi proyecto de investigación que tiene por título Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución privada de Chongoyape , 2021. Por lo que recorro ante usted me conceda permiso para poder utilizar su instrumento "Encuesta sobre características del uso de videojuegos por internet", encontrado en su investigación realizada en cooperación con su compañera MARÍA CAROLINA, CALLE MORALES , la cual fue publicada en el 2006, le pido considere mi petición es muy importante para mi y la investigación que realizó . Me despido de usted esperando su pronta respuesta.

--

Vilma Malca Calderon 967703327

 **carmen anahi gutierrez julca** <anahigi_29@hotmail.com> mié, 13 oct 1:12 ☆ ↶ ⋮

para mí ▾

Buenas noches, si estoy de acuerdo en que utilices el instrumento para tu proyecto.
Saludos cordiales
Carmen Anahi Gutierrez Julca

Enviado desde mi Samsung Mobile de Claro
[Get Outlook para Android](#)

ANEXO VII

Autorización para utilizar el instrumento escala de agresividad EGA

The image shows two screenshots of a Gmail inbox. The top screenshot displays three email threads:

- Thread 1:** From **VILMA MEDALY MALCA CALDERON** to **katerine_1400** (Mar 1, 12:10). The email requests permission to use the EGA instrument for a research project on video game influence on aggression in school children. It mentions a thesis from 2013 and a colleague, Lic. Violeta Morales Navarro.
- Thread 2:** From **sonia katerine navarro reyes** to **Vilma Malca Calderon** (Mar 1, 12:26). This is a response authorizing the use of the instrument.
- Thread 3:** From **VILMA MEDALY MALCA CALDERON** to **sonia** (Mar 1, 12:34). A thank-you message.

The bottom screenshot displays three more email threads:

- Thread 4:** From **VILMA MEDALY MALCA CALDERON** to **moralessanchezvioleta** (Mar 1, 11:36). This email repeats the request for permission to use the instrument.
- Thread 5:** From **VIOLETA MORALES SANCHEZ** to **Vilma** (Mar 1, 11:40). A response authorizing the use of the instrument.
- Thread 6:** From **VILMA MEDALY MALCA CALDERON** to **VIOLETA** (Mar 1, 11:42). A thank-you message.

ANEXO VIII

Formulario aplicado

The image shows a screenshot of a Google Forms survey. The browser's address bar shows the URL: docs.google.com/forms/d/1ErZLmWPsDVaCkZ9bgyKllezDkBg4vPR6GkzvW0tHc/edit. The form title is "INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA". The survey is in Spanish and is titled "INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESCOLARES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE CHONGOYAPE, 2021". The form content includes a greeting and a request for participation in a research project. The text reads: "Buen día estimado participante. Me presento ante usted, con el debido respeto que merece, soy Vilma Medaly Malca Calderón estudiante de la carrera profesional de psicología, actualmente me encuentro realizando un proyecto de investigación, con la finalidad de determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa de Chongoyape, 2021. La participación es voluntaria, para poder responder el formulario debes contar con una edad entre 7 y 12 años, dicha encuesta es confidencial y solo será utilizada con fines investigativos. No existen respuestas buenas o malas por ende no afectara tus calificaciones, si tienes alguna duda puedes contactare con el siguiente correo (mcalderonvilmam@crece.uss.edu.pe)." The form is displayed in a preview mode with a "Enviar" button. The Windows taskbar at the bottom shows the date as 21/11/2021 and the time as 20:15.

ANEXO IX
SOLICITUDES



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

Pimentel, 06 de octubre de 2021.

Señor:
Mg. Juan Antonio Herrera Murillos
Director I.E.P Juan Pablo II College.

Presente. -

ASUNTO: SOLICITO PERMISO PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle un saludo institucional a nombre de la Escuela de Psicología de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Señor de Sipán, asimismo teniendo presente su alto espíritu de colaboración, le solicitamos gentilmente autorice a la estudiante MALCA CALDERÓN, VILMA MEDALY con DNI 71516599 quién cursa el XI Ciclo para que aplique el instrumento de recolección de datos de su investigación denominada "INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE CHONGOYAPE, 2021".

Agradeciendo por anticipado la atención, me despido. ~~entamente~~.




Dra. Nelly Días Lescano
Facultad de Derecho y Humanidades
UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN S.A.C.




Prof. Juan Antonio Herrera Murillos
Director

ADMISIÓN E INFORMES

074 481610 - 074 481632

CAMPUS USS

Km. 5, carretera a Pimentel
Chiclayo, Perú

Distribución: Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado de Investigación, Decanos de Facultad, Jefes de Oficina, Jefes de Área, Archivo.

Constancia de recopilación de datos
AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO PARA DESARROLLO DE
TESIS**

El director de la I.E.P Juan Pablo II College del distrito de Chongoyape

HACE CONSTAR:

Que en la institución educativa privada "Juan Pablo II College" del distrito de Chongoyape, la alumna MALCA CALDERON, VILMA MEDALY de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Señor de Sipan, Facultad Derecho y Humanidades, ha aplicado sus instrumentos de tesis titulado "INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESCOLARES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE CHONGOYAPE, 2021" la cual inicio el día lunes 20 de septiembre y culmino el 01 de octubre, en los horarios establecidos, demostrando puntualidad y responsabilidad concerniente a la aplicación del instrumento de tesis en forma satisfactoria.

Se le expide la presente constancia a fines que sea concerniente

Chongoyape, 15 de noviembre del 2021

Atentamente



Prof. Juan Antonio Herrera Munillos
Director

ANEXO X

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, he aceptado voluntariamente la invitación a participar en la investigación titulada INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE CHONGOYAPE, 2021.

Me han informado claramente sobre los responsables de la investigación y a qué institución pertenecen. Asimismo, me han explicado sobre el propósito de la investigación y sobre las preguntas a responder.

También sé, que la información que proporcionaré es confidencial, y solo será utilizada para los fines de la investigación.

Me han informado de los riesgos y beneficios. Me han dicho y sé, que mi participación es voluntaria y confidencial; por ello, no brindare datos de información personal.

La persona que me ha leído el presente documento que se llama CONSENTIMIENTO INFORMADO, me ha dicho que en cualquier momento puedo retirarme de la investigación. Me ha proporcionado un número de teléfono, al cual llamaré ante cualquier duda.

Asimismo, me han dicho, que si lo requiero me pueden dar copia del mismo documento. Y como prueba que entendí lo que me han leído y explicado, firmo el presente documento.

Mi firma:

Fecha: