



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**El funcionamiento familiar, uso de videojuegos y conductas
agresivas en adolescentes**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Briceño Segura, Araceli (orcid.org/0000-0003-0055-4794)

Sanchez Rojas, Geraldine Aracelli (orcid.org/0000-0003-0511-4341)

ASESORA:

Dra. Chávez Ventura, Gina María (orcid.org/0000-0002-4638-3487)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado primeramente a Dios, a la familia y a todas las personas que nos han apoyado, siendo una parte fundamental para que se realice el presente trabajo, ya que, ellos nos dieron grandes enseñanzas. Finalmente, a nosotras mismas, por el esfuerzo, perseverancia y dedicación a realizar nuestro trabajo, puesto que somos los principales protagonistas que este “sueño sea logrado”.

Agradecimiento

A nuestros docentes, quienes formaron parte de nuestra formación académica, a nuestra asesora, quien ha estado continuamente mostrándonos su apoyo, guía y orientación.

Índice de Contenido

| | |
|--|------|
| Dedicatoria..... | ii |
| Agradecimiento | iii |
| Índice de contenido..... | iv |
| Índice de tablas..... | v |
| Índice de figuras..... | vii |
| Resumen | viii |
| Abstract..... | ix |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO | 5 |
| III. METODOLOGÍA..... | 12 |
| 3.1 Tipo y diseño de investigación | 12 |
| 3.2 Variables y operacionalización | 12 |
| 3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis | 14 |
| 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 16 |
| 3.5 Procedimientos | 20 |
| 3.6 Método de análisis de datos..... | 20 |
| 3.7 Aspectos éticos | 21 |
| IV. RESULTADOS | 22 |
| V. DISCUSIÓN | 36 |
| VI. CONCLUSIONES..... | 41 |
| VII. RECOMENDACIONES..... | 42 |
| REFERENCIAS | 43 |
| ANEXOS..... | 59 |

Índice de tablas

Tabla 1

Características sociodemográficas de los participantes 23

Tabla 2

Validez de contenido de la Escala de Evaluación de Adaptabilidad y Cohesión Familiar – IV.....32

Tabla 3

Valoración de la claridad de la Escala de Evaluación de Adaptabilidad y Cohesión Familiar – IV, por participantes..... 33

Tabla 4

Análisis estadístico descriptivo de los ítems del cuestionario de funcionamiento familias FACES IV..... 34

Tabla 5

Cargas factoriales de las dimensiones del cuestionario de Funcionamiento Familiar FACES IV..... 35

Tabla 6

Resultados del análisis factorial confirmatorio de cuestionario de Funcionamiento Familiar FACES IV 36

Tabla 7

Confiabilidad por consistencia interna con coeficiente de Alfa y Coeficiente de Omega por dimensiones del cuestionario de Funcionamiento Familiar FACES IV.....36

Tabla 8

Normas percentilares del Cuestionario de funcionamiento familiar.....37

Tabla 9

Validez de contenido del Cuestionario de agresión (AQ)38

Tabla 10

Valoración de la claridad del del Cuestionario de agresión (AQ)39

Tabla 11

Análisis estadístico descriptivo de los ítems del Cuestionario de agresión (AQ)..40

Tabla 12

Cargas factoriales de las dimensiones del cuestionario de agresión (AQ)41

Tabla 13

Resultados del análisis factorial confirmatorio de cuestionario de agresión (AQ) .42

Tabla 14

Confiabilidad por consistencia interna con coeficiente de Alfa y Coeficiente de Omega por dimensiones del cuestionario de agresión (AQ)42

Tabla 15

Estadísticas descriptivas y correlacionales para las variables del estudio43

Tabla 16

Análisis de moderación del funcionamiento familiar entre el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas44

Índice de figuras

Figura 1

Representación del modelo de moderación de las variables de estudio68

Resumen

Para la presente investigación, se planteó como objetivo, determinar si existe relación entre el funcionamiento familiar, el uso de los videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes de la Ciudad de Trujillo, 2022. Los participantes fueron 610 estudiantes entre las edades de 12 y 19 años, de ambos sexos; que fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se aplicaron tres instrumentos en distintos momentos: Escala de funcionamiento familia FACES IV, cuestionario de conductas agresivas AQ, y una encuesta de elaboración sobre el uso de videojuegos y tiempo de hora expuesto a ellos. Asimismo, se emplearon programas estadísticos como: Jamovi, IBM SPSS STATISTICS 21, Microsoft office Excel y Amos. El análisis realizado permitió hallar que el funcionamiento familiar no cumple un rol moderador entre el uso de videojuegos violentos y las conductas agresivas en los adolescentes. Sin embargo, muestra que existe una correlación significativa entre funcionamiento familiar y conductas agresivas. Se puede concluir que un inadecuado funcionamiento familiar puede generar la aparición de conductas agresivas en los adolescentes, influyendo en su vida personal y académica.

Palabras clave: funcionamiento familiar, conductas agresivas, videojuegos violentos, adolescentes

Abstract

For the present investigation, the objective was to determine if there is a relationship between family functioning, the use of video games and aggressive behavior in adolescents in the City of Trujillo, 2022. The participants were 610 students between the ages of 12 and 19 years, of both sexes; that were selected by means of a non-probabilistic test for convenience. Three instruments will be applied at different times: FACES IV family functioning scale, AQ aggressive behavior questionnaire, and an elaboration survey on the use of video games and the time per hour exposed to them. Likewise, statistical programs such as: Jamovi, IBM SPSS STATISTICS 21, Microsoft office Excel and Amos were used. The analysis carried out allowed us to find that family functioning does not play a moderating role between the use of violent video games and aggressive behavior in adolescents. However, it shows that there is a significant connection between family functioning and aggressive behaviors. It can be concluded that a family malfunction can generate the appearance of aggressive behavior in adolescents, influencing their personal and academic life.

Keywords: family functioning, aggressive behaviors, violent video games, adolescents

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el incremento de la violencia es un problema de salud pública, que genera impacto y cambio en el comportamiento de la sociedad, la misma que cada día se torna más agresiva (Asencios & Campos, 2019). Cabe mencionar que, la violencia se adquiere por imitación durante la infancia y se presentan mediante golpes o insultos, por ende, si se presentan estas conductas, es porque el individuo ha sido expuesto a situaciones similares cuando era pequeño (Imaz & Rodríguez, 2020 & Lin et al. 2020). Esto se refleja en el estudio que se realizó en Palestina, en donde el 33% de los participantes que practican conductas agresivas, fueron víctimas de violencia durante su niñez (Darawshy & Haj-Yahia, 2018). Además, en ocasiones, esta agresividad puede ser acompañada por otros desórdenes como el consumo de sustancias psicoactivas (Arias, 2013).

La agresividad es considerada una de las problemáticas con mayor incidencia en el ámbito escolar (Rojas & Santa Cruz, 2021). Esta se manifiesta de manera física o verbal, cuyo objetivo es que el agresor logre controlar a su contrincante (Pérez & Cernuda, 2020), mediante apodos, robos (Álvarez et al., 2010), gritos e insultos (Denson et al., 2018). En el Perú, desde el año 2020 hasta el quinto mes del año 2021, se reportaron 341 casos de ciberacoso, de los cuales, el 54% de alumnos era víctima de sus propios compañeros de clase (Ministerio de Educación, 2021). Mientras que, a nivel mundial, 1 de cada 3 estudiantes experimentan acoso y gran parte de ellos participan de altercados que involucran agresión física (Fondo de las Naciones Unidas para la infancia, 2018).

Entre los factores que intervienen en la externalización de estas conductas en los adolescentes, se encuentra el estilo parental de crianza (Ruiz et al., 2019), el bajo nivel de habilidades sociales (Caballero et al., 2018) así como el resultado de una reacción espontánea como medio de protección (Sabet et al., 2017). Mientras que, las situaciones de interacción entre el protagonista y su medio (Simkin & Becerra, 2013) sumado a la imitación por aprendizaje, son aquellas que tienen mayor prevalencia en el adolescente (Bandura, 1973). En este sentido, la interacción activa que el adolescente asume durante la

exposición a videojuegos violentos, también repercute de manera significativa en acciones que manifiestan agresividad (Jiménez, 2019; Mendoza, 2021).

Los videojuegos violentos son aquellos juegos electrónicos que representan a un individuo infringiendo daño a otros con el fin de obtener su propia satisfacción (Anderson & Bushman, 2001). El uso de estos videojuegos, afectan la salud física del niño y adolescente (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 2015), además de contribuir a las conductas agresivas (American Academy of Pediatrics, 2013 & Dickmeis & Roe, 2018), disminución de empatía (Teng et al., 2020), así como la desensibilización hacia la violencia (The American Medical Association, 2007, & Sherry, 2001) y el bajo rendimiento académico escolar (Gentile et al., 2004). En Perú, se percibe que el 69% de la población consume videojuegos y el 75% lo hace al menos una vez por semana, esto, como modo de escape inmersivo ante la pandemia (Jurado, 2021). A nivel mundial, durante los primeros 9 meses del 2020, el juego de free fire fue el más descargado, rompiendo el mismo año, todos sus récords de audiencia de 100 millones de jugadores activos (Rolim, 2020).

Estas estadísticas guardan relación con autores que consideran que la agresión está asociada al uso de videojuegos violentos (Greitemeyer, 2018; Hollingdale & Greitemeyer, 2014, Zheng & Zhang, 2016). Aunque, otras investigaciones difieren con ello y resaltan que estos videojuegos, no tienen impacto alguno en la conducta agresiva (Adachi & Whilloughby, 2016; Breuer et al., 2015 & Ferguson et al., 2017). Sin embargo, ninguno de los estudios enfatiza el rol de las variables moderadoras, lo que detalla una relevancia de investigación en ello, para conocer los factores (personalidad, funcionalidad familiar, etc.) que pueden influir o modelar estas conductas (Jiménez, 2019).

Al mencionar a la funcionalidad familiar como posible variable moderadora entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas, se destaca su papel clave en la formación de un niño o adolescente (Pérez et al., 2019). Pues los estilos de crianza y la dinámica familiar determinarán si una persona se inclina hacia actitudes violentas o altruistas (Radionova et al., 2018). Según el análisis de la interacción entre conflicto familiar y violencia en los videojuegos

en relación a la agresión adolescente, se reveló que, los adolescentes que habitan en familias disfuncionales y con mayor exposición a la violencia manifiestan un comportamiento más agresivo (Fikkers et al., 2013).

Ante ello es importante, tener en cuenta que hoy en día los adolescentes se han refugiado en gran manera en los videojuegos violentos, como método de distracción ante la aparición de la pandemia, con el fin de encontrar una salida a sus problemas. Sin embargo, al no tener la madurez emocional necesaria, se vuelven presa fácil de los videojuegos en línea y una posible imitación de lo que observan y practican, ya que, al formar parte de ello, incorporan conductas agresivas en su vida real. Por tal motivo, se plantea la siguiente interrogante: ¿El funcionamiento familiar, el uso de videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes se relacionan entre sí?

Tras ello, es preciso justificar la importante labor de llevar a cabo la presente investigación, aquella que será de relevancia, para conocer hasta qué punto el funcionamiento familiar modera la relación entre los videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes. Puesto que, estudios anteriores, se han centrado en analizar las variables de estudio de manera individual, más no como se plantea en la actual investigación. Además, se pretende orientar a las autoridades de las instituciones educativas con el fin de que implementen estrategias y programas para la prevención de las conductas agresivas y los efectos que estas pueden traer en los adolescentes.

Esta problemática es de relevancia en el país y en el exterior, por tal motivo el actual trabajo de investigación asume como objetivo general, determinar si existe relación entre el funcionamiento familiar, el uso de los videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes.

De igual forma se plantearon los objetivos específicos: Determinar las propiedades psicométricas de los cuestionarios, establecer la relación que existe entre el uso de los videojuegos y las conductas agresivas en los adolescentes, establecer la relación que existe entre funcionamiento familiar y conductas agresivas y determinar si el funcionamiento familiar modera la

relación entre el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas en adolescentes.

Por otro lado, se formula como hipótesis general: El funcionamiento familiar se relaciona con el uso de videojuegos y conductas agresivas en los adolescentes. Como hipótesis 1: Existe relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas. 2: El funcionamiento familiar se relaciona con las conductas agresivas de la población adolescente y 3: Existe relación entre el uso de videojuegos violentos y la funcionalidad familiar en adolescentes de la Ciudad de Trujillo. 4: el funcionamiento familiar modera la relación entre el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas en adolescentes.

II. MARCO TEÓRICO

La violencia es un acto intraindividual, que no le permite al individuo controlar sus acciones, por ende, se presentan desadaptaciones tanto a nivel grupal como personal (Castellano & Castellano, 2012). Mientras que, la agresividad hace referencia a la acción de atentar contra un individuo con el fin de provocarle daño (Pérez & Cernuda, 2020). Para definir a la conducta agresiva se establecen tres características esenciales: la existencia de la intención en el individuo de causar daño, que el acto no quede como advertencia, sino que el daño sea real y finalmente tiene que ver con la alteración del estado emocional (Castrillón et al., 2004).

Los comportamientos que se relacionan a las conductas agresivas dependen de los factores ambientales y familiares, que inicialmente se aprenden en la infancia, pero que pueden ser modificados mediante la educación (Gallego, 2013). Las mujeres participan de la agresión de manera indirecta, mediante la difusión de rumores, a menos que dispongan de altos niveles de testosterona y bajos nivel de cortisol (Denson et al., 2018).

Por otro lado, estas conductas se dividen en 4 factores: *agresividad física* que se da por medio de ataques en el cuerpo del contrincante e incluso con apoyo de objetos punzocortantes con el fin de llegar a herir a la otra persona (Buss & Perry, 1992). La *agresión verbal* que es el componente motor de la agresión y se expresa mediante gritos, amenazas, críticas e incluso se emplean las humillaciones y desprecio a la otra parte involucrada (Buss & Perry, 1992). La *hostilidad* representa el componente cognitivo de la agresión y hace referencia a los sentimientos de suspicacia hacia el resto. Finalmente, la *ira* evidencia el componente emocional de la conducta agresiva, que representa una sensación de disgusto debido a un agravio y además puede perturbar las relaciones con el entorno (Buss & Perry, 1992). La aparición de estas conductas puede ser atribuidas a la interacción dentro la escuela, la educación que ha recibido el alumno en casa (Ruiz et al., 2019), sus condiciones socioeconómicas y los factores individuales como problemas de autoestima (Álvarez et al., 2010).

Estudios realizados, señalan que la agresión verbal se manifiesta mediante gritos e insultos al contrincante (Denson et al., 2018), a diferencia de la ira, que,

implica sentimientos de enojo (Spielberger et al., 1995), y furia o cólera (Fernández, 1998). Mientras que en la hostilidad se refleja la mezcla de ira y disgusto (Plutchick, 1980) e incluso se puede llegar al rencor o violencia (Matalinares et al., 2012). Finalmente, la agresión física se da mediante ataques dirigidos al cuerpo o empleo de armas (Buss & Perry, 1992).

Por otro lado, el Modelo de agresión General (GAM), plantea que el uso reiterado de medios violentos puede incitar a desenvolverse de manera agresiva en situaciones diarias fuera del mundo ficticio (Breuer et al., 2015). Además, este modelo considera variables situacionales, individuales y biológicas (Anderson & Bushman, 2002). Asimismo, hace referencia al modelo de imitación social, que indica que el comportamiento agresivo es el resultado de aprendizaje por observación e imitación de modelos cercanos al adolescente (Bandura, 1973).

El GAM, sostiene que las estructuras de discernimiento social se tienden a desarrollar con el tiempo relacionado a la exposición y aprendizaje que el individuo tiene (Bushman & Anderson, 2002). Por ende, postula que la exposición a la violencia va a generar conductas desadaptativas y agresivas (Ferguson & Dick, 2012). Además, se divide en dos aspectos importantes: los *procesos proximales* que detalla los episodios individuales de agresión mediante tres etapas: entradas, que influye en el estado interno del individuo y afecta los procesos de decisión que a su vez interviene en los resultados agresivos o no. La segunda etapa que se enfoca en aquellos factores que ejercen influencia en el proceso de decisión y pueden cambiar el afecto, cognición y excitación del individuo. Finalmente, la tercera etapa se centra en los procesos de evaluación y decisión en la conducta, si esta es o no agresiva, mientras que, el *proceso distal* opera en el fondo de cada proceso próximo (Allen et al., 2018).

Investigaciones muestran que hay relación entre el uso de los videojuegos violentos y los comportamientos agresivos, en donde se refiere que el estudiante aprende por imitación y exposición (Yao et al., 2019; Hollingdale & Greitemeyer, 2014). Asimismo, este tipo de conductas es fácil de imitar de personas cercanas de manera afectiva al adolescente (Berkowitz & Rawling, 1963).

Por otro lado, el modelo general de agresión (GAM), diferencia entre los resultados de corto y largo plazo en relación a los efectos de violencia de los videojuegos en el jugador. A *corto plazo*, el rasgo de hostilidad puede ser moderador respecto a los efectos del contenido violento, puesto que las conductas agresivas son más accesibles en los individuos hostiles (Gentile, 2004). Mientras que la exposición a *largo plazo*, puede fomentar el desarrollo y sobre aprendizaje, así como en el refuerzo de conocimientos relacionados a la agresividad (Gentile, 2004).

Los videojuegos son entendidos como un sistema de entretenimiento que se compone de la interacción entre el jugador y los medios tecnológicos que se utilizan, donde el juego se menciona como agente principal (Pereyra & Alonso, 2016). En este sentido, el juego es el partidario que está compuesto de adrenalina, en donde el único momento en que la emoción de ansiedad resulta más placentera (Gallardo & Gallardo, 2018). Dicha sensación, puede generar una adicción a videojuegos, y a su vez problemas como alteraciones en el estado de ánimo (Pérez & Torres, 2014), rendimiento académico y aislamiento social (López et al., 2021).

Los videojuegos violentos son aquellos juegos electrónicos que representan al individuo infringiendo daño a otros de manera satisfactoria (Anderson & Bushman, 2001). Los efectos de los videojuegos, son diversos y se encuentran divididos en rasgos, entre ellos destaca las conductas agresivas que se da mediante golpes, insultos, humillaciones, entre otros (Boboc & Rosoiu, 2019; Ruiz et al., 2019). Además, el uso de estos videojuegos aumenta de manera significativa los pensamientos agresivos, el afecto hostil y sobre todo el comportamiento agresivo en el individuo (Anderson et al., 2010, Greitemeyer & Mügge, 2014).

Estudios indican que existe correlación positiva con actitudes agresivas y problemas de violencia (Etxeberria, 2011, Peralta & Pérez, 2015, Chacón et al., 2017), tanto en menores sin problemas conductuales como en aquellos que presentan riesgo de conducta antisocial (Lemos & Espinoza, 2015).

Estudios demuestran que los videojuegos violentos pueden ayudar al desarrollo de diversas habilidades, como tolerancia a la frustración (Rodríguez et al., 2009). Además de la motricidad fina y el pensamiento rápido, sin embargo, afecta gravemente diversas áreas del desarrollo, como el bajo rendimiento académico, aislamiento, cambios de hábitos de sueño y alimentación (Fuentes & Pérez, 2015). Incluso está relacionada con problemas de obesidad (Gonzales et al., 2017). Aquellos adolescentes que tiene preferencia por videojuegos de acción y violencia, demuestran ejercer una gran influencia sobre la manifestación de agresividad directa e indirecta (Chacón et al., 2017, Reyes et al., 2019). A pesar que existe una correlación positiva entre estas variables, factores como la edad, tiempo de exposición (De la Torre & Valero, 2013), la empatía emocional (Brenes & Pérez, 2015) y nivel educativo (Dorantes, 2016), moderan la agresividad.

La familia es un sistema conformado por un conjunto de sujetos que interactúan entre sí y comparten consanguinidad, costumbres y afecto, que, está condicionado por la sociedad y sistema económico en el que se desarrolla (Honores et al., 2013). Pero independientemente de su funcionamiento u organización, es el lugar donde el ser humano establece el primer contacto y a través éstas interacciones él adquiere los aprendizajes más significativos que guiarán el sendero de las decisiones que se tomarán por cada miembro de la familia (Paternina & Pereyra, 2017). Entre sus funciones principales, se encuentra la reproducción, la protección, el control social, así como la socialización, la afectividad, por consiguiente, en la formación de la personalidad de los integrantes, sin embargo, las características de temperamento e interacción en diferentes espacios sociales que cada integrante posee determinarán la forma de interacción en este ambiente primario, lo que incide directamente en la interrelación entre ellos y en su funcionalidad (Palomino et al., 2009). Por consiguiente, se considera como un sistema social esencial para el desarrollo de habilidades que ayudarán al ser humano a desenvolverse mejor dentro de la sociedad (Esteves et al., 2020).

Estudios muestran que los patrones de crianza positivos, reducen la agresión en los adolescentes y favorecen la relación entre los miembros (Moreno & Chauta 2012, Arias, 2013 & Li et al., 2020). Asimismo, el tipo relación afectiva, la

cohesión, y la comunicación determinará el funcionamiento familiar (Auquilla, 2022).

El modelo teórico del enfoque sistémico propuesto por Olson, precisa que la familia evidencia una dinámica constante de interacción entre sus miembros y entorno, donde, todos resultan afectados cuando hay un impacto en uno de ellos (Luján et al., 2019). Es allí cuando el sistema es sometido a una prueba que luego permitirá demostrar como es el funcionamiento de la familia (Acevedo & Vidal, 2019). La funcionalidad familiar puede ser tipo funcional, que acontece cuando sus integrantes expresan con libertad y empatía lo que sienten, hay una cooperación organizativa, existe habilidad para la resolución de conflictos y las normas explícitas o implícitas se respetan, mientras que cuando ocurre lo contrario la familia es disfuncional (Guadarrama, 2011).

Entender la composición familiar y la dinámica que existe dentro de ella, en el año 1965 llevó a Olson a plantear el modelo circumplejo de los sistemas familiares y maritales, en el que propone dos fuerzas contrapuestas que definen el tipo de familia, al primero llamaría *cohesión familiar*, relacionado con las interacciones afectivas emocionales, determinado por el grado de unión e intimidad emocional que preexiste entre sus miembros (Schmidt et al., 2010). En segundo lugar, se encuentra la *flexibilidad familiar*, lo que hace referencia al ejercicio de autoridad, el control y poder que los padres poseen, es decir la forma de sobrellevar las normas, reglas, roles y liderazgo en el hogar, así como la habilidad para afrontar procesos de cambio (Alarcón, 2014). Olson también considera que otro factor que interviene en la funcionalidad es la comunicación, sin embargo, gracias a la cohesión y adaptación ésta se simplemente cumpliría con un medio que facilita las relaciones interpersonales, por lo tanto, ya se encontraría comprendida dentro de los factores ya mencionados (Águila et al., 2016). Estos criterios son los que determinan el tipo de funcionamiento familiar (Schmidt et al., 2010).

El modelo Circumplejo de los sistemas familiares y maritales, planteado por Olson et al. (2011), indica los niveles de funcionamiento familiar, que se podrá determinar, al evaluar en qué nivel de bienestar se encuentra el sistema, puesto que, puede variar entre saludable cuando es equilibrado o problemático si es

desequilibrado. Lo que determinará estos niveles de alteración o facilitación de funcionamiento familiar, son los factores de equilibrio representados por los niveles de cohesión (Desenganchado, Cohesión equilibrada y Enredado) y flexibilidad (Rígido, Flexibilidad Equilibrada y Caótico) y los factores de desequilibrio, en ello se encuentran los caracterizados por ser enredado, desconectado, caótico o rígido, de tal manera que la unión y combinación de ambos factores proporcionará como resultado la composición de una familia, por consiguiente, la composición familiar saludable, será aquella que presente un sistema equilibrado entre cohesión y flexibilidad, mientras que, cuando los niveles de cohesión y flexibilidad son desequilibrados, el funcionamiento familiar sería problemático.

Como resultado Olson, et al., (2019) describe a seis tipos de familia: En el grupo uno, se encuentra a la familia con flexibilidad y cohesión equilibrada, se caracteriza tener la capacidad de manejar el estrés que presentan en su día a día y las tensiones que se presentan a causa de los cambios familiares, mientras que el segundo grupo es aquel que tiene buenos vínculos emocionales, sin embargo, tienen dificultades para recibir y adaptarse a los cambios, por ello, su funcionamiento a veces puede ser bueno o malo. El grupo tres, que se encontraría en un rango medio, funciona de una manera adecuada, pero, sin presentar altos niveles de unión emocional, problemas o componentes de riesgo, asimismo, el cuarto grupo en comparación con éste las diferencias de características no varía significativamente en cuanto a vinculación emocional, sin embargo, éste último presenta un mayor funcionamiento problemático. El quinto grupo, a pesar de la capacidad de adaptación que posee, se ve enfrentado a un caos problemático por la distante relación afectiva entre sus miembros. En último grupo, es considerada la más problemática, puesto que, carecen de factores protectores, por tal motivo este tipo de familia es la más indicada para recibir un tratamiento de terapia familiar.

Los videojuegos violentos no son una causa directa de la agresividad, pues, Aguirre y Villavicencio (2017) demuestran que la funcionalidad familiar y los estilos de crianza también contribuyen o moderan estas conductas. Es así como el rol que cumple la familia ante la formación de un ser humano es determinante en el resultado de su personalidad y la forma en cómo éste enfrenta las

situaciones adversas que atraviesa. Así lo demuestra un estudio realizado por Eguiluz y Mera (2014), el cual se determinó que, alumnos con riesgo suicida pertenecen a familias que no presentan un vínculos emocionales y relaciones favorables, las cuales de clasifican entre las familias desligadas o no relacionadas. Así mismo, se observó que, en familias que presentan una cohesión de tipo enmarañado unida a la relación emocional fusionada, presentan mayor cantidad de hijos con problemas de conducta en el colegio e inadecuada relación con sus pares (De Souza, 2019). Los adolescentes perciben como una familia cohesionada, con manifestaciones de lazos afectivos, presentan bajas probabilidades de caer en conductas violentas, mientras que los alumnos que perciben pertenecer a familias clasificadas como caóticas cuyas reglas no se localizan claras manifiestan más conductas agresivas de tipo verbal y física (Cieza & Fernández, 2017).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo de indagación corresponde al tipo aplicada y diseño no experimental, de corte transversal, puesto que, recolecta datos en un tiempo único (Hernández et al., 2014). Así mismo, por su objetivo, que busca explicar la relaciones entre variables es de estrategia asociativa explicativa (Ato et al., 2013).

3.2 Variables y operacionalización

Variable: Uso de Videojuegos violentos

Definición conceptual

El uso de videojuegos es una actividad de entretenimiento, que tiene popularidad entre adolescentes varones (Rodríguez & García, 2021).

Definición operacional

El proceso de medición se realizará a través de la lista de videojuegos favoritos, que evalúa la exposición a videojuegos violentos. Primero, se pide a los participantes que escriban los nombres de sus cinco videojuegos favoritos. Luego, indican con las horas que pasan tiempo en ellos de acuerdo al juego durante la semana, según cada día.

Variable: Funcionalidad familiar

Definición conceptual

Para entender el funcionamiento familiar, desde el modelo teórico del enfoque sistémico propuesto por Olson, se precisa que es un sistema definido por la particularidad que sucede con la interacción dinámica entre sus miembros y su entorno, donde, todos resultan afectados cuando hay un impacto en uno de ellos (Luján et al., 2019).

Definición operacional

El proceso de medición se realizará a través del Instrumento FACES IV, adaptado a la población uruguaya por Costa et al. (2013).

Dimensiones:

2 escalas balanceadas

- Cohesión Familiar: con 4 ítems (1, 7, 11 y 21).
- Flexibilidad: con 4 ítems (2, 12, 16 y 18).

4 escalas desbalanceadas

- Factor desligada: con 4 ítems (3, 8, 19 y 22).
- Factor enmarañada: con 4 ítems (4, 13, 17 y 20).
- Factor rígida: con 4 ítems (5, 9, 14 y 23).
- Factor caótica: con 4 ítems (6, 10, 15 y 24).

Escala de medición:

Ordinal: Se caracteriza por mostrar en sus categorías un orden de manera escalonada y con un rango ordenado (Ochoa & Molinas 2018).

Variable: Conductas agresivas

Definición conceptual

La agresividad es una respuesta continua del sujeto que se manifiesta con la finalidad de causar daño a otro individuo. Las conductas agresivas pueden manifestarse de manera física o verbal e ira y hostilidad (Buss & Perry, 1992).

Definición operacional

El proceso de medición se realizará a través del Cuestionario de Agresión (Aggression Question - naire) (AQ) de Buss y Perry. La variable será medida mediante los puntajes conseguidos según los niveles determinados (completamente verdadero para mí, bastante verdadero para mí, ni verdadero ni falso para mí, bastante falso para mí, completamente falso).

Dimensiones:

- A. física: 9 ítems (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29)
- A. Verbal: 5 ítems (6, 18, 10, 14, 19)
- Ira: con 7 ítems (3, 7, 11, 15, 2, 22, 25).
- Hostilidad: 8 ítems (4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28).

Escala de medición:

Ordinal: Se caracteriza por mostrar en sus categorías un orden de manera escalonada, y sus categorías se encuentran en un rango ordenado (Ochoa & Molinas 2018).

Con alternativas de respuesta que van de: Nunca = 1, Casi nunca = 2, Algunas veces = 3, Casi siempre = 4 y Siempre = 5.

3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

Criterios de Inclusión

- Adolescentes de ambos sexos entre 11 y 19 años
- Alumnos del distrito de Trujillo.
- Estudiantes que acepten participar y colaborar en investigación.

Criterios de Exclusión

- Adolescentes con dificultades mentales
- Estudiantes que no consientan su participación
- Adolescentes que no completen sus datos

Muestra

Se trabajó con una muestra de 610 adolescentes de una institución pública de la ciudad de Trujillo, con edades entre los 11 y 19 años de ambos sexos.

Muestreo

Se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que, es una técnica que se puede emplear a casos accesibles de individuos que deseen ser incluidos, permitiéndonos así la facilidad de la investigación.

Tabla 1*Características sociodemográficas de los participantes*

| Características de la población | N° | % |
|---------------------------------|-----|-----|
| Edad: | | |
| 12 | 101 | 17% |
| 13 | 48 | 8% |
| 14 | 126 | 21% |
| 15 | 156 | 26% |
| 16 | 123 | 20% |
| 17 | 41 | 7% |
| 18 | 15 | 2% |
| Grado: | | |
| 1 | 145 | 24% |
| 2 | 69 | 11% |
| 3 | 180 | 30% |
| 4 | 114 | 19% |
| 5 | 102 | 17% |
| Internet: | | |
| SÍ | 488 | 80% |
| NO | 122 | 20% |
| Familia: | | |
| Padres e hijos | 281 | 46% |
| Padre e hijos | 8 | 1% |
| Madre e hijos | 39 | 6% |
| Otros | 282 | 46% |
| Medios tecnológicos: | | |
| PC | 11 | 2% |
| MÓVIL | 335 | 55% |
| PC/MÓVIL | 180 | 30% |
| OTROS | 81 | 13% |
| NINGUNO | 2 | 0% |

En la tabla 1, se evidencia que el rango de edad con mayor población es de 15 años con un 26%, lo que equivale a 156 alumnos, mientras que, resalta con mayor % el 3 año de secundaria con el 30%. Por otro lado, se resalta que el 80% de estudiantes si cuenta con acceso a internet, del total, un 55% menciona que solo cuenta con dispositivo móvil y el 46% manifiesta vivir en casa con ambos padres.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: La encuesta (Hulland et al., 2018).

Instrumento – Funcionamiento familiar

Para evaluar el funcionamiento familiar se utilizó la escala de evaluación de la adaptabilidad y la cohesión familiar FACES- IV, originalmente creada y adaptada por Olson et al. (2007), pero, fue traducida al español en una población caucásica por Olson (2011). Su administración puede ser individual y colectiva a cualquier miembro de la familia que se encuentra en una edad mayor a 12 años. Consta de 42 ítems. Su objetivo es determinar el funcionamiento familiar en base a sus dos escalas: cohesión y flexibilidad y la escala de satisfacción que sirve para medir la satisfacción del sujeto con la funcionalidad de su familia. La norma de aplicación se basa en una escala de tipo Likert con una puntuación de 1 (Totalmente en desacuerdo), 2 (Generalmente en desacuerdo), 3 (Indeciso), 4 (Generalmente de acuerdo) y 5 (Totalmente de acuerdo).

La consigna de aplicación es: “Lea con atención las siguientes afirmaciones y marque según su experiencia”.

El cuestionario consta de ocho dimensiones, compuesto por un total de ítems que son estructurados en 6 factores (2 escalas balanceadas y 4 escalas desbalanceadas), cada uno incluye 7 ítems, en las dos escalas balanceadas encontramos a los ítems 1, 7, 13, 17, 19, 15 y 31 pertenecientes a *cohesión* y en *flexibilidad* se encuentran los ítems 2, 8, 14, 20, 26, 32 y 38. En las escalas desbalanceadas compuesto por el *factor desligada* están los ítems 3,9,15, 21, 27, 33 y 39, el *factor enmarañada* está representado por los ítems 4, 10, 16, 22, 28, 34, y 40, en *Rígida* se tiene a los ítems 5, 11, 17, 23, 29, 35 y 41, mientras que los ítems restantes 6, 12, 18, 24, 30, 36 y 42 están incluidos en el *factor caótica*. Los ítems restantes pertenecen a comunicación y satisfacción con ítems que comprendan desde el número 43 al 52 y, del 53 al 62 respectivamente.

La corrección se realiza mediante la suma de ítems de cada subescala, es decir, la suma de ítems de cohesión, flexibilidad, desunión, sobre involucramiento, de rigidez y caótica. De tal manera que en cada una de ellas se obtendrá un puntaje mínimo de 7 y un máximo de 35, que posteriormente serán convertidos a puntajes percentilares establecidos que permitirán ubicar el nivel de la dimensión en la tabla que determinará el tipo de familia que presenta el evaluado. Mientras que, para las calificaciones de la subescala de comunicación y satisfacción se debe sumar sus ítems correspondientes. Asimismo, para ubicar a la familia en el modelo circunplejo se realiza utilizando las dos escalas equilibradas con la siguiente fórmula:

$$\text{Cohesión} = \text{cohesión equilibrada} + (\text{enredado} - \text{desconectado}) / 2$$

$$\text{Flexibilidad} = \text{flexibilidad equilibrada} + (\text{caótico} + \text{rígido}) / 2$$

En referencia a su reseña histórica, se utilizó la versión uruguaya del FACES IV por Costa et al., (2013). La escala es la versión mejorada de cada uno de las escalas del sistema familiar denominadas Faces I, II y III, que se utilizaron como referencia para la extracción de ítems que a través de diversas investigaciones sus propiedades psicométricas han reportado un buen ajuste factorial. De igual manera, el ajuste de ítems de otras escalas como el Inventario Familiar de Autoinforme, la Escala de Satisfacción Familiar y el Dispositivo de Evaluación Familiar, favorecieron al desarrollo de las escalas desequilibradas (Vinculado, enredado, rígido y caótica), que finalmente se constituyó una escala con un total de 24 ítems clasificados en 2 dimensiones equilibradas y 4 desequilibradas, con 4 ítems cada uno.

Para determinar las propiedades psicométricas de la escala traducida al español, se realizó en una población uruguaya, con un muestreo por conglomerados bietápico, con edades entre 12 a 95 años. Los resultados presentaron una estructura de seis escalas con 4 ítems en cada una, que sugiere un modelo multidimensional, cuyo valor en el índice de ajuste incremental y ajuste comparativo fue de 0.92, mientras que el RMSEA fue

de .034 y TLI= .908 (Costa et al. 2013). En relación a su confiabilidad, se detallan valores de coeficiente de alfa por dimensiones: cohesión .71, para flexibilidad balanceada .46, rígida .57, para desligada .56, caótica .65 y enmarañada .60 (Costa et al. 2013).

La confiabilidad de cada una de las dimensiones se halló mediante el coeficiente de alfa (valores entre 0.45 y 0.75) y el coeficiente de omega (valores entre 0.45 y 0.75).

Instrumento – Uso de videojuegos

Para evaluar el uso de videojuegos, se empleó una encuesta de frecuencia, en la cual se resalta el nombre de videojuegos en el que participa el estudiante. Además, se requiere que cada uno coloque las horas que pasa tiempo en ellos de acuerdo al juego durante la semana, según cada día (ver anexo 3).

Instrumento – Conductas agresivas

Para evaluar las conductas agresivas en adolescentes se utilizó el cuestionario de agresión, originalmente creado por Buss y Perry (1992), pero, adaptada a la versión española por Andreu et al. (2002). La norma de aplicación se basa en una escala de tipo Likert con una puntuación de 1 (completamente falso para mí), 2 (bastante falso para mí), 3 (ni verdadero ni falso para mí), 4 (bastante verdadero para mí) y 5 (completamente verdadero para mí).

El cuestionario está conformado por 4 dimensiones, 1) *Agresividad física* que incluye 9 ítems, 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29, 2) *hostilidad*, conformado por 8 ítems, 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28, 3) *ira* que contiene 7 ítems, 2, 3, 7, 11, 15, 22, y 25. Mientras que la última dimensión es 4) *agresividad verbal* presenta los 5 ítems restantes, 6, 10, 14 y 18, 19.

En referencia a su reseña histórica, en la primera versión del cuestionario de agresión los autores diseñaron el instrumento con un total de 29 ítems, en 4 dimensiones (hostilidad, ira, agresión física y verbal). Las investigaciones sobre agresividad fueron dando lugar a otras en el

campo de la psicología, es así como Andreu et al. (2002), realizaron la adaptación española en Madrid, quedando el cuestionario con 29 ítems. Asimismo, se realizaron adaptaciones adicionales en distintos países, en el Perú, Matalinares et al. (2012), fueron los que adaptaron el cuestionario en adolescentes de diversas regiones del país.

En cuanto a las propiedades psicométricas de la escala adaptada, se realizó en la comunidad de Madrid, con la participación de 1382 adolescentes y jóvenes entre 15 y 25 años de edad. Mediante el análisis factorial confirmatorio se muestra una estructura compuesta por cuatro dimensiones. Además, se señaló coeficientes de fiabilidad total de .88, mientras que para la escala de agresión física fue de $\alpha = .86$, en ira se obtuvo ($\alpha = .77$) y en referencia a la escala de agresión verbal y hostilidad, se identificó $\alpha = .68$ y $\alpha = .72$, respectivamente. Esto muestra que es un modelo tetradimensional que se encuentra dentro un buen ajuste de la escala, puesto que presenta una evidencia empírica, que se confirma con la aplicación del análisis factorial confirmatorio, el mismo que brinda índices de ajuste de bondad con un RMSEA .05. En relación a GFI, se evidencia un valor de .93, mientras que en AGFI es .92 (Andreu et al., 2002).

Propiedades psicométricas de la versión en Perú

En cuanto a las propiedades psicométricas de la adaptación en Perú, se realizó con la participación de 573 adolescentes entre 11 y 18 años de edad de las diversas instituciones educativas públicas del distrito de Otuzco. Además, mediante el análisis factorial confirmatorio se muestra un modelo tetradimensional con ajustes adecuados. En índices de bondad se evidencia un IFI de .82, MFI .84, RMSEA .066. Por otro lado, se señaló coeficientes de fiabilidad total de 0.88, mientras que para las escalas se obtuvo entre .70 y .74 (Segura, 2016).

3.5 Procedimientos

El documento de solicitud para acceder a la Institución, dirigida al director del centro fue presentada de manera presencial previa comunicación y acuerdos. Luego de ello, se procedió a plantear una reunión con los padres de familia con el fin de dar a conocer el trabajo de investigación y solicitar su consentimiento para que sus hijos puedan participar. Posteriormente, luego de acceder a ambos permisos, se conversó con los estudiantes, en donde se dio una breve explicación sobre el proyecto que se desarrollará y se solicitó su participación, iniciando con su firma en el asentimiento. Seguido, se procedió con los acuerdos de la aplicación del cuestionario, previamente impreso, para esto, se consideró a aquellos alumnos que dieron su asentimiento y contaban con el consentimiento de sus padres. En primera instancia, se procedió con la encuesta de frecuencia de uso de videojuegos, seguido del Cuestionario de agresión, para ello, se evaluó a la muestra, cada grupo en su aula respectiva, con presencia del docente de aula, cada uno con una duración aproximada de 30 minutos. Posteriormente se evaluó en otro momento, según coordinaciones, el cuestionario de funcionalidad familia. Luego de ello, con la finalidad de que todo sea válido y se encuentre correcto, se procedió a registrar las respuestas correspondientes a una base de datos en Excel.

3.6 Método de análisis de datos

En la primera fase se procedió a la impresión de los cuestionarios, para ser aplicado a una población de 328 estudiantes, seguido se realizó el filtro de las respuestas brindadas de cada cuestionario, con el fin de obtener la base de datos actualizada en el programa Excel. En la segunda etapa, se realizó el vaciado de datos obtenidos, tras la aplicación de encuestas, haciendo uso el programa Microsoft Excel Versión 2019. Posteriormente mediante el software estadístico Jamovi versión 2.3.18 se procede a realizar el análisis descriptivo de los ítems para hallar la magnitud de asimetría y curtosis.

Una vez obtenidos los resultados, se estableció el análisis factorial confirmatorio a través del software estadístico Jamovi versión 2.3.18, con

la finalidad de hallar las cargas factoriales de cada ítems y cuestionarios, así como los índices de bondad de ajuste que acepten los modelos propuestos.

La confiabilidad de los instrumentos fue hallada mediante el coeficiente de alfa y omega, mediante el software Jamovi. Respecto a ello, se consideró que los valores obtenidos deben ubicarse en un rango mayor a 0.0 para considerarse aceptables (Cascaes, et al. 2015).

Finalmente, para el análisis correlacional de las variables de estudio, se hizo uso del programa Jamovi 2.3.18 con la finalidad de poder encontrar el tipo y grado de relación que se presenta.

3.7 Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación es elaboración exclusiva de los autores, en la cual se ha considerado diversas fuentes de las que se extrae información. Por consiguiente, se respeta los derechos de autoría, de acuerdo a lo reglamentado por normas APA 7ma edición (Islas, 2016; American Psychological Association, 2020).

Por otro lado, se consideran las condiciones morales relacionados con la investigación científica presentes en el código de ética del Psicólogo Peruano (2017). Se encuentran expuestos en los artículos pertenecientes los títulos III y XI, que indica sobre las normas legales y morales de su práctica profesional. Específicamente aquellos artículos que hacen referencia al cuidado del participante y el permiso del representante legal de las instituciones (Anexo 11). Así como de la exclusividad para adolescentes de padres que hayan brindado su consentimiento informado (Anexo 9). Asimismo, de alumnos de quienes se cuente con su asentimiento informado (Anexo 10), puesto que decidieron cooperar por voluntad propia después de haberse especificado el procedimiento y el objetivo de su participación.

IV. RESULTADOS

Tabla 2

Validez de contenido de la Escala de Evaluación de Adaptabilidad y Cohesión Familiar – IV

| N° | Claridad | Coherencia | Relevancia | IC 95% |
|-----------|-----------------|-------------------|-------------------|---------------|
| 1 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 2 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 3 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 4 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 5 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 6 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 7 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 8 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 9 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 10 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 11 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 12 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 13 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 14 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 15 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 16 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 17 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 18 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 19 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 20 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 21 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 22 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 23 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 24 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |

Nota: IC= Intervalos de confianza

En la tabla 2, se observa la valoración de claridad, coherencia y relevancia de la Escala de Evaluación de Adaptabilidad y Cohesión Familiar – FACES IV, bajo el criterio de evaluación de 5 jueces expertos, mediante el coeficiente V de Aiken, obteniéndose valores >0.80 en el límite inferior del intervalo de confianza de cada uno de los ítems.

Tabla 3

Valoración de la claridad de la Escala de Evaluación de Adaptabilidad y Cohesión Familiar – IV, por participantes

| N° | V | IC 95% |
|----|------|------------|
| 1 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 2 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 3 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 4 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 5 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 6 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 7 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 8 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 9 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 10 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 11 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 12 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 13 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 14 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 15 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 16 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 17 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 18 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 19 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 20 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 21 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 22 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 23 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 24 | 1.00 | [.94,1.00] |

Nota: V= V de Aiken, IC= Intervalos de confianza

En la tabla 3, se puede observar la valoración de claridad de la Escala de Evaluación de Adaptabilidad y Cohesión Familiar – FACES IV, bajo el criterio de evaluación de 10 estudiantes, el mismo que indica valores >0.94 en el límite inferior del intervalo de confianza de cada uno de los ítems.

Tabla 4

Análisis estadístico descriptivo de los ítems del cuestionario de funcionamiento familias FACES IV

| | ITEMS | MEDIA | DE | ASIMETRÍA | CURTOSIS | MÍNIMO | MÁXIMO |
|---------------------|-------|-------|------|-----------|----------|--------|--------|
| COHESIÓN | 1 | 3.57 | 1.33 | -0.66 | -0.76 | 1 | 5 |
| | 7 | 3.52 | 1.31 | -0.58 | -0.89 | 1 | 5 |
| | 11 | 4.02 | 1.25 | -1.2 | 0.32 | 1 | 5 |
| | 21 | 3.63 | 1.31 | -0.73 | -0.64 | 1 | 5 |
| FLEXIBILIDAD | 2 | 3.64 | 1.27 | -0.73 | -0.59 | 1 | 5 |
| | 12 | 3.67 | 1.26 | -0.81 | -0.40 | 1 | 5 |
| | 16 | 3.70 | 1.26 | -0.87 | -0.34 | 1 | 5 |
| | 18 | 3.67 | 1.35 | -0.81 | -0.60 | 1 | 5 |
| DESLIGADA | 3 | 2.63 | 1.37 | 0.35 | -1.14 | 1 | 5 |
| | 19 | 2.94 | 1.41 | 0.04 | -1.39 | 1 | 5 |
| | 22 | 2.64 | 1.39 | 0.27 | -1.3 | 1 | 5 |
| ENMARAÑADA | 4 | 3.12 | 1.39 | -0.16 | -1.30 | 1 | 5 |
| | 13 | 2.83 | 1.31 | 0.12 | -1.2 | 1 | 5 |
| | 20 | 3.39 | 1.34 | -0.42 | -1.1 | 1 | 5 |
| RÍGIDA | 5 | 2.73 | 1.34 | 0.22 | -1.2 | 1 | 5 |
| | 9 | 3.25 | 1.30 | -0.31 | -1.11 | 1 | 5 |
| | 14 | 3.00 | 1.31 | -0.06 | -1.22 | 1 | 5 |
| | 23 | 3.04 | 1.30 | -0.07 | -1.01 | 1 | 5 |
| CAÓTICA | 6 | 2.49 | 1.31 | 0.45 | -1.02 | 1 | 5 |
| | 10 | 2.75 | 1.44 | -0.19 | -1.36 | 1 | 5 |
| | 15 | 2.58 | 1.34 | 0.34 | -1.16 | 1 | 5 |
| | 24 | 2.42 | 1.33 | 0.52 | -1.01 | 1 | 5 |

Nota: DE= desviación estándar

Se puede observar en la tabla 4 que los valores referentes a la asimetría y curtosis se encontraron entre los rangos de +/- 1.5 indicando que existe normalidad entre las respuestas (Villareal et al., 2017).

Tabla 5

*Cargas factoriales de las dimensiones del cuestionario de Funcionamiento Familiar
FACES IV*

| ÍTEMS | Cohesión | Flexibilidad | Desligada | Enmarañada | Rígida | Caótica |
|--------------|-----------------|---------------------|------------------|-------------------|---------------|----------------|
| 1 | 0.81 | | | | | |
| 7 | 0.88 | | | | | |
| 11 | 0.86 | | | | | |
| 21 | 0.81 | | | | | |
| 2 | | 0.73 | | | | |
| 12 | | 0.89 | | | | |
| 16 | | 0.75 | | | | |
| 18 | | 0.74 | | | | |
| 3 | | | 0.54 | | | |
| 8 | | | 0.67 | | | |
| 19 | | | 0.66 | | | |
| 22 | | | 0.74 | | | |
| 4 | | | | 0.96 | | |
| 20 | | | | 0.98 | | |
| 13 | | | | 0.30 | | |
| 5 | | | | | 0.40 | |
| 9 | | | | | 0.50 | |
| 14 | | | | | 0.83 | |
| 23 | | | | | 0.39 | |
| 6 | | | | | | 0.62 |
| 15 | | | | | | 0.69 |
| 24 | | | | | | 0.94 |
| 10 | | | | | | 0.37 |

En la tabla 5, se evidenció dimensiones con cargas factoriales bajas, por ello se procedió a eliminar el ítem 17 que presenta una carga <0.30 , por lo que no cumplía con el ajuste necesario, dejando una distribución de los ítems que presentan ajuste con 4 ítems en la dimensión de cohesión, flexibilidad, desligada, rígida y caótica y 3 ítems en la dimensión de rígida.

Tabla 6

Resultados del análisis factorial confirmatorio de cuestionario de Funcionamiento Familiar FACES IV

| MODELO | X ² | gl | CFI | TLI | SRMR | RMSEA |
|----------|----------------|-----|------|------|------|-------|
| 24 ítems | 510 | 237 | 0.91 | 0.90 | 0.05 | 0.04 |
| 23 ítems | 458 | 215 | 0.92 | 0.91 | 0.05 | 0.04 |

En la tabla 6, se evidenció al ítem 17 con cargas <0.30, procediendo a eliminarlo puesto que no se cumplía con el ajuste necesario, dejando una distribución de los ítems que presentan ajuste con 4 ítems en la dimensión de cohesión, flexibilidad, desligada, rígida y caótica y 3 ítems en la dimensión de rígida.

Tabla 7

Confiabilidad por consistencia interna con coeficiente de Alfa y Coeficiente de Omega por dimensiones del cuestionario de Funcionamiento Familiar FACES IV

| Dimensiones | Coeficiente α | Omega ω | Nº de elementos |
|--------------|----------------------|----------------|-----------------|
| Cohesión | 0.74 | 0.75 | 4 |
| Flexibilidad | 0.70 | 0.70 | 4 |
| Desligada | 0.54 | 0.55 | 4 |
| Enmarañada | 0.54 | 0.58 | 3 |
| Rígida | 0.45 | 0.45 | 4 |
| Caótica | 0.54 | 0.57 | 4 |

Nota: Confiabilidad; α : Coeficiente de alfa; ω : Coeficiente de omega

La tabla 7 evidencia en la dimensión de cohesión un coeficiente de alfa mínimo de 0.45 y máximo de 0.74, lo cual evidencian valores aceptables. Puesto que, en el coeficiente de alfa que se encuentra en un rango mayor a 0.50 (Katz, 2006).

Tabla 8*Normas percentilares del Cuestionario de funcionamiento familiar*

| PC | Cohesión T | Flexibilidad T. | Desligada | Enmarañada | Rígida | Caótica |
|--------|------------|-----------------|-----------|------------|--------|---------|
| 100 | 34 | 34 | 20 | 15 | 20 | 20 |
| 95 | 31 | 28 | 16 | 14 | 17 | 16 |
| 90 | 29 | 27 | 15 | 13 | 16 | 15 |
| 85 | 28 | 26 | 14 | 12 | 16 | 14 |
| 80 | 28 | 25 | 14 | 12 | 15 | 13 |
| 75 | 27 | 25 | 13 | 11 | 14 | 12 |
| 70 | 26 | 24 | 12 | 11 | 14 | 12 |
| 65 | 25 | 24 | 12 | 11 | 13 | 12 |
| 60 | 24 | 23 | 11 | 10 | 13 | 11 |
| 55 | 23 | 22 | 11 | 10 | 12 | 11 |
| 50 | 22 | 22 | 10 | 10 | 12 | 10 |
| 45 | 21 | 21 | 10 | 9 | 12 | 10 |
| 40 | 21 | 21 | 9 | 9 | 11 | 9 |
| 35 | 19 | 21 | 9 | 8 | 11 | 9 |
| 30 | 18 | 20 | 8 | 8 | 10 | 8 |
| 25 | 17 | 20 | 8 | 7 | 10 | 8 |
| 20 | 16 | 19 | 8 | 7 | 9 | 7 |
| 15 | 14 | 18 | 7 | 6 | 9 | 6 |
| 10 | 12 | 17 | 6 | 5 | 8 | 5 |
| 5 | 10 | 15 | 4 | 4 | 7 | 4 |
| N | 610 | 610 | 610 | 610 | 610 | 610 |
| Media | 21.4 | 21.9 | 10.4 | 9.3 | 12.0 | 10.2 |
| Moda | 28 | 21 | 8 | 10 | 12 | 12 |
| DS | 6.5 | 4.0 | 3.5 | 2.9 | 3.2 | 3.5 |
| Mínimo | 3 | 9 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| Máximo | 34 | 34 | 20 | 15 | 20 | 20 |

Tabla 9*Validez de contenido del Cuestionario de agresión (AQ)*

| N° | Claridad | Coherencia | Relevancia | IC 95% |
|-----------|-----------------|-------------------|-------------------|---------------|
| 1 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 2 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 3 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 4 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 5 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 6 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 7 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 8 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 9 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 10 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 11 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 12 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 13 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 14 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 15 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 16 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 17 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 18 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 19 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 20 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 21 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 22 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 23 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 24 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 25 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 26 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 27 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 28 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |
| 29 | 1.00 | 1.00 | 1.00 | [.80,1.00] |

Nota: IC= Intervalos de confianza

En la tabla 9, se observa la valoración de claridad, coherencia y relevancia del cuestionario de conductas agresivas AQ, bajo el criterio de evaluación de 5 jueces expertos, mediante el coeficiente V de Aiken, obteniéndose valores >0.80 en el límite inferior del intervalo de confianza de cada uno de los ítems.

Tabla 10

Valoración de la claridad del Cuestionario de agresión (AQ), por participantes

| N° | V | IC 95% |
|-----------|----------|---------------|
| 1 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 2 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 3 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 4 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 5 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 6 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 7 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 8 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 9 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 10 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 11 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 12 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 13 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 14 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 15 | 0.98 | [.91,1.00] |
| 16 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 17 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 18 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 19 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 20 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 21 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 22 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 23 | 1.00 | [.94,1.00] |
| 24 | 1.00 | [.94,1.00] |

Nota: V= V de Aiken, IC= Intervalos de confianza

En la tabla 10, se puede observar la valoración de claridad del Cuestionario de agresión (AQ), bajo el criterio de evaluación de 10 estudiantes, el mismo que indica valores >0.94 en el límite inferior del intervalo de confianza de cada uno de los ítems.

Tabla 11

Análisis estadístico descriptivo de los ítems del cuestionario AQ de Conductas Agresivas

| Dimensiones | ITEMS | FRECUENCIA | | | | ASIMETRÍA | CURTOSIS |
|-------------|-------|------------|------|--------|--------|-----------|----------|
| | | M | DE | Mínimo | Máximo | | |
| A. FÍSICA | 1 | 3.83 | 1.34 | 1 | 5 | -0.82 | -0.63 |
| | 5 | 3.5 | 1.45 | 1 | 5 | -0.47 | -1.2 |
| | 9 | 3.2 | 1.47 | 1 | 5 | -0.16 | -1.39 |
| | 17 | 2.97 | 1.4 | 1 | 5 | 0.09 | -1.3 |
| | 21 | 3.65 | 1.4 | 1 | 5 | -0.62 | -0.95 |
| | 27 | 3.93 | 1.35 | 1 | 5 | -1.00 | -0.34 |
| | 29 | 3.37 | 1.59 | 1 | 5 | -0.35 | -1.49 |
| HOSTILIDAD | 8 | 2.69 | 1.45 | 1 | 5 | 0.37 | -1.24 |
| | 12 | 3.09 | 1.43 | 1 | 5 | 0.01 | -1.36 |
| | 16 | 2.72 | 1.36 | 1 | 5 | 0.39 | -1.08 |
| | 20 | 3.05 | 1.51 | 1 | 5 | -0.02 | -1.45 |
| | 26 | 2.67 | 1.41 | 1 | 5 | 0.09 | -1.19 |
| IRA | 7 | 3.25 | 1.40 | 1 | 5 | -0.17 | -1.35 |
| | 11 | 2.94 | 1.39 | 1 | 5 | 0.18 | -1.39 |
| | 22 | 3.64 | 1.36 | 1 | 5 | -0.59 | -0.98 |
| | 25 | 3.16 | 1.59 | 1 | 5 | -0.35 | -1.49 |
| A. VERBAL | 10 | 3.22 | 1.33 | 1 | 5 | -0.13 | -1.21 |
| | 18 | 3.84 | 1.34 | 1 | 5 | -0.87 | -0.51 |
| | 19 | 3.68 | 1.37 | 1 | 5 | -0.62 | -0.98 |

Nota: M= media; DE= desviación estándar

Se puede observar en la tabla 11 que los valores referentes a la asimetría y curtosis se encontraron entre los rangos de +/- 1.5 indicando que existe normalidad entre las respuestas (Villareal et al., 2017).

Tabla 12

Cargas factoriales de las dimensiones de agresividad física, verbal, hostilidad e ira del cuestionario AQ de Conductas Agresivas

| ÍTEMS | A. FÍSICA | HOSTILIDAD | IRA | VERBAL |
|--------------|------------------|-------------------|------------|---------------|
| 1 | 0.81 | | | |
| 5 | 0.90 | | | |
| 9 | 0.84 | | | |
| 17 | 0.71 | | | |
| 21 | 0.93 | | | |
| 27 | 0.75 | | | |
| 29 | 0.87 | | | |
| 8 | | 0.94 | | |
| 12 | | 0.85 | | |
| 16 | | 0.72 | | |
| 20 | | 0.92 | | |
| 26 | | 0.93 | | |
| 7 | | | 0.74 | |
| 11 | | | 0.91 | |
| 22 | | | 0.85 | |
| 25 | | | 0.82 | |
| 10 | | | | 0.73 |
| 18 | | | | 0.79 |
| 19 | | | | 0.91 |

En la tabla 12, se evidenció en primera instancia las dimensiones con cargas factoriales bajas, por ello se procedió a eliminar los ítems 3, 24, 15, 4, 2, 6, 14, 28, 13 y 23 con carga <0.70, puesto que no se cumplía con un ajuste adecuado (anexo 5), siendo medidas aceptables, aquellas que oscilan entre 0.60 y 0.90 (Jaimes, 2008).

Tabla 13*Resultados del análisis factorial confirmatorio*

| Conductas agresivas | X ² | gl | CFI | TLI | SRMR | RMSEA |
|------------------------|----------------|-----|------|------|------|-------|
| 29 ítems | 996 | 371 | 0.86 | 0.85 | 0.05 | 0.05 |
| 25 ítems | 752 | 269 | 0.88 | 0.87 | 0.05 | 0.05 |
| 21 ítems | 537 | 183 | 0.90 | 0.89 | 0.05 | 0.06 |
| 19 ítems | 435 | 146 | 0.91 | 0.90 | 0.05 | 0.06 |

Nota: X²/gl = Chi cuadrado entre los grados de libertad, CFI= Índice de bondad de ajuste comparativo, TLI= Índice de Tucker-Lewis, SRMR=Raíz media estandarizada residual cuadrática y RMSEA= Error cuadrático de la aproximación

En la tabla 13, se evidenció en primera instancia las dimensiones con cargas factoriales bajas, por ello se procedió a eliminar cada ítem 3, 24, 15 y 4 con carga ≤ 0.50 , puesto que no se cumplía con el ajuste necesario, siguiendo con la eliminación de ítems 2, 6, 14 y 28 con cargas < 0.65 y finalmente con ítems 13 y 23 < 0.70 , dejando una distribución de los ítems que presentan ajuste con 7 ítems en la dimensión de agresividad física, 3 ítems en la dimensión de agresividad verbal, 5 ítems en la dimensión de hostilidad y 4 ítems en la dimensión de ira, encontrándose que las puntuaciones están entre 0.66 a 0.86, siendo medidas aceptables, ya que, oscilan entre 0.60 y 0.90 (Jaimes, 2008).

Tabla 14

Confiabilidad por consistencia interna con coeficiente de Alfa y Coeficiente de Omega por dimensiones del del cuestionario AQ de Conductas Agresivas

| Dimensiones | Coeficiente α | Omega ω | Nº de elementos |
|-------------|----------------------|-------------------|--------------------|
| A. física | 0.78 | 0.78 | 7 |
| Hostilidad | 0.75 | 0.75 | 5 |
| Ira | 0.68 | 0.68 | 4 |
| A. Verbal | 0.62 | 0.64 | 3 |

Nota: Confiabilidad; α : Coeficiente de alfa; ω : Coeficiente de omega

La tabla 14 evidencia un coeficiente de alfa mínimo de 0.62 y máximo de 0.78, mientras que, en coeficiente de omega el valor mínimo y máximo es 0.64 y 0.78 según corresponde, lo cual evidencian valores aceptables, tanto en el coeficiente de alfa y omega que se encuentra en un rango mayor a 0.60 (Cascaes, et al. 2015).

Tabla 15

Estadísticas descriptivas y correlacionales para las variables del estudio

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------|------------------|-------------|-------------|-------------|------------|----|
| 1. COHESIÓN | — | | | | | | | | | | |
| 2. FLEXIBILIDAD | 0.46** * | — | | | | | | | | | |
| 3. DESLIGADA | - 0.65** * | - 0.13** | — | | | | | | | | |
| 4. ENMARAÑADA | 0.74** * | 0.33** * | - 0.28** * | — | | | | | | | |
| 5. RÍGIDA | 0.08* | - 0.14** * | 0.21** * | 0.19** * | — | | | | | | |
| 6. CAÓTICA | - 0.45** * | 0.12** | 0.51** * | - 0.23** * | 0.11* * | — | | | | | |
| 7. A. VERBAL | 0.23** * | 0.13** | - 0.23** * | 0.13** | -0.05 | - 0.22** * | — | | | | |
| 8. IRA | 0.27** * | 0.09* | - 0.26** * | 0.18** * | -0.01 | - 0.24*** | 0.67** * | — | | | |
| 9. HOSTILIDAD | 0.27** * | 0.01 | - 0.32** * | 0.17** * | -0.05 | - 0.29** * | 0.48** * | 0.58** * | — | | |
| 10. AGRESIVIDAD FÍSICA | 0.26** * | 0.13** | - 0.26** * | 0.13** | -0.08 | - 0.23** * | 0.67** * | 0.60** * | 0.49** * | — | |
| 11. USO DE VIDEOJUEGOS | -0.06 | -0.03 | 0.07 | 0.02 | 0.07 | 0.02 | -0.01 | -0.02 | 0.01 | - 0.08* | — |

Nota. * p < .05, ** p < .01, *** p < .001

En la tabla N° 15 se observa que los factores como agresión verbal, Ira, hostilidad y agresión física, presentan una correlación positiva con efecto moderado con cohesión familiar y caótica, mientras que, con el factor desligada, presenta una correlación negativa con un grado de relación moderado. En el caso del uso de videojuegos, no presenta un grado de correlación con ninguno de los factores

Tabla 16

Análisis de moderación del funcionamiento familiar entre el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas

| Dimensión | DF | CMIN | P | NFI Delta- 1 | IFI Delta- 2 | RFI rho-1 | TLI rho2 |
|---------------------|-----------|-------------|----------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------|---------------------|
| Cohesión | 2 | .804 | .669 | .786 | -.407 | -40654.46 | 21031.37 |
| Flexibilidad | 2 | 2.828 | .243 | .803 | 5.411 | -11816.69 | -79650.89 |
| Desligada | 2 | 1.397 | .497 | .993 | -.877 | -29182.65 | 25783.76 |
| Enmarañada | 2 | 1.860 | .395 | .755 | -3.470 | -16843.17 | 77432.32 |
| Rígida | 2 | 2.782 | .249 | .876 | 15.765 | -13065.72 | -235203.89 |
| Caótica | 2 | 1.917 | .383 | .842 | -2.653 | -18151.27 | 57197.22 |

Ninguna de las dimensiones del funcionamiento familiar tiene un efecto moderador entre el uso de videojuegos violentos y las conductas agresivas.

V. DISCUSIÓN

En la actualidad, los índices del uso de videojuegos han tenido un creciente aumento y ha generado en los adolescentes consecuencias que pueden afectar su rendimiento académico y forma de relacionarse con los demás. Dentro de las principales, se detalla, la aparición o incremento de las conductas agresivas, la misma, que está ligada al funcionamiento familiar. Por ello, debido a que son pocas las investigaciones que trabajan con las variables previamente mencionadas, es que se considera el funcionamiento familiar y la relación que este puede presentar con el uso de videojuegos violentos y las conductas agresivas. El primer objetivo que se logró alcanzar y se discute a continuación, fue determinar las propiedades psicométricas de las variables.

En relación a la variable de funcionamiento familiar, se estableció la evidencia de validez de la estructura interna mediante un análisis factorial confirmatorio. En este se obtuvo ajustes aceptables, tras la eliminación del ítem 16. De manera similar se encuentra en la investigación realizada en la población uruguaya (Costa et al., 2013) en el cual se eliminó aquellos ítems que no lograban alcanzar un ajuste factorial adecuado, obteniéndose valores aceptables. Asimismo, se halló la consistencia interna mediante el coeficiente de alfa y coeficiente de Omega de cada una de las dimensiones en el que se encontraron valores que oscilan entre .45 y .75. Hallazgo que se asemeja a un estudio realizado por Costa (2013), quien encontró valores entre .45 y .71 para cada dimensión, ello se podría deber a la eliminación de algunos ítems. Además, en la presente investigación se obtuvo un modelo multidimensional de 6 factores, similar a los resultados de Costa, et al. (2013)

Por otra parte, en el caso de la variable de conductas agresivas, se procedió con la eliminación de 4 ítems, ello permitió que los índices de ajuste de bondad puedan ser aceptables. Este resultado es similar a un estudio realizado por Andreau, et al., (2002), que obtuvieron valores aceptables. Asimismo, se halló la consistencia interna mediante el coeficiente de alfa y coeficiente de Omega de cada una de las

dimensiones en el que se encontraron valores que oscilan entre .62 y .78. Este hallazgo muestra resultados similares al estudio realizado Matalinares (2013), quien encontró valores entre .70 y .81 para cada dimensión. Respecto al modelo, se rescata el multidimensional de 4 factores, al igual que en la investigación realizada por Andreu, et al. (2002). Ello indica que los ítems guardan relación con las dimensiones.

Además, se obtuvo como objetivo determinar si existe relación entre el funcionamiento familiar, el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas en adolescentes.

Los hallazgos reportados en el presente estudio demuestran que, de las dos dimensiones equilibradas de funcionamiento familiar (cohesión y flexibilidad), solo la escala de cohesión presenta una correlación positiva con un tamaño de efecto moderado con cada una de las cuatro dimensiones. Es decir, agresividad verbal, hostilidad, ira y agresión física, pertenecientes a la variable de conductas agresivas. Estos resultados se asemejan a los que se obtuvo en la investigación realizada por Paredes (2016), donde encontró que la dimensión de cohesión familiar presenta una relación positiva con las cuatro dimensiones de conductas agresivas. Ello indica que, es muy probable que exista una mayor regulación de conductas agresivas, dentro de un sistema familiar donde existe equilibrio de interacción entre sus miembros y aquellos que forman parte de su círculo social. Puesto que, es en este tipo de familias cuando el ser humano adquiere mayores esquemas para la práctica de valores morales (Fernández et al., 2021).

El contexto familiar es descrito como un elemento fundamental que cumple la función de acoger y ayudar a regular el comportamiento agresivo en los adolescentes (Noller & Callan, 2016). Se podría decir que, un inadecuado funcionamiento familiar, provocaría que la formación del estudiante presente limitaciones, además de generar en ellos una constante práctica de conductas agresivas (Estrada & Mamani, 2019; Padilla & Shuguli, 2022). En este sentido cabe señalar que la dimensión desligada, que es una de las dimensiones extremas pertenecientes al

factor cohesión, reportó una correlación negativa con los factores de ira, hostilidad, agresión verbal y agresión, física. El grado de relación fue grande para hostilidad, mientras que, en las otras tres dimensiones se percibe un grado de relación moderado. Esto indicaría que, a medida que exista mayor desunión familiar la manifestación de conductas agresivas reduciría.

Ello podría deberse a que existe poca cercanía entre los miembros, así como la libertad de hacer las cosas por sí mismos, conformando de esa forma un subsistema. De manera que en este tipo de familia existe una desconexión entre sí, por consiguiente, sus miembros suelen sentirse parte de individuos que no integran su familia (Olson, 2011). Por ende, las redes de apoyo vendrían a ser externas (Medellín, 2012), no característico de las familias con adolescentes que se encuentran en plena reorganización familiar (Everri et al., 2016). Cabe mencionar que existe mayores conflictos en aquellas familias desorganizadas y con poca interacción entre sus miembros (Vergaray, 2018). Es decir, el conflicto refuerza la desunión familiar, por ello, para evitar hacerlo mayor, se verían obligados a limitar sus interacciones.

Resultados similares se presentan en la dimensión caótica, puesto que, evidencia una correlación negativa con los factores de ira, hostilidad, agresión verbal y agresión, física. Se percibe un grado de relación moderado. Esto indicaría que, a medida que exista mayor ausencia de liderazgo o disciplina ausente, la manifestación de conductas agresivas reduciría (Matalinares et al., 2010). Por ende, se rescata que sus redes de apoyo serían externas (Medellín, 2022).

Con respecto a las relaciones en el uso de videojuegos, se encontró que esta variable no presenta relación alguna con funcionamiento familiar y conductas agresivas. Aunque estudios demuestran que aquellos adolescentes que tiene preferencia por videojuegos de acción y violencia, ejercen una gran influencia sobre la manifestación de agresividad directa e indirecta (Chacón et al., 2017, Reyes et al., 2019). A pesar que existe una correlación positiva entre conductas agresivas y el uso de

videojuegos violentos, factores como la edad, tiempo de exposición (De la Torre & Valero, 2013), empatía emocional (Brenes & Pérez, 2015) y nivel educativo (Dorantes, 2016), moderan la agresividad. Estas variables podrían ser un factor influyente en los resultados de la presente investigación. Finalmente, otros estudios demuestran que no existe relación alguna entre el uso de videojuegos y manifestación de conductas agresivas (Dorantes, 2016; Przybylski & Weinstein, 2019). Dichos resultados respaldan lo obtenido en la presente investigación.

La familia juega un papel fundamental durante la adolescencia como variable que modera la victimización entre pares y el uso problemático de internet (Boyu et al. 2019), la regulación emocional y conductas de autolesiones no suicidas (Kelada et al., 2018). El estrés percibido durante el confinamiento y la presencia de experiencias de tipo psicótico (Zhipeng et al. 2021), el ajuste académico, social y emocional durante el proceso de adaptación de un adolescente a la vida universitaria (Kahen, et al. 2010).

En el presente estudio se encontró que el funcionamiento familiar no cumple con un rol moderador entre el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas. Este hallazgo contradice a las teorías planteadas e investigaciones previamente encontradas donde se demuestra que el funcionamiento familiar cumple un rol moderador (Boyu et al. 2019, Kahen, et al. 2010, Kelada et al., 2018, Lima et al., 2019, Zhipeng et al., 2021). Sin embargo, otros estudios reportaron resultados similares a los de la presente investigación, donde se encontró que la variable de funcionamiento familiar a veces no cumple un rol moderador en otras relaciones de variables (Cuidin & Nicoleta, 2016., Darawshy & Haj-Yahia, 2018).

Un aspecto que podría intervenir en la alteración de moderación en la funcionalidad familiar, podría estar influenciado por las experiencias que se atraviesan en la etapa de la adolescencia. Puesto que, en esta etapa predomina la búsqueda de identidad a través de las relaciones interpersonales fuera del núcleo familiar. De tal manera, sus vivencias

oscilan entre la variedad de comportamientos en todos sus contextos (Cuidin & Nicoleta, 2016). Es en esta búsqueda que los adolescentes adquieren modelos sociales significativos, como consecuencia, se centran en adoptar conductas de referencia en un nivel social. Por ello, su principal objetivo es cumplir con las expectativas de comportamiento de sus figuras externas de referencia (Moreno & Chauta, 2012).

Entre las limitaciones que intervienen en un estudio con diseño explicativo no experimental es que no se ejerce el control de variables extrañas (Chávez, et al. 2022). Con respecto a la información recogida, se realizó con medidas de autorreporte, es decir, cada participante fue el encargado de brindar información sobre su propia conducta. Lo que implica que estos resultados, no sean cercanos a la realidad (Domínguez, 2017). En relación al número total de cuestionarios utilizados se percibió una suma considerable de ítems que demandaba de un exhausto desarrollo y de costes de tiempo, lo que obliga que el informante brinde aspectos que no son un contenido esencial en su rol. Es por ello que se requiere del apoyo de fichas de observación de conducta, para corroborar los resultados.

VI. CONCLUSIONES

- Las conductas agresivas presentan una correlación positiva con efecto moderado y grande entre las dimensiones de cohesión familiar.
- Se identificó que el uso de videojuegos violentos no se correlaciona con ninguna dimensión del funcionamiento familiar o conductas agresivas.
- Se concluye que el funcionamiento familiar no cumple un rol moderador entre el uso de videojuegos violentos y las conductas agresivas.

VII. RECOMENDACIONES

- Realizar estudios enfocados en el funcionamiento familiar, como variable moderadora entre el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas en los diversos contextos del país.
- Se recomienda la planificación, elaboración e intervención de un equipo multidisciplinario, mediante programas preventivos, con el fin de combatir y brindar herramientas a los adolescentes para que logren modificar conductas agresivas.
- Implementar atención personalizada en las I.E. con la finalidad de trabajar con el alumno y su familia para bienestar individual.
- Se recomienda que futuros investigadores hagan uso de muestreo probabilístico, puesto que les proporciona mayor calidad en los hallazgos de su investigación.
- En estudios posteriores se recomienda que los investigadores hagan uso de guías de observación para contrastar las respuestas de los participantes en relación a las conductas.

REFERENCIAS

- Acevedo, L. & Vidal, E. (2019). La familia, la comunicación humana y el enfoque sistémico en su relación con la esquizofrenia. *Medisa*, 23(1), 132. <https://www.medigraphic.com/pdfs/medisan/mds-2019/mds191m.pdf>
- Adachi, P. & Willoughby, T. (2016). The Longitudinal Association Between Competitive Video Game Play and Aggression Among Adolescents and Young Adults. *Child Development*, 87(6), 1877-1892. <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/cdev.12556>
- Águila, J., Bazo, J., Bazo, O., Peralta, F., Mormontoy, W. & Bennet, M. (2016). Propiedades psicométricas de la escala de funcionalidad familiar FACES-III: un estudio en adolescentes peruanos. *Redalyc*, 33(3), 462-70. https://www.researchgate.net/publication/308045942_Propiedades_psicometricas_de_la_escala_de_funcionalidad_familiar_FACES-III_un_estudio_en_adolescentes_peruanos
- Aguirre, E. & Villavicencio, C. (2017). Estilos de crianza en adolescentes con conductas agresivas. *Conference Proceedings UTMACH*, 1(1), 68 – 71. <https://investigacion.utmachala.edu.ec/proceedings/index.php/utmach/article/view/48/40>
- Alarcón, R. (2014). Funcionamiento familiar y sus relaciones con la felicidad. *Revista peruana de psicología y trabajo social*, 3(1), 61 – 74. https://www.uigv.edu.pe/fileadmin/facultades/psicologia/documentos/2014_Actitudes_discapacidad_universitarios__p._37-60_.pdf#page=61
- Allen, J., Anderson, C. & Bushman B. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75-80. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352250X17300830#bib0210>
- Álvarez, D., Rodríguez, C., González, P., Núñez, J. & Álvarez, L. (2010). La formación de los futuros docentes frente a la violencia escolar. *Revista de Psicodidáctica*, 15(1), 35-56. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17512968003.pdf>

- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (AACAP). (2015). *Video Games and Children: Playing with Violence*. The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx
- American Academy of Pediatrics. (2013). Virtual Violence. Council on communications and media. *Pediatrics*, 138(2), 1-4. http://publications.aap.org/pediatrics/article-pdf/138/2/e20161298/1100154/peds_20161298.pdf
- American Psychological Association (2020). *Publication Manual of the American Psychological Association* (7a ed.).
- Anderson, C. & Bushman, B. (2001). "Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior". *Psychological Science*, 12, 353- 359. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, C. & Bushman, B. (2002). The Effects of Media Violence on Society. *Science*, 295(5564), 2377-2379. <https://www.science.org/doi/abs/10.1126/science.1070765>
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E., Bushman, B., Sakamoto, A., Rothstein, H. & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.apa.org/doiLanding?doi=10.1037/a0018251>
- Andreu, J., Peña, E. & Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476-482. <https://www.psicothema.com/pi?pii=751>
- Arias, W. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: la importancia de la familia. *Avances en Psicología*, 21(1), 23-34. http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2013/13_arias.pdf

- Asencios, M. & Campos, P. (2019). Vínculo parental y agresividad en estudiantes de educación secundaria. *Avances en Psicología*, 27(2), 201-209. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1798/2003>
- Ato, M., López, J., Benavente, A. (2013) Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16728244043.pdf>
- Aquilla, F. (2022). Funcionamiento familiar en relación con la conducta sexual de riesgo en adolescentes: Una revisión integradora de la literatura. *Revista Científica Universitaria*, 11(1), 74–90. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/centros/article/view/2534/2291>
- Bandura, A. (1973). Agresion a social learning análisis. e-Book 2015 International Psychotherapy Institute. https://www.academia.edu/40055016/AGGRESSION_a_social_learning_analysis
- Berkowitz, L. & Rawling, E. (1963). Effects of film violence on inhibitions against subsequent aggression. *Journal of anormal and social psychology*, 66(5), 405-412. <https://psycnet.apa.org/buy/1964-02545-001>
- Boboc, D. & Rosoiu, N. (2019). Aggressiveness in Children –A Serious Problem of Nowadays' Society. *Annals Series on Biological Sciences*, 8(1), 53–64. <https://www.aos.ro/wp-content/anale/BVol8Nr1Art.6.pdf>
- Boyu, Z., Dongping, L., Jichao, L., Wenqiang, S. & Yanhui, W. (2019). Peer victimization and problematic internet use in adolescents: The mediating role of deviant peer affiliation and the moderating role of family functioning. *Addictive Behaviors*, 96(1), 43-49. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460319300309?via%3Dihub#bbb0240>
- Buss, A. & Perry. M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/1403624/>

- Bushman, B. & Anderson, C. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
10.1177/014616702237649
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T. & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: evidence for a selection effect among adolescents. *Journal Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305-328.
https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/59021/ssoar-ppm-2015-4-breuer_et_al-Violent_video_games_and_physical.pdf?sequence=2#:~:text=For%20the%20group%20of%20young,of%20adolescence%20and%20early%20adulthood.
- Brenes, C. & Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 183 – 194.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2015000100011
- Caballero, S., Continide, N., Lacunza, A., Mejail, S. & Coronel, P. (2018). Habilidades sociales, comportamiento agresivo y contexto socioeconómico. Un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán (Argentina). *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, (53), 183–203.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/cfhycs/n53/n53a08.pdf>
- Cascaes, F., Goncalves, E., Valdivia, B., Grazielle, G., Da Silva, T., Soleman, S. & Da Silva, R. (2015). Estimadores de consistencia interna en las investigaciones en salud: el uso del coeficiente alfa. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 32(1).
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342015000100019
- Castellano, R. & Castellano, R. (2012). Agresión y violencia en América Latina. Perspectivas para su estudio: los otros son la amenaza. *Espacio Abierto*

Cuaderno de Sociología, 21(4), 677-700.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=12224818004>

Castrillón, D., Ortiz, P. & Vieco, F. (2004). Cualidades paramétricas del cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín (Colombia). *Revista Facultad Nacional de Salud Pública*, 22(2), 49-61.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/fnsp/article/view/561/494>

Cieza, L. & Fernández, A. (2017). Funcionamiento familiar y violencia escolar en adolescentes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2017. *Tzhoecoen*, 10(2), 273 – 286.
https://www.researchgate.net/publication/326192645_FUNCIONAMIENTO_FAMILIAR_Y_VIOLENCIA_ESCOLAR_EN_ADOLESCENTES_DE_UNA_INSTITUCION_EDUCATIVA_DE_CHICLAYO_2017

Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. & Ruiz, G. (2017). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista de Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024.
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/54455/4564456548245>

Cuidin, M. & Nicoleta, M. (2016). Predictors of psychosocial adjustment in adolescents with chronically ill parents: testing the moderating role of family functioning and perceived social support. *International Journal of Education and Psychology in the Community (IJEPC)*, 6(2), 7 – 24.
<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=423236>

Costa, D., Gonzáles, M., Del Arca, D., Masjuan, N. y Olson D. (2013). Propiedades psicométricas del Faces IV: Estudio de validez en población uruguaya. *Ciencias Psicológicas*, 7(2), 119-132.
<http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v7n2/v7n2a02.pdf>

Darawshy, A. & Haj-Yahia, M. (2018). Palestinian adolescents' exposure to community violence and internalizing and externalizing symptoms: Parental factors as mediators. *Children and Youth Services Review*, 95,

397-406.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0190740918303918?via%3Dihub>

Denson, T., O'Dean, S., Blake, K. & Beames, J. (2018). Aggression in Women: Behavior, Brain and Hormones. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 12. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnbeh.2018.00081/full>

De Souza, J. (2019). Problemas emocionales y comportamentales en los niños: asociación entre el funcionamiento familiar, la coparentalidad y la relación conyugal. *Acta Colombiana de Psicología*, 22(1), 82-94. <http://www.scielo.org.co/pdf/acp/v22n1/0123-9155-acp-22-01-82.pdf>

De la Torre, A. & Valero, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311 – 318. https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v29n2/psico_clinica2.pdf

Dickmeis, A. & Roe, K. (2018). Genres matter: Video games as predictors of physical aggression among adolescents. *Web of science*, 44(1), 105-129. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000461280800006>

Dorantes, G. (2016). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Psiencia. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2), 1 – 16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333152922002>

Eguiluz, L. & Mera, J. (2014). Medición del riesgo suicida, bienestar psicológico y estructura familiar en estudiantes de primer ingreso a las carreras de la salud. *Revista de Investigación en Psicología*, 17(1), 43–53. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29242798014.pdf>

Escobedo, M., Hernández, J., Estebané, V. y Martínez, G. (2016). Modelos de Ecuaciones Estructurales: Características, Fases, Construcción, Aplicación y Resultados. *Ciencia y Trabajo*, 18(55), 16-22. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cyt/v18n55/art04.pdf>

Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C. & Yapuchura, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Revista de*

- Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 11(1), 16 – 27.
http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v11n1/en_2226-1478-comunica-11-01-16.pdf
- Estrada, E. & Mamani, H. (2019). Funcionamiento familiar y agresividad en estudiantes de educación primaria de Puerto Maldonado. *Peruvian Journal of Health Care and Global Health*, 3(2), 70-74.
<http://revista.uch.edu.pe/index.php/hgh/article/view/45/pdf>
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, (18).
<https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
- Ferguson, C., Colón, K., Esser, C., Connor, L., Purvis, E. & Williams, M. (2017). The (Not So) Evil Within? Agency in Video Game Choice and the Impact of Violent Content. *Simulation & Gaming*, 48, 329-337.
[https://christopherjferguson.com/The%20\(not%20so\)%20Evil%20Within.pdf](https://christopherjferguson.com/The%20(not%20so)%20Evil%20Within.pdf)
- Ferguson, C. & Dyck, D. (2012). Paradigm change in aggression research: The time has come to retire the General Aggression Model. *Aggression and Violent Behavior*, 17(3), 220-228.
[https://christopherjferguson.com/The%20\(not%20so\)%20Evil%20Within.pdf](https://christopherjferguson.com/The%20(not%20so)%20Evil%20Within.pdf)
- Fernández, E. (1998). *Psicología General. Motivación y Emoción*. Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces.
https://www.researchgate.net/publication/275100008_Psicologia_general_Motivacion_y_emocion
- Fikkers, K., Taylor, J., D. Weeda, W., Vossen, H. & Valkenburg, P. (2013). Double Dose: High Family Conflict Enhances the Effect of Media Violence Exposure on Adolescents' Aggression. *Societies*, 3, 280-292.
<https://www.mdpi.com/2075-4698/3/3/280>
- Fondo de las Naciones Unidas Para la Infancia (UNICEF). (2018). *La mitad de los adolescentes del mundo sufre violencia en la escuela*. Unicef para la

infancia. <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/la-mitad-de-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-en-la-escuela>

Fuentes, L. & Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>

Gallego, A. (2013). La agresividad infantil: una propuesta de intervención y prevención pedagógica desde la escuela. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 33, 1-20. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194218961016>

Gallardo, J. & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51. https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

Gentile, D., Lynch, P., Linder J., & Walsh, D. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197103000927>

Gonzales, G., Zurita, F., Puertas, P., Espejo, T., Chacón, R. & Castro, R. (2017). Influencia de los factores sedentarios (dieta y videojuegos) sobre la obesidad en escolares de Educación Primaria. *Reidocrea*, 6(1), 120-129. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/45233/6-11.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior* 80, 216-219. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321730660X?via%3Dihub>

Greitemeyer, T. & Mugge, D. (2018). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video

- Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0146167213520459>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.
https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Guadarrama, R., Márquez, O., Veytia, M. & León, A. (2011). Funcionamiento familiar en estudiantes de nivel superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. 14 (2), 179 – 192.
<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num2/Vol14No2Art10.pdf>
- Hollingdale, J. & Greitemeyer, T. (2014). The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression. National Lira. *Plos One* 9(11), 1-5.
<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0111790>
- Honores, P., Miscan, A., Pino, M. & Perez, V. (2013). Funcionamiento familiar según el modelo Circumplejo de Olson en familias con un niño que presenta retardo mental. *Revista de enfermería Herediana*, 6(2), 51-58.
<https://faenf.cayetano.edu.pe/images/pdf/Revistas/2013/febrero/funcionamientofamiliarsegunelmodelocircumplejodeolson.pdf>
- Hulland, J., Baumgartner, H. & Sith, K. (2018). Marketing survey research best practices: evidence and recommendations from a review of JAMS articles. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 46(1), 92–108.
<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11747-017-0532-y>
- Imaz, L. & Rodríguez, C. (2020). Agresividad y conducta violenta en la adolescencia. *Adolescere*, 8(1), 62.e1-62.e9.
<https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revisión%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf>
- Jaimes, R. (2008). *Validación del inventario SISCO del estrés académico en adultos jóvenes de la universidad pontificia Bolivariana seccional*

Bucaramanga.

https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/224/digital_16454.pdf?sequence=1

- Jiménez, J., Ruiz, A., Llor, B. & Waschler, K. (2016). Influence of attitudes, impulsivity, and parental styles in adolescents' externalizing behavior. *Journal of Health Psychology, 21*(1), 122–131. 1359105314523303
- Jiménez, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico. 4*(1), 1-12. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=613865231004>
- Jurado, J. (2021). *El 69% de peruanos consume videojuegos, según estudio.* Peru21. <https://peru21.pe/economia/videojuegos-el-69-de-la-poblacion-peruana-consume-videojuegos-en-el-2021-segun-estudio-nndc-noticia/>
- Katz, M. H. (2006). *Multivariable analysis* (2a ed.). Cambridge: Cambridge University Press
- Kahen, V., Ganas, S., Ker, S., & La Valle, W. (2010). Managing the transition to college: Family functioning, emotion coping, and adjustment in emerging adulthood. *Journal of College Student Development, 51*(6), 607 – 621. 10.1353/csd.2010.0022
- Kelada, L., Hasking, P. & Melvin, G. (2018). Adolescent NSSI and Recovery: The Role of Family Functioning and Emotion Regulation. *Youth & Society, 50*(8), 1056 – 1077. 10.1177/0044118X16653153
- Lemos, M. & Espinosa, P. (2015). Agresión en adolescentes y su relación con cogniciones, emociones y videojuegos violentos. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación, 25*(2), 60-65. http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/550/pdf_24
- Lin, Sh., Yu, Ch., Zhang, W., Cao, L. & Liu, L. (2020). Predicting adolescent aggressive behavior from community violence exposure, deviant peer affiliation and school engagement: A one-year longitudinal study. *Children and Youth Services Review, 111*, 1-8. <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0190740919312319?token=31671E0BA34564F21EDB2F5AB8EF495712C3D6D7949C2C4F36574DC>

E4668823AA8F0016F8B979CE4EDE50DF1C4BA9122&originRegion=u
s-east-1&originCreation=20220428162511

- Li, J., Du, Q. & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. *Children and Youth Services Review*, 118, 1- 8. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S019074092030904X?via%3Dihub>
- Lima, S., Sevilha, S. & Graca, P. (2019). Quality of life in early-stage Alzheimer's disease: the moderator role of family variables and coping strategies from the patients' perspective. *Psychogeriatrics*, 20(1), 557 – 567. doi:10.1111/psyg.12544
- Luján, P., Sánchez, M. & Martínez, I. (2019). Funcionabilidad familiar: conducta disruptiva de los estudiantes. *Tzhoecoen*, 11(4). https://www.researchgate.net/profile/Manuel-Sanchez-Chero/publication/343984511_FUNCIONABILIDAD_FAMILIAR_CONDUCTA_DISRUPTIVA_DE_LOS_ESTUDIANTES/links/5f577377a6fdcc9879d650ae/FUNCIONABILIDAD-FAMILIAR-CONDUCTA-DISRUPTIVA-DE-LOS-ESTUDIANTES.pdf
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPS*, 15(1), 147-161. https://www.researchgate.net/publication/319474508_Estudio_psicometrico_de_la_version_espanola_del_cuestionario_de_agresion_de_Buss_y_Perry
- Manzano, A. (2017). Introducción a los modelos de ecuaciones estructurales. *Revista de Investigación en Educación Médica*, 7(25), 67-72. <http://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v7n25/2007-5057-iem-7-25-67.pdf>
- Mendoza, F. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática* [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán].

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8656/Mendoza%20Carmona%20Franco%20Andree.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de educación (MINEDU). (2021). *Plataforma SíseVe reporta casos de ciberacoso escolar durante la pandemia*. Ministerio de educación. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/490479-plataforma-siseve-reporta-casos-de-ciberacoso-escolar-durante-la-pandemia>

Moreno, H. & Chauta, C. (2012). Funcionalidad familiar, conductas externalizadas y rendimiento académico en un grupo de adolescentes de la ciudad de Bogotá. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 6(1), 155-166. <https://www.redalyc.org/pdf/2972/297225770006.pdf>

Noller, P. & Callan, V. (2016). *The Adolescent in the Family*. Routledge. (1 ed.). Londres. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315667836/adolescent-family-patricia-noller-victor-callan>

Olson, D. (2011). Faces IV and the Circumplex Model: Validation Study. *Journal of Marital, and Family Therapy*, 37(1), 64 – 80. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1752-0606.2009.00175.x>

Padilla, G. & Shuguli, C (2022). Relación entre el nivel de funcionalidad familiar y conducta violenta en niños. *CienciaAmerica*, 11(1), 1-17. <https://cienciaamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/387/825>

Palomino, P., León, C. & Silva I. (2009). Funcionamiento familiar según el modelo Circumplejo de Olson en adolescentes. *Revista de enfermería Herediana*, 2(2), 80-85. <https://faenf.cayetano.edu.pe/images/pdf/Revistas/2009/febrero/Olson.pdf>

Paredes, R. (2018). Estilo de socialización parental, funcionalidad familiar y agresividad en adolescentes de Trujillo. *Revista de Investigación de Estudiantes de Psicología "JANG"*, 17(1), 70 – 94. <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1604/1424>

Paternina, D. & Pereira, M. (2017). Funcionalidad familiar en escolares con comportamientos de riesgo psicosocial en una institución educativa de

- Sincelejo (Colombia). *Salud Uninorte*, 33(3), 429-437.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81753881017>
- Peralta, C. & Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 183-194.
<https://www.redalyc.org/pdf/773/77338632009.pdf>
- Pérez, M. & Cernuda, A. (2020). La actividad artística como regulador de los procesos de ansiedad y agresividad en niños. *Revista Portuguesa de Educação*, 33(2), 226-239.
<https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/17739/16196>
- Pérez, M., Molero, M., Barragán, B. & Gázquez, J. (2019). Family Functioning, Emotional Intelligence, and Values: Analysis of the Relationship with Aggressive Behavior in Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(3), 478.
<https://www.mdpi.com/1660-4601/16/3/478#cite>
- Pérez, R. & Torres, D. (2014). Intensidad de demanda de los videojuegos y su efecto sobre el estado de ánimo y la activación percibida. *Universitas Psychologica*, 13(4), 1489-1502. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY13-4.idve>
- Pilatti, A., Godoy, J. & Brussino, S. (2012). Análisis factorial confirmatorio del cuestionario de expectativas hacia el alcohol para adolescentes (CEA-A). *Acta Colombiana de Psicología*, 15(2), 11-20.
<http://www.scielo.org.co/pdf/acp/v15n2/v15n2a02.pdf>
- Przybylski, A & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *The Royal Society*, 6(2), 1 – 16.
<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>
- Radionova, V.; Shvachkin, L. & Kuznetsova, L. (2018). Family Psychological Violence Influence On Adolescent Aggressive Behavior Formation. *Web of science*, 8(2), 218-232. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000429488800020>

- Reyes, R., Padrón, F., Soto, J., & Arévalo, C. (2019). Videojuegos y su impacto en la salud mental: estudio experimental sobre exposición a videojuegos violentos en estudiantes universitarios. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 7(1), 24 – 30. <https://terc.mx/index.php/terc/issue/view/2>
- Rodríguez, M. & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62). <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>
- Rodríguez, L., Esparza, O. & Carrillo, I. (2009). Relación entre videojuegos violentos y la frustración. *Revista electrónica de psicología*, 1(8), 155 – 164. https://www.researchgate.net/profile/Oscar-Villar/publication/272294951_RELACION_ENTRE_VIDEOJUEGOS_VIOLENTOS_Y_LA_FRUSTRACION/links/54e153df0cf2953c22baad7d/RELACION-ENTRE-VIDEOJUEGOS-VIOLENTOS-Y-LA-FRUSTRACION.pdf
- Rolim, R. (2020). *¿Cuántas personas juegan Free Fire? Todo lo que necesitas saber*. Free Fire. <https://www.freefiremania.com.br/noticia-es/-cuantas-personas-juegan-free-fire-todo-lo-que-necesitas-saber.html>
- Rojas, L. & Santa-Cruz, H. (2021). El rol del docente ante situaciones de agresividad en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 73-86. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/466151/309531>
- Ruiz, J., Moral, E., Llor, B., & Jiménez, J. (2019). Influence of parental styles and other psychosocial variables on the development of externalizing behaviors in adolescents: A systematic review. *The European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, 11(1), 9–21. <https://journals.copmadrid.org/ejpalc/art/ejpalc2018a11>
- Sabet, E.; Caballero, V. & Contini, N. (2017). Comportamiento agresivo en niños y adolescentes: Una perspectiva desde el ciclo vital. *Cuadernos Universitarios*, 10(1), 77-95. <http://revistas.ucasal.edu.ar/index.php/CU/article/view/45/30>
- Schmidt, V., Barreiro, J. & Maglio, L. (2010). Escala de evaluación del funcionamiento familiar FACES III: ¿Modelo de dos o tres factores?

Escritos de Psicología, 3(2), 30–36.
<https://scielo.isciii.es/pdf/ep/v3n2/art04.pdf>

Segura, D. (2016). Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en estudiantes del nivel secundario de Otuzco [Tesis de licenciatura en psicología, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/274/segura_cd.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409 –431.
https://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2362/mod_resource/content/1/Sherry_MetaAnalysis.pdf

Simkin, H. & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia Docencia y Tecnología*, 14(47), 119 – 142. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005>

Spielberger, C., Reheiser, E. & Sydeman, S. (1995). Measuring the Experience, Expression and Control of Anger. *Issues in Comprehensive Pediatric Nursing*, 18(3), 207-232. 10.3109/01460869509087271.

Teng, Z., Nie, Q., Zhu, Zh. & Guo, Ch. (2020). Violent video game exposure and (Cyber)bullying perpetration among Chinese youth: The moderating role of trait aggression and moral identity. *Computers in Human Behavior*, 104, 1-10.
<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S074756321930411X?token=B4F5047F8B9D97387E88CBDCED4BB85E3F2057C88501C4D4C99D44181CB89A621A4A3AE0D0245DDFBC5C589D60AB9326&originRegion=u-s-east-1&originCreation=20220428204910>

The American Medical Association (AMA). (2007). *AMA Considers a New Addiction: Video Games*. Mit Techonology Review.
<https://www.technologyreview.com/2007/06/25/36978/ama-considers-a-new-addiction-video-games/>

Villareal, D., Paz, A., Copez, A., y Costa., C. (2017). Validez y confiabilidad de la Escala Satisfacción Familiar en estudiantes universitarios de Lima

Metropolitana, Perú. *Actualidad en Psicología*, 31(123), 89-98.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6176856.pdf>

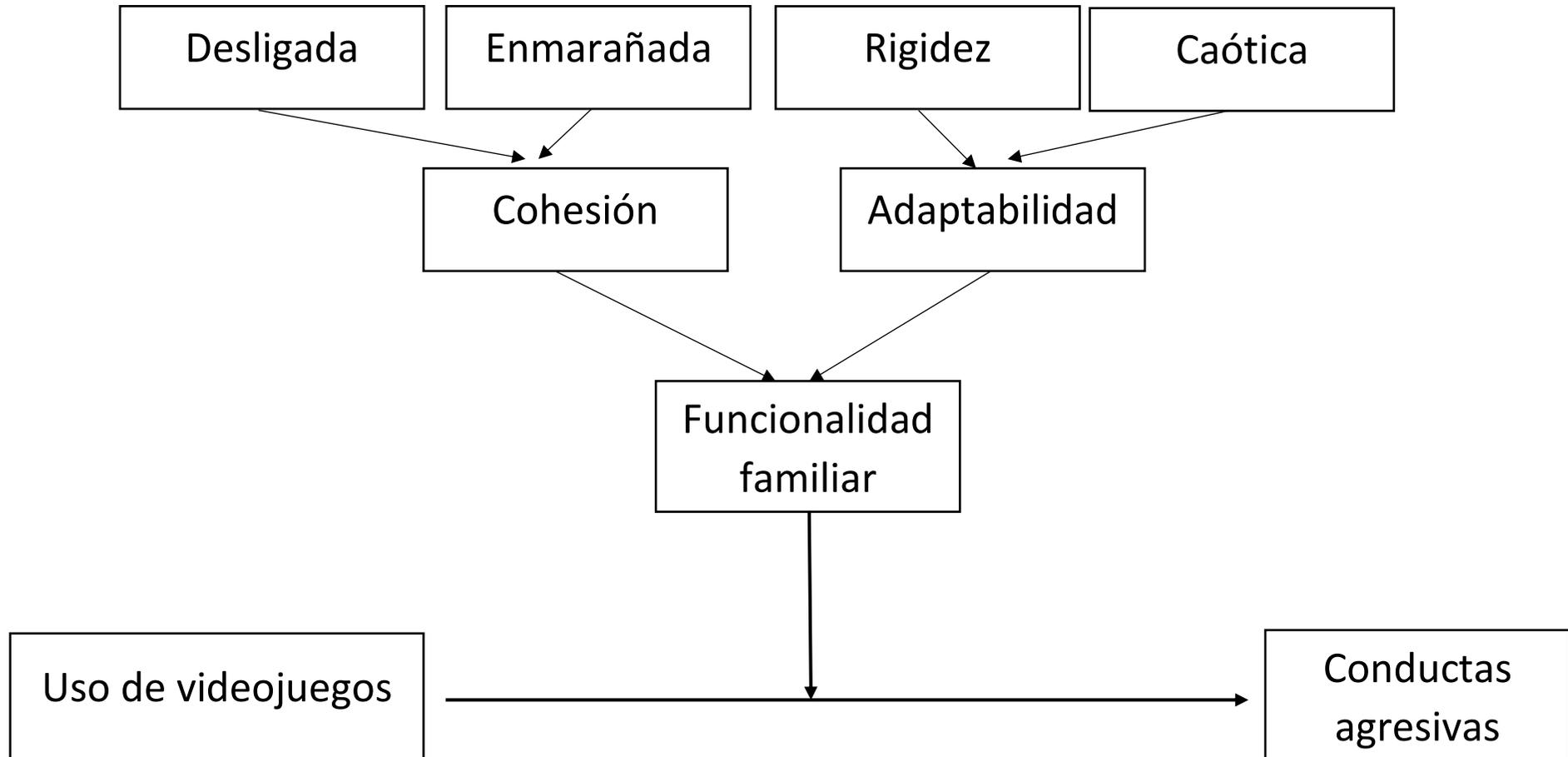
Yao, M., Zhou, Y., Li, J. & Gao, X. (2019). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition. *Aggressive Behavior*, 45(6), 662-670.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ab.21860>

Zheng, J. & Zhang, Q. (2016). Priming effect of computer game violence on children's aggression levels. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 44(10), 1747-1759.
<https://www.proquest.com/docview/1847549539?parentSessionId=7IZQEctdmcJs4T9a1h%2BWAbr3zBWWLHCkD3qN7hQoLJ8%3D>

Zhipeng, W., Zhulin, Z., _Feiwen, W., Zhibiao, X., Mengran, Z., Yicheng, L., Haojuan, L. & Lena, P. (2021). Family functioning as a moderator in the relation between perceived stress and psychotic-like experiences among adolescents during COVID-19. *Comprehensive Psychiatry*, 111(1) 2 – 6.
<https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2021.152274>

ANEXOS

Figura 1: Modelo



Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

| Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Ítems | Escala de medición | Instrumento |
|----------------------------|---|--|---|--|--------------------|--|
| Conductas agresivas | La agresividad es una respuesta continua del individuo y se manifiesta con el fin de dañar a otra persona. Las conductas agresivas pueden manifestarse de manera física o verbal e ira y hostilidad (Buss & Perry, 1992). | El proceso de medición se realizará a través del Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire) (AQ) de Buss y Perry. | Agresión física Agresión verbal Ira Hostilidad | 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29 6, 10, 14 y 18, 19. 2, 3, 7, 11, 15, 22, y 25 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28. | Ordinal | Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry. |

| | | | | | | |
|--------------------------------|---|--|---------------------|----------------|---------|----------------------|
| Funcionamiento familiar | <p>Desde el modelo teórico del enfoque sistémico propuesto por Olson, se precisa que es un sistema definido por la particularidad que sucede con la interacción dinámica entre sus miembros y su entorno, donde, todos resultan afectados cuando hay un impacto en uno de ellos (Luján et al., 2019).</p> | El proceso de medición se realizará a través del Instrumento FACES IV, adaptado a la versión española por Martínez, et al. 2017. | Flexibilidad | 2, 12, 16 y 18 | Ordinal | Instrumento FACES IV |
| | | Cohesión Familiar | 1, 7, 11 y 21 | | | |
| | | Factor desligada | 3, 8, 19 y 22 | | | |
| | | Factor enmarañada | 4, 13, 17 y 20 | | | |
| | | Factor rígida | 5, 9, 14 y | | | |
| | | Factor caótica | 6, 10,15 y 24 | | | |

| | | | | | | |
|-------------------------------------|---|--|-----------------------|---|---------|------------------------|
| Uso de videojuegos violentos | El uso de videojuegos es una actividad de entretenimiento, que tiene popularidad entre adolescentes varones (Rodríguez & García, 2021). | El proceso de medición se realizará a través de la encuesta de frecuencia. | Videojuego | 1 | Ordinal | Encuesta de frecuencia |
| | | | Horas de juego | 2 | | |

Anexo 3: Instrumento – Cuestionario de frecuencia de uso de videojuegos

Complete el cuestionario de acuerdo a sus experiencias.

| Nombre de videojuego | Lunes N° de horas que juega | Martes N° de horas que juega | Miércoles N° de horas que juega | Jueves N° de horas que juega | Viernes N° de horas que juega | Sábado N° de horas que juega | Domingo N° de horas que juega | Total |
|-----------------------------|---------------------------------------|--|---|--|---|--|---|--------------|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Anexo 4: Instrumento adaptado de agresión general

Cuestionario de Agresión (AQ) de Bus y Perry

Andreu, Peña y Graña (2002)

INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

| Nº | ITEMS | CF | BF | VF | BV | CV |
|----|--|----|----|----|----|----|
| 1 | De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona | | | | | |
| 2 | Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos | | | | | |
| 3 | Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida | | | | | |
| 4 | A veces soy bastante envidioso | | | | | |
| 5 | Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona | | | | | |
| 6 | A menudo no estoy de acuerdo con la gente | | | | | |
| 7 | Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo | | | | | |
| 8 | En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente | | | | | |
| 9 | Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también | | | | | |
| 10 | Cuando la gente me molesta, discuto con ellos | | | | | |
| 11 | Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 12 | Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades | | | | | |
| 13 | Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal | | | | | |
| 14 | Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos | | | | | |
| 15 | Soy una persona apacible | | | | | |
| 16 | Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas | | | | | |
| 17 | Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago | | | | | |
| 18 | Mis amigos dicen que discuto mucho | | | | | |
| 19 | Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva. | | | | | |
| 20 | Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas | | | | | |
| 21 | Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos | | | | | |
| 22 | Algunas veces pierdo los estribos sin razón | | | | | |
| 23 | Desconfío de desconocidos demasiado amigables | | | | | |
| 24 | No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona | | | | | |
| 25 | Tengo dificultades para controlar mi genio | | | | | |
| 26 | Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas | | | | | |
| 27 | He amenazado a gente que conozco | | | | | |
| 28 | Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán | | | | | |
| 29 | He llegado a estar tan furioso que rompía cosas | | | | | |

Anexo 5: Instrumento – Funcionamiento familiar

| | | | | | |
|--|----|----|----|----|----|
| 1. Los miembros de nuestra familia están involucrados, se interesan y participan en la vida de sus integrantes. (CB) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 2. Nuestra familia intenta nuevas formas de lidiar con los problemas. (FB) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 3. Los miembros de nuestra familia se sienten más cercanos a personas externas a la familia que a los propios miembros de la familia (D) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 4. Pasamos demasiado tiempo juntos. (E) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 5. Hay consecuencias estrictas por romper las reglas en nuestra familia (R) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 6. En nuestra familia, parecería que nunca nos organizáramos (C) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 7. Los miembros de nuestra familia se sienten muy cercanos unos a otros (CB) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 8. Los miembros de la familia parecen evitar contacto entre ellos mismos cuando están en casa (D) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 9. Hay consecuencias claras cuando un miembro de la familia hace algo mal. (R) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 10. Es difícil saber quién manda en nuestra familia. (C) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 11. Los miembros de la familia se apoyan mutuamente unos a otros durante los periodos difíciles (CB) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 12. La disciplina es justa en nuestra familia (FB) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 13. Los miembros de la familia dependen demasiado unos de otros (E) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 14. Nuestra familia tiene una regla para casi toda situación posible. (R) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 15. En nuestra familia las cosas que nos proponemos no se hacen. (C) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 16. Mi familia es capaz de ajustarse a los cambios cuando es necesario (FB) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 17. Los miembros de la familia tienen poca necesidad de tener amigos fuera de la familia. (E) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 18. Nos turnamos las tareas del hogar entre nosotros (FB) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 19. Rara vez nuestra familia hace cosas cuando estamos todos juntos (D) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 20. Nos sentimos demasiado juntos unos a otros. (E) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 21. Aunque los miembros de la familia tienen intereses individuales, aún participan de las actividades familiares (CB) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 22. Los miembros de la familia raras veces se apoyan entre sí. (D) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 23. Una vez que una decisión está tomada, es muy difícil modificar esa decisión. (R) | TD | GD | IN | GA | TA |
| 24. Nuestra familia se siente agitada y desorganizada. (C) | TD | GD | IN | GA | TA |

Anexo 6: Ficha sociodemográfica

| FICHA SOCIODEMOGRÁFICA | | | | | | | | | |
|---|--|--------|--------|-------|--------|--|-----------|--------|--|
| Nombres y Apellidos: | | | | | | | | | |
| Edad: | | | | | | | | | |
| Grado de escolaridad: | | | | | | | | | |
| Grado de instrucción: | | | | | | | | | |
| Distrito: | | | | | | | | | |
| Número de integrantes en su familia: | | | | | | | | | |
| Su familia está integrada por: | <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Mamá</td> <td>Papá</td> <td>Hijos</td> <td>Tío(s)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Abuelo(s)</td> <td>Primos</td> <td></td> </tr> </table> | Mamá | Papá | Hijos | Tío(s) | | Abuelo(s) | Primos | |
| Mamá | Papá | Hijos | Tío(s) | | | | | | |
| | Abuelo(s) | Primos | | | | | | | |
| Lugar que ocupa entre los hermanos | | | | | | | | | |
| ¿Cuenta con internet? | | | | | | | | | |
| Recursos tecnológicos con los que cuenta: | <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>PC</td> <td>Móvil</td> </tr> </table> | PC | Móvil | | | | | | |
| PC | Móvil | | | | | | | | |

Anexo 7: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia, reciba nuestro cordial saludo. Quienes nos dirigimos somos un equipo de estudiantes de la escuela de psicología de la Universidad César Vallejo, que actualmente están desarrollando un estudio de investigación denominado “El funcionamiento familiar como variable moderadora entre el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas en adolescentes”. Para ello, solicitamos su valiosa ayuda, brindando su consentimiento a su menor hijo quien completará 3 encuestas con preguntas relacionadas al tema de estudio, el cual será aplicado de manera presencial dentro de la Institución Educativa, en días distintos.

Cabe resaltar que la identidad de cada estudiante será completamente anónima y la información recopilada se mantendrá estrictamente confidencial. Las respuestas de sus menores se agregarán con las respuestas de otros adolescentes que han tenido experiencias similares. Si tiene dudas o preguntas sobre el estudio, puede escribirlas en la agenda de su hijo, que serán respondidas por el mismo medio o puede contactar a las investigadoras Araceli Briceño Segura y Geraldine Aracelli Sanchez Rojas mediante los siguientes correos y números telefónicos: bbricenose@ucvvirtual.edu.pe – 935589509 y gsanchezro15@ucvvirtual.edu.pe – 998069420.

Por todo lo anterior, autorizo que mi menor hijo pueda PARTICIPAR LIBREMENTE en el estudio:

Lugar y fecha: _____

Firma: _____

Nombre del hijo: _____ Grado y Sección: _____

Anexo 8: Asentimiento informado

Estimado estudiante.

Usted ha sido invitado a participar de la investigación titulada “El funcionamiento familiar como variable moderadora entre el uso de videojuegos violentos y conductas agresivas en adolescentes”, presentada por las investigadoras de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo.

Tu participación es totalmente confidencial, ni su nombre ni ningún tipo de información que pueda identificarlo aparecerá en los registros de la investigación, puesto que, se utilizarán códigos.

Si tiene dudas o preguntas sobre el estudio, puede contactar a las investigadoras Araceli Briceño Segura y Geraldine Aracelli Sanchez Rojas mediante los siguientes correos bbricenose@ucvvirtual.edu.pe y gsanchezro15@ucvvirtual.edu.pe

Nos gustaría invitarte

Por todo lo anterior, autorizo mi participación de manera voluntaria en el estudio:

Sí () No ()

Lugar y fecha: _____

Firma: _____

Anexo 9: Evaluación de ítems por participantes – FACES IV

Grado:

Edad:

Sexo:

Colegio:

INSTRUCCIONES

Estamos en el proceso de aplicación de una prueba psicológica y ha sido seleccionado para que nos comuniquen si los ítems que se le presentan a continuación son comprensibles. Al lado de cada ítem, elige por favor una puntuación entre 1 y 7 donde el 1 indica que el ítem no es comprensible y el 7 es totalmente comprensible.

Recuerda que lo que tienes que hacer es marcar el número según te parezca claro o no, cada ítem y si tienes alguna observación puedes hacerla. Tu apoyo será sumamente valioso, ¡muchas gracias!

| Para responder ten en cuenta tu realidad familiar: | ¿El ítem es claro? | | | | | | | Observaciones |
|---|--------------------|---|---|---|---|---|---|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1.Los miembros de nuestra familia están involucrados, se interesan y participan en la vida de sus integrantes. | | | | | | | | |
| 2. Nuestra familia intenta nuevas formas de lidiar con los problemas. | | | | | | | | |
| 3.Los miembros de nuestra familia se sienten más cercanos a personas externas a la familia que a los propios miembros de la familia | | | | | | | | |
| 4.Pasamos demasiado tiempo juntos. | | | | | | | | |
| 5.Hay consecuencias estrictas por romper las reglas en nuestra familia | | | | | | | | |
| 6.En nuestra familia, parecería que nunca nos organizaríamos | | | | | | | | |
| 7.Los miembros de nuestra familia se sienten muy cercanos unos a otros | | | | | | | | |
| 8.Los miembros de la familia parecen evitar contacto entre sí cuando están en casa. | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 9.Hay consecuencias claras cuando un miembro de la familia hace algo mal. | | | | | | | | |
| 10.Es difícil saber quién manda en nuestra familia. | | | | | | | | |
| 11.Los miembros de la familia se apoyan mutuamente unos a otros durante los periodos difíciles | | | | | | | | |
| 12.La disciplina es justa en nuestra familia | | | | | | | | |
| 13.Los miembros de la familia dependen demasiado unos de otros | | | | | | | | |
| 14.Nuestra familia tiene una regla para casi toda situación posible. | | | | | | | | |
| 15.En nuestra familia las cosas que nos proponemos no se hacen. | | | | | | | | |
| 16.Mi familia es capaz de ajustarse a los cambios cuando es necesario | | | | | | | | |
| 17.Los miembros de la familia tienen poca necesidad de tener amigos fuera de la familia. | | | | | | | | |
| 18.Nos turnamos las tareas del hogar entre nosotros | | | | | | | | |
| 19.Rara vez nuestra familia hace cosas junta. | | | | | | | | |
| 20.Nos sentimos demasiado juntos unos a otros. | | | | | | | | |
| 21.Aunque los miembros de la familia tienen intereses individuales, aún participan de las actividades familiares | | | | | | | | |
| 22.Los miembros de la familia raras veces se apoyan entre sí. | | | | | | | | |
| 23.Una vez que una decisión está tomada, es muy difícil modificar esa decisión. | | | | | | | | |
| 24.Nuestra familia se siente agitada y desorganizada. | | | | | | | | |

Anexo 10: Evaluación de ítems por participantes – Cuestionario de Agresión AQ.

Grado:

Edad:

Sexo:

Colegio:

INSTRUCCIONES

Estamos en proceso de aplicación de una prueba psicológica y ha sido seleccionado para que nos comuniqués si los ítems que se presentan a continuación son comprensibles. A lado de cada ítem, elige una puntuación entre 1 y 7 donde 1 indica que el ítem no es comprensible y el 7 es totalmente comprensible. Recuerda que lo que tienes que hacer es marcar el número según te parezca claro o no, cada ítem y si tienes alguna observación puedes hacerla. Tu apoyo será sumamente valioso. ¡Muchas gracias!

| Para responder ten en cuenta tu realidad familiar: | ¿El ítem es claro? | | | | | | | Observaciones |
|--|--------------------|---|---|---|---|---|---|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona | | | | | | | | |
| 2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos | | | | | | | | |
| 3. Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida | | | | | | | | |
| 4. A veces soy bastante envidioso | | | | | | | | |
| 5. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona | | | | | | | | |
| 6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente | | | | | | | | |
| 7. Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo | | | | | | | | |
| 8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente | | | | | | | | |
| 9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también | | | | | | | | |
| 10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 11. Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar | | | | | | | | |
| 12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades | | | | | | | | |
| 13. Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal | | | | | | | | |
| 14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos | | | | | | | | |
| 15. Soy una persona apacible | | | | | | | | |
| 16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas | | | | | | | | |
| 17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago | | | | | | | | |
| 18. Mis amigos dicen que discuto mucho | | | | | | | | |
| 19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva. | | | | | | | | |
| 20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas | | | | | | | | |
| 21. Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos | | | | | | | | |
| 22. Algunas veces pierdo los estribos sin razón | | | | | | | | |
| 23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables | | | | | | | | |
| 24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona | | | | | | | | |
| 25. Tengo dificultades para controlar mi genio | | | | | | | | |
| 26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas | | | | | | | | |
| 27. He amenazado a gente que conozco | | | | | | | | |
| 28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán | | | | | | | | |
| 29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas | | | | | | | | |

Anexo 11:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR- FACES IV

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: LELIS NORMA BURGOS PEREZ

DNI: 40340773

FECHA ACTUAL: 12/10/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Psicología | 2005-2010 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|------------------------|------------|----------------|-----------------|---|
| 01 | Ministerio de la Mujer | Psicología | Huari – Ancash | 2012 | Encargada de apoyo emocional a víctimas de violencia familiar |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable


Firma

LELIS NORMA BURGOS PEREZ

C. Ps. P. 15440

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR- FACES IV

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Rodríguez Julca Jose Francisco

DNI: 18143828

FECHA ACTUAL: 25/09/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

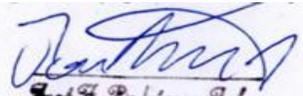
| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Investigador | 2013/2020 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|---------------------------|----------------|----------|-----------------|---|
| 01 | Universidad Cesar Vallejo | Docente-Asesor | Trujillo | 2003/2021 | Docentes asesor y jurado de investigación |
| 02 | Universidad Alas Peruanas | Docente-Asesor | Trujillo | 2010/2017 | Docentes asesor y jurado de investigación |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []



José F. Rodríguez Julca
Licenciado en Psicología
C.P.S. N° 5769

FIRMA

APELLIDOS Y NOMBRES

NRO COLEGIATURA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR- FACES IV

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: ZEGARRA PEREDA LILIA MARINA

DNI: 40922305

FECHA ACTUAL: 12/10/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

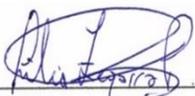
| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Psicología | 1999- 2004 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-------------|---------|----------|----------------------|------------------------|
| 01 | UCV | DOCENTE | TRUJILLO | 2014 – ACTUALIDAD | DOCENTE/ADMINISTRATIVO |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

..... 

ZEGARRA PEREDA LILIA MARINA

C. Ps. P. 11709

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR- FACES IV

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Avalos Rodríguez Laly Margarita

DNI: 44639523

FECHA ACTUAL: 12/10/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--|-------------------|
| 01 | Universidad Ricardo Palma | Mg. En Psicología con mención en problemas de aprendizajes | 2019 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|--------------------------|-----------|----------|-----------------|-------------------------------------|
| 01 | Nuestra Señora de Carmen | Psicóloga | Trujillo | Actualidad | Psicóloga (Evaluación, orientación) |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []



Avalos Rodríguez Laly Margarita

C. Ps. P. 171774

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR- FACES IV

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Raquel Rojas Cáceres

DNI: 40213767

FECHA ACTUAL: 14/10/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Psicología | 1999- 2004 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

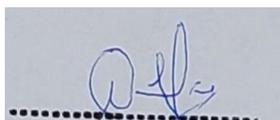
| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-----------------------------|-----------|----------|-----------------|--|
| 01 | Clínica Peruanoamericano | Psicóloga | Trujillo | 2009 | Psicóloga (Evaluación, orientación y coordinadora académica) |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []



Raquel Rojas Cáceres

C. Ps. P. 11881

Anexo 12:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AGRESIÓN GENERAL

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: LELIS NORMA BURGOS PEREZ

DNI: 40340773

FECHA ACTUAL: 12/10/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Psicología | 2005-2010 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|------------------------|------------|----------------|-----------------|---|
| 01 | Ministerio de la Mujer | Psicología | Huari – Ancash | 2012 | Encargada de apoyo emocional a víctimas de violencia familiar |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []



LELIS NORMA BURGOS PEREZ

C. Ps. P. 15440

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AGRESIÓN GENERAL

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Rodríguez Julca Jose Francisco

DNI: 18143828

FECHA ACTUAL: 25/09/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Investigador | 2013/2020 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|---------------------------|----------------|----------|-----------------|---|
| 01 | Universidad Cesar Vallejo | Docente-Asesor | Trujillo | 2003/2021 | Docentes asesor y jurado de investigación |
| 02 | Universidad Alas Peruanas | Docente-Asesor | Trujillo | 2010/2017 | Docentes asesor y jurado de investigación |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []



FIRMA

APELLIDOS Y NOMBRES

NRO COLEGIATURA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AGRESIÓN GENERAL

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: ZEGARRA PEREDA LILIA MARINA

DNI: 40922305

FECHA ACTUAL: 12/10/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Psicología | 1999- 2004 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-------------|---------|----------|----------------------|------------------------|
| 01 | UCV | DOCENTE | TRUJILLO | 2014 – ACTUALIDAD | DOCENTE/ADMINISTRATIVO |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

..... 

ZEGARRA PEREDA LILIA MARINA

C. Ps. P. 11709

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AGRESIÓN GENERAL

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Avalos Rodríguez Laly Margarita

DNI: 44639523

FECHA ACTUAL: 12/10/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--|-------------------|
| 01 | Universidad Ricardo Palma | Mg. En Psicología con mención en problemas de aprendizajes | 2019 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|--------------------------|-----------|----------|-----------------|-------------------------------------|
| 01 | Nuestra Señora de Carmen | Psicóloga | Trujillo | Actualidad | Psicóloga (Evaluación, orientación) |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []



Avalos Rodríguez Laly Margarita

C. Ps. P. 171774

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AGRESIÓN GENERAL

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Raquel Rojas Cáceres

DNI: 40213767

FECHA ACTUAL: 14/10/2022

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

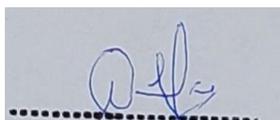
| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|---------------------------|--------------|-------------------|
| 01 | Universidad César Vallejo | Psicología | 1999- 2004 |

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|-----------------------------|-----------|----------|-----------------|--|
| 01 | Clínica Peruanoamericano | Psicóloga | Trujillo | 2009 | Psicóloga (Evaluación, orientación y coordinadora académica) |

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []



Raquel Rojas Cáceres

C. Ps. P. 11881



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CHAVEZ VENTURA GINA MARIA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "El funcionamiento familiar, uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes", cuyos autores son BRICEÑO SEGURA ARACELI, SANCHEZ ROJAS GERALDINE ARACELLI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 30 de Diciembre del 2022

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|--|---|
| CHAVEZ VENTURA GINA MARIA DNI: 18142943 ORCID: 0000-0002-4638-3487 | Firmado electrónicamente por: GCHAVEZ el 03-02- 2023 18:51:16 |

Código documento Trilce: TRI - 0505878