



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva
en niños, entre 10 a 13 años de instituciones educativas públicas
de Lima 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Marquez Cisneros, Edison Richard (orcid.org/0000-0003-0173-7461)

Abe Rojas, Angelica Margarita (orcid.org/0000-0002-0068-9966)

ASESOR:

Mgtr. Cueva Rojas, Manuel Eduardo (orcid.org/0000-0002-0402-8583)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Con afecto dedico este trabajo de investigación a mi familia quienes me brindaron su apoyo constante para poder cumplir mis sueños y metas.

Agradecimiento

Agradecemos a nuestros familiares por sus palabras de aliento quienes estuvieron apoyándonos y que no dejaron de confiar en nosotros.

A nuestro asesor quien nos brindó su apoyo y conocimientos para poder desarrollarnos como profesionales de Psicología.

Finalmente, a la universidad por abrirnos las puertas y permitirnos alcanzar nuestros sueños.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Operacionalización de las variables (Ver Anexo 1)	13
3.3. Población y Muestra	14
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	21
3.6. Métodos de análisis de datos	21
3.7. Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	46

Índice de tablas

Tabla 1	Datos sociodemográficos	15
Tabla 2	Datos descriptivos de las variables consumo de videojuegos y sus componentes	23
Tabla 3	Datos descriptivos de las variables Agresividad y sus componentes	25
Tabla 4	Niveles de agresividad	26
Tabla 5	Relación entre consumo de videojuegos y la conducta agresiva	28
Tabla 6	Relación entre consumo de videojuegos y las dimensiones de agresividad	29
Tabla 7	Relación entre las dimensiones del consumo de videojuegos y la agresividad	30

Resumen

En este trabajo de investigación se tuvo como finalidad determinar la relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años, de instituciones educativas públicas, Lima 2022. El estudio es de tipo cuantitativo y aplicativo, diseño no experimental de estrategia asociativa. Se trabajó con una muestra de 333 estudiantes. Se empleó dos instrumentos de medición: El cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos (CHCV) y el cuestionario de Agresión de Buss y Perry (AQ). Los resultados indican que existe una correlación positiva moderada entre la variable Consumo de videojuegos y la variable agresividad ($\rho = .351$, $p < .001$). En razón de lo cual, a mayor consumo de videojuegos mayor será el nivel de agresividad. Así mismo, referente a la agresividad, el 12.3% de los estudiantes tiene un nivel muy bajo de agresividad, el 29.7 % un nivel bajo, el 32.4 % un nivel medio, además el 15.9 % un nivel Alto y finalmente con un 9.6% tiene un nivel muy alto de agresividad.

Palabras Clave: Consumo de Videojuegos, Agresividad y niños.

Abstract

The purpose of this research work was to determine the relationship between the consumption of video games and aggressive behavior in children, between 10 and 13 years old, from public educational institutions, Lima 2022. The study is quantitative and applicative, non-experimental design associative strategy. We worked with a sample of 333 students. Two measurement instruments were used: the questionnaire on video game consumption habits (CHCV) and the Buss and Perry Aggression Questionnaire (AQ). The results indicate that there is a moderate positive correlation between the video game consumption variable and the aggressiveness variable ($\rho = .351$, $p < .001$). For this reason, the greater the consumption of video games, the higher the level of aggressiveness. Likewise, regarding aggressiveness, 12.3% of the students have a very low level of aggressiveness, 29.7% a low level, 32.4% a medium level, in addition 15.9% a High level and finally with 9.6% have a very high level of aggressiveness.

Keywords: Video Game Consumption, Aggression and children.

I. INTRODUCCIÓN

Los avances en el área tecnológica y la comunicación han reemplazado por completo las ideas tradicionales sobre juegos e interacciones sociales, ya que ahora existen diversos programas virtuales y software que facilita a los niños, niñas y adolescentes sumergirse en la virtualidad gracias a los populares juegos a los acceden por medio de un computador o celular, las personas pueden interactuar de esta manera con sus conocidos de su localidad y a nivel mundial (Vanguardia de Sevilla, 2016). Una cuestión importante aquí es su uso, ya que un uso inapropiado o excesivo puede ocasionar problemas de conducta. Como resultado, surgen aspectos controvertidos y alarmantes de carácter social en cuanto a la predisposición de adicción por la disposición de esta nueva era de la tecnología, quedando los niños y adolescentes particularmente vulnerables, siendo los más perjudicados. En ese marco, se asume que los niños o adolescentes que desarrollan una relación estrecha con el uso de videojuegos requieren en algunos casos de una pronta atención de intervención psicológica (Espina, 2018).

Según Mamani (2014), menciona que entretenerse con videojuegos es aislarse de la realidad para sumergirse en una realidad virtual, además se hallaron signos de agresión a personas asociadas a videojuegos violentos, lo cual es una afirmación inapropiada de interacción social (Méndez y Cedeño, 2021).

Al respecto, Tavera (2020), refiere que aproximadamente alrededor de 3.100 millones de sujetos son consumidores habituales de determinados videojuegos, esta cifra es casi el 40% de los habitantes del total del mundo, donde los niños gastan un excesivo periodo de tiempo en un aparato electrónico, y ante esta situación la esperanza de reversibilidad es baja debido a la globalización y a la fácil accesibilidad que se tiene de estos aparatos tecnológicos.

A nivel nacional, la agencia peruana de noticias andina (2020) expone que sujetos que fluctúan entre las edades de 14 a 29 años manifiestan mayor interés por los videojuegos, esta muestra representa el 33.8 % de los encuestados, el 10.3 % es seguido por personas de 30 a 44 años de edad, evidenciando que la actividad comercial para gamers siguió en expansión a pesar de la pandemia, donde las empresas se han enfocado en desarrollar juegos para dispositivos móviles. Así mismo, la página web IAB Perú (2020) concluyen que el crecimiento en el entretenimiento online elevó el interés por los videojuegos, en la búsqueda de

interacción social debido a la nueva normalidad. Reportan también existe 12.27 millones de peruanos que consumen videojuegos y según algunos datos recogidos por esta página el 56 % de menores de edad utilizan videojuegos en compañía de sus padres y la plataforma más utilizada es el Smartphone.

Por otra parte, el Ministerio de Salud (2021), a través de especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera señaló haber observado el crecimiento de la adicción a los videojuegos en los distintos grupos etarios, a consecuencia del inicio de la pandemia causada por el virus COVID-19, y la ausencia de interacción entre las personas, ha cambiado su modo de diversión por otras de vías digitales, donde los cibernautas interactúan entre sí, logrando que no solo se diviertan, sino que también socialicen; donde en muchos casos los niños juegan juegos online, logrando divertirse e integrarse socialmente con su grupo de pares.

Las plataformas digitales vienen captando cada vez más usuarios de diversas edades, el cual a partir de los videojuegos con los que se entretengan podrán hacerse un concepto de la sociedad y podrán diferenciar qué conductas son correctas y cuáles no, implicando los efectos de los videojuegos en la dicotomía de lo bueno y malo y las repercusiones que causa su uso, por lo tanto, los reportajes de Villafranca, Sierra y Bagdad (2019), mencionan que algunos videojuegos depende de la categoría y contenido generan en los niños conductas agresivas e incitan a desarrollar actos delictivos. También Vilar (2019), explica que jóvenes y niños han mostrado bajo rendimiento en las actividades escolares y manifestado aislamiento al ingresar a una realidad virtual que consume su tiempo.

También, La Academia Americana de Pediatría (2016), señala que los niños que están descubiertos a la violencia de los videojuegos aumentan notablemente su excitación fisiológica y sus sentimientos de enfado de forma significativa hacia los demás. Por ello es importante hacer un análisis de relevancia sobre el consumo de videojuegos y los patrones de comportamiento que transmiten y sus resultados en el comportamiento agresivo en niños de 10 a 13 años de edad. Por consiguiente, en función a lo realizado se plantea la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva de niños, entre 10 a 13 años, de una institución educativa pública?

Como complemento a la información, se menciona los fundamentos que justifica esta investigación, admitiendo su importancia teórica, ya que se aporta a

temas relacionados al consumo de videojuegos y la conducta agresiva, siendo los dos ejes temáticos relacionados para favorecer en la investigación sobre salud mental, así mismo, contribuye al reforzamiento de hallazgos previos relacionados con el tema, o en brindar una base teórica para la elaboración de futuras investigaciones de mayor complejidad concernientes con el problema expuesto en este estudio y los temas en relación.

Por otra parte, con este estudio se realizarán aportaciones prácticas, ya que permitirán exponer la condición actual de las variables estudiadas y su correlación (consumo de videojuegos y la conducta agresiva) logrando con ello, determinar los grados de riesgo de cada constructo así también comprender el modo en el cual se encuentran relacionados, resultados que puedan ser considerados por otros investigadores en la construcción de guías correctivas y el diseño y ejecución de lineamientos de trabajo a través de charlas y talleres de concientización y sensibilización dirigido directivos y padres de familia, en mención a la importancia de moderar el uso de videojuegos al cual tienen acceso sus hijos y la adicción que pueden generar en ellos un uso inadecuado, con el propósito de colaborar en la salud mental de los sujetos del estudio abordado.

Finalmente, este trabajo es conveniente y de interés para la sociedad porque aborda el tema de hacer un aporte directo a la salud pública y en zonas vulnerables, ya que los niños y jóvenes se ven como grupos de riesgo ante problemas como el consumo de videojuegos y la conducta agresiva, por lo que es fundamental desarrollar estudios que se centren en estos temas, que permitan observar la problemática nacional y cooperar con diversas soluciones y perspectivas.

Por último, se señalan los objetivos de la investigación, teniendo como objetivo general: Determinar la relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, 10 a 13 años, en instituciones educativas públicas. Adicionalmente se plantea los objetivos específicos; A) realizar el análisis descriptivo de las variables consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de una institución educativa pública. B) Determinar la relación entre el consumo de videojuegos y las dimensiones de agresividad en niños entre 10 a 13 años de una institución educativa pública, Lima. C) Determinar

la relación entre las dimensiones del consumo de videojuegos y la agresividad en niños entre 10 a 13 años de una institución educativa pública, Lima.

En tanto, se estableció como hipótesis general que; H1 Existe una relación directa entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños entre 10 a 13 años de una institución educativa pública, Lima. Ho No existe una relación directa entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños entre 10 a 13 años de una institución educativa pública, Lima.

II. MARCO TEÓRICO

Al realizar la recopilación de información sobre el tema a investigar, se hallaron diversos estudios válidos para el enfoque de esta investigación. Teniendo como antecedentes nacionales a Quesada (2019), que tuvo como finalidad de precisar la correlación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en estudiantes entre 12 a 19 años de edad, el cual participaron 297 estudiantes. Los instrumentos que emplearon fueron el cuestionario PVP “Problem Video Game Playing Questionnaire de Ricardo Tejeiros y Rosa M.” y el Cuestionario AQ “Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Como resultado se halló que existe una correlación positiva significativa entre variables ($Rho = .207$; $p < 0.01$).

De la misma manera, Chiclayo (2021), tuvo como propósito investigar la correlación entre adicción a videojuegos y agresividad. La investigación fue compuesta por 400 estudiantes de 12 a 18 años. Haciendo uso del Cuestionario de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Lloret y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Como resultado se obtuvo que existe una asociación positiva moderada entre ambas variables ($Rho = .334$; $p = 0.01$).

Así mismo, Faya y Gonzáles (2020) tuvieron como objetivo determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones, realizado con 347 alumnos como muestra y aplicaron el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry y el Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Chóliz. Se obtuvo como resultado que existe una correlación positiva moderada con respecto a la adicción a los videojuegos y agresividad ($Rho = .428$; $p < 0.01$); así mismo en la correlación de las variables según sus dimensiones más de la media de los adolescentes mostraron un nivel moderado con agresividad Física ($Rho = .420^{**}$; $p < 0.01$), Agresividad Verbal ($Rho = .373^{**}$; $p < 0.01$), Ira ($Rho = .394^{**}$; $p < 0.01$) y finalmente Hostilidad ($Rho = .265$; $p < 0.01$) que lo ubica en asociación débil.

También, Vara (2017), tuvo como finalidad determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad de los estudiantes de secundaria. Contaron con 306 estudiantes de ambos sexos a quienes aplicaron el Test de dependencia a los videojuegos (TVD) de Chóliz y Marco y el cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry. Como resultado se encontró una correlación

positiva leve entre las variables del estudio ($Rho = .268$; $p < 0.01$).

A nivel internacional a Chacón et al. (2018), propuso su estudio con la finalidad de determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos, las conductas agresivas y la victimización. La muestra que utilizaron incluyó a 519 estudiantes. Utilizaron el cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos, la escala de conductas agresivas en la escuela y la escala de victimización en la escuela. Hallaron que existe una correlación positiva leve entre uso problemático de videojuegos y agresividad ($Rho = .286$; $p < 0.01$); asimismo en agresividad relacional ($Rho = .203$; $p < 0.01$) y victimización física ($Rho = .150$; $p < 0.01$). Concluyeron que el uso problemático de videojuegos indica la presencia de agresión y victimización por parte de los escolares.

Así mismo, Rojas y Castro (2020), decidieron analizar el uso problemático de videojuegos, las conductas violentas, la victimización, y la práctica de actividad física en 530 alumnos de Granada, los datos fueron recogidos mediante los siguientes Cuestionarios: Cuestionario de Experiencias relacionadas con Videojuegos, Cuestionario de práctica de actividad física habitual, Escala de victimización en la Escuela y la Escala de Conducta Violenta en la Escuela. Obteniendo como resultado para el uso problemático de videojuegos y las conductas violentas, relaciones significativas ($p \leq 0,05$), existiendo problemas potenciales de agresividad que pueda manifestar el jugador. Así mismo, hallaron una relación significativa ($p \leq 0,01$) entre la victimización y las conductas violentas, esto manifiesta que estudiantes con conductas violentas tienen una tendencia a ser victimizados, y que los estudiantes que sufren de victimización acentúan sus conductas agresivas.

También González et al. (2017) analizaron el uso problemático de videojuegos con problemas emocionales, donde participaron 380 adolescentes entre varones y mujeres. Los evaluados resolvieron la Escala Problem Video Game Playing y las escalas de Goldberg, Bridges, Duncan, y Grayson que miden ansiedad y depresión. Los resultados hallados muestran que los varones juegan con mayor frecuencia videojuegos online con un (63,3%) en comparación a las mujeres que representa un (20,4%), asimismo, la relación entre el uso problemático de videojuegos y depresión en varones fue de ($Rho = 0.21$; $p < 0.05$) y ansiedad ($Rho = 0.24$; $p < 0.001$); mientras en las mujeres observaron que existe una relación débil

entre depresión y el uso problemático de videojuegos ($Rho = .19$; $p < 0.05$). De esta forma los investigadores demuestran que si existen problemas emocionales relacionados al uso problemático de los videojuegos.

Moncada y Chacón (2012), afirman que un videojuego viene a ser un campo virtual en el cual los jugadores interactúan a través de imágenes que se muestran en un dispositivo. Asimismo, afirman que cada juego tiene patrones y reglas a seguir, y que hay una recompensa simbólica para incentivar a los jugadores a ganar, ya que, en los diversos videojuegos puedes encontrar diferentes formas de rivalizar, una es configurar la máquina como oponente y la otra es tener un equipo con uno o más jugadores como oponentes dependiendo del formato del juego. Asimismo, según la Real Academia Española (2021), lo define como juego electrónico que se proyecta en un dispositivo u otro aparato electrónico.

Por otro lado, cabe resaltar que el incremento de videojuegos de rol multijugador en online (JMI) por sus propiedades particulares facilita el desarrollo de comportamientos adictivos. Son juegos de ficción que juegan en línea una multitud de sujetos alrededor del mundo. El sujeto origina un "avatar" (personalización virtual) con distintas configuraciones de recursos y destrezas al unirse a un equipo donde la colaboración y la comunicación entre sus usuarios de Internet es importante. El juego está en constante evolución, ya sea que el jugador esté conectado o no, lo que aumenta la presión para seguir jugando para ser consciente y mejorar sus propias destrezas o recursos, por lo que la victoria suele estar conectada con la continuidad en el juego que tuvo más de 12 millones de cibernautas en 2010. La magnitud social de esto debe tenerse en cuenta.

Por otro lado, Sanctis et al. (2017), menciona que existen diversos videojuegos con una variedad de temas y objetivos, que se pueden jugar de forma cooperativa o competitiva; solo, con otros jugadores presentes o con jugadores en línea. Los criterios utilizados son variados: hardware empleado, temática, tipo de juego, nivel de interacción o destrezas y habilidades involucradas, entre otros. Los géneros típicos de videojuegos incluyen estrategia, acción, disparos en primera persona, juegos de rol, combate, carreras, deportes, simulación, familia, niños y aventura. Por ello establece cuatro divisiones principales: a) Los videojuegos de arcade que requieren un ritmo de juego rápido, requieren un tiempo de reacción y

concentración de atención mínimos y tienen pocos componentes estratégicos. b) Los juegos de simulación adoptan ciertas acciones o destrezas que son difíciles de encontrar en la realidad y permiten al jugador controlar habilidades y mecanismos específicas. Algunas características que presentan son: el bajo efecto del tiempo de reacción en comparación con los juegos arcade; el uso de tácticas complicadas, además la exigencia de hacer frente a nuevas situaciones donde deben recurrir a conocimientos específicos de adaptación. c) Los videojuegos de estrategia, donde el jugador utiliza un rol específico y conoce solo el objetivo final, estos incluyen juegos de rol, aventuras gráficas y estrategia militar. d) Juegos de mesa virtualizados con el mismo procedimiento.

Con respecto al consumo de videojuegos, diversas investigaciones, refieren que el juego juega un papel primordial en el crecimiento humano, especialmente de niños y adolescentes, ya que permite un mejor progreso cognitivo, emocional y físico, construyendo y fortaleciendo las relaciones sociales con familiares y amigos, brindando soluciones imaginativas hacia un problema; incentivando el progreso de la motricidad fina y gruesa; en general, siendo beneficioso de manera integral.

Por esta razón Roncancio et al. (2017), confirman que el juego, promueve a la incorporación de experiencias, resolución de problemas de aprendizaje, promueve las habilidades sociales de una forma extraordinaria y posibilita acciones virtuales que son complejas de realizar en la vida real.

Por otro lado, Muñoz (Impacto de las pantallas 2018), debido a que los padres a menudo se limitan a proporcionar a sus hijos el dinero para adquirir el videojuego o la consola y luego ignorarlo, ignorando el contenido de los juegos y la forma que piensan sus hijos mientras juegan. La verdad es que millones de niños en el mundo pasan demasiadas horas durante la semana absortos en peleas, tiroteos, persecuciones de coches, ataques y guerras galácticas. Analizar el contenido de los videojuegos es de vital importancia. La contienda a vida o muerte, el desafío absoluto del todo o nada, la persecución implacable y sobre todo la agresión que se recrea patológicamente en la destrucción y aniquilación del aspirante es la norma en muchos de ellos. En las consolas, los niños también encuentran la ocasión de superar las normas, reglas y valores que los mayores mantienen y transmiten cotidianamente.

Varias referencias bibliográficas recopiladas muestran claramente que la exhibición a juegos violentos se agrupa significativamente con un aumento de la conducta agresiva, así como con trastornos afectivos y del pensamiento; y que estas actitudes disminuyen posteriormente con el tratamiento conductual.

Para Fernández (2019), encuentran que los videojuegos son acusados de causar adicción y ser causas directas del comportamiento antisocial; ya que, contiene una gran cantidad de escenas violentas, sexistas y racistas, siendo el excesivo uso que incide en el mal desarrollo de los usuarios causando emociones como hostilidad, ira y frustración y estos pueden conllevar a trastornos como la depresión, ansiedad o la alexitimia o consumo de sustancias.

Teniendo esto en cuenta, varios autores señalan que los videojuegos con contenido violento promueven la hostilidad causando que los usuarios sean más agresivos. Además, Lozano et al (2019) menciona que el uso excesivo de videojuegos en algunos casos provoca que los cibernautas pierdan hábitos saludables como comer libremente, asearse, llevar ropa limpia y en algunos casos el sobrepeso infantil.

Por otra parte, en cuanto a la agresividad, Revilla (2017) considera que es una reacción neurofisiológica que tiene como finalidad hacer daño, a través de agresiones verbales o físicas a consecuencia de una dificultad para controlar los pensamientos, emociones y comportamientos.

La teoría de la frustración-agresión, sostiene que la agresión surge de la frustración; donde esta puede ser una unidad motivadora para manifestar agresión. Donde la insatisfacción ante las necesidades básicas y la frustración de no satisfacer dichas necesidades, conlleva a desarrollar comportamientos violentos. Donde la principal causa de la violencia y demás problema sociales no son solo los factores de la conciencia individual, sino también los problemas y/o conflictos sociales que la anteceden, frente a ello se afirma que jugar videojuegos de contenido violento llevaría a un comportamiento más agresivo, ansioso y con un menor grado de disposición a la asistencia de los demás puesto que el objetivo principal de los videojuegos es la de eliminar enemigos u objetos, el cual evitaría en muchos casos el crecimiento de habilidades sociales y estaría generando problemas incluso de autoestima. (Dollard et al ,1939, citado por Calero y Avellaneda, 2021).

Por otro lado, la teoría del aprendizaje social de Bandura, afirma que el aprendizaje social de la conducta agresiva se puede distinguir en tres tipos de mecanismos: a) Mecanismos de activación que se da por aprendizaje observacional y experiencia directa b) La conducta agresiva es la intervención de un evento hostil (amenaza, insulto, tensión, entre otros). También lo es cuando existen expectativas de refuerzo (comportamiento de recompensa), control institucional (mediante ordenes) y control de alucinaciones inducidas c) Mecanismos de perpetuación de la agresión, tales como refuerzos externos vicarios, indirectos y autoreforzantes (Bandura, 1975, citado por Quispe, 2021). Frente a ello podemos plantear que los niños al hacer uso de los videojuegos en muchos casos asumen los hechos violentos que presencian en el juego como algo normal y lo llegan a legalizar por lo cual empiezan a replicar la violencia aprendida a través del uso de sus videojuegos.

Para Bandura (1975), define que el entorno social en el que interactúa el individuo y cómo se constituye este entorno originará diferentes comportamientos en el individuo, vivir en un entorno hostil será más propenso a generar comportamientos agresivos de influencias sociales. Citan que:

Influencias familiares: a través de las relaciones entre los integrantes que componen el hogar, siendo las figuras paternas y los mayores los modelos a seguir, hermanos, primos, etc. u otros familiares del entorno.

Influencias subculturales: compuesta por personas con costumbres y actitudes, de alguna forma de creencia que prevalece en su sociedad. Para que sean participantes se verá influido por la adquisición de comportamientos agresivos.

Modelado simbólico: Algunos de los últimos estudios indican que no es posible resaltar parte empírica y la observación que brinda modelos que generan agresión, sino también cualquier impacto que se señale como una incitación predominante en el contexto definido, siendo el medio más importante que poseemos hoy en día como la televisión.

Según esta teoría, afirma que las respuestas agresivas se pueden aprender imitando u observando el comportamiento de ejemplares agresivos. Poniendo suma relevancia en el aprendizaje observacional. El impulso es base de las teorías de la agresión, considerando que ciertas conductas agresivas son activadas por la

frustración; la perspectiva que brinda el aprendizaje social admite esa frustración como un facilitador para determinar a la agresión (Bandura, 1973), en otros términos, la frustración ocasiona de forma generalizada un estado de excitación en las emociones que resultan en diversas respuestas, según el tipo de reacciones registradas previamente. Teniendo en cuenta la influencia de factores ambientales en la conducta se considera una teoría interaccionista, ya que, estos niños no nacen con la capacidad de incurrir en conductas como agredir a las demás. Entendiendo que, si no nació con esta habilidad, deberá aprender de forma directa o indirectamente.

Para especificar este procedimiento para el aprendizaje de conductas agresivas se utilizan las variables siguientes:

Modelado: Se halló que el incremento de conductas agresivas es superior luego de la exposición a patrones agresivos en el propio entorno.

Refuerzo: La presencia de refuerzo juega un papel primordial en la manifestación enfocada a la agresión, cuando un menor siente placer al dañar los sentimientos de su entorno a través de un comportamiento agresivo es muy posible que continúe usando estos métodos agresivos.

Factores situacionales: siendo el factor ambiental que emplea el potencial agresor creando variaciones en la proyección de conductas agresivas.

Factores cognitivos: Si, en la situación problemática, el niño puede prevenir las consecuencias de las alternativas a la agresión o reinterpretar el comportamiento o las intenciones de los demás o puede ser consciente de lo que se está reforzando o puede instruirse a observar, recordar y experimentar mentalmente cómo otras personas afrontan situaciones difíciles.

En muchas ocasiones, cuando un individuo, especialmente un niño o adolescente, muestra un comportamiento agresivo, se considera reacción a un estímulo incómodo. Esta circunstancia problemática puede ser causada por: Dificultad en las relaciones sociales con compañeros cuando son atacados o con adultos al buscar satisfacer sus necesidades, asimismo, se puede generar conflictos con los adultos por no respetar las normas que le imponen o cuando lo corrigen por manifestar una conducta inadecuada. En este sentido, sea cual sea el conflicto, lo cierto es que provoca una secuencia de emociones negativas en el niño o adolescente a las que responderá más adelante.

En tanto, Berkowitz y Rogers con respecto al efecto de priming debido a los medios de comunicación, sugieren que estímulos de contenido violento y agresivo inducen al individuo de forma inconsciente a guardar pensamientos agresivos y al estar expuesto a determinadas situaciones la respuesta estará influenciada por los estímulos presentados con anterioridad. (Berkowitz & Rogers, 1986, citado en García, 2018).

Por otro lado, el autoritarismo, la insolencia, el ridículo, la mentira, el engaño, etc. Son los estímulos y modelos con los que los medios de comunicación muestran a diario.

Mediante las diversas teorías del aprendizaje el ser humano es considerado como un ser primordialmente pasivo, que fortalece su aprendizaje de forma constante. Frente a esto, podemos argumentar que cuando los niños usan los videojuegos en muchos casos toman como algo normal los hechos violentos que presenciaron en el juego y llegan a legalizarlo, por lo que comienzan a replicar la violencia aprendida a través del uso de sus videojuegos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo

Esta investigación es del tipo cuantitativo y aplicativo, para Hernández, et al (2014), cuyo propósito es observar variables en un marco natural y luego analizarlas, al mismo tiempo, tiene como objetivo medir en qué medida existe una relación entre las dos variables.

Diseño

Esta investigación corresponde a un estudio predictivo de diseño no experimental de estrategia asociativa para Ato, et al (2013), puesto que se lleva a cabo, sin manipulación intencional de las variables. Asimismo, este estudio será transversal porque el recojo de datos será en un tiempo y momento estipulado.

3.2. Operacionalización de las variables (Ver Anexo 1)

Variable 1: Consumo de Videojuegos

Definición conceptual: Es la conducta relacionada con el uso de videojuegos según su atractivo, así como la obstrucción en el desempeño estudiantil y el nivel de interés producido por el videojuego (López, 2012).

Definición operacional: Según los puntajes directos obtenidos del Cuestionario de Hábitos de consumo de los videojuegos.

Dimensiones: Conformado por 4 dimensiones denominadas: Grado de atracción por los videojuegos conformada por once ítems (1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 20 - 21- 22- 23 y 24) , Interferencia de los videojuegos con otras actividades conformada por cinco ítems (7 - 8 - 9 - 10 y 11), Nivel de inquietud respecto a los videojuegos, conformada por cinco ítems (12 - 13 -14 - 15 y 16), y finalmente, Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, conformada por tres ítems (17 - 18 y 19).

Escala de medición: La medición es de tipo Likert, compuesta de 24 ítems.

Variable 2: Conducta Agresiva

Definición conceptual: Buss y Perry (1992) refieren que es un tipo de respuesta y que tiene como finalidad dañar a un individuo que va acompañada por dos emociones: ira y hostilidad, la cual se puede expresar de dos formas verbalmente y físicamente.

Definición operacional: Según las puntuaciones directas obtenidas de cada participante del Cuestionario de Agresividad (AQ).

Dimensiones: Constituido por 4 Subescalas: Agresividad física, conformada por nueve Ítems (1- 5 - 9 - 13 - 17 - 21 - 24 - 27 y 29), Agresividad verbal, conformada por cinco Ítems (2 - 6 - 10 - 14 y 18), Hostilidad, conformada por ocho Ítems (4 - 8 - 12 - 16 - 20 – 23 - 26 y 28) y finalmente, Ira, conformada por siete Ítems (3 - 7- 11 - 15 - 19 - 22 y 25).

Escala de medición: La medición es de tipo Likert constituido por 29 ítems, siendo su nivel de medición ordinal.

3.3. Población y Muestra

Población

Otzen y Manterola (2017), determinan que una población es un conjunto accesible de sujetos que conforman una población objetiva, que están aptos para dicha investigación. Para este estudio la población serán niños que hacen uso de videojuegos, entre 10 a 13 años, en instituciones educativas públicas de Lima.

Criterios de inclusión

- Niños cuyas edades fluctúan entre 10 a 13 años.
- Niños de una institución educativa pública de Lima
- Niños que hacen uso de videojuegos

Criterios de exclusión

- Niños cuyas edades sean menores a 10 años y mayor a 13 años.
- Niños que no tienen habilidades de lectura.
- Niños que no hayan completado sus datos sociodemográficos.

- Niños que excedan más del 10 % en preguntas excluidas en cualquiera de los cuestionarios
- Niños que presenten alguna discapacidad que les imposibilite jugar

Muestra

Otzen y Manterola (2017), Hace una descripción de la muestra como un subconjunto de la población en la que se recolecta información que necesita ser definida y delimitada con precisión. Para calcular el tamaño de la muestra a priori, Ferguson (2009), recomienda que el tamaño de efecto mínimo de $r= 0.2$, con un valor crítico de probabilidad de $p= 0.05$ con una potencia estadística de 0.95. Y haciendo uso del software G – Power se determinó que el tamaño mínimo de la muestra debe estar conformado por 262 participantes. A continuación, presentamos las características de los participantes.

Se puede evidenciar la tabla 1 en la distribución porcentual según género, edad y grado de instrucción, observándose la participación en general de 333 estudiantes, habiendo 149 participantes del género femenino que representa el 44.7 % y 184 participantes del género masculino que representa 55.2 %. Por otro lado, 45 participantes tenían 10 años de edad, 43 participantes 11 años edad, 109 participantes 12 años edad y 136 participantes 13 años edad. Además, 50 participantes fueron de 5To de primaria siendo un 15.0 %, 53 participantes de 6To de primaria siendo un 15.9 %, también con 120 participantes de 1Ro de secundaria siendo el 36.4 %, por último, con 110 participantes de 2Do de secundaria siendo el 33.03 % de los participantes.

TABLA 1.

Datos Sociodemográficos

		Cantidad	%
	Total, participantes	333	100
Género	Mujeres	149	44.74
	Varones	184	55.26
Edad	10	45	13.51
	11	43	12.91
	12	109	32.73
	13	136	40.84
Grado	5to de primaria	50	15.02
	6to de primaria	53	15.92

1ero de secundaria	120	36.04
2do de secundaria	110	33.03

Muestreo

El muestreo será no Probabilístico por conveniencia, debido a que está sesgado a la disposición y proximidad de los sujetos para los investigadores y con elementos seleccionados en función de juicios o criterios del investigador. (Otzen y Manterola, 2017, pág.230).

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Técnica

Se recurrió a dos instrumentos que se describen a continuación para la recopilación de datos.

INSTRUMENTOS

Ficha técnica 1 (Ver Anexo 2)

Nombre	: Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos (CHCV)
Autor	: Fernando López Becerra
Adaptado por	: Carla Adrianzén F. y Mazziel del Pilar Cuya B. (2019)
Procedencia	: España- 2012
Grupo de aplicación	: Niños de 9 años hacia adelante
Administración	: Individual o colectiva
Tiempo	: De 10 a 15 minutos aproximadamente
Estructuración	: Cuatro dimensiones – 24 reactivos.
Áreas que mide	: Como primera escala, Grado de atracción por los videojuegos, segunda escala, Interferencia de los videojuegos con otras actividades, tercera escala, Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas y como última escala, Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.
Objetivo	: Medición de hábitos de consumo de los videojuegos

Reseña histórica:

En cuando al cuestionario de hábitos de consumo de los videojuegos previamente a su estructuración se verificaron diversos cuestionarios semejantes aplicados en español, llegando a la conclusión que en su mayoría de cuestionarios sólo se han realizado para ese propósito, como ejemplo el cuestionario de 37 preguntas de López y León (2003); el Cuestionario sobre uso y actitudes ante los videojuegos de Alfageme y Sánchez (2003); el Cuestionario de hábitos y preferencias de videojuegos constituido por 45 reactivos de respuestas semiestructuradas de Alonqueo y Rehbein (2008); los cuestionarios empleados en tesis doctorales, como Sánchez (1997) y Calvo (1997); la Encuesta sobre uso, características y preferencias con los videojuegos de Llorca (2009). Así López (2012), construyó y validó el cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos constituida por 24 ítems que posteriormente en Chile se validó la adaptación en millennials por Saavedra (2019) y en Perú adaptado a su población por Adrianzen y Becerra (2019) con la misma cantidad de ítems.

Consigna de aplicación:

A continuación, encontrará una serie de afirmaciones acerca de su uso de videojuegos. Marque su forma de uso(x), considerando que no hay respuesta correcta o incorrecta.

Calificación e interpretación

Para la valoración del cuestionario se tuvo en cuenta la codificación de las respuestas que son del tipo Likert de cinco puntos, a partir de 1 hasta 5, desde nada de acuerdo; hasta totalmente de acuerdo. Las puntuaciones de cada escala se suman de tal forma se obtiene la puntuación total.

Propiedades psicométricas originales

López (2012) brinda como evidencia de validez de contenido, la participación de jueces expertos, obteniendo índices de validez aceptable. Con respecto a la validez basada en la estructura interna por análisis factorial exploratorio se encontró adecuados datos para el análisis: índice de esfericidad: $\chi^2(507.884) = 246, p < .001$; y RMSEA= 0.048. Se obtuvo de 4 factores; en el primer factor las cargas factoriales oscila entre .44 a .79 corresponden a una varianza de 35,637 %; en el segundo factor las cargas factoriales oscilan entre .41 y .74 comprende el 10,043%; en el

tercer factor las cargas factoriales oscilan entre .46 y .73 corresponden a una varianza del 5,625 %, y en el cuarto factor las cargas factoriales oscilan entre .68 y .74 comprende una varianza del 4,687%, estos factores explican el 55,991% de la varianza del CHCV. Con respecto a la validez en asociación con otras variables (género) reporta $t= 7,078$; $p=,000$) manifestando que los varones usan y se dedican más a los videojuegos. Con respecto a las evidencias de fiabilidad el estudio reporta que el Alpha de Cronbach es 0,915. En el factor 1 el Alpha despunta en 0,80 y los factores: 2, 3, y 4 se estiman entre 0,65 y 0,80.

Propiedades psicométricas peruanas

Adrianzén y Cuya (2019), brindan como evidencia de validez de contenido, participaron 5 jueces para representatividad y claridad donde 19 ítems obtuvieron una V de Aiken igual o mayor a .75; de tal forma que evidencia una validez aceptable. Con respecto a la validez basada en la estructura interna por análisis factorial exploratorio se encontró adecuados datos para el análisis: índice de esfericidad: $\chi^2 (5855.284) =276$, $p< .001$; y KMO = 948. Se tuvo de 4 factores; en el primer factor las cargas factoriales fluctúan entre .22 a .65, correspondiendo a una varianza de un 41.12%, en el segundo factor las cargas factoriales fluctúan entre .27 y .43 comprende el 10.56 %; en el tercer factor las cargas factoriales fluctúan entre .29 y .43 corresponde a una varianza del 4.22 %, y en el cuarto factor las cargas factoriales fluctúan entre .23 y .33 comprendiendo una varianza del 3.61%, los factores expresan el 59.5% de la varianza del CHCV.

Se describe el Análisis Factorial Confirmatorio del primer modelo de estructura unidimensional $\chi^2 (650.437) =252$, $p< .001$, RMSEA= 0.058 y SRMR=0.088; en relación a los índices de ajuste incremental se reporta el CFI= 0,977 y el TLI=0.974. Para el segundo modelo de estructura bidimensional los índices de ajuste global muestran $\chi^2 (399.234) =251$, $p< .001$, Se reporta el CFI 0.991, TLI= 0.990, RMSEA= 0.035.

Con respecto a las evidencias de fiabilidad el estudio reporta el Alpha de Cronbach es 0,936 y Omega .937.

Ficha técnica 2 (ver Anexo 3)

Nombre : Cuestionario de Agresividad (AQ)

Autora	: Buss y Perry
Adaptado por	: María Matalinares C., Joel Uceda E., Juan Yaringaño L., Erika Fernandez A., Alonso Campos G., Nayda Villavicencio C. y Yasmin Huari T.
Procedencia	: Madrid, España- 1992
Administración	: Individual o colectivo
Tiempo	: De 15 a 20 minutos aproximadamente
Estructuración	: 4 dimensiones, compuesto por 29 ítems
Áreas que mide	: Agresividad física, Agresividad verbal, Hostilidad e Ira.
Objetivo	: Medición de los niveles de agresividad

Reseña histórica:

En 1992, Buss y Perry elaboraron el cuestionario Agresión Cuestionare (AQ), fundamentándose en criterios psicométricos, brindaron una forma de evaluar los niveles de agresividad, la escala de medición era de tipo likert conformada por 40 reactivos y siendo la versión de mayor extensión. En principio se planteó una escala de 6 dimensiones que evaluaban los elementos de la agresividad: hostilidad, resentimiento, agresividad verbal, agresividad indirecta, agresividad física e ira. Pero al observar los resultados del análisis factorial (específicamente, factorización de ejes principales y rotación; oblimin) se decidió trabajar con 4 factores: agresividad verbal, agresividad física, hostilidad e ira. Posteriormente en España mantuvieron los 4 factores y se redujo en 29 reactivos, puesto que, permitía reducirse el tiempo de aplicación (Rodríguez, Peña y Graña, 2002).

Durante el proceso de adaptación del cuestionario, diversos investigadores han decidido mantener y validar las cuatro dimensiones propuestas en el cuestionario original, teniendo como ejemplo la versión japonesa de Nakano (2001); las angloparlantes de Bryant y Smith (2001) la adaptación en Holanda por Meesters, Beuving, Bosma, Muris y Schouten (1996). Con la finalidad de explicar la existencia de 4 dimensiones en el cuestionario original de 40 reactivos de Buss y Perry, en el Perú se realizó el estudio factorial, en una población adolescente.

Consigna de aplicación:

Seguidamente visualizará una serie de afirmaciones acerca de situaciones que podrían sucederte. A la cual deberá de responder marcando un aspa (X) según la alternativa que mejor se acomode a su opinión.

Recordando que no existe respuestas buenas o malas, sólo interesa tener en conocimiento la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

Calificación e interpretación

El Cuestionario de agresividad (EQ), puede ser aplicada en forma individual o colectiva con un lapso de tiempo de 15 a 20 minutos aproximadamente.

Para la valoración de este cuestionario se tuvo en cuenta la codificación de las respuestas que son del tipo Likert de cinco puntos, a partir de 1 hasta 5, desde completamente falso para mí; hasta completamente verdadero para mí. Las puntuaciones de cada escala se suman de tal forma se obtiene la puntuación total.

Propiedades psicométricas originales

Buss y Perry (1992) ofrecen como evidencia de validez de contenido aceptable. Con respecto a la validez de contenido basada en la estructura interna por análisis factorial exploratorio ofrece 4 factores; halló que los factores del cuestionario explican el 46,37% de la varianza total; el factor 1 obtuvo cargas factoriales entre .44 a .84, en el factor 2 entre .35 a .56, en el factor 3 las cargas factoriales oscilan entre .35 a .75 y el factor 4 presento cargas factoriales entre .37 y .66. La consistencia interna obtuvo que el Alpha de Cronbach total es 0.89; los índices hallados fueron: Agresión física .85, Agresión Verbal .72, seguido por Ira .83, y Hostilidad.77.

Propiedades psicométricas peruanas

En nuestro país Matalinares et al., 2012, efectuó la autenticidad del constructo mediante análisis factorial exploratorio manifestando que el cuestionario es multidimensional de 4 factores, la carga factorial para Agresión física .77, Agresión Verbal .77, Ira .81 y hostilidad con .76y el constructo es expresado con una varianza acumulada de 60,81%. Con respecto a la confiabilidad, hallándose índices Alpha de Cronbach. prominentes para la escala total ($\alpha = .836$), un alfa de .565 para agresión verbal, un alfa de .683 para agresión física, un alfa de .650 para

Hostilidad y finalmente un alfa de .552 para ira, evidenciándose que el instrumento a utilizar es considerablemente de confianza.

3.5. Procedimientos

Para la aplicación de los instrumentos, se procedió a realizar la solicitud de autorización a los autores para el uso en la investigación (Ver Anexo 4). Así mismo, se solicitó a la coordinación de la escuela de psicología, la carta de presentación para la autorización de aplicación de los instrumentos en las instituciones educativas (Ver Anexo 5), posterior a ello, una vez facilitadas las cartas de solicitud, se procedió a enviar a los directores de las instituciones educativas públicas mencionando el nombre del trabajo de investigación, los objetivos y la importancia del estudio. Se elaboró el material conformado por un cuadernillo de respuestas para la modalidad presencial y sucesivo a ello se elaboró un cuestionario de formulario Google de los instrumentos (Ver Anexo 6) para la recopilación de información en su contexto virtual, que fue enviado a través de un enlace vía WhatsApp a los padres de familia para solicitar el consentimiento informado (Ver Anexo 7) y la aplicación de dichos instrumentos de tal forma que los participantes marquen sus respuestas con un tiempo medio de 20 minutos, posterior a ello los datos recopilados se transfirieron al programa Jamovi – 2.2.5. el cual facilitó el análisis de estas variables y la correlación existente entre variables, a fin de recopilar información y obtener los resultados de la muestra analizada en base a los objetivos generales y específicos.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los resultados se analizaron con estadística exploratorio descriptiva, se empleó las medidas de tendencia central, distribución de frecuencias y porcentajes en tablas. De esta forma podemos entender y saber cómo se comportaron los datos de cada variable. Asimismo, se empleó la prueba de Shapiro-Wilks para efectuar un análisis de normalidad en la muestra y luego analizarlas con estadística inferencial.

3.7. Aspectos éticos

Durante el proceso de investigación y recolección de datos se conservó los principios éticos de anonimato, tal como la libre participación mediante un

consentimiento informado dirigido a los apoderados (Ver anexo 8). La información será destinada únicamente a la gestión del investigador.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

En la tabla 2 se presenta el análisis descriptivo de la variable hábitos de consumo de videojuegos y sus componentes en cuanto a nivel total en consumo de videojuegos encontramos una media de 64.3, desviación estándar de 17.0, mínimo de 30 y máximo de 114; con respecto a sus primer componente Atracción encontramos una media de 36.2, desviación estándar de 9.33, mínimo de 17 y máximo de 55; segundo componente Interferencia General encontramos una media de 11.3, desviación estándar de 4.10, mínimo de 5 y máximo de 21; tercer componente Inquietud respecto a los videojuegos encontramos una media de 11.2, desviación estándar de 4.60, mínimo de 5 y máximo de 25 y como último componente Interferencia académica encontramos una media de 5.55, desviación estándar de 2.96, mínimo de 3 y máximo de 15. Con respecto a la asimetría se observa que la variable o ninguno de sus componentes tiene una asimetría marcada en tanto no supera el 1.5, lo que se puede observar es que Interferencia académica se acerca a la misma, mostrando una leve tendencia a la asimetría positiva. En relación a la curtosis se observa que ninguno tiene una curtosis marcada igualmente Interferencia académica se aproxima levemente a situación Leptocúrtica y finalmente con respecto a la normalidad se observa que ninguno presenta distribución normal.

Tabla 2.

Datos descriptivos de las variables consumo de videojuegos y sus componentes

	Consumo de videojuegos	Atracción	Interferencia General	Inquietud	Interferencia Académica
Media	64.3	36.2	11.3	11.2	5.55
Desviación Estándar	17.9	9.33	4.10	4.60	2.96
Mínimo	30	17	5	5	3
Máximo	114	55	21	25	15
Asimetría	0.201	-0.138	0.463	0.673	1.40

	Consumo de videojuegos	Atracción	Interferencia General	Inquietud	Interferencia Académica
Curtosis	-0.682	-0.947	-0.506	-0.232	1.29
Shapiro-Wilk W	0.983	0.974	0.960	0.941	0.810
Shapiro-Wilk p	< .001	< .001	< .001	< .001	< .001

En la tabla 3 se presenta el análisis descriptivo de la variable Agresividad y sus componentes en cuanto a nivel total en Agresividad encontramos una media de 72.1, desviación estándar de 18.5, mínimo de 35 y máximo de 132; con respecto a sus primer componente Agresividad física encontramos una media de 19.7, desviación estándar de 7.15, mínimo de 9 y máximo de 44; segundo componente Agresividad verbal encontramos una media de 11.1, desviación estándar de 3.83, mínimo de 5 y máximo de 24; tercer componente Hostilidad encontramos una media de 22.7, desviación estándar de 6.30, mínimo de 8 y máximo de 39 y como último componente Ira encontramos una media de 18.6, desviación estándar de 4.55, mínimo de 9 y máximo de 34. Con respecto a la asimetría se observa que tiene una distribución de asimetría leve, ya que ninguno de sus componentes supera a 1. En cuanto a la curtosis se observa que ninguno tiene una curtosis marcada, lo que se puede observar es que Hostilidad e Ira presentan un valor de signo del coeficiente negativo que conlleva a una situación Platicurtica y finalmente con respecto a la normalidad se observa que ninguno presenta distribución normal ($p > 0.05$).

Tabla 3.

Datos descriptivos de las variables Agresividad y sus componentes

	Agresividad	Física	Verbal	Hostilidad	Ira
Media	72.1	19.7	11.1	22.7	18.6
Desviación Estándar	18.5	7.15	3.83	6.30	4.55
Mínimo	35	9	5	8	9
Máximo	132	44	24	39	34
Asimetría	0.568	0.905	0.658	0.164	0.271
Curtosis	0.284	0.672	0.455	-0.215	-0.108
Shapiro-Wilk W	0.977	0.942	0.960	0.991	0.988
Shapiro-Wilk p	< .001	< .001	< .001	0.041	0.008

En la tabla 4 se observa que el 12.3% de los estudiantes tiene un nivel Muy bajo de agresividad, el 29.7 % de estudiantes tiene un nivel Bajo de agresividad, el 32.4 % de estudiantes con un nivel Medio de agresividad, además el 15.9 % de estudiantes tiene un nivel Alto de agresividad y finalmente con un 9.6% de estudiantes tiene un nivel Muy alto de agresividad. Como se evidencio la categoría con más puntaje fue el nivel Medio y con menor puntaje la categoría Muy alto.

Tabla 4.

Niveles de agresividad

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	41	12.3
Bajo	99	29.7
Medio	108	32.4
Alto	53	15.9
Muy alto	32	9.6

Resultados Inferenciales

Resultados Generales

H1 Existe una relación directa entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños entre 10 a 13 años de una institución educativa pública, Lima.

Ho No existe una relación directa entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños entre 10 a 13 años de una institución educativa pública, Lima.

Prueba de Hipótesis:

Si p - valor es menor o igual a $\alpha=0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula para aceptar la hipótesis del investigador.

$$P - \text{valor} < 0.05$$

Si p – valor es mayor que $\alpha = 0.05$, entonces se admite la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis del investigador.

$$P - \text{valor} > 0.05$$

Tal como se observa en la tabla 005 se evidencia que existe una correlación positiva moderada entre la variable Consumo de videojuegos y la variable agresividad ($\rho = .351$, $p < .001$, $r^2 = 0.123$). además, que un 12% de la varianza atribuye a la otra. Por el cual, se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 5.*Relación entre consumo de videojuegos y la conducta agresiva*

		Consumo de videojuegos
Agresividad	Spearman's rho	0.351
	p-value	< .001
	r ²	0.123

En la tabla 6 se aprecia que existe correlación positiva entre el consumo de videojuegos y cada una de las dimensiones de agresividad. Observándose que la mayor asociación se da con Agresividad Verbal ($\rho = .354$, $p < .001$, $r^2 = 0.125$) que da lugar como asociación moderada; además, además, que un 12% de la varianza atribuye a la otra. seguido de la asociación con Agresividad Física ($\rho = .318$, $p < .001$, $r^2 = 0.101$) que da lugar como asociación moderada; además, que un 10% de la varianza atribuye a la otra. sucesivo con Ira ($\rho = .276$, $p < .001$, $r^2 = 0.076$) que da lugar como asociación débil; además, que un 7% de la varianza atribuye a la otra y como última dimensión con Hostilidad ($\rho = .255$, $p < .001$, $r^2 = 0.065$) que da lugar como asociación débil, además, que un 6 % de la varianza atribuye a la otra. Por el cual, se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Tabla 6.*Relación entre consumo de videojuegos y las dimensiones de agresividad*

		Consumo de videojuegos
Física	Spearman's rho	0.318
	p-value	< .001
	r ²	0.101
Verbal	Spearman's rho	0.354
	p-value	< .001
	r ²	0.125
Hostilidad	Spearman's rho	0.255
	p-value	< .001
	r ²	0.065
Ira	Spearman's rho	0.276
	p-value	< .001
	r ²	0.076

En la tabla 7 se puede visualizar que existe una correlación positiva entre agresividad y cada una de las dimensiones de consumo de videojuegos. Observándose que la mayor asociación se da con Nivel de Inquietud respecto a los videojuegos ($\rho = .365$, $p < .001$, $r^2 = 0.133$) que da lugar como asociación moderada; además que un 13% de la varianza atribuye a la otra. Seguido con Interferencia de los videojuegos con otras actividades ($\rho = .343$, $p < .001$, $r^2 = 0.117$); que da lugar como asociación moderada; además que un 11% de la varianza atribuye a la otra. sucesivo con Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas ($\rho = .342$, $p < .001$, $r^2 = 0.116$) que da lugar como asociación moderada; además que un 11% de la varianza atribuye a la otra y como última dimensión con Grado de atracción con los videojuegos ($\rho = .243$, $p < .001$, $r^2 = 0.059$) que da lugar como asociación débil; además que un 5% de la varianza atribuye a la otra. Por el cual, se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 7.

Relación entre las dimensiones del consumo de videojuegos y la agresividad

		Agresividad
Atracción	Spearman's rho	0.243
	p-value	< .001
	r^2	0.059
Interferencia General	Spearman's rho	0.343
	p-value	< .001
	r^2	0.117
Interferencia Académica	Spearman's rho	0.342
	p-value	< .001
	r^2	0.116
Inquietud	Spearman's rho	0.365
	p-value	< .001
	r^2	0.133

V. DISCUSIÓN

El presente estudio tiene como objetivo general determinar la **relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de una institución educativa pública**. A continuación, se discute lo encontrado:

En la investigación se halló que el Consumo de videojuegos y la conducta agresiva muestran una asociación moderada, directa y significativa ($\rho = .351$, $p < .001$). Estos resultados concuerdan con las investigaciones de Chiclayo (2021), quien tuvo como objetivo investigar la correlación entre adicción a videojuegos y agresividad, obteniendo como resultado que si, existe una asociación positiva moderada entre ambas variables ($\rho = .334$; $p < .001$). Del mismo modo, Faya y Gonzáles (2020), tuvieron como objetivo determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo, donde los resultados indicaron que existe una relación moderada ($\rho = .428$; $p < 0.01$). En esa misma línea, Quesada (2019), en su investigación precisó que existe una relación positiva significativa entre variables: uso de videojuegos y comportamiento agresivo ($\rho = .207$; $p < 0.01$).

En cuanto a los objetivos específicos, se aprecia que existe correlación positiva entre el consumo de videojuegos y cada una de las dimensiones de agresividad. Observándose que la mayor asociación se da con Agresividad Verbal ($\rho = .354$, $p < .001$); seguido de la asociación con Agresividad Física ($\rho = .318$, $p < .001$); sucesivo con Ira ($\rho = .276$, $p < .001$) y como última dimensión con Hostilidad ($\rho = .255$, $p < .001$). Dichos datos concuerdan con Faya y Gonzáles (2020), quienes reportaron en su investigación realizado con 347 alumnos la correlación de las variables según sus dimensiones donde más de la mitad de participantes mostraron un nivel moderado con agresividad Física ($\rho = .420^{**}$; $p < 0.01$), Agresividad Verbal ($\rho = .373^{**}$; $p < 0.01$), Ira ($\rho = .394^{**}$; $p < 0.01$) y finalmente Hostilidad ($\rho = .265$; $p < 0.01$) que lo ubica en asociación débil. Estos resultados podrían deberse a aspectos ya mencionados por la Academia Americana de Pediatría (2016), que señala que los niños que se encuentran expuestos a la violencia de los videojuegos aumentan notablemente su excitación fisiológica y sus sentimientos de enfado de forma significativa hacia los demás. Fernández (2019), señaló que los videojuegos causarían adicción y

comportamiento antisocial; ya que, contiene una gran cantidad de escenas violentas, sexistas y racistas. Este autor además sostiene que el excesivo uso genera emociones como hostilidad, ira y frustración y estas pueden conllevar a trastornos como la depresión, ansiedad o la alexitimia o consumo de sustancias. En síntesis, estos autores señalan que los videojuegos con contenido violento promueven la hostilidad causando que los usuarios sean más agresivos. Si asumimos que los videojuegos para el niño constituyen un entorno de vida, esto podría estar alineado a lo que menciona Bandura (1975), que el entorno social en el que interactúa el individuo, y cómo se constituye este entorno, originará diversos comportamientos en el individuo. Vivir en un entorno hostil será más propenso a generar comportamientos agresivos.

Lozano et al (2019) señalaron que el uso excesivo de videojuegos en algunos casos provoca que los cibernautas pierdan hábitos saludables como comer libremente, asearse, llevar ropa limpia y en algunos casos el sobrepeso infantil.

En lo referente a la Agresividad y dimensiones de consumo de videojuegos se puede visualizar que existe una correlación positiva. Observándose que la mayor asociación se da con Nivel de Inquietud respecto a los videojuegos ($\rho = .365, p < .001$); seguido con Interferencia de los videojuegos con otras actividades ($\rho = .343, p < .001$); sucesivo con Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas ($\rho = .342, p < .001$); y como última dimensión con Grado de atracción con los videojuegos ($\rho = .243, p < .001$). A lo expuesto Chóliz (2011), señaló que el uso de los videojuegos para niños y adolescentes en cuanto a entretenerse se refiere, posibilita virtualmente concretizar acciones muy difíciles de llevarlas a cabo en la vida real y les permite confrontar la frustración. Asimismo, Diez et al. (2002) señaló que lo atractivo de los videojuegos (violentos) para los niños y adolescentes, se debe que por medio de ellos pueden permitirse simular las acciones que brindan los videojuegos y que les permite transgredir normas sociales sin consecuencias y desenvolverse en diferentes roles; algunos juegos tienen como personaje principal a un delincuente o transgresor de las leyes (atropellar gente, engañar, lanzar bombas, asesinar a otros personajes) y recibir premios (vida, energía, mayor tiempo, etc.), además, poder ser reconocidos como líderes en la virtualidad y ser admirados por su pares.

Seguidamente, en lo referente a la agresividad, el 12.3% de los estudiantes

tiene un nivel Muy bajo de agresividad, el 29.7 % de estudiantes tiene un nivel Bajo de agresividad, el 32.4 % de estudiantes con un nivel Medio de agresividad, además el 15.9 % de estudiantes tiene un nivel Alto de agresividad y finalmente con un 9.6% de estudiantes tiene un nivel Muy alto de agresividad.

Ante esto La agencia peruana de noticias andina (2020) expone que sujetos que fluctúan entre las edades de 14 a 29 años manifiestan mayor interés por los videojuegos evidenciando que la actividad comercial para gamers siguió en expansión a pesar de la pandemia, donde las empresas se han enfocado en desarrollar juegos para dispositivos móviles. Así mismo, la página web IAB Perú (2020) concluyen que el crecimiento en el entretenimiento online elevó el interés por los videojuegos, en la búsqueda de interacción social debido a la nueva normalidad.

Por otra parte, el Ministerio de Salud (2021), a través de especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera señaló haber observado el crecimiento de la adicción a los videojuegos en los distintos grupos etarios, a consecuencia del origen de la pandemia por el virus COVID-19, y la ausencia de interacción con sus compañeros, cambiando su modo de diversión por estas vías digitales, donde los cibernautas interactúan entre sí, logrando que no solo se diviertan, sino que también socialicen.

Asimismo, se observa que el consumo de los videojuegos se encuentra relacionado con la edad de los estudiantes toda vez que 73.57% del total fluctúan entre los 12 y 13 años de edad, mismo donde los varones son quienes hacen uso de juegos en línea en comparación a las mujeres, representando el 55.26%, mientras que las mujeres representan el 44.74 % del total de nuestra. Es preciso señalar que el mayor porcentaje lo obtuvieron los varones, Ante esto, González et al. (2017), donde participaron 380 adolescentes entre varones y mujeres. Los resultados hallados muestran que los varones juegan con mayor frecuencia videojuegos online con un (63,3%) en comparación a las mujeres que representa un (20,4%) confirmando de esta forma que existen diferencias respecto al género.

Una posible explicación de este hallazgo es que, desde una perspectiva biológica, el gen de una persona y otros correspondientes biológicos pueden determinar la aparición de conductas agresivas (Castillo, 2006). En esto hay que incluir lo que muestran González y Núñez (2001), referente a que durante la adolescencia se producen cambios en los tres niveles: físico, social y psicológico;

observándose el aumento de la tensión impulsiva, el predominio del comportamiento defensivo, las interacciones con los dispositivos móviles, sobrevaloración de las relaciones con los pares.

Finalmente Acerca de estos hallazgos, Tejeiro y Pelegrina (2008) señalaron que el efecto de los videojuegos, en relación a la agresividad, no significa que sea de la misma manera para todas las personas, debido a que depende de diversos aspectos como: características demográficas (edad, sexo, estatus socioeconómico), el análisis de diferentes variables (la frecuencia de uso, el tiempo que se pasa frente a la consola, dinero invertido, el lugar de uso, y tipos de videojuegos usados), la personalidad, y otros aspectos distintivos de cada individuo. Toda vez, que alguna persona tenga la capacidad de utilizar durante su tiempo libre cantidades considerables de horas en videojuegos, sin que ello concrete en agresividad, por el contrario, el uso adecuado podría contribuir en potencializar y mejorar diversas habilidades en los individuos y ser una potente herramienta de transmisión de conocimientos y valores.

VI. CONCLUSIONES

En base a los resultados conseguidos y al análisis de las estadísticas y en relación a los objetivos planteados, se extraen las siguientes conclusiones.

PRIMERA:

Los resultados muestran que existe una correlación positiva moderada, entre la variable consumo de videojuegos y la variable Agresividad ($\rho = .351$, $p < .001$), lo que significa a mayor consumo de videojuegos, existe mayor predisposición de incrementar los niveles de agresividad.

SEGUNDA:

Los resultados demuestran que existe una correlación positiva entre el consumo de videojuegos y cada una de las dimensiones de agresividad. Observándose que la mayor asociación se da con Agresividad Verbal ($\rho = .354$, $p < .001$), lo cual implicaría que, a mayor consumo de videojuegos, los niveles de agresividad verbal aumentarían.

TERCERA:

se encontró que existe una correlación positiva entre agresividad y cada una de las dimensiones de consumo de videojuegos. Observándose que la mayor asociación se da con Nivel de Inquietud respecto a los videojuegos ($\rho = .365$, $p < .001$), lo cual implicaría que, a mayor inquietud, los niveles de agresividad aumentarían.

CUARTA:

En cuanto a los niveles de agresividad se encontró que los estudiantes tienen un nivel Muy bajo y Bajo 42 %, el 32.4 % un nivel Medio, además el nivel Alto y Muy alto 25,6% de agresividad.

QUINTA:

Se encontró que el consumo de los videojuegos es mayor entre los niños de 12 y 13 años de edad, así mismo, es mayor en varones.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA:

A los directivos de los centros educativos, se recomienda tener en consideración los resultados hallados en la presente investigación para desarrollar lineamientos de trabajo en programas que promuevan actividades recreativas saludables como contingencia a la atracción por el consumo de los videojuegos que interfieren en las actividades cotidianas; así mismo, talleres de habilidades sociales, control y gestión de emociones dirigidos a los estudiantes para que puedan reducir su comportamiento agresivo (físico y verbal).

SEGUNDA:

Continuar con la elaboración de investigaciones sobre la temática estudiada, a fin de conocer otras variables asociadas al consumo de videojuegos y la conducta agresiva.

TERCERA:

A los investigadores, considerar la realización de baremos del instrumento de hábitos de consumo de videojuegos para poder interpretarlo correctamente y saber los puntos de corte en cada nivel.

CUARTA:

A los investigadores. Establecer rangos de edad menores a los ya estudiados en este estudio, en base a la masificación y accesibilidad que presentan actualmente los estudiantes frente a la tecnología, dado que, con estos resultados se realiza aportaciones directas a temas relacionados al consumo de videojuegos y la conducta agresiva.

REFERENCIAS

- Academia Americana de Pediatría (2016, 16 julio). *Cómo la violencia virtual impacta el comportamiento de los niños: medidas para los padres*. https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/virtual-violence-impacts-childrens-behavior.aspx?_ga=2.66300264.730303602.1632283817-704296108.1632283817&_gl=1*11gcd59*_ga*NzA0Mjk2MTA4LjE2MzlyODM4MTc.*_ga_FD9D3XZVQQ*MTYzMjI4MzgxNi4xLjEuMTYzMjI4NDg3MS4w
- Academia Americana de Pediatría (2018, 16 de octubre). *Cuidados de niños en edad escolar: de 5 a 12 años*. <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/family-dynamics/communication-discipline/Paginas/Normal-Child-Behavior.aspx#:~:text=Adem%C3%A1s%20el%20comportamiento%20%22normal%22,los%20antecedentes%20culturales%20y%20sociales>
- Adrianzén, C. y Cuya, M. (2019). *Propiedades psicométricas de la adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes de Villa el Salvador* (Tesis de licenciatura). Universidad Marcelino Champagnat, Perú. <https://repositorio.umch.edu.pe/handle/UMCH/3073>
- Aguayo, N. (2013). *“Los Videojuegos Y El Desarrollo Conductual De Los Estudiantes Y Las Estudiantes Del Cuarto Grado De Educación Básica De La Escuela “Fiscal Manabí”, Parroquia Pifo, Cantón Quito, Provincia Pichincha”*. (Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6030/1/FCHE-SEB-991.pdf>

- Ato, M., López-García, J. J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 29(3), 1038–1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M. y Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136.
- Bandura, A. (1973). Agresión: un análisis del aprendizaje social. <https://psycnet.apa.org/record/1974-00914-000>
- Bandura, A. (1973). Aggression: A social learning analysis. *Nueva York: Prentice Hall*. <https://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/Bandura1973.pdf>
- Bagdad, (2019). "Fortnite" y "PUBG", los videojuegos que irak prohíbe por su "violencia": IRAK VIDEOJUEGOS. (2019, Apr 17). *EFE News Service Retrieved* <https://bbibliograficas.ucc.edu.co/login?qurl=https://search.proquest.com/%2fdocview%2f2210554541%3faccountid%3d44394>
- Buss AH, Perry M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*. 63(3), 452. <https://psycnet.apa.org/record/1993-00039-001>
- Calero, K. y Avellaneda, A. (2021). *Agresividad en adolescentes* (Tesis de Licenciatura). Universidad Señor de Sipán, Perú. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8283/Calero%20Granados%20Kelly%20%26%20Avellaneda%20Serqu%c3%a9n%20Angie.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Revista de la Universidad Simón Bolívar*, 9, 15, 66-170.

http://www.imbiomed.com/1/1/articulos.php?method=showDetail&id_articulo=75324&id_seccion=4427&id_ejemplar=7502&id_revista=283

Diez, E., Terrón, E. y Rojo, J. (2002) *Violencia y videojuegos*, Publicación en línea. Granada, España. (23) 1-2.
<https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>

Chiclayo, J. (2021) *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021* (Tesis para obtener el título de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75392/Chiclayo_JCM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en Escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*. Vol. 29(4). Pp. 1011- 1024.

Choliz, M. (2011) Programa de prevención de adicciones tecnológicas, PrevTec, 3.1. Valencia: FEPAD.

De Sanctis, F., Distéfano M. J., y Mongelo, M. C. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta de psiquiatría y Psicología de América Latina*, 63 (2), 115 – 131.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6180/4/efectos-positivos-negativos-psicologia.pdf>

Díaz, J. (2020). Sondeo sobre hábitos de consumo de los videojuegos (Vol. 13, Número 2). *Revista Academia y Virtualidad*.

Dorsh, F. (1992). *Diccionario Enciclopédico Psicológico*. Editorial Harlo. México.

- Espina, M. (2018, mayo 27). Los niños y adolescentes en internet y las redes sociales. *Marisa Espina blog*. <https://marisaespina.com/los-ninos-y-adolescentes-en-internet-y-las-redes-sociales/>
- Faya, J. y Gonzáles, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejos, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, O. (2019). *Efectos de los videojuegos a nivel emocional*. (Grado de enfermería). Universidad de las islas baleares, España. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fromm, E. (1987). *El miedo a la libertad*. Barcelona: Paidós. <https://ciudadanoaustral.org/biblioteca/04.-Erich-Fromm-El-miedo-a-la-libertad.pdf>
- Funk, J. (1993). Reevaluating the impact of Video Games. *Clínical Pediatrics*.
- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13), 149-165. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492018000100008&lng=es&tlng=es
- González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/817>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. [6ta Ed]. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: Editorial McGraw-Hill.

IAB Perú. (2020, agosto 27). Más de 11 millones de peruanos ya son considerados gamers digitales. <https://iabperu.com/2020/08/27/mas-de-11-millones-de-peruanos-ya-son-considerados-gamers-digitales/#:~:text=El%20especialista%20detall%C3%B3%20que%20son, en%20los%20%C3%BAltimos%20dos%20a%C3%B1os.&text=De%20manera%20general%2C%20el%20smartphone,%2C%20finalmente%2C%20las%20PC%20gamers>

López, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40, 1-12. <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/viewFile/361/98>

Lozano, A., Zurita, F., Ubago, J., Puertas, P. Ramírez, I., Núñez Q. (2019). Federación española de asociaciones de docentes de educación de educación física: Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada (2019). <file:///C:/Users/Edison%20M%C3%A1rquez/Downloads/Dialnet-VideojuegosPracticaDeActividadFisicaObesidadYHabit-6761705.pdf>

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y. & Campos, A. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario De Agresión De Buss Y Perry. *Revista Electrónica de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674>

Mamani, E. (14 de enero de 2014). Videojuegos violentos en la actualidad no sobrepasan el 10% según especialista. *La república*.

[https://larepublica.pe/archivo/765085-videojuegos-violentos-en-la-actualidad-no-sobrepasan-el-10-segun-especialista.](https://larepublica.pe/archivo/765085-videojuegos-violentos-en-la-actualidad-no-sobrepasan-el-10-segun-especialista)

Méndez, K. y Cedeño E. (2021). *Uso de videojuegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña, República Dominicana.

Ministerio de Salud (2021, 13 de marzo). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.*
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Minchola, S. (2017). *Los videojuegos y el comportamiento agresivo de los Estudiantes del quinto de primaria de la institución educativa “Gustavo Ríes” de trujillo, 2017* (Tesis de postgrado). Universidad Privada Antenor Orrego, Perú.
http://200.62.226.186/bitstream/20.500.12759/5159/3/RE_SEG.ESPE_EDU_SILVIA.ACEVEDO_COMPORTEAMIENTO.AGRESIVO_DATOS.PDF

Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 2041(21), 43–49.

Muñoz, F. (2005). Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría integral*, 697.706.
https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Impacto_television_MU%C3%91OZ_GARCIA.pdf

Olmedo (2016). *Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección “A” de la institución educativa*

“Latinoamericano” del distrito de Paucarpata – Arequipa 2015. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa). Facultad de Ciencias de la Educación, Paucarpata.

Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.

<file:///C:/Users/Edison%20M%C3%A1rquez/Desktop/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20TECNICAS%20DE%20MUESTREO.pdf>

Palomares, E., Y Paniagua, W. (2013). *Relación del uso de los video juegos con la conducta de los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. No. 1182 "El Bosque" UGEL No. 05 de San Juan de Lurigancho, Lima 2012.* (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/13328>

Quezada, A. (2019). Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres. (Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte). Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <http://hdl.handle.net/11537/22518>

Quispe, M. (2021) Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en adolescentes de una Institución Educativa de Mala, Cañete, 2021. (Tesis para obtener el título de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo Perú, escuela profesional de Psicología.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77200>

Real Academia Española (2021). *Diccionario de la lengua española* (La 23.^a ed.) de <https://dle.rae.es/videojuego>

Rojas M. y Castro M. (2020). Conductas violentas, victimización, uso problemático de videojuegos y práctica de actividad física en escolares. *Journal of Sport and Health Research*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/64374>

- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J., & Bocanegra-García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36–46. <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184>
- Reyes, K. Sánchez, N. Toledo, M. Reyes, U. Reyes, D. Reyes, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, Vol. 81, Núm. 2, 74 -78. <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Revilla, D. (2017). *Como se desarrollan las relaciones interpersonales en el aula y como se generan las conductas agresivas en las redes sociales de los estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución de Lima Metropolitana* (Tesis de grado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú.
- Revista Andina. (2020, agosto 29). Día del Día del Gamer: consumo de videojuegos por internet o descargas crece en Perú. <https://andina.pe/agencia/noticia-dia-del-gamer-consumo-videojuegos-internet-o-descargas-crece-peru-811788.aspx>
- Sierra, C (2019) "Game on": El videojuego entre la nostalgia y la cultura: VIDEOJUEGOS EXPOSICIÓN (previsión). (2019, Nov 27). EFE News Service Retrieved from. <https://bbibliograficas.ucc.edu.co/login?qurl=https://search.proquest.com%2fdocview%2f2318659002%3faccountid%3d443%252094>
- Soto, L., Melo, L., Caballero, A., Luengo, R. (2019). Estudio de las opiniones de los futuros maestros sobre el uso de los videojuegos como recurso didáctico a través de un análisis cualitativo. *Revista Ibérica de sistemas y tecnologías de información*, 63 (54-55). DOI: 10.17013/risti.33. 48–63

Tajeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez (2009). Efectos Psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250.

Tavera, E. (2020, 17 de agosto). *Estudio revela que más de 3,000 millones de personas juegan videojuegos.* BitMe. Sempai. <https://www.senpai.com.mx/noticias/videojuegos/estudio3000-millones-personas-juegan-videojuegos-mundo-2020-dfc-intelligence/>

Vanguardia de Sevilla (2016, mayo 31). La evolución de los juegos tradicionales. Diario digital Independiente. <http://www.vanguardiadesevilla.com/texto-diario/mostrar/450808/evolucion-juegos-tradicionales>

Vara, R. (2017). *Adicción A Los Videojuegos Y Agresividad En Estudiantes De Secundaria De Dos Colegios Privados De Villa María Del Triunfo* (Tesis de grado). Universidad Autónoma del Perú, Perú. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>

Vilar, J (2019). El fenómeno de fortnite. *Panama: La Prensa*. Tomado de: <https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/2326971402?accountid=4439>

Villafranca, D (2019). La abre sus puertas mirando al futuro de los videojuegos: VIDEOJUEGOS E3 (previsión). (2019, Jun 11). EFE News Service Retrieved from <https://bbibliograficas.ucc.edu.co/login?qurl=https://search.proquest.com/%2fdocview%2f2238147305%3faccountid%3d44394>

ANEXO

Anexo 1: Tabla de operacionalización de las variables

Tabla de Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medida	Rango
"Consumo de videojuegos"	Es la conducta relacionada con el uso de videojuegos según su atractivo, su relación con otras actividades, su interferencia con el rendimiento escolar y el grado de interés que genera el videojuego (López, 2012).	Según los puntajes directos obtenidos del Cuestionario de Hábitos de consumo de los videojuegos. Adrianzén y Cuya (2019),	Grado de atracción por los videojuegos.	Los hábitos de uso y el grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el niño.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23 y 24.	Intervalo NA= Nada de acuerdo PA= Poco de acuerdo NAN= Ni de acuerdo ni en desacuerdo BA= Bastante de acuerdo TA= Totalmente de acuerdo	
			Interferencia de los videojuegos con otras actividades.	Informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de video jugar respecto a otras actividades no educativas.	7, 8, 9, 10 y 11.		
			Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.	Informa de la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar.	12, 13, 14, 15 y 16.		
			Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.	Informa sobre el grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas.	17, 18 y 19.		
"Conducta Agresiva"	La agresión es la oposición en la que se liberan estímulos dañinos contra otra persona. Buss (1961)	Los niveles correspondientes a esta variable se miden mediante un cuestionario de "Agression Questionnaire (AQ)" de Arnold Buss y Mark Perry 1992.	Agresividad física	Conductas violentas	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29.	Ordinal CF = Completamente falso para mí. BF = Bastante falso para mí. VF= Ni verdadero, ni falso para mí.	Muy Alto (99 a más). Alto (83-98) Medio (68-82)
			Agresividad verbal	Respuesta verbal con insultos o amenazas Rechazo,	2, 6, 10, 14 y 18.		

Adaptado al Perú por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012).

	evaluación negativa del resto.		BV = Bastante verdadero para mí.	Bajo 52-67
hostilidad	Sentimientos de furia y violencia.	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28.	CV = Completamente verdadero para mí.	Muy Bajo (Menos a 51)
Ira	Enojo o el enfado es una reacción emocional.	3, 7, 11, 15, 19, 22, 25.		

ANEXO 2 Instrumentos

CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS

Grado:.....Edad:.....

Niño/Niña:.....Colegio:

INSTRUCCIONES. A continuación, va a encontrar una serie de afirmaciones acerca de tu uso de videojuegos, ninguna de estas frases es correcta o incorrecta.

Encontrará cinco (5) posibilidades de respuesta para cada pregunta:

Nada de acuerdo..... (1)

Poco de acuerdo.....(2)

Ni de acuerdo ni en desacuerdo.....(3)

Bastante de acuerdo.....(4)

Totalmente de acuerdo.....(5)

		Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Me gusta jugar a los videojuegos	1	2	3	4	5
2	Juego habitualmente a los videojuegos	1	2	3	4	5
3	He jugado a muchos videojuegos	1	2	3	4	5
4	Conozco muchos videojuegos	1	2	3	4	5
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos	1	2	3	4	5
6	Los videojuegos me parecen divertidos	1	2	3	4	5
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	1	2	3	4	5
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos	1	2	3	4	5
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte	1	2	3	4	5
10	Me acuesto tarde y me levanto temprano	1	2	3	4	5

	para seguir jugando					
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia	1	2	3	4	5
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	1	2	3	4	5
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor	1	2	3	4	5
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos	1	2	3	4	5
15	Hablo con mis amigos de videojuegos	1	2	3	4	5
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	1	2	3	4	5
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos	1	2	3	4	5
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole.	1	2	3	4	5
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)	1	2	3	4	5

Escoge, de las siguientes preguntas, la respuesta que más se acerque a la realidad:

20	Juego videojuegos desde	Nunca	Meses	Un año	2 o 3 años	+ de 4 años
21	Dedico a los videojuegos	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
22	Número de videojuegos que conozco:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ 20
23	Número de videojuegos que he jugado	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ 20

24	Frecuencia a la que juego	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días
----	---------------------------	-------	-------------------	-----------------	--------------------	----------------

ANEXO 3

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Buss y Perry (1992)

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

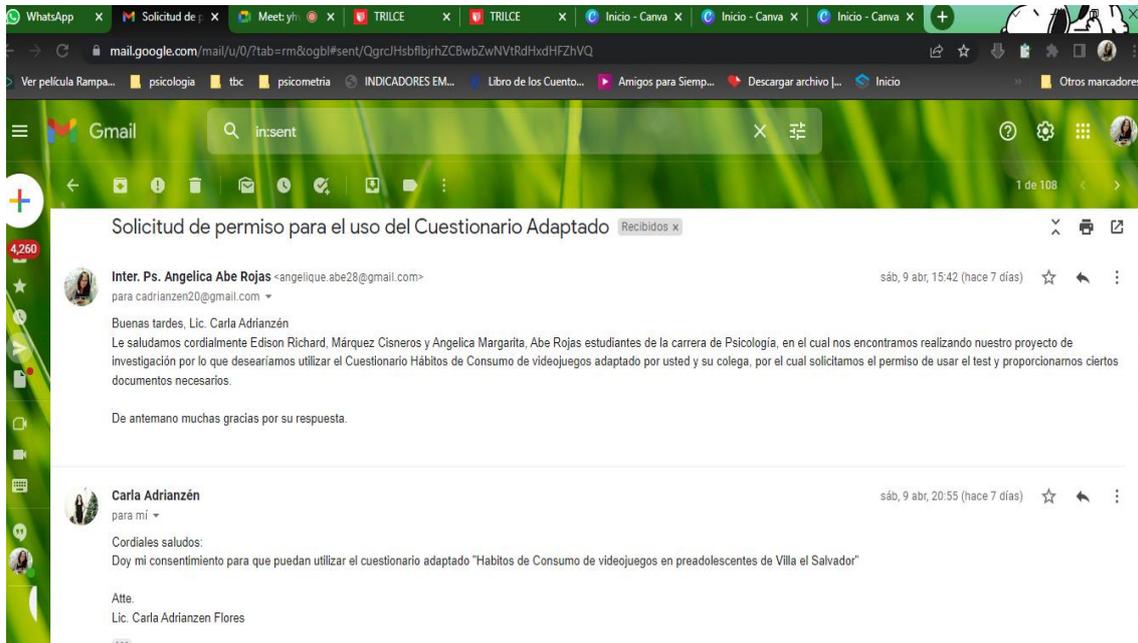
Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

ÍTEMS	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 enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si 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 enojo 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 enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13. Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15. Soy una persona pacífica.					
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 provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22. Algunas veces pierdo el control 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 4 Permiso de autorización para la utilización del Cuestionario sobre los Hábitos de Consumo de Videojuegos (CHCV)



Permiso de autorización para la utilización del cuestionario de Agresión (AQ)



ANEXO 5 Cartas de permiso para aplicar instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

San Juan de Lurigancho, 26 de mayo del 2022

CARTA N° 001-2022 / PE-PSICOLOGIA-UCV-SAN JUAN DE LURIGANCHO

Director.

Nicolás Carpio Sánchez

I.E.N. 1179 "Tomas Alva Edison"

Con Atención.

Subdirectora. Zunilda López Neira

Asunto: Presentación de estudiantes de Psicología y permiso de recolección de datos para trabajo de investigación.

Es grato saludarlo cordialmente en nombre de la Universidad César Vallejo - Campus Lima Este- y, a la vez, presentar a los estudiantes Angélica Margarita Abe Rojas y Edison Richard Márquez Cisneros, que se encuentra estudiando el XI ciclo en el periodo 2022- I en la Escuela Profesional de Psicología quienes se encuentran desarrollando el trabajo de investigación titulado: "Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de instituciones educativas públicas de Lima 2022."

Motivo por el cual, solicitamos a su digno despacho se brinden las facilidades en su institución para la recolección de datos, a su vez el desarrollo de la investigación es importante por su contribución al conocimiento en las ciencias de la salud.

Seguros de contar con su autorización y apoyo, hacemos propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de nuestra mayor consideración y estima personal.

Atentamente,



Mgr. Melisa Sevillano Gamboa

Coordinadora del Programa Académico de Psicología
Campus San Juan de Lurigancho





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

San Juan de Lurigancho, 26 de mayo del 2022

CARTA 008 -2022 / PE-PSICOLOGIA-UCV-SAN JUAN DE LURIGANCHO

Directora,

Gloria Armida Zarzosa Selmi

I.E.N. 0073 "Benito Juárez"

Asunto: Solicitamos facilidades para la recolección de datos para nuestro proyecto de investigación.

Es grato dirigirnos a usted, a fin de saludarla cordialmente y presentarnos. Angelica Margarita Abe Rojas y Edison Richard Márquez Cisneros, estudiantes de la Universidad César Vallejo, de XI ciclo de la Escuela Profesional de Psicología. Actualmente estamos desarrollando el trabajo de investigación titulado: "Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de instituciones educativas públicas de Lima 2022."

Motivo por el cual, solicitamos a su digno despacho se nos brinden las facilidades en su institución para la recolección de datos, a su vez el desarrollo de la investigación es importante por su contribución al conocimiento en las ciencias de la salud.

Seguros de contar con su autorización y apoyo, hacemos propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de nuestra mayor consideración y estima personal.

Atentamente,



Mgtr. Melissa Sevillano Gamboa
Coordinadora del Programa Académico de Psicología
Campus San Juan de Lurigancho



Lc. Gloria Armida Zarzosa Selmi
DIRECTORA
I.E. N.º 0073 Benito Juárez

Autoriado
26-05-22

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, **Zunilda López Neira**, identificado con DNI N° 28648699, con el cargo de Director(a) de la Institución Educativa N° 1179 "Tomas Alva Edison", perteneciente a la UGEL N° 05 en el Distrito de San Juan de Lurigancho, autorizo que los alumnos Angelica Margarita, Abe Rojas y Edison Richard, Márquez Cisneros del XI ciclo de la escuela Académica Profesional de Psicología de la universidad César Vallejo, apliquen los instrumentos de medición para el desarrollo de investigación "Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños de 10 a 13 años de instituciones educativas públicas de Lima" y utilicen el nombre de la Institución educativa para fines del trabajo de investigación.

26 de mayo del 2022

Cordialmente,



Zunilda López Neira
DIRECTORA GENERAL

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, **Gloria Armida, Zarzosa Selmi**, identificado con DNI N° 07216973 con el cargo de Directora de la Institución Educativa N° 0073 "Benito Juárez" perteneciente a la UGEL N° 05 en el Distrito de San Juan de Lurigancho, autorizo que los alumnos Angelica Margarita, Abe Rojas y Edison Richard, Márquez Cisneros del XI ciclo de la escuela Académica Profesional de Psicología de la universidad César Vallejo, apliquen los instrumentos de medición para el desarrollo de investigación "Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños de 10 a 13 años de instituciones educativas públicas de Lima" y utilicen el nombre de la Institución educativa para fines del trabajo de investigación.

26 de mayo del 2022

Cordialmente,



Gloria Armida Zarzosa Selmi
DIRECTORA
I.E. N° 0073 Benito Juárez

Firma

ANEXO 6 Formulario virtual



Investigación sobre hábitos de consumo de videojuegos en niños.

Estimado(a) apoderado(a):

Somos los estudiantes, Angelica Margarita Abe Rojas y Edison Richard Márquez Cisneros, de la Universidad César Vallejo de la carrera de Psicología, nos encontramos realizando una investigación con la finalidad de obtener el grado académico de licenciados en Psicología, la presente investigación tiene como objetivo conocer aspectos involucrados con los hábitos de consumo de videojuegos en niños.

Por este motivo solicitamos la participación de su hijo(a), que consiste en desarrollar dos formularios de manera anónima. Por lo cual, es preciso especificar que no recibirá información o retribución por su participación.

Requisitos del niño(a) para participar:

- Tener entre 10 a 13 años de edad.
- Estudiar en una Institución Educativa Pública.
- Hacer uso de videojuegos.

Es este sentido, su hijo tiene la libertad de formar parte o no de la investigación.

Por lo general contestar estos formularios no implica mayores inconvenientes, pero si los tuviera y quisiera recibir alguna orientación al respecto, comuníquese con nosotros a los siguientes correos: aabero91@ucvvirtual.edu.pe – emarquezci21@ucvvirtual.edu.pe

Enlace del formulario: <https://forms.gle/QoGxs8bMd8ja1Tfh7>

ANEXO 7 Consentimiento informado para el padre o tutor del menor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Edison Richard, Márquez Cisneros y Angelica Margarita Abe Rojas** estudiante de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima este. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de una institución educativa pública_ Lima 2022**; y para ello quisiera contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de una prueba psicológica y una encuesta: **Cuestionario de Agresión (AQ) y características del uso de videojuegos**, la cual tiene como objetivo determinar la relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de una institución educativa pública_ Lima 2022.

De aceptar participar en la investigación, todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimos y de carácter privados. Además, los datos entregados serán absolutamente confidenciales y solo se usarán para los fines de la investigación.

Gracias por su colaboración.

Atte. Edison Richard, Márquez Cisneros Y Angelica Margarita Abe Rojas.

ESTUDIANTES DE PSICOLOGIA
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Yo,....., con número de DNI:.....apoderado(a) de
acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación “**Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de una institución educativa pública_ Lima 2022**”; de los estudiantes Edison Richard, Márquez Cisneros y Angelica Margarita, Abe Rojas, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día: /...../.....

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CUEVA ROJAS MANUEL EDUARDO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: " Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de instituciones educativas públicas de Lima 2022 ", cuyos autores son MARQUEZ CISNEROS EDISON RICHARD, ABE ROJAS ANGELICA MARGARITA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido de 17.00%, y 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.

LIMA, 11 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CUEVA ROJAS MANUEL EDUARDO DNI: 10556483 ORCID 0000 0002 0402 8583	Firmado digitalmente por: MECUEVAR el 18-08- 2022 15:57:34

Código documento Trilce: TRI - 0410183