



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del 5° grado
de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Machuca Arias, Leidy Kasandra (orcid.org/0000-0001-8936-9178)

Mendoza Saavedra, Lucia Emperatriz (orcid.org/0000-0002-6118-788X)

ASESORA:

Dra. Saavedra Melendez, Janina (orcid.org/0000-0002-7571-7271)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

TARAPOTO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a nuestros padres, por todo el aprecio que nos tienen ya que son nuestro motor y motivo de seguir adelante a pesar de todos los obstáculos que se nos presentan en la vida, brindando sus buenas vibras y sus palabras de aliento con ánimos que nos brindan para que mejoremos día a día y lleguemos a ser profesionales de bien con buenos principios y valores

Leidy y Lucía

AGRADECIMIENTO

Damos gracias a nuestra asesora quien con su dedicación y paciencia nos brindó buenas técnicas mediante todas sus enseñanzas para que se obtenga un buen trabajo de investigación, con sus sabios conocimientos profesionales que nos transmitió para que se pueda lograr conseguir un trabajo satisfactorio y de buen nivel.

Leidy y Lucía

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ivv
ÍNDICE DE TABLAS.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5. Procedimientos.....	20
3.6. Métodos de análisis de datos.....	21
3.7. Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Cálculo del tamaño de la muestra</i>	17
Tabla 2	<i>Niveles del uso de videojuegos</i>	23
Tabla 3	<i>Tipos de videojuegos más usados</i>	23
Tabla 4	<i>Niveles de conductas agresivas</i>	24
Tabla 5	<i>Parámetros de normalidad de las variables</i>	24
Tabla 6	<i>Relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas</i>	25
Tabla 7	<i>Relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva</i>	25

RESUMEN

La presente investigación consignó como primordial objetivo establecer la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° de primaria de una institución educativa de Tarapoto, para lo cual se basó en un diseño investigativo no experimental, correlacional, de corte transversal, considerando como muestra a 92 estudiantes entre las edades de 10 a 11 años, determinados mediante un muestreo probabilístico aleatorio simple. Además, como modo de obtener la información este estudio utilizó dos cuestionarios ambos con óptimas propiedades de medida psicométrica. Los principales resultados y conclusiones establecen que en una proporción moderada el uso continuo de videojuegos faculta algunas características de las conductas agresivas en los niños tomados como muestra ya que se encontró que la correlación entre ambas variables es directa, positiva y estadísticamente significativa en un nivel moderado ($\rho = 0.550^{**}$; $p < .001$).

Palabras clave: Conducta agresiva, niños, videojuegos

ABSTRACT

The primary objective of this research was to establish the relationship between the use of video games and aggressive behavior in 5th grade students of an educational institution in Tarapoto, for which it was based on a non-experimental, correlational, cutting-edge research design cross, considering as a sample 92 students between the ages of 10 and 11, determined through a simple random probabilistic sample. Furthermore, as a way to obtain the information, this study used two questionnaires, both with optimal psychometric measurement properties. The main results and conclusions established that in a moderate proportion the continuous use of video games empowers some characteristics of aggressive behaviors in the children taken as a sample since it was found that the proportion between both variables is direct, positive and statistically significant at a moderate level. ($\rho = 0.550^{**}$; $p < .001$).

Keywords: Aggressive behavior; Children; Video game

I. INTRODUCCIÓN

En la última década, los videojuegos resultan ser una forma de entretenimiento que representan uno de los pasatiempos más elegidos por los niños, reflejando de algún modo en cómo se llega a formar en el ambiente que lo rodea (Toribio, 2019), este tipo de distracción se refiere al empleo de un aparato electrónico con una o más personas con un fin lúdico. A la actualidad se ha descubierto que los videojuegos causan diversas polémicas sobre su uso excesivo, ya que conlleva a la adquisición de determinados comportamientos violentos, que suelen ser manifestados en las actividades diarias de los usuarios, los cuales a su vez están asociados con diversas problemáticas sociales y conductuales (Rodríguez y García, 2021).

En este marco, la evidencia contemporánea muestra que el uso frecuente de videojuegos a cualquier edad ocasiona problemas en diferentes esferas de nuestra vida, una de ellas es la estimulación del comportamiento agresivo en procesos como los pensamientos, emociones y sensibilización a la violencia (Greitemeyer, 2019). La cual en términos generales se refiere a aquellas conductas que buscan hacer daño a otras personas de manera intencionada o premeditada (Angulo et al., 2022), de igual modo, es visible como aquel patrón de comportamiento de variable intensidad que incluye agresiones físicas, expresiones de ira, o comportamiento hostil que aparecen en la mayoría de los contextos donde se desenvuelven las personas (Rojas y Castro, 2020).

A nivel internacional, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019), manifiesta que, alrededor del mundo entre un 5% y un 10% de los niños sufren algún tipo de violencia, y que más de un 60% ha sido testigo de agresión en la escuela, entre los cuales 10% son niños con discapacidad, estas cifras se agravan en sujetos, entre 8 y 18 años, elevándose hasta el 20.6% en algunas regiones de Europa, tan solo en España, esta cifra llega hasta el 23.7%. Además, el Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2021), indica que los niños y adolescentes que padecen violencia en América latina son millones, estos están representados por un alto índice de violencia física (33%), mental (45%) y emocional (23%).

De lo anterior, Zhang et al. (2021a), en un estudio realizado en niños de algunas regiones de China, refieren que las exposiciones breves a videojuegos de contenido violento predicen la cognición agresiva y el comportamiento agresivo. Este estudio compara, la predisposición de la conducta agresiva entre varones y mujeres asumiendo que los niños tienden a ser un 34% más violentos que las niñas por el uso de los videojuegos. De tal modo, Stojanović (2019), indica que esta problemática genera una gran preocupación en diferentes niveles sociales, ya que se traduce en graves consecuencias como estrés, ansiedad, depresión, conducta suicida, baja autoestima y bajo rendimiento escolar, provenientes en su mayoría por la sobreestimulación del uso excesivo de videojuegos.

En el Perú, en los últimos años, cerca del 60% de los niños eran consumidores activos de videojuegos, de este parámetro un 45% son mujeres y 55% son varones (Bellido y Cahuana, 2020), además, un estudio realizado por Dioses (2019), en niños del interior del país, descubrió que los juegos en línea desencadenan en un 25% expresiones de agresividad, los cuales se manifiestan en la vida cotidiana. De igual manera, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2019) dentro de sus encuestas a los niños nos refiere que el 47.4% de la población han sido víctimas de algún tipo de agresión física o psicológica, en su centro de estudio, lo cual hace notar la relevancia del problema.

En el ámbito local, según el Proyecto Educativo Institucional (PEI) (2022) de la Institución Educativa 0018-Tarapoto, Nivel-Primario y los informes mensuales del departamento psicológico y tutoría, se descubrió un índice del 60% aproximadamente en referencia a los cambios de conducta en los estudiantes del quinto grado, estos han tenido comportamientos agresivos con sus compañeros de estudio e incluso con sus propios docentes, de tal manera, tras la intervención respectiva de estas áreas se descubrió una frecuencia alta de uso de videojuegos y el efecto acumulativo derivado de este tipo de ocio ha ocasionado niveles de hostilidad y las conductas violentas en los niños.

Es por ello que se plantea el problema general: ¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023?, Así mismo, se formulan las preguntas específicas: ¿Cuál es el nivel de uso de los videojuegos?; también, ¿Cuál es el nivel

de las conductas agresivas?; y finalmente, ¿de qué manera se relaciona el uso de videojuegos con las dimensiones de las conductas agresivas?

Ante esta perspectiva, en relación a la justificación, a nivel teórico, este estudio permitirá comprender la importancia entre el uso de videojuegos con las conductas agresivas en los niños del nivel primario. Conjuntamente, a nivel metodológico este estudio permitirá visibilizar la adopción de métodos ordenados para que puedan ser replicados en otros estudios, además, posibilitará verificar la fiabilidad y la validación de los instrumentos como son el Cuestionario sobre uso de videojuegos y Cuestionario de agresividad, mediante la adecuación de sus ítems de acuerdo a la realidad explícita en observación, y la aplicabilidad de una prueba piloto, los cuales garantizarán la científicidad y la evaluación objetiva de las variables.

Al mismo tiempo, este estudio se justifica también de manera práctica debido a que los resultados de la presente investigación servirán como línea base para que los docentes y directivos de la institución puedan conocer el problema a fondo, y en base a ello proponer medidas preventivas sobre la conducta agresiva en los niños. También, se justifica de manera social, debido a que pondrá en manifiesto una problemática actual como es el uso activo de videojuegos en los niños, para que tanto los educadores como padres de familia puedan tener conciencia de ello y puedan implementar acciones desde el hogar y la escuela, como son el control adecuado del uso de la tecnología y el monitoreo de uso de dispositivos electrónicos como celulares y tablets.

Finalmente, por conveniencia debido a que hará visible una problemática emergente en el último siglo, que es ocasionada por el uso desmedido de la tecnología en la vida cotidiana, el cual se reproduce en la agresividad del ser humano, sobre todo en los niños y resulte ser útil para la comunidad educativa puesto que hoy en día posibilita la comprensión causal de un fenómeno común en los niños, mostrando de ese modo sus beneficios sociales, por lo tanto, investigar cual es la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva es de gran importancia para generar planes de acción desde diversos ejes dirigidos a reducir las consecuencias derivadas del uso problemático de videojuegos como es la agresividad en los niños.

Por lo tanto, en esta investigación nos planteamos como objetivo principal: establecer la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023. Además, se tendrán los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de uso de los videojuegos y el nivel de conductas agresivas, y determinar la relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de las conductas agresivas (agresión física, hostilidad, ira; y agresión verbal); de los estudiantes del 5° de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023.

De tal modo este estudio propondrá como hipótesis general: la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023, es directa y significativa, y las hipótesis específicas: el nivel de uso de los videojuegos en los estudiantes del 5° de primaria, es alto, el nivel de conductas agresivas de los estudiantes del 5° de primaria, es alto, y finalmente, la relación entre el uso de videojuegos y la agresión física, la hostilidad, la ira; y la agresión verbal es directa y significativa.

II. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se revisan las síntesis de las investigaciones que estudian las variables con anterioridad, estos están narrados en el siguiente orden, a nivel internacional, nacional y local, de igual forma, se realiza la conceptualización de las mismas y se despliegan los enfoques teóricos que las sustentan, sin más preámbulos se narran a continuación.

En España Rojas y Castro (2020), ejecutaron un estudio con 530 escolares entre las edades de 10 a doce años en una institución educativa de Granada, con el objetivo de verificar las relaciones entre el uso frecuente de videojuegos, la práctica de la actividad física habitual, la victimización y las conductas agresivas. Para tal propósito basaron su estudio en un método de diseño no experimental, de nivel relacional y de corte transversal. También, como instrumentos de recojo de información emplearon tres cuestionarios uno para cada variable independientemente. Sus principales resultados y conclusiones revelan que los estudiantes tomados como muestra tenían un 32.6% problemas potenciales en el uso de los videojuegos, estos niveles estaban directamente vinculados con la agresión relacional, la victimización, y la escasa actividad física ($p < .001$).

Igualmente, en Pakistán, Ashraf (2020), ejecutó una investigación con el propósito de corroborar las relaciones entre el uso continuo de videojuegos violentos y el comportamiento agresivo de 100 niños. Ante tal objetivo este estudio basó su análisis en un método no experimental de alcance correlacional, utilizando como instrumentos de recolección de datos una encuesta. Entre sus principales resultados se destaca que la frecuencia del uso de videojuegos (juegos de rol, acción, disparos y lucha) se relaciona de modo directo y positivo con el comportamiento agresivo ($r = .658$; $p < .05$), por lo tanto, son predictores de dicho comportamiento. Por último, este estudio concluyó que los niños que pasan más de 30 minutos interactuando con videojuegos aumentan sus posibilidades de aprender un comportamiento violento en más del 30%.

Conjuntamente, en China, Zhang et al. (2021), realizaron un artículo científico con el propósito de establecer cómo el uso de los videojuegos afecta el pensamiento y el comportamiento agresivo de 300 niños entre las edades de 6 a 12 años al noreste del país en mención. Para tal finalidad plasmaron su estudio en un método cuasi

experimental con dos grupos de control, por otro lado, para el recojo de la información usaron como técnica la observación en base a estímulos controlados de exposición breve a los videojuegos violentos. Sus principales resultados revelaron que exponer brevemente a los niños a un videojuego sobre todo violento aumentó la cognición agresiva y el comportamiento agresivo. Además, este efecto es mayor para los niños que para las niñas. Finalmente, este estudio concluyó que los videojuegos predicen considerablemente tanto el pensamiento agresivo como el comportamiento agresivo.

En el mismo año, también en China Zhang et al. (2021), propusieron un estudio que intentó corroborar como el uso y la exposición a videojuegos posibilita la agresión en los jugadores y observadores. Esta investigación se orientó por un esquema metodológico cuantitativo cuasi experimental, tomando como sujetos de muestra a 192 niños de 12 años de la ciudad de Chongqing. Además, para el recojo de la información emplearon la observación directa mediante fichas de recolección de datos. Entre sus principales resultados se destaca que los jugadores mostraban cogniciones y comportamientos más agresivos que los observadores tras el uso continuo de los videojuegos, conjuntamente, los niños mostraron cogniciones y comportamientos más agresivos que las niñas. Finalmente, este estudio concluyó que tanto la exposición como el uso de videojuegos posibilita la adquisición de comportamientos agresivos en los niños observadores y jugadores.

A poco tiempo después, en Arabia Saudita, Aleissa et al. (2022), investigaron la prevalencia del uso de videojuegos y su asociación con comportamientos agresivos en 485 estudiantes de centros educativos privados y públicos de Riyadh, los cuales oscilaban entre las edades de 10 a 18 años de edad, para tal propósito se basaron en un estudio no experimental de alcance descriptivo correlacional, aplicando un cuestionario de 29 ítems para la recopilación de información, este evaluaba el tiempo de uso de los videojuegos, la tipología de preferencia, la ira, la hostilidad, la agresión física y la agresión verbal. Sus principales resultados revelaron que los sujetos muestrales que participaron en juegos de acción tuvieron puntuaciones medias más altas de agresión verbal ($p < .001$) y física ($p < .001$), y los jugadores de juegos de aventuras obtuvieron puntuaciones medias significativamente más altas en los cuatro tipos de comportamiento agresivo ($p < .001$). Así mismo, los

participantes que jugaron juegos de simulación tuvieron mayor agresividad verbal media ($p < .001$). Finalmente, este estudio concluyó que jugar videojuegos aumenta los comportamientos agresivos de los niños y adolescentes ya que se evidenció una asociación positiva y significativa entre ambos constructos ($p < .05$).

En el plano nacional, en Abancay, Caveró y Huamán (2020), estudiaron la asociación entre el uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad en una muestra de 100 estudiantes entre las edades de 12 a 13 años de una institución educativa ubicada en la ciudad antes mencionada. Para ello utilizaron una propuesta metodológica no experimental de características descriptivas - correlacionales, además, como modo de recolectar la información emplearon dos cuestionarios estandarizados. Sus principales hallazgos infieren que la agresividad física y verbal en la muestra estudiada se encontraba en un grado moderado en un 65.4%, mientras que el uso de videojuegos online (59%) en un nivel alto, acrecentado esto durante el confinamiento por pandemia. Como principal conclusión este estudio refiere que la agresividad está determinada por el uso de videojuegos en un 29%, ya que los índices de correlación entre las variables fueron iguales a $r = .428^{**}$, $p < .005$.

De igual modo, en Pimentel, Malca (2021), ejecutó una investigación empírica, para corroborar la influencia del uso de videojuegos sobre la conducta agresiva en 85 escolares de ambos sexos, entre las edades de 8 a 12 años de un colegio de Chongoyape. Para tal objetivo empleó un esbozo metodológico cuantitativo, no experimental de alcance explicativo. Además, para recopilar los datos a analizar utilizó dos cuestionarios adaptados para cada variable. Entre sus resultados se destaca que el uso de videojuegos influye en un 32% en la adquisición de comportamientos agresivos en los niños. De tal manera, esta investigación concluyó que, a mayor exposición y uso de videojuegos, la conducta agresiva tendrá una mayor probabilidad de desarrollarse en los niños tomados como muestra.

También, en la ciudad de Chiclayo, Guevara et al. (2021), realizaron una investigación con el propósito de corroborar la relación entre el uso compulsivo de videojuegos y la agresividad en estudiantes de un colegio estatal, entre las edades de los 11 y 12 años, para tal finalidad estructuraron su trabajo mediante un método

no experimental, transversal de nivel descriptivo relacional. Como instrumentos de recojo de datos emplearon dos cuestionarios adaptados para el estudio. Los resultados demostraron que el uso continuo de videojuegos se correlaciona de modo directo y positivo con el desarrollo de conductas agresivas ($r = .777^{**}$; $p < .005$). De tal modo, este artículo concluye que, el comportamiento agresivo físico, verbal y psicológico de los estudiantes tomados como muestra está determinado por el uso compulsivo de videojuegos en gran proporción.

En el oriente del Perú, Meléndez y Sánchez (2021), desarrollaron una investigación desde la ciudad de Tarapoto, con el motivo de corroborar la relación que ostenta el uso de videojuegos sobre la conducta agresiva en la población de estudiantes desde los 12 años en adelante. Para ello utilizaron la revisión sistemática de estudios en diferentes bases de datos, utilizando como modo de recolectar la información el análisis documental. Sus principales resultados, manifiestan que existe un amplio consenso para asumir la relación positiva directa del uso de videojuegos sobre la adquisición de conductas agresivas. Finalmente, este estudio llegó a la siguiente conclusión, la agresividad está asociada al uso de videojuegos mediante una correlación bidireccional, no obstante, este vínculo recabado no puede ser asumido como una atribución causa-efecto.

En lo referente a la revisión teórica, se parte primero por definir la primera variable, de tal manera los videojuegos son una tipología lúdica electrónica caracterizada básicamente por la interacción constante entre el jugador y la pantalla, este puede ser de manera individual o colectiva (Gómez et al., 2020). Por lo tanto, el uso de videojuegos abarca toda forma u empleo de un software como modo de pasatiempo frente a un ordenador, mediante la utilización de diferentes plataformas electrónicas en la red (Barroso, 2019). En ese sentido hace referencia al uso de un aparato electrónico con una o más personas de manera participativa y lúdica (Rodríguez y García, 2021).

Por otro lado, según González (2020), los videojuegos resultan ser una tipología de recreación tecnológica, que muchas veces simulan realidades paralelas o imaginarias, estos son creados con la finalidad de estimular capacidades lúdicas en los usuarios, partiendo desde un foco motivacional, es decir, son creados con argumentos que posibiliten generar una motivación al juego. De tal manera, el juego

dentro de este tipo de pasatiempo se basa en la estimulación, cognitiva, neurológica, motriz e incluso social, mediante un contenido virtual de escenarios improvisados e imaginarios que simulan la realidad, o la aumentan (Mojena y Salcines, 2021).

Así, los videojuegos, implican a la tecnología como una manera de llevar a los usuarios a un plano ficticio, dotando a esta realidad de un conjunto de estímulos audiovisuales que consiguen establecer emociones tan básicas como la satisfacción, ira, frustración, y placer a través del desarrollo de capacidades lúdicas, no obstante, de la expresión emocional, el uso de videojuegos puede ser caracterizado incluso como una adicción, siempre y cuando su frecuencia de uso interfiera con otros aspectos de la vida como la socialización y la educación, convirtiendo la motivación al juego en una dependencia conductual (Guevara et al., 2021)

En tal sentido, el uso de la tecnología como un fin lúdico, que se apoya en la proyección de imágenes por una pantalla, mediante técnicas audiovisuales en ocasiones resulta ser problemático, debido a que facilita la imitación de comportamientos establecidos en los videojuegos, como golpear, insultar y amenazar, además, de someter al usuario a su uso prolongado, llegando a descuidar actividades académicas, por lo tanto, la población más vulnerable entonces se encuentra en las etapas de la niñez y la adolescencia (Gómez et al., 2020).

De todo lo anterior se destaca entonces que el uso de videojuegos es una experiencia que resulta ser recurrente en la niñez y la adolescencia, ya que explícitamente está diseñado y direccionado a este tipo de público, mediante un contenido audiovisual que posibilita la interacción social en la comunidad del juego y con su misma interfaz llena de estímulos, los cuales generan conductas positivas como negativas, partiendo de la motivación de quien lo utiliza (Cuevas et al., 2021)

En consecuencia, diversos estudios manifiestan que es muy perjudicial para el rendimiento académico (Drummond y Sauer, 2020), como también existen algunos que coinciden en asumir que su utilidad para el aprendizaje es ordinario, no obstante, se ha comprobado durante un periodo largo de tiempo que el uso indiscriminado de este tipo de ocio faculta la adquisición de determinados

comportamientos como la violencia, que son imitados desde la propia historia del juego (Chang y Bushman, 2019; Greitemeyer, 2019; Toribio, 2019).

De tal manera, existen algunos enfoques teóricos que explican el uso de videojuegos, por ejemplo si el factor predisponente para la jugabilidad es motivacional, la teoría de Abraham Maslow y David Mc Clelland, son las más adecuadas para dar a conocer como niños y adolescentes incluyen en su quehacer diario a los videojuegos, ya que los seres humanos tienen la necesidad de satisfacer tres fundamentales necesidades psicológicas, como son competencia, autonomía, y relación social, por lo que las personas se encuentran en constante búsqueda de satisfacer estas necesidades llamados motivadores, donde los videojuegos y su interfaz son el medio para conseguir la satisfacción al logro en la competencia, y la autonomía para actuar libremente en un contexto que es considerado como una comunidad social al mismo tiempo, lo cual posibilita la satisfacción de cada uno de estos componentes (Toribio, 2019).

Al mismo tiempo, González (2020), establecen que los factores motivacionales para el uso de videojuegos resultan ser atractivos porque estimulan la satisfacción de necesidades básicas, que al unirse con la sensación de dominio generan una percepción de independencia, autonomía o libertad del jugador, incentivando cada vez más tiempo a los sujetos a ser parte del juego. Todo aquello es posible porque la relación entre dificultad y habilidad para accionar en los videojuegos dotan al jugador de estímulos consientes que resultan ser reforzadores conductuales como son la incrementación de la autoestima y la sensación del dominio en el juego.

De lo anterior se puede considerar que el uso de videojuegos posee las siguientes dimensiones, la frecuencia, que hace referencia a la regularidad e intensidad con la que se utilizan los videojuegos, los cuales a su vez pueden ser agentes causales de otras consecuencias negativas como conductas compulsivas y adictivas. La dimensión duración, esta hace énfasis al tiempo y la intensidad con la que los videojuegos están presentes en la vida del usuario, por lo que hace referencia al predominio del tiempo en el uso de videojuegos de forma diaria, inclusive a la duración, que conlleva a una conducta adictiva, de tal modo estas dimensiones por lo general son consideradas para valorar cuantitativamente el nivel de uso de los videojuegos (Ashraf, 2020; Bellido y Cahuana, 2020; Kahila et al., 2022)

También forma parte de las dimensiones la tipología, que es comprendida como el género o el contenido de los videojuegos acompañado de los dispositivos (consolas, computadoras, celulares tabletas) y el modo de usar los videojuegos. Estos pueden ser juegos violentos; en el cual los jugadores vivencian experiencias violentas relacionados con golpes, disparos, lucha, guerra, rescates, peleas en primera persona, lo cual requiere bastante destreza psicomotriz y capacidad de movimiento. Juegos deportivos; dentro de los cuales se pueden encontrar todos aquellos juegos que involucran algún deporte, fútbol, voleibol, carreras de motos o coches, billar, etc. Juegos educativos; en el cual se busca que el jugador realice operaciones lógicas o deductivas, sobre temas culturales, por ejemplo, en función a preguntas o ejercicios didácticos, estos pueden ser puzles, sudoku, preguntados, entre otros. Así mismo se pueden encontrar los juegos de aventura y modo arcade, que involucran muchas veces las tipologías antes mencionadas (Chang y Bushman, 2019; Zhang, et al., 2021; Zhang y Gao, 2022).

En otra instancia, en lo referente a la conducta agresiva, según García, (2018), manifiesta que la conducta violenta u hostil es todo lo que las personas pueden expresar, como un medio de respuesta hacia el entorno que lo rodea, que puede ser por ejemplo el medio familiar y escolar, ante el sentimiento de amenaza, esta respuesta es violenta y poco controlada de manera racional. Además, se precisa que la agresión es el acto de hacer daño de cualquier modo a una persona (física, verbal y psicológica), manifestada a través de conductas visibles o notorias como empujones, gritos, palabras vulgares entre otros (Chacón et al., 2018).

Se precisa entonces, que la conducta violenta se concibe en términos generales como aquellas conductas que buscan hacer daño a otras personas de manera intencional o premeditada (Angulo et al., 2022), de igual modo, es visible como aquel patrón de comportamiento de variable intensidad que incluye agresiones físicas, expresiones de ira, o comportamiento hostil que aparecen en la mayoría de los contextos donde se desenvuelven las personas (González, 2020).

Además, Rojas y Castro, (2020), manifiestan que en la conducta agresiva se encuentran factores para su desarrollo y determinación, tales como las conductas negativas en el hogar, estas pueden ser los malos tratos entre sus miembros, gritos, empujones, faltas de respeto, incluso golpes entre padres, y de padres a hijos.

También el contexto social, donde la conducta violenta puede ser imitativa o como un medio para interactuar, a través de pandillas, bandas delincuenciales, e interiorizada de las noticias, el internet y otros medios masivos de comunicación. Los rasgos propios de la persona, como son el temperamento, las características de la personalidad, así como los hábitos negativos de consumo, fumar, beber, consumir drogas, etc.

Por otro lado, en concordancia con la revisión teórica de los modelos explicativos de la violencia, de acuerdo al enfoque Comportamental de Buss y Perry propuesto a mediados de 1992, la conducta agresiva, es considerada como el acto de atacar para ocasionar daño de manera intencional, la cual se va interiorizando de las propias experiencias del individuo como un medio para responder a ciertas amenazas del entorno. De acuerdo a esta teoría las conductas agresivas se clasifican en activo - pasivo, físico – verbal, directo – indirecto, la primera se representa con un alto temperamento violento, que muchas veces puede aparecer en un momento a otro como una explosión, la segunda encontrada en personas que de manera habitual comunican sus emociones por el contacto físico, y la tercera en aquellas donde la agresividad puede ser producto de un acto reflejo ante situaciones estresantes (Tintaya, 2019).

En ese sentido, las dimensiones que representan la conducta agresiva se centran en los postulados de la teoría de Buss y Perry: Agresividad física; esta se proporciona mediante el contacto físico, como son empujones, patadas, golpes, jalones, puñetazos, golpes con alguna cosa del entorno, entre otros. Agresividad verbal, esta es determinada mediante un acto que no requiere el contacto físico, con la finalidad de menospreciar o dañar a un sujeto, como son los gritos, insultos, habladurías, calumnias, etc. La ira, reflejada de manera cognitiva en los sentimientos y pensamientos de desprecio u aberración hacia alguna cosa, sujeto u objeto, mediante la producción de emociones que muchas veces no pueden ser controladas con facilidad de manera voluntaria. Finalmente, la hostilidad, especificada en el parámetro conductual, donde la agresión no se proporciona de modo directo, por el contrario, sucede de manera pasiva, es decir de modo paulatino, mediante actos que pueden someter a una persona al antojo de otra,

utilizando cualquier modo antes mencionado (ira, agresión verbal o física) (Tintaya, 2019).

Finalmente, algunas teorías intentan explicar cuáles son los mecanismos o causas de la conducta violenta mediante el uso de videojuegos, donde la que tiene mayor valor por ser la más utilizada es el modelo general de agresión (GAM) propuesta por Anderson y Bushman durante el 2002, está sintetiza un conglomerado de teorías como la teoría del aprendizaje social de Bandura, que especifica que la violencia es un constructo aprendido e imitado del contexto social ante respuestas adaptativas del sujeto, o la teoría de transferencia de excitación de Zillman, la cual establece que el grado de excitación que nos provoca un evento, se puede transferir a otro de manera desproporcionada, y la teoría de interacción social de Tedeschi y Felson, quienes establecen que la conducta de un sujeto se forma en base a su propias interacciones sociales. Por lo tanto, este enfoque toma en cuenta tanto factores biológicos, ambientales y sociales, para explicar cómo aparece el acto agresivo, en una situación concreta en este caso en el uso de videojuegos donde la conducta agresiva puede ser imitada, o trasladada después de la frustración de perder, y mediante la interacción con pares semejantes (Padilla et al., 2019).

En ese sentido según el modelo antes mencionado, la agresividad surge de la interacción de características individuales y factores propios de la situación en el juego, o después del juego, determinado por el estado interno del sujeto, que se define como la ruta ideal para que suceda un evento agresivo, donde el estado interno estaría formado por las cogniciones, el afecto y el comportamiento de manera interconectada. Por lo tanto, los videojuegos pueden tener un impacto principalmente en el afecto agresivo, debido a sentimientos de frustración, rabia y hostilidad, pero este afecto agresivo también puede incluir cogniciones y la excitación del sistema nervioso, que culminan en comportamientos determinados (Toribio, 2019)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

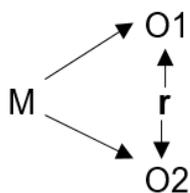
3.1.1. Tipo de investigación

Esta investigación fue de tipo básica, puesto que intentó ampliar el conocimiento empírico sobre las variables en observación, con la intención de incrementar la comprensión de sus particularidades, además, no tiene planes aplicativos inmediatos, en cambio busca la ampliación del conocimiento, a raíz de las hipótesis planteadas en base a la realidad estudiada sobre los constructos (García y Sánchez, 2020). De tal manera, pretendió ampliar el conocimiento sobre cómo el uso de videojuegos está relacionado con los niveles de conductas agresivas en niños de educación primaria.

3.1.2. Diseño de investigación

La presente investigación utilizó un diseño no experimental, ya que observó las variables como se manifiestan en una determinada realidad, más no las manipuló, ni propone estímulos para su variación, con la finalidad de poder interpretar su comportamiento y sacar conclusiones que ayuden a comprender un determinado escenario problemático, corroborando de ese modo los objetivos planteados (Hernández y Mendoza, 2018).

Además, fue de nivel correlacional, puesto que pretendió establecer las relaciones entre las variables, con el fin de aumentar la comprensión teórico práctica de un determinado fenómeno para poder avanzar en el conocimiento de la realidad como producto de dicha relación, así mismo, fue descriptiva porque, pretendió escenificar las cualidades, propiedades, peculiaridades del uso de videojuego y la conducta agresiva (Espinoza y Ochoa, 2021). Finalmente, este estudio empleó un corte transversal, ya que se realizó la evaluación de las variables en un solo momento (Manterola et al., 2019). Su diseño representativo se muestra a continuación:



Dónde:

M = Muestra de estudio

O1 = Uso de videojuegos

O2 = Conductas agresivas

r = Relación entre las variables

3.2. Variables y operacionalización**V1: uso de videojuegos**

Definición conceptual: Empleo de un aparato electrónico el cual posee una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que permite simular experiencia en la pantalla con un fin lúdico, este puede ser de manera esporádica o habitual (Rodríguez y García, 2021).

Definición operacional: Percepción que los niños tienen de la frecuencia del uso de los videojuegos en función a su tipología, intensidad y duración, a través la valoración de su propia conducta mediante el Cuestionario sobre el uso de videojuegos propuesto por Calle y Gutiérrez (2006), adaptado por Pérez y Prado (2015)

Indicadores: Frecuencia (regularidad, periodicidad); duración (tiempo, intensidad); tipología (género u contenido, jugabilidad o consumo, y dispositivos de uso).

Escala de medición: La valoración de la variable fue en una escala ordinal simplificada en tres niveles (uso normal, uso moderado, uso problemático)

V2: conductas agresivas

Definición conceptual: Patrón de comportamiento de variable intensidad que incluye agresiones físicas, expresiones de ira, o comportamiento hostil que aparecen en la mayoría de los contextos donde se desenvuelven las personas (Angulo et al., 2022)

Definición operacional: Valoración que los niños tienen de las conductas agresivas, verbales, físicas, de ira y hostilidad, provenientes de ellos mismos y su entorno próximo, los cuales están involucrados con las actividades cotidianas

en la escuela, este es identificado por el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ, adaptada por Tintaya (2018).

Indicadores: Agresividad Física (golpes, empujones, peleas), agresividad verbal (gritos, insultos, discusiones), ira (bajo control, expresión de agresión, desconfianza), hostilidad (frustración, enojo, resentimiento).

Escala de medición: la valoración de la variable fue en una escala ordinal simplificada en tres niveles (baja, moderada, alta).

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. Población

Se considera como población a la totalidad de los individuos, elementos, cosas u objetos que se desea estudiar bajo parámetros de interés, es decir la cantidad total de elementos que ostentan características peculiares de interés para los investigadores (Arias, 2020). En ese sentido, para este estudio se consideró como población a 130 estudiantes del 5to grado de nivel primario de una institución pública de Tarapoto, tomados estos de la nómina de matrícula durante el año 2023.

Criterios de inclusión:

- Niños de ambos sexos
- Niños con edades entre 10 a 11 años del 5to grado
- Niños que cuyos padres hayan firmado el consentimiento informado
- Niños que hayan respondido adecuadamente los instrumentos de medición de datos.

Criterios de exclusión:

- Niños de ambos sexos con edades inferiores a los 10 años, y de los grados de primero a cuarto y sexto.
- Niños cuyos padres no consintieron participar en el estudio
- Niños que respondieron de forma incompleta los instrumentos de medición de datos.

3.3.2. Muestra

Tal como refiere Cortés et al. (2020), una muestra de estudio es definida como aquella parte representativa de la población que desea ser estudiada, es decir que comparta características o propiedades de interés para la investigación, la cual es determinada mediante métodos claros y esquematizados, que consideran márgenes de error y probabilidades de acierto. En ese sentido, para este estudio se consideró como muestra a una fracción considerable de la población siendo esta igual a 92 estudiantes del 5to grado de nivel primario entre las edades de 10 a 11 años (40.6% hombres y 59.4% mujeres), todo esto mediante métodos estadísticos para su determinación, con la finalidad de que fue representativa para el estudio y considerando un margen de error del 5% y un intervalo de confianza del 95%. De tal manera, la muestra de estudio fue determinada mediante un muestreo probabilístico aleatorio simple según la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 pq N}{E^2(N - 1) + Z^2 pq}$$

Tabla 1

Cálculo del tamaño de la muestra

95%	
Z =	1.96
E =	0.05
p =	0.5
q =	0.4
N =	130
n =	$\frac{3.8416 * 0.2 * 130}{0.0025 * 129 + 0.76832}$
n =	$\frac{99.8816}{1.09}$
	92

3.3.3. Muestreo

El muestreo es considerado como aquella técnica utilizada para seleccionar una fracción representativa de la población como muestra. En base a lo

anterior, para este estudio se utilizó un muestreo probabilístico aleatorio simple, mediante la aplicación de una fórmula matemática donde cada una de las personas consignadas como población gozan de las mismas posibilidades para ser seleccionadas como parte de la muestra, todo esto de manera aleatoria (Serna, 2019), para que, a partir de ello cumplir los objetivos, que son la esencia del trabajo.

3.3.4. Unidad de análisis

Un estudiante de 5to grado del nivel primario de cuyas características son de interés para este estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

Una técnica de recolección de datos es considerada como la herramienta, método, actividad o proceso por el cual los investigadores obtienen los datos en función a un problema de estudio, en un determinado segmento de la población y en base a las categorías o variables que se pretende observar en ella, de tal modo, en el trabajo investigativo, se utilizó como técnica a la encuesta, que es conceptualizada como aquella herramienta que posibilita recoger de modo directo y oportuno la información que deberá ser estudiada, puede ser de modo oral u escrito, mediante preguntas o enunciados desarrollados tomando los postulados teóricos sobre las variables como referencia, en este caso sobre el uso de videojuegos y la conducta agresiva (Useche et al., 2019).

3.4.2. Instrumentos

Como una variante de la encuesta este trabajo de investigación empleó dos cuestionarios, estos se originan de cuestionamientos previamente orientados para identificar valores de interés breves sujetas a una o más variables (Hernández y Mendoza, 2018). En tal sentido para este estudio se utilizó un cuestionario sobre el uso de videojuegos de Pérez y Prado (2015), y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992) en la versión de Tintaya (2018), ambos instrumentos fueron adecuados para este estudio. Estos se describen a continuación:

Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Creado originalmente por Calle y Gutiérrez (2006), adaptado por Pérez y Prado (2015), este cuestionario fue desarrollado con el objetivo de explorar la frecuencia, duración, y tipos de uso de videojuegos que utilizan los niños mayores de 8 años mediante 10 ítems, con opciones de respuestas nominal, y ordinal según corresponda, los cuales son resueltos en un promedio de 15 minutos, estos dan como resultado niveles de la periodicidad del uso valorando el total de los puntajes de dos dimensiones (frecuencia y duración) que derivan en niveles (uso normal, uso moderado, y uso problemático); además valora la tipología de videojuegos de mayor preferencia.

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry-AQ

Creada por de Buss y Perry (1992) y adaptado por Tintaya (2018), este cuestionario fue desarrollado con el objetivo de medir la percepción de la agresividad entre pares de niños desde las edades de los 7 años en adelante, el cual cuenta con 4 dimensiones (agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad) sintetizadas en 29 ítems con una escala de respuesta múltiple de tipo Likert, que es resuelta en un tiempo máximo de 20 minutos.

Validez

Para ambos instrumentos fue determinada por juicio de cinco expertos en la temática, de donde se derivaron los indicadores estadísticos para corroborar sus propiedades psicométricas de validez de contenido mediante el coeficiente V de Aiken. De tal manera, para el Cuestionario sobre el uso de videojuegos, se obtuvo un coeficiente V-Aiken = **0.94**; y para el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ un coeficiente V-Aiken= **0.96**, en función a la claridad, relevancia y coherencia de cada uno de los ítems para cada instrumento respectivamente, con lo que se corrobora que los instrumentos miden correctamente ambos constructos, ya que posee una validez de contenido excelente.

Así mismo, se corroboró la validez dimensión-test, es decir para corroborar si cada una de las dimensiones propuestas en ambos instrumentos mide las variables correctamente, en tal sentido, para el uso de videojuegos se observó

valores de pertinencia dimensión-test por encima de **0.90**, lo que quiere decir que cada una de las dimensiones mide adecuadamente en un grado alto el uso de videojuegos (frecuencia = 0.953; duración= 0.972; tipología= 0.924). Mientras que para la agresividad se observó también valores altos de pertinencia dimensión-test superiores a **0.90**, con lo que se asume que cada dimensión mide en un grado alto la agresividad (agresividad física= 0.968; agresividad verbal= 0.946; ira= 0.923 y Hostilidad= 0.945) (ver anexo 6)

Confiabilidad

La confiabilidad de los dos instrumentos fue determinada por la aplicación de una prueba piloto a un conglomerado de sujetos que compartieron características similares a la muestra en observación, siendo esta mayor igual a 30 niños, todo aquello para corroborar las propiedades psicométricas de consistencia interna mediante el coeficiente alfa de Cronbach. En ese sentido tras tabular los datos y aplicar los estadísticos de confiabilidad se pudo notar que el Cuestionario sobre el uso de videojuegos obtuvo un valor Alfa= **0.959** para la escala general mientras que para cada una de las dimensiones obtuvo un valor Alfa superior a **0.850** (frecuencia = 0.913; duración= 0.884; tipología= 0.916). Así mismo para el Cuestionario de Agresividad se obtuvo valor Alfa= **0.969** para la escala general mientras que para cada una de las dimensiones se obtuvo valores Alfa superiores a **0.750** (agresividad física= 0.899; agresividad verbal= 0.930; ira= 0.784 y Hostilidad= 0.935), por lo tanto, se asume que ambos instrumentos poseen valores adecuados y altos de fiabilidad, es decir pueden ser replicados en otras realidades sin variación significativa en la calificación del constructo para el que fueron creados (ver anexo 8).

3.5. Procedimientos

En primer lugar, se procedió a recoger la información para escenificar el problema que se desea resolver o contribuir en su solución. En segundo lugar, se estableció los propósitos, objetivos del estudio y la justificación (el por qué y para de su desarrollo). En tercer lugar, se realizó la búsqueda de antecedentes, para tomar como referencia marcos conceptuales y características de interés similares, procediendo con la revisión de teorías relacionadas al tema, para con ello tener un sustento que garantice los posibles resultados. Finalmente se

realizó la síntesis metodológica, partiendo por escoger el diseño, operacionalización de las variables, los instrumentos, selección de la muestra, y establecer los procedimientos a seguir.

Después de lo ya mencionado en una segunda fase se valoraron los instrumentos mediante el criterio de jueces expertos, tras realizar un proceso y adecuación de sus ítems, y se coordinó con cada uno de ellos proporcionándoles una ficha de validación para la valoración final de los cuestionarios que se utilizaron para recoger la información. De donde se obtuvo los resultados tras la aplicación de los mismos, presentando una carta de autorización proveniente de las autoridades de la Universidad César Vallejo, donde se buscó la participación voluntaria de los estudiantes tomados como muestra. Finalmente se procedió a describir los resultados, conclusiones y recomendaciones.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de los datos se utilizó el método hipotético deductivo y el método cuantitativo, de donde se desprende la estadística descriptiva, encargada en cuantificar en niveles las variables de interés, seguida de la estadística inferencia, precisada para conocer los índices de correlación entre las variables, todo esto después de una tabulación de los datos utilizando segmentos y fórmulas matemáticas para el cálculo de las variables a través de los programas computarizados de Microsoft Excel 2019 y el paquete estadístico SPSS-v26, con el único propósito de cumplir los objetivos y corroborar las hipótesis planteadas infiriendo conclusiones sobre ello.

3.7. Aspectos éticos

El desarrollo de la presente investigación no ostentó conflictos éticos relevantes, puesto que se basó en lo estipulado por el código de ética y conducta investigativa del colegio de psicólogos del Perú, la Universidad César Vallejo, y la Asociación América de psiquiatría, de esta manera se siguió los principios de **confidencialidad**, ya que la identidad de los participantes tomados como muestra se mantuvo en total anonimato, además se siguió el principio de **no maleficencia**, puesto que la investigación no buscó causar daño alguno, por el contrario intentó aclarar un escenario problemático común hoy en día como es el uso compulsivo de videojuego, de tal manera, se resaltó el principio ético de

beneficencia, esto debido a que los resultados de esta investigación pueden servir de guía a planes de acción futuros dedicados a abordar la violencia en las escuelas, consecuentemente se siguió el principio de **consentimiento informado**, el cual buscó garantizar los derechos de los participantes tomados como muestra informando los propósitos de estudio, también se siguió el principio de **autonomía**, ya que todos los participantes fueron libres de elegir participar o no en el estudio, optando en cualquier momento abandonar, así mismo, el principio **de justicia**, puesto que los datos tomados fueron tratados sin manipulación alguna y se aplicaron los instrumentos sin distinción de género. Finalmente, se respetó la **propiedad intelectual** de los autores empleados en la revisión bibliográfica, ya que se citaron correctamente mediante las normas APA séptima edición

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 2

Niveles del uso de videojuegos

Niveles	Frecuencia	Porcentajes
Uso normal	3	3.3%
Uso moderado	85	92.4%
Uso problemático	4	4.3%
Total	92	100%

Nota: Elaborado en base a la aplicación del cuestionario sobre uso de videojuegos

En la representación de los porcentajes de la tabla número 2 se puede observar que existe un predominio del nivel uso moderado de videojuegos en un 92.4% de los estudiantes, seguido del nivel uso problemático en 4.3%, y finalmente del nivel uso normal de videojuegos que alcanzó un 3.3%. Estos resultados, ponen a la luz de que el uso moderado de los videojuegos es el nivel que presenta mayor incidencia, no obstante, existió la predisposición de algunos estudiantes al uso problemático de videojuegos.

Tabla 3

Tipos de videojuegos más usados

Tipos	Frecuencia	Porcentajes
Violentos	64	69.6%
Aventura	18	19.6%
Deportivos	6	6.5%
Educativos	4	4.3%
Total	92	100%

Nota: Elaborado en base a la aplicación del cuestionario sobre uso de videojuegos

En la tabla número 3 se puede apreciar la preferencia en el tipo de videojuegos más utilizados, en la cual los videojuegos violentos como son las luchas, juegos de guerra, combates y armas fueron preferidos por un 69.6% de los niños, seguido de los juegos de aventura en un 19.6%, además, en parámetros inferiores, poco habituales los juegos deportivos en un 6.5% y los juegos educativos en un 4.3%.

Tabla 4*Niveles de conductas agresivas*

Tipos	Frecuencia	Porcentajes
Bajo	5	5.4%
Moderado	33	35.9%
Alto	54	58.7%
Total	92	100%

Nota: Elaborado en base a la aplicación de Cuestionario de agresividad

En la tabla anterior se aprecia que existe un predominio del nivel alto de conductas agresivas (58.7%), seguido del nivel moderado de conductas agresivas el cual obtuvo un 35.9% y en valores inferiores el nivel bajo de conductas agresivas se observó en el 5.4% de los niños, lo que infiere que más de la mitad de ellos tienen comportamientos relacionados con la ira, la hostilidad, o las agresiones físicas y verbales en su quehacer cotidiano y escolar.

4.2. Resultados inferenciales

Tabla 5*Parámetros de normalidad de las variables*

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Uso de videojuegos	0.128	92	0.001
D1: Frecuencia	0.150	92	0.000
D2: Duración	0.193	92	0.000
D3: Tipología	0.411	92	0.000
Conductas agresivas	0.137	92	0.000
D1: Física	0.164	92	0.000
D2: Verbal	0.246	92	0.000
D3: Ira	0.170	92	0.000
D4: Hostilidad	0.089	92	0.068

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 5 se observa los estadísticos concernientes a la especificación de la distribución de las variables, tomados del procedimiento de recolección de datos, en ese sentido, dado que el tamaño de la muestra es mayor a 50 sujetos, se escogió la prueba de supuesto de normalidad Kolmogorov-Smirnov, donde se

observó que los datos correspondientes a ambas variables y su dimensiones siguen una distribución no normal ($p < .05$), por lo que para corroborar las correlaciones entre las variables en observación se aplicó una prueba no paramétrica, en este caso el coeficiente de interdependencia Spearman (Rho).

Tabla 6

Relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas

		Conducta agresiva
Uso de videojuegos	rho	0.550**
	Sig.	<.001
	N	92

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral); rho= coeficiente de correlación

En la tabla 6 se aprecia los estadísticos de correlación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas, en la cual según el coeficiente de Spearman la relación es proporcional directa, positiva y estadísticamente significativa en un nivel moderado ($\rho = 0.550^{**}$; $p < .001$), por lo que se acepta la hipótesis del investigador que infería las relación directa y positiva entre ambas variables, es decir, se asume que en una proporción moderada el uso continuo de videojuegos posibilita algunas características de las conductas agresivas en los niños tomados como muestra.

Tabla 7

Relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva

		Agresividad Física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Uso de videojuegos	rho	0.532**	0.416**	0.441**	0.509**
	Sig.	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	92	92	92	92

Nota: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), rho= coeficiente de correlación

En los datos de la tabla número 7 se puede observar los estadísticos correspondientes a la relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de

la conducta agresiva, en tal sentido, la correlación entre el uso de videojuegos y la agresividad física ($\rho = 0.532^{**}$; $p < .001$), la agresividad verbal ($\rho = 0.416^{**}$; $p < .001$), la ira ($\rho = 0.441^{**}$; $p < .001$), y la hostilidad ($\rho = 0.509^{**}$; $p < .001$), es positiva, estadísticamente significativa y directa, por lo que se acepta la hipótesis que asume el supuesto de correlación entre las variables observadas.

V. DISCUSIÓN

La relación entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo en niños ha sido un tema de considerable debate e investigación constante. Recientemente se ha descubierto que el uso prolongado de los videojuegos ocasiona múltiples problemáticas, como conllevar a comportamientos hostiles o desadaptativos en niños pequeños, que se manifiestan en la cotidianidad de sus actividades diarias, y en la convivencia con sus familiares y pares semejantes. Por tal motivo el presente estudio busco verificar de qué forma ambas variables están relacionadas.

De tal manera, tras procesar los datos, en referencia al primer objetivo específico que fue identificar el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes del 5° grado de primaria de una Institución Educativa de Tarapoto, se encontró que el 92.4% de ellos mostró un uso moderado, no obstante, el 4.3% exhibió un uso problemático, mientras que el 3.3% presentó un nivel normal de uso, lo cual indica que independientemente del nivel que muestren los estudiantes, los videojuegos están presentes en su realidad en gran medida. Estos resultados son comparables a lo encontrado por Bellido y Cahuana (2020), quienes reseñan que en referencia a la media de uso en el Perú cerca del 60% de los niños son consumidores activos de videojuegos, de este parámetro un 45% son mujeres y 55% son varones. Además, concuerdan Rojas y Castro (2020), quienes descubrieron que un 32.6% de los niños entre las edades de diez a doce años observados en su estudio presenta problemas potenciales de uso de los videojuegos.

Conjuntamente, en base al primer objetivo específico se descubrió también que tipo de videojuegos más utilizados son videojuegos violentos como son las luchas, juegos de guerra, combates y armas ya que fueron preferidos por un 69.6% de los niños seguido de los juegos de aventura con un 19.6%, y en parámetros inferiores y poco habituales los juegos deportivos exhibidos en un 6.5% y los juegos educativos como son los sudokus, juegos de mesa entre otros en un 4.3%. Lo cual es semejante a lo descrito por Zhang et al. (2021), quien descubrió que la preferencia por los juegos de video con contenido violento se da en más del 63% de los niños observados por su estudio, quienes además manifiestan que los juegos de video son parte de los pasatiempos más comunes en los niños entre las edades de 8 a 12 años.

En ese sentido, algunos enfoques teóricos que explican el uso de videojuegos, se establecen por factores motivacionales porqué estimulan la satisfacción de necesidades básicas que al unirse con la sensación de dominio generan una percepción de independencia, autonomía o libertad del jugador, incentivando cada vez más tiempo a los sujetos a ser parte del juego (González, 2020). Todo aquello es posible porque la relación entre dificultad y habilidad para accionar en los videojuegos dotan al jugador de estímulos consientes que resultan ser reforzadores conductuales como son la incrementación de la autoestima y la sensación del dominio en el juego.

Por otro lado, como segundo objetivo específico se identificó el nivel de conductas agresivas en los niños tomados como muestra, descubriendo un predominio del nivel alto de conductas agresivas (58.7%), seguido del nivel moderado de conductas agresivas el cual obtuvo un 35.9%; y en valores inferiores el nivel bajo de conductas agresivas se observó en el 5.4% de los niños, lo que infiere que más de la mitad de ellos tienen comportamientos relacionados con la ira, la hostilidad, o las agresiones físicas y verbales en su quehacer cotidiano y escolar. Estos resultados concuerdan con lo obtenido por Cavero y Huamán (2020), quienes deducen que la agresividad física y verbal en su muestra de estudio se encontraba en un grado moderado en un 65.4%, como también, los derivados del estudio llevado a cabo por Guevara et al. (2021), quien describe que las conductas agresivas presentadas por los niños de 11 y 12 años son altas en más del 53%.

Por lo que al corroborar el objetivo general de este estudio el cual fue determinar la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una Institución Educativa de Tarapoto, se confirmó que según el coeficiente de Spearman la relación es proporcional directa, positiva y estadísticamente significativa en un nivel moderado ($\rho = 0.550^{**}$; $p < .001$) entre ambas variables. Es decir, se asume que en una proporción moderada el uso continuo de videojuegos faculta algunas características de las conductas agresivas en los niños tomados como muestra. Este resultado es semejante a lo obtenido por Guevara et al. (2021), quien descubrió que el uso continuo de videojuegos se correlaciona de modo directo y positivo con el desarrollo de conductas agresivas ($r = 0.777^{**}$; $p < .005$).

También resultan ser idénticos a lo propuesto por Meléndez y Sánchez (2021), quienes descubrieron que la agresividad está asociada al uso de videojuegos mediante una correlación bidireccional. Además, son comparables con lo derivado del estudio llevado a cabo por Malca (2021) quien estableció que, a mayor exposición y uso de videojuegos, la conducta agresiva tendrá una mayor probabilidad de desarrollarse en los niños. Así también, concuerdan con Ashraf (2020), quien determinó que la frecuencia del uso de videojuegos se relaciona de modo directo y positivo con el comportamiento agresivo en niños y adolescentes ($r= 0.658$; $p < .05$). Por último, se asemejan a lo obtenido por Rojas y Castro (2020), quienes instituyeron que los problemas potenciales con los videojuegos estaban directamente vinculados con la agresión relacional ($p < .001$).

Así también, como último objetivo específico este estudio se planteó establecer la relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva, revelando que el uso de videojuegos y la agresividad física ($\rho= 0.532^{**}$; $p < .001$), la agresividad verbal ($\rho= 0.416^{**}$; $p < .001$), la ira ($\rho= 0.441^{**}$; $p < .001$), y la hostilidad ($\rho= 0.509^{**}$; $p < .001$), se correlaciona de manera positiva, estadísticamente significativa y directa. Es decir, el uso prolongado de videojuegos conlleva a que los estudiantes del nivel primario tomados como muestra puedan presentar ciertos parámetros de agresividad física, hostilidad, ira y agresividad verbal.

El resultado anterior concuerda con lo obtenido por Aleissa et al. (2022), quien en su estudio descubrió que los niños tomados como su muestra que participaron en juegos de acción tuvieron puntuaciones medias más altas de agresión verbal ($p < .001$) y física ($p < .001$), y los jugadores de juegos violentos obtuvieron puntuaciones medias significativamente más altas en los cuatro tipos de comportamiento agresivo (agresividad física y verbal, ira y hostilidad) ($p < .001$). Por lo que establece que jugar videojuegos aumenta los comportamientos agresivos en todas sus dimensiones, ya que descubrió una asociación positiva y significativa entre las variables observadas ($p < .05$).

Sin embargo, algunos otros estudios difieren a lo obtenido en los resultados de esta investigación, por ejemplo, Toribio (2019), encontró tras una revisión sistemática sobre las variables que en múltiples metaanálisis los juegos de video violentos no

hacen que la gente sea más agresiva, es decir, existen otros moderadores que predispondrían una en una mayor proporción las conductas violentas en niños y adolescentes. En ese sentido, las reacciones violentas o comparables de los jugadores son causadas principalmente por factores contextuales (competencia) y personales (ira rasgo y edad, principalmente en la adolescencia y la edad adulta joven), que actúan como mediadores entre el videojuego y la conducta agresiva problemática, mas no el contenido del videojuego como tal. Este supuesto se fundamenta con el modelo catalista de la agresividad, el cual implica que una personalidad agresiva se desarrolla principalmente a través de una predisposición genética donde las influencias externas, como la familia, minimizan los efectos de la biología. También dice que los videojuegos violentos no provocan directamente agresión.

El debate generado por la relación entre las variables es amplio, no obstante, las investigaciones comparadas sobre la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en niños junto con los resultados encontrados por la presente tesis, sugieren que la exposición a videojuegos puede aumentar los pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos en algunas personas. En ese sentido, varias teorías intentan explicar la relación evidenciada en los párrafos antepuestos. La más común es el Modelo de Agresión General (GAM), que sugiere que jugar videojuegos violentos puede aumentar el comportamiento agresivo al aumentar los pensamientos, sentimientos y excitación fisiológica agresiva. Este modelo sostiene que la exposición repetida a la violencia en los juegos puede generar pensamientos agresivos y hacer que el comportamiento agresivo sea más accesible en situaciones de la vida real (Chang y Bushman, 2019).

No obstante, es importante señalar que la relación entre el uso de videojuegos y la agresión no es la misma para todos. Los factores individuales, como los rasgos de personalidad y los niveles de agresión preexistentes, pueden influir en la forma en que los individuos responden al contenido de los videojuegos (Padilla et al., 2019; Toribio, 2019). También vale la pena considerar que el comportamiento agresivo es un constructo multifacético influenciado por varios otros factores, como el entorno familiar, las influencias de los pares y las características individuales. El uso de

videojuegos es sólo un factor potencial entre muchos que pueden contribuir a la agresión en los niños (Stojanović, 2019; Zhang et al., 2021).

De tal forma, cabe mencionar las limitaciones del presente estudio, una de ellas se centra en que los resultados no pueden ser generalizables, puesto que los hallazgos se restringen a la muestra específica de los niños estudiados y los resultados pueden no ser generalizables a otros contextos. La segunda se centra en que las estadísticas de correlación encontradas no implican causalidad, lo que significa que el hecho de que exista una relación entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo no significa que los videojuegos estén causando la agresión. Es decir, puede haber otros factores que expliquen la conducta agresiva de los niños, como características individuales o influencias ambientales (estilos de crianza o el ambiente escolar, por ejemplo). Por lo que se requiere más investigación para comprender mejor esta relación y establecer conclusiones más sólidas y predictivas. Los estudios futuros deben tener en cuenta diferentes variables y utilizar enfoques longitudinales y experimentales para obtener una comprensión más completa de la relación entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo.

VI. CONCLUSIONES

- 6.1. Se establece que en una proporción moderada el uso continuo de videojuegos faculta algunas características de las conductas agresivas en los niños tomados como muestra ya que se encontró que la correlación entre ambas variables es directa, positiva y estadísticamente significativa en un nivel moderado ($\rho = 0.550^{**}$; $p < .001$).
- 6.2. Se logró identificar que 92.4% de los niños de quinto grado de primaria muestreados usa los videojuegos en un nivel moderado, no obstante, el 4.3% exhibió un uso problemático, mientras que el 3.3% presentó un nivel normal de uso, siendo los videojuegos violentos mayormente preferidos por un 69.6% de los niños.
- 6.3. Se logró identificar el nivel de conductas agresivas en los niños tomados como muestra, descubriendo un predominio del nivel alto de conductas agresivas (58.7%), seguido del nivel moderado en un 35.9%, y el nivel bajo se observó en el 5.4% de los niños.
- 6.4. Se determinó que el uso de videojuegos y la agresividad física ($\rho = 0.532^{**}$; $p < .001$), la agresividad verbal ($\rho = 0.416^{**}$; $p < .001$), la ira ($\rho = 0.441^{**}$; $p < .001$), y la hostilidad ($\rho = 0.509^{**}$; $p < .001$), se correlacionan de manera positiva y directa con un alto grado de significancia.

VII. RECOMENDACIONES

- 7.1.** A los padres de familia de la comunidad donde se realizó el estudio, se recomienda una supervisión parental más activa en el uso de videojuegos por parte de niños de 10 a 11 años, ya que los padres y/o apoderados deben estar al tanto de los contenidos de los juegos, las clasificaciones de edad y limitar el tiempo de juego, asegurándose de que este sea apropiado para la edad y contenido no violento.
- 7.2.** A los padres de familia de los niños que cursan la educación primaria, fomentar la participación de sus hijos en actividades recreativas y educativas alternativas que no involucren el uso de videojuegos violentos, como la práctica de algunos deportes, fútbol, natación, vóley u otros. La diversificación de las opciones recreativas puede reducir la exposición constante a contenido agresivo y fomentar un desarrollo más equilibrado.
- 7.3.** A los directivos de la institución educativa donde se realizó el estudio impartir programas educativos para padres y maestros sobre el contenido de los videojuegos y las clasificaciones de edad. Brindar herramientas para que los adultos puedan tomar decisiones informadas sobre qué juegos son apropiados para la edad y cómo manejar el tiempo de juego.
- 7.4.** A los próximos investigadores desarrollar y comprobar intervenciones escolares que aborden la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas. Estas intervenciones pueden incluir programas de educación socioemocional que enseñen habilidades de resolución de conflictos y fomenten la empatía entre los estudiantes, corroborando su eficacia para la solución de la problemática.

REFERENCIAS

- Aleissa, M. A., Alenezi, S., Saleheen, H. N., Bin Talib, S. R., Khan, A. H., Altassan, S. A., y Alyahya, A. S. (2022). The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study. *Behavioral Sciences*, 12(8), 289–295. <https://doi.org/10.3390/bs12080289>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., y Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Angulo, L., Guerra, V., Pérez Borroto, S., y Varela, D. (2022). Adaptación y validación de la Escala de Agresión de Little en escolares cubanos. *Revista Información Científica (RIC)*, 101(3). <http://www.revinfciencia.sld.cu/index.php/ric/article/view/3794/5169>
- Arias, J. L. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Agogo Cursos. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2236/1/AriasGonzales_ProyectoDeTesis_libro.pdf
- Ashraf, M. (2020). Violent Video Games and Their Relation to Aggressive Behaviour in Late Childhood in Pakistan. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 10(3), 47–59. <https://doi.org/10.4018/IJCBPL.2020070104>
- Barroso, A. (2019). Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación. *Alternativas Cubanas En Psicología*, 4(11), 91–100. https://www.researchgate.net/publication/332138427_VIDEOJUEGOS_Y_COMPORTAMIENTOS_AGRESIVOS_UNA_APROXIMACION
- Bellido, Y., y Cahuana, M. (2020). Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca – 2020. *Revista Científica de Ciencias de La Salud*, 13(2), 9–19. <https://doi.org/10.17162/rccs.v13i2.1423>
- Cavero, L., y Huamán, S. (2020). *Uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del primer año de secundaria de la I.E.*

Francisco Solano – Abancay - 2020 [Tesis de posgrado, Universidad Nacional del Callao].

http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/6245/TESIS_2_DAESP_CAVERO_HUAMAN_FCS_2020.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*, 29(4), 1011–1024. <https://doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Chang, J., y Bushman, B. (2019). Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children’s Dangerous Behavior With Real Guns. *JAMA Netw Open*, 2(5).
- Cortés, M. E., Mur, N., Iglesias, M., y Cortés, M. (2020). Algunas consideraciones para el cálculo del tamaño muestral en investigaciones de las Ciencias Médicas. *Medisur*, 18(5). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2020000500937
- Cuevas, N., Gabarda, V., y Cánovas, P. (2021). El uso responsable de videojuegos: ¿una cuestión familiar o escolar? *Revista Colombiana de Educación*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-11981>
- Dioses, M. (2019). *Los videojuegos y su relación con el comportamiento agresivo de estudiantes de Primaria - Sullana* [Tesis de Maestría, Universidad San Pedro]. http://www.repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13395/Tesis_62620.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Drummond, A., y Sauer, J. D. (2020). Timesplitters: Playing video games before (but not after) school on weekdays is associated with poorer adolescent academic performance. A test of competing theoretical accounts. *Computers & Education*, 144, 103704. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103704>

- Espinoza, Á., y Ochoa, J. M. (2021). El nivel de investigación relacional en las ciencias sociales. *Acta Jurídica Peruana*, 3(2), 93–111. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/257>
- Fondo de las Naciones Unidas para la infancia [UNICEF]. (2021). *Violencia contra niños, niñas y adolescentes en América Latina y el Caribe 2015-2021. Una revisión sistemática*. Tinto Estudio, S.A. <https://www.unicef.org/lac/media/34476/file/Violencia-contra-los-ninos-reporte-completo.pdf>
- 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). <https://doi.org/10.35305/rece.v1i13.329>
- García, J. R., y Sánchez, P. A. (2020). Diseño teórico de la investigación: instrucciones metodológicas para el desarrollo de propuestas y proyectos de investigación científica. *Información Tecnológica*, 31(6), 159–170. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642020000600159>
- Gómez, F., Devís, J., y Molina, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- González, R. (2020). Estado general de la investigación sobre videojuegos: un breve análisis y posibles tendencias a futuro. *Repertorio Americano*, 29, 249–268. <https://doi.org/10.15359/ra.1-29.15>
- Greitemeyer, T. (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. *Aggressive Behavior*, 45(6), 635–642. <https://doi.org/10.1002/ab.21857>
- Guevara, G. I., Valladolid, A. M., Fernández, L. E., Olaya, C. E., y la Rosa, O. C. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria CON LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA. *Hacedor - AIAPÆC*, 5(2), 155–165. <https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.

- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2019). *Resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales (ENARES)*. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/inei-presento-resultados-de-la-encuesta-nacional-sobre-relaciones-sociales-2019-12304/#:~:text=En%20los%20%C3%BAltimos%2012%20meses%2C%20el%2047%2C4%25%20de,psicol%C3%B3gica%20en%20el%20entorno%20escolar.&text=en%20el%20hogar-.El%2078%2C0%25%20de%20la%20poblaci%C3%B3n%20de%2012%20a%2017,alguna%20vez%20en%20su%20vida.>
- Kahila, J., Viljaranta, J., Kahila, S., Piispa, S., y Vartiainen, H. (2022). Gamer rage—Children’s perspective on issues impacting losing one’s temper while playing digital games. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 33, 100513. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100513>
- Lobel, A., Engels, R. C. M. E., Stone, L. L., Burk, W. J., y Granic, I. (2017). Video Gaming and Children’s Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(4), 884–897. <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Malca, V. (2021). *Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Señor de Sipán]. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/9892/Malca%20Calderon%20Wilma%20Medaly.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Manterola, C., Quiroz, G., Salazar, P., y García, N. (2019). Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 30(1), 36–49. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2018.11.005>
- Meléndez, C. A., y Sánchez, L.I. (2021). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes: Una revisión sistemática* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65195/Mel%c3%a9ndez_PCA-S%c3%a1nchez_PLLC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Mojena y Salcines, (2021). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre el valor educativo de los videojuegos y su diseño como estrategia pedagógica. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 1(64), 5–40. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a2>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2021). *Violencia y acoso en entornos educativos: la experiencia de niños, niñas y jóvenes con discapacidad*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378061_spa
- Padilla, R. M. R., Morales, F. D. Á. P., Luévano, J. E. S., & Mercado, C. A. A. (2019). Videojuegos y su Impacto en la Salud Mental: Estudio Experimental Sobre Exposición a Videojuegos Violentos en Estudiantes Universitarios. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 7(1), 24–30. <https://doi.org/10.32671/terc.v7i1.180>
- Pérez, K. y Prado, A. (2015) *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014* [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/1673>
- Rodríguez, M., y García, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- 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*, 12(3), 350–363.
- Serna, M. (2019). ¿Cómo mejorar el muestreo en estudios de porte medio usando diseños con métodos mixtos? Aportes desde el campo de estudio de elites. *Empiria. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 1(43), 187–210. <https://doi.org/10.5944/empiria.43.2019.24305>
- Stojanović, M. (2019). The effects of playing violent video games on children and youth. *Specijalna Edukacija i Rehabilitacija*, 18(2), 199–220. <https://doi.org/10.5937/specedreh18-20876>

- Tintaya, Y. (2019). Psychometric properties of the Buss and Perry-AQ aggression questionnaire in adolescents of South Lima Sur. *Acta de Psicológica Peruana*, 3(1), 85–113. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/126>
- Toribio, M. J. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y El Ejercicio Físico*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>
- Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., y Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. Editorial Gente Nueva. https://www.researchgate.net/publication/344256464_Tecnicas_e_instrumentos_de_recoleccion_de_datos_Cuali-Cuantitativos
- Zhang, Q., Cao, Y., y Tian, J. (2021a). Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 5–10. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>
- Zhang, Q., Cao, Y., y Tian, J. (2021b). Effects of violent video games on players' and observers' aggressive cognitions and aggressive behaviors. *Journal of Experimental Child Psychology*, 203, 105005. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105005>
- Zhang, Q., y Gao, J. (2022). Effects of Same-Sex Avatar versus Opposite-Sex Avatar Violent Video Games on Aggressive Behavior among Chinese Children. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 31(1), 83–101. <https://doi.org/10.1080/10926771.2021.1984351>
- Zhang, Q., Tian, J., y Chen, L. (2021). Violent Video Game Effects on Aggressive Behavior among Children: The Role of Aggressive Motivation and Trait-Aggressiveness in China. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 30(2), 175–192. <https://doi.org/10.1080/10926771.2020.1866135>

ANEXOS

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
V1: uso de videojuegos	Empleo de un aparato electrónico el cual posee una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que permite simular experiencia en la pantalla con un fin lúdico, este puede ser de manera esporádica o habitual. (Rodríguez y García, 2021).	Percepción que los niños tienen de la frecuencia del uso de los videojuegos en función a su tipología, intensidad y duración, a través la valoración de su propia conducta mediante el Cuestionario sobre el uso de videojuegos propuesto por Calle y Gutiérrez (2006), adaptado por Pérez y Prado (2015)	Frecuencia	- Regularidad - Periodicidad	1, 2, 3, 4	Ordinal Uso normal Uso moderado Uso problemático
			Duración	- Tiempo - Intensidad	5, 6, 7	
			Tipología	- Géneros contenido - Dispositivos de uso - Jugabilidad consumo	8, 9, 10	
V2: conductas agresivas	Patrón de comportamiento de variable intensidad que incluye agresiones físicas, expresiones de ira, o comportamiento hostil que aparecen en la mayoría de los contextos donde se desenvuelven las personas (Angulo et al., 2022)	Valoración que los niños tienen de las conductas agresivas, verbales, físicas, de ira y hostilidad, provenientes de ellos mismos y su entorno próximo, los cuales están involucrados con las actividades cotidianas en la escuela, este es identificado por el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ, adaptada por Tintaya (2018).	Agresividad física	- Golpes - Peleas - Empujones	1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Ordinal Baja Moderada Alta
			Agresividad verbal	- Gritos - Insultos - Discusiones	10, 11, 12, 13, 14	
			Ira	- Bajo control - Expresividad - Frustración	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	
			Hostilidad	- Enojo - Resentimiento - Desconfianza - Envidia	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	

Matriz de consistencia

Título: Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos										
<p style="text-align: center;">Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023?</p> <p style="text-align: center;">Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023?</p> <p>¿de qué manera se relaciona el uso de videojuegos con las dimensiones de las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023?</p>	<p style="text-align: center;">Objetivo general</p> <p>Establecer la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023</p> <p style="text-align: center;">Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023</p> <p>Identificar el nivel de las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023</p> <p>Determinar de qué manera se relaciona el uso de videojuegos con las dimensiones de las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023</p>	<p style="text-align: center;">Hipótesis general</p> <p>H_i: la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023, es directa y significativa</p> <p style="text-align: center;">Hipótesis específicas</p> <p>H₁: el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023, es problemático</p> <p>H₂: el nivel de las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023, es alto</p> <p>H₃: El uso de videojuegos y las dimensiones de las conductas agresivas en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023, se relacionan de manera directa y significativa</p>	<p style="text-align: center;">Técnica</p> <p>Esta investigación utilizó la técnica de la encuesta.</p> <p style="text-align: center;">Instrumentos</p> <p>Cuestionario sobre el uso de videojuegos de Calle y Gutiérrez (2006), adaptado por Pérez y Prado (2015)</p> <p>Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992), adaptado por Tintaya (2018)</p>										
<p>Diseño de investigación</p> <p>Este estudio utilizó, un diseño investigativo no experimental, correlacional, de corte transversal</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD M --> O1 M --> O2 O1 --- r O2 --- r </pre> </div> <p>Donde</p> <p>M = Muestra de estudio</p> <p>O₁ = Uso de videojuegos</p> <p>O₂ = Conducta agresiva</p> <p>r = Relación</p>	<p style="text-align: center;">Población y muestra</p> <p>Población: se consideró como población a 130 estudiantes del 5to grado de nivel primario de una institución pública de Tarapoto, tomado de la nómina de matrícula del 2023.</p> <p>Muestra: para este estudio se consideró como muestra a una fracción de la población siendo esta igual a 92 estudiantes del 5to grado de nivel primario entre las edades de 10 a 11 años, determinados mediante un muestreo probabilístico aleatorio simple</p>	<p style="text-align: center;">Variables y dimensiones</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Variables</th> <th style="width: 70%;">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center;">Uso de videojuegos</td> <td style="text-align: center;">Frecuencia</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Duración</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tipología</td> </tr> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;">Conducta agresiva</td> <td style="text-align: center;">Agresividad física</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Agresividad verbal</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Ira</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Hostilidad</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Uso de videojuegos	Frecuencia	Duración	Tipología	Conducta agresiva	Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Variables	Dimensiones												
Uso de videojuegos	Frecuencia												
	Duración												
	Tipología												
Conducta agresiva	Agresividad física												
	Agresividad verbal												
	Ira												
	Hostilidad												

Instrumentos de recolección de datos
Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Pérez y Prado (2015)

Edad: **Sexo:**

Grado: **Sección:** **Fecha:**

Consigna: a continuación, se te presentan una serie de enunciados que debes responder marcando la opción que creas más conveniente según a como utilizas los videojuegos y la tipología que más te guste, cabe destacar que no existen respuestas buenas ni malas. Responde lo más sinceramente posible los siguientes ítems:

N°	DIMENSIÓN1: FRECUENCIA	Opciones de respuesta
1	¿Te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a) Nunca b) Casi nunca c) Algunas veces d) Bastantes veces e) Siempre
2	¿Cuántos días a la semana utilizas los videojuegos?	a) Nunca b) 1 vez a la semana c) De 2 a 3 veces a la semana d) Inter diario e) Todos los días
3	¿Los días que utilizas videojuegos cuantas veces lo haces?	a) Nunca b) Solo una vez al día c) 2 veces al día d) De 3 a 4 veces al día e) De 5 a más veces al día
4	Consideras que la cantidad de veces que usas videojuegos es:	a) No uso videojuegos b) Normal sin ningún problema c) Casi normal d) Poco normal e) Fuera de lo normal con problemas considerables
N°	DIMENSIÓN 2: DURACIÓN	Opciones de respuesta
5	¿Cuántas horas al día utilizas los videojuegos?	a) De 1 a 2 horas b) De 3 a 4 horas c) De 5 a 6 horas d) De 7 a 9 horas e) De 10 horas a más al día
6	¿Usas mucho más tiempo los videojuegos ahora que cuando comenzaste?	a) Nunca b) Casi nunca c) A veces

		d) Bastantes veces e) Siempre
7	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, en comparación a cuando comencé	a) Nunca b) Casi nunca c) A veces d) Bastantes veces e) Siempre
N°	DIMENSIÓN 3: TIPOLOGÍA	Opciones de respuesta
8	¿Cuál es el tipo de genero de videojuegos que más prefieres?	a) No uso videojuegos b) Violentos (lucha, guerra, disparos) c) Aventura d) Deportivos e) Educativos (acertijos, crucigramas, sudokus, juegos de mesa, etc.) f) Arcade (minecraft, Pac-Man, league of legends, etc). g) Otros (_____)
9	¿Cuál es el tipo de dispositivo de uso de videojuegos que más prefieres?	a) No uso videojuegos b) Consolas (play station, Nintendo, Xbox, etc.) c) Computadora d) Celular e) Tablet
10	Prefieres usar los videojuegos con:	a) No uso videojuegos b) Solo c) Con una red de amigos d) Ambos (solo y con amigos)

Nota: Adaptado de Pérez y Prado (2015)

**Antes de entregar cuestionario revisa que hayas contestado todos los ítems
Gracias por tu colaboración**

Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Buss y Perry (1992)

En la versión de Tintaya (2018)

Edad: **Sexo:**

Grado: **Sección:** **Fecha:**

Consigna: A continuación, te presentaremos una serie de enunciados con los cuales puedes describirte o identificarte. Recuerda que esto no es un examen, aquí no existen respuestas buenas o malas, solo respuestas que reflejan tus comportamientos en tu entorno, por otro lado, intenta no emplear mucho tiempo en cada respuesta. Por favor, lee atentamente cada uno de los enunciados y selecciona la respuesta que consideres más apropiada para ti, señalando con un ASPA (X) en la columna correspondiente, según la siguiente escala valorativa:

CF= Completamente Falso para mí; **BF =**Bastante Falso para mí; **VF =**Ni verdadero ni falso para mí; **VB =**Bastante verdadero para mí; y **CV=**Completamente verdadero para mí

ÍTEMS	Opciones de respuesta				
	CF	BF	VF	VB	CV
DIMENSIÓN 1: AGRESIÓN FÍSICA					
1. En ocasiones no puedo controlar las ganas de golpear a otra persona					
2. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
3. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
4. Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal					
5. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
6. Hay gente que me provoca a tal punto que podemos llegar a los golpes					
7. Siempre encuentro alguna buena razón para golpear a una persona					
8. He amenazado a gente que conozco					
9. He llegado a estar tan furioso tanto que suelo romper cosas					
DIMENSIÓN 2: AGRESIÓN VERBAL	CF	BF	VF	VB	CV
10. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
11. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
12. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
13. Cuando mi familia no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
14. Mis amigos dicen que discuto mucho					

DIMENSIÓN 3: IRA	CF	BF	VF	VB	CV
15. Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida					
16. Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi enojo					
17. Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de explotar de la rabia					
18. Soy una persona irritable					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta					
20. Algunas veces pierdo la paciencia sin razón.					
21. Tengo dificultades para controlar mi temperamento					
DIMENSIÓN 4: HOSTILIDAD	CF	BF	VF	VB	CV
22. A veces soy bastante envidioso.					
23. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
24. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
25. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
26. Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
27. Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
28. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
29. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					

Nota: Adaptado de Tintaya (2018)

Antes de entregar cuestionario revisa que hayas contestado todos los ítems
Gracias por tu colaboración

Autorización de uso de los instrumentos

Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Creado originalmente por Calle y Gutiérrez (2011), adaptado por Pérez y Prado (2015) para su estudio "Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, es de acceso libre y puesto a disposición para la comunidad científica y no se requiere autorización para su uso, tal como se muestra en el siguiente print de pantalla:

Por favor, use este identificador para citar o enlazar este ítem: <https://hdl.handle.net/20.500.12759/1673>

Título :	Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014
Autor :	Perez Martos, Karla Veronica Prado Espinoza, Alicia Jesus
Asesor:	Muñoz Alva, Maura
Palabras clave :	Videojuegos Agresivas Escolares
Fecha de publicación :	2015
Institución :	Universidad Privada Antenor Orrego - UPAO
Resumen :	El estudio de investigación descriptivo, correlacional de corte transversal se realizó con el propósito de determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en 313 escolares del colegio Santa María del Sector de Jerusalén, Distrito de La Esperanza 2014. Los instrumentos que se utilizaron fueron: 1 de Agresividad "EGA" y el 2 Cuestionario sobre Escala Cuestionario sobre Tipos de videojuegos. Se encontró que el uso de videojuegos más frecuentes fueron 1 día a la semana (32%) y 2 días a la semana (31%). Las frecuencias diarias de uso de videojuegos más frecuentes fueron 1 vez al día (38%) y 2 veces al día (27%). Los tipos de videojuegos empleados con mayor frecuencia fueron deportivos (36%) y violentos (26%). Los tipos de conductas agresivas identificados con mayor frecuencia fueron agresividad baja (54%) y media (34%). Por lo que existe una relación significativa con ($p < 0.01$), es decir que existe relación entre el uso de juegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza.
URI :	https://hdl.handle.net/20.500.12759/1673
Aparece en las colecciones:	Enfermería

Ficheros en este ítem:

Fichero	Descripción	Tamaño	Formato	
RE_ENFER_CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES_TESIS.pdf	CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES	1,09 MB	Adobe PDF	Visualizar/Abrir

Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Este instrumento fue creado por Buss y Perry en 1992, no obstante, fue adaptado al contexto peruano por Tintaya (2018), es de acceso libre para la comunidad científica y no se requiere autorización para su uso, tal como se muestra en el siguiente print de pantalla:

The screenshot displays the journal's website interface. On the left, there are logos for DOI, ORCID (Open Researcher and Contributor ID), Open Access, and BOAI. The main content area features the journal title 'ACTA PSICOLÓGICA PERUANA' at the top, followed by a navigation menu with options like 'Actual', 'Archivos', 'Autores', 'Ética', 'Equipo editorial', 'Sobre la revista', and 'Tráfico web'. Below this, a breadcrumb trail reads 'Inicio / Archivos / Vol. 3 Núm. 1 (2018): ACTA PSICOLÓGICA PERUANA / Artículos'. The article title 'PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE BUSS Y PERRY-AQ EN ADOLESCENTES DE LIMA SUR' is prominently displayed. The author is listed as 'Yessenia Tintaya G.*'. The keywords are 'Agresión, adolescentes, agresión en adolescentes'. A 'Resumen' section follows, detailing the study's methodology and findings. On the right side of the article, there is a thumbnail image of the journal cover for 'Volumen 3, Nº 1, 2018'.

Consentimiento informado del apoderado

Título de la investigación: Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023.

Investigadoras: Machuca Arias, Leidy Kasandra

Mendoza Saavedra, Lucía Emperatriz

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023", cuyo objetivo es establecer la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 5° de primaria.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes pregrado, de la carrera profesional Psicología, de la Universidad César Vallejo del campus Tarapoto, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N.º 0018 "Flor de Belén Tuesta Reátegui", y su comando directivo.

La realización de este estudio, permitirá comprender la relación entre el consumo de videojuegos y las conductas agresivas en los niños del nivel primario, en ese sentido, los resultados de la presente investigación servirán como línea base para que los docentes y directivos de la institución puedan conocer el problema a fondo, y en base a ello proponer programas de intervención como medidas preventivas sobre la conducta agresiva en los niños.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación se seguirán los siguientes procesos:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada "Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023"
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 35 minutos aproximadamente y se realizará en los ambientes disponibles de la institución educativa. Las respuestas a los cuestionarios serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Cabe destacar que se siguen los siguientes lineamientos éticos:

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar en el estudio sin ningún problema y en cualquier momento.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la comunidad educativa.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación serán anónimos, donde otros sujetos no tendrán ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con las investigadoras Machuca Arias, Leidy Kasandra email: kmachucam@ucvvirtual.edu.pe y Mendoza Saavedra, Lucía Emperatriz, email: lemendozam@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesora Dra. Saavedra Meléndez, Janina, email: jasaaavedrame@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:
Fecha y hora:

Validación de los instrumentos de investigación

Juez 1: Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario sobre el uso de videojuegos**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	FLOR DE LIZ RÍOS MOZOMBITE
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Licenciada en educación primaria Magister en Educación Docencia y Gestión Educativa
Institución donde labora:	Institución Educativa José Ramírez Arévalo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Frecuencia.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la frecuencia del uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Regularidad	¿Te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	4	4	4	
	¿Cuántos días a la semana utilizas los videojuegos?	4	4	4	
Periodicidad	¿Los días que utilizas videojuegos cuantas veces lo haces?	4	3	4	
	Consideras que la cantidad de veces que usas videojuegos es	3	4	4	

- **Segunda dimensión: Duración.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la duración en el uso de videojuegos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tiempo Intensidad	¿Cuántas horas al día utilizas los videojuegos?	3	4	3	
	¿Usas mucho más tiempo los videojuegos ahora que cuando comenzaste?	4	4	3	
	¿Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, en comparación a cuando comencé?	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Tipología**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la tipología de uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Géneros u contenido	¿Cuál es el tipo de genero de videojuegos que más prefieres?	3	3	4	
Dispositivos de uso	¿Cuál es el tipo de dispositivo de uso de videojuegos que más prefieres?	4	4	4	
Jugabilidad o consumo	Prefieres usar los videojuegos con:	3	3	4	



 Mg. Flor de Liz Ríos Mozombite

 DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

 JOSÉ ANTONIO RABREZ ARENAL

 Tarma

Firma del evaluador
DNI: 01163675

Juez 1: Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	FLOR DE LIZ RÍOS MOZOMBITE
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Licenciada en educación primaria Magister en Educación Docencia y Gestión Educativa
Institución donde labora:	Institución Educativa José Ramírez Arévalo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Agresión física**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad física

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Golpes - Peleas - Empujones	En ocasiones no puedo controlar las ganas de golpear a otra persona	4	4	4	
	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	4	4	4	
	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	4	4	4	
	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal	3	4	4	
	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	3	4	4	
	Hay gente que me provoca a tal punto que podemos llegar a los golpes	4	4	4	
	Siempre encuentro alguna buena razón para golpear a una persona	4	4	4	
	He amenazado a gente que conozco	3	4	4	
He llegado a estar tan furioso tanto que suelo romper cosas	4	4	3		

- **Segunda dimensión: Agresión verbal.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Gritos - Insultos - Discusiones	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	4	4	4	
	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	4	4	4	
	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	3	4	3	
	Cuando mi familia no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	4	4	4	
	Mis amigos dicen que discuto mucho	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Ira**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento de ira

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Bajo control	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	4	4	4	
- Expresividad	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi enojo	4	4	3	

Frustración	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de explotar de la rabia	4	4	4	
	Soy una persona irritable	4	4	3	
	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta	4	4	3	
	Algunas veces pierdo la paciencia sin razón.	4	4	4	
	Tengo dificultades para controlar mi temperamento	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Hostilidad**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento hostilidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Enojo Resentimiento Desconfianza Envidia	A veces soy bastante envidioso.	4	4	4	
	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	4	4	4	
	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	4	4	4	
	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	4	4	4	
	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	4	4	4	
	Desconfío de desconocidos demasiado amigables	4	4	4	
	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	4	3	4	
Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	4	3	4		



Mg. Floyd Liz Ríos Mozombite
DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JOSÉ ANTONIO RAMÍREZ AREVALO

Firma del evaluador
DNI: 01163675

Juez 2: Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario sobre el uso de videojuegos**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	José Manuel Fasanando Rengifo
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Especialidad en Educación Primaria, Magister en Educación
Institución donde labora:	Institución Educativa 0018-Tarapoto
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Frecuencia.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la frecuencia del uso de videojuegos

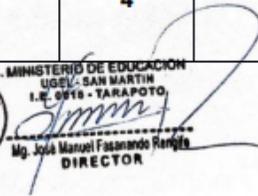
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Regularidad	¿Te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	4	3	3	
	¿Cuántos días a la semana utilizas los videojuegos?	4	4	4	
Periodicidad	¿Los días que utilizas videojuegos cuantas veces lo haces?	3	3	3	
	Consideras que la cantidad de veces que usas videojuegos es	4	4	4	

- **Segunda dimensión: Duración.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la duración en el uso de videojuegos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tiempo Intensidad	¿Cuántas horas al día utilizas los videojuegos?	4	4	4	
	¿Usas mucho más tiempo los videojuegos ahora que cuando comenzaste?	4	4	4	
	¿Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, en comparación a cuando comencé?	3	4	3	

- **Tercera dimensión: Tipología**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la tipología de uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Géneros u contenido	¿Cuál es el tipo de genero de videojuegos que más prefieres?	4	3	4	
Dispositivos de uso	¿Cuál es el tipo de dispositivo de uso de videojuegos que más prefieres?	3	4	4	
Jugabilidad o consumo	Prefieres usar los videojuegos con:	4	4	4	


 MINISTERIO DE EDUCACION
 UGEL - SAN MARTIN
 I.E. 0019 - TARAPOTO

 Mg. José Manuel Fasanando Rengifo
 DIRECTOR

Firma del evaluador
DNI: 01062134

Juez 2: Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	José Manuel Fasanando Rengifo
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social ()
	Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Especialidad en Educación Primaria, Magister en Educación
Institución donde labora:	Institución Educativa 0018-Tarapoto
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Agresión física**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad física

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Golpes - Peleas - Empujones	En ocasiones no puedo controlar las ganas de golpear a otra persona	3	3	3	
	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	4	4	4	
	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	4	4	4	
	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal	3	4	4	
	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	3	4	4	
	Hay gente que me provoca a tal punto que podemos llegar a los golpes	4	4	4	
	Siempre encuentro alguna buena razón para golpear a una persona	3	4	4	
	He amenazado a gente que conozco	3	4	3	
He llegado a estar tan furioso tanto que suelo romper cosas	4	4	4		

- **Segunda dimensión: Agresión verbal.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Gritos - Insultos - Discusiones	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	4	4	3	
	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	4	4	4	
	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	4	4	4	
	Cuando mi familia no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	4	4	4	
	Mis amigos dicen que discuto mucho	4	4	4	

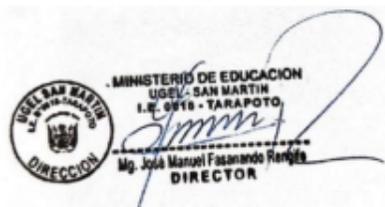
- **Tercera dimensión: Ira**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento de ira

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Bajo control	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	4	4	3	
- Expresividad	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi enojo	4	4	4	

Frustración	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de explotar de la rabia	4	4	4	
	Soy una persona irritable	3	4	4	
	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta	4	4	4	
	Algunas veces pierdo la paciencia sin razón.	4	4	4	
	Tengo dificultades para controlar mi temperamento	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Hostilidad**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento hostilidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Enojo Resentimiento Desconfianza Envidia	A veces soy bastante envidioso.	3	4	4	
	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	4	4	4	
	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	4	3	4	
	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	3	4	4	
	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	4	4	4	
	Desconfío de desconocidos demasiado amigables	4	4	4	
	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	4	3	3	
Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	4	3	4		



MINISTERIO DE EDUCACION
UGEL - SAN MARTIN
I.E. QUINTA - TARAPOTO
Mg. José Manuel Fasanando Ravello
DIRECTOR

Firma del evaluador
DNI: 01062134

Juez 3: Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario sobre el uso de videojuegos**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Erika del Milagro Lozano Flores
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social ()
	Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Licenciada en educación primaria Magister en administración de la educación
Institución donde labora:	Institución Educativa Tarapoto
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()
	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Frecuencia.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la frecuencia del uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Regularidad	¿Te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	4	4	4	
	¿Cuántos días a la semana utilizas los videojuegos?	3	3	4	
Periodicidad	¿Los días que utilizas videojuegos cuantas veces lo haces?	4	3	4	
	Consideras que la cantidad de veces que usas videojuegos es	4	4	4	

- **Segunda dimensión: Duración.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la duración en el uso de videojuegos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tiempo Intensidad	¿Cuántas horas al día utilizas los videojuegos?	3	4	4	
	¿Usas mucho más tiempo los videojuegos ahora que cuando comenzaste?	4	4	4	
	¿Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, en comparación a cuando comencé?	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Tipología**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la tipología de uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Géneros u contenido	¿Cuál es el tipo de genero de videojuegos que más prefieres?	4	4	4	
Dispositivos de uso	¿Cuál es el tipo de dispositivo de uso de videojuegos que más prefieres?	4	4	4	
Jugabilidad o consumo	Prefieres usar los videojuegos con:	3	4	4	



Firma del evaluador
DNI: 00949512

Juez 3: Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Erika del Milagro Lozano Flores
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/> Doctor <input type="checkbox"/>
Área de formación académica:	Clínica <input type="checkbox"/> Social <input type="checkbox"/>
	Educativa <input checked="" type="checkbox"/> Organizacional <input type="checkbox"/>
Áreas de experiencia profesional:	Licenciada en educación primaria Magister en administración de la educación
Institución donde labora:	Institución Educativa Tarapoto
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años <input type="checkbox"/>
	Más de 5 años <input checked="" type="checkbox"/>
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Agresión física**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad física

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Golpes - Peleas - Empujones	En ocasiones no puedo controlar las ganas de golpear a otra persona	4	4	4	
	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	4	3	4	
	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	4	4	4	
	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal	3	3	3	
	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	4	4	4	
	Hay gente que me provoca a tal punto que podemos llegar a los golpes	4	4	4	
	Siempre encuentro alguna buena razón para golpear a una persona	4	4	4	
	He amenazado a gente que conozco	3	4	3	
He llegado a estar tan furioso tanto que suelo romper cosas	4	4	3		

- **Segunda dimensión: Agresión verbal.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Gritos - Insultos - Discusiones	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	4	4	4	
	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	3	4	3	
	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	4	4	4	
	Cuando mi familia no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	4	3	4	
	Mis amigos dicen que discuto mucho	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Ira**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento de ira

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Bajo control	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	4	4	4	
- Expresividad	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi enojo	4	4	4	

Frustración	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de explotar de la rabia	3	4	4	
	Soy una persona irritable	4	4	4	
	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta	4	4	4	
	Algunas veces pierdo la paciencia sin razón.	4	4	4	
	Tengo dificultades para controlar mi temperamento	3	4	4	

- **Cuarta dimensión: Hostilidad**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento hostilidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Enojo Resentimiento Desconfianza Envidia	A veces soy bastante envidioso.	4	4	4	
	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	4	4	4	
	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	4	4	4	
	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	4	4	4	
	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	3	4	4	
	Desconfío de desconocidos demasiado amigables	4	4	4	
	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	4	4	4	
	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI: 00949512

Juez 4: Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario sobre el uso de videojuegos**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Karina Paola Sánchez Llanos
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica (X) Social ()
	Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Doctora en psicología Maestría en Problemas de Aprendizaje Docencia Universitaria Intervención Psicopedagógica en infantes
Institución donde labora:	Consultora de instituciones públicas y privadas
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Docente de investigación científica, psicometría

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Frecuencia.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la frecuencia del uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Regularidad	¿Te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	3	3	3	
	¿Cuántos días a la semana utilizas los videojuegos?	3	3	4	
Periodicidad	¿Los días que utilizas videojuegos cuantas veces lo haces?	3	3	4	
	Consideras que la cantidad de veces que usas videojuegos es	3	4	4	

- **Segunda dimensión: Duración.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la duración en el uso de videojuegos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tiempo Intensidad	¿Cuántas horas al día utilizas los videojuegos?	4	4	4	
	¿Usas mucho más tiempo los videojuegos ahora que cuando comenzaste?	3	4	3	
	¿Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, en comparación a cuando comencé?	3	4	4	

- **Tercera dimensión: Tipología**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la tipología de uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Géneros u contenido	¿Cuál es el tipo de genero de videojuegos que más prefieres?	4	3	4	
Dispositivos de uso	¿Cuál es el tipo de dispositivo de uso de videojuegos que más prefieres?	4	4	3	
Jugabilidad o consumo	Prefieres usar los videojuegos con:	4	4	4	


 Karina Sánchez Llanos
 PSICOLOGA
 CPSP. 23810

Firma del evaluador
 DNI: 40639063

Juez 4: Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Karina Paola Sánchez Llanos
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica (X) Social ()
	Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Doctora en psicología Maestría en Problemas de Aprendizaje Docencia Universitaria Intervención Psicopedagógica en infantes
Institución donde labora:	Consultora de instituciones públicas y privadas
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Docente de investigación científica, psicometría

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Agresión física**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad física

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Golpes - Peleas - Empujones	En ocasiones no puedo controlar las ganas de golpear a otra persona	3	3	4	
	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	4	3	4	
	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	4	4	4	
	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal	3	3	3	
	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	4	4	4	
	Hay gente que me provoca a tal punto que podemos llegar a los golpes	3	4	3	
	Siempre encuentro alguna buena razón para golpear a una persona	4	3	4	
	He amenazado a gente que conozco	3	4	3	
He llegado a estar tan furioso tanto que suelo romper cosas	4	4	3		

- **Segunda dimensión: Agresión verbal.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Gritos - Insultos - Discusiones	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	4	4	4	
	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	3	4	3	
	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	4	4	3	
	Cuando mi familia no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	3	3	4	
	Mis amigos dicen que discuto mucho	3	4	4	

- **Tercera dimensión: Ira**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento de ira

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Bajo control	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	4	4	4	
- Expresividad	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi enojo	3	4	4	

Frustración	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de explotar de la rabia	3	4	4	
	Soy una persona irritable	4	4	4	
	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta	4	4	4	
	Algunas veces pierdo la paciencia sin razón.	3	3	4	
	Tengo dificultades para controlar mi temperamento	3	4	4	

- **Cuarta dimensión: Hostilidad**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento hostilidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Enojo Resentimiento Desconfianza Envidia	A veces soy bastante envidioso.	3	4	3	
	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	4	4	4	
	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	3	4	4	
	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	4	4	4	
	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	3	3	4	
	Desconfío de desconocidos demasiado amigables	4	4	4	
	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	3	3	4	
	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	3	4	4	



Karina Sánchez Llanos
 PSICOLOGA
 CPSP. 23810

Firma del evaluador

DNI: 40639063

Juez 5: Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario sobre el uso de videojuegos**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	OSCAR IVAN ALFARO BUSTAMANTE
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/> (X) Doctor <input type="checkbox"/> ()
Área de formación académica:	Clínica <input checked="" type="checkbox"/> (X) Social <input type="checkbox"/> ()
	Educativa <input checked="" type="checkbox"/> (X) Organizacional <input type="checkbox"/> ()
Áreas de experiencia profesional:	CLÍNICA – EDUCATIVA; MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACIÓN CIENTIFICA
Institución donde labora:	Universidad Privada del Norte
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años <input type="checkbox"/> () Más de 5 años <input checked="" type="checkbox"/> (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Docente de investigación científica, y psicometría por más de 5 años hasta la actualidad

Dimensiones del instrumento: Violencia física, violencia psicológica, violencia sexual y negligencia

- **Primera dimensión: Frecuencia.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la frecuencia del uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Regularidad	¿Te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	3	4	4	Ser más específico a que se refiere con inquieto
	¿Cuántos días a la semana utilizas los videojuegos?	4	4	4	
Periodicidad	¿Los días que utilizas videojuegos cuantas veces lo haces?	4	4	4	
	Consideras que la cantidad de veces que usas videojuegos es	4	4	4	

- **Segunda dimensión: Duración.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la duración en el uso de videojuegos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tiempo Intensidad	¿Cuántas horas al día utilizas los videojuegos?	4	4	4	
	¿Usas mucho más tiempo los videojuegos ahora que cuando comenzaste?	4	4	4	Usas mucho más tiempo los videojuegos que antes
	¿Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, en comparación a cuando comencé?	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Tipología**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la tipología de uso de videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Géneros u contenido	¿Cuál es el tipo de genero de videojuegos que más prefieres?	4	4	4	
Dispositivos de uso	¿Cuál es el tipo de dispositivo de uso de videojuegos que más prefieres?	4	4	4	
Jugabilidad o consumo	Prefieres usar los videojuegos con:	4	4	4	


 Mg. Oscar Arturo Bustamante
 PSICÓLOGO
 C.Ps.P. 26244

Firma del evaluador
DNI: 45628715

Juez 5: Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	OSCAR IVAN ALFARO BUSTAMANTE
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	CLÍNICA – EDUCATIVA; MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACIÓN CIENTIFICA
Institución donde labora:	Universidad Privada del Norte
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Docente de investigación científica, y psicometría por más de 5 años hasta la actualidad

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión: Agresión física**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad física

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Golpes - Peleas - Empujones	En ocasiones no puedo controlar las ganas de golpear a otra persona	4	4	4	
	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	4	4	4	
	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	3	4	4	
	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal	4	4	4	Me involucro seguido en ciertas peleas
	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	4	4	4	
	Hay gente que me provoca a tal punto que podemos llegar a los golpes	4	4	4	
	Siempre encuentro alguna buena razón para golpear a una persona	4	4	4	
	He amenazado a gente que conozco	3	4	4	
	He llegado a estar tan furioso tanto que suelo romper cosas	4	4	4	

- **Segunda dimensión: Agresión verbal.**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción de la agresividad verbal.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Gritos - Insultos - Discusiones	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	4	4	4	
	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	4	4	4	
	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	4	4	4	
	Cuando mi familia no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	4	4	4	
	Mis amigos dicen que discuto mucho	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Ira**
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar la percepción del sentimiento de ira

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
- Bajo control	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	4	4	4	
- Expresividad	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi enojo	4	4	4	
- Frustración	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a	4	4	4	

	punto de explotar de la rabia				
	Soy una persona irritable	4	4	4	
	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta	4	4	4	
	Algunas veces pierdo la paciencia sin razón.	4	4	4	
	Tengo dificultades para controlar mi temperamento	3	4	4	

- **Cuarta dimensión: Hostilidad**
- **Objetivos de la Dimensión:** Evaluar la percepción del sentimiento hostilidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Enojo Resentimiento Desconfianza Envidia	A veces soy bastante envidioso.	4	4	4	
	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	4	4	4	
	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	4	4	4	
	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	4	4	4	
	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	4	4	4	
	Desconfío de desconocidos demasiado amigables	4	4	4	
	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	4	4	4	
	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	4	4	4	


 Sig. Oscar Aljaro Bustamante
 PSICÓLOGO
 C.Ps.P. 26244

Firma del evaluador
DNI: 45628715

Estadísticas de validez de los instrumentos

Evidencias de validez de contenido del Cuestionario sobre el uso de videojuegos, mediante el criterio de jueces

Ítems	juez 1	juez 2	juez 3	juez 4	juez 5	Sx1	Mx	CVC1	Pei	CVC1C
ítem 01	12	10	12	10	11	55	4.6	0.9	0.00032	0.92
ítem 02	12	12	10	10	12	56	4.7	0.9	0.00032	0.93
ítem 03	11	9	11	10	12	53	4.4	0.9	0.00032	0.88
ítem 04	11	12	12	11	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 05	10	12	11	12	12	57	4.8	1.0	0.00032	0.95
ítem 06	11	12	12	11	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 07	12	10	12	11	12	57	4.8	1.0	0.00032	0.95
ítem 08	10	11	12	11	12	56	4.7	0.9	0.00032	0.93
ítem 09	12	11	12	12	12	59	4.9	1.0	0.00032	0.98
ítem 10	10	12	11	12	12	57	4.8	1.0	0.00032	0.95
V-AIKEN TOTAL										0.94

Nota: Elaborado en base al criterio de 5 jueces expertos

Evidencias de validez de contenido del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ, mediante el criterio de jueces

Ítems	juez 1	juez 2	juez 3	juez 4	juez 5	Sx1	Mx	CVC1	Pei	CVC1C
Ítem 01	12	9	12	10	12	55	4.6	0.9	0.00032	0.92
Ítem 02	12	12	11	11	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
Ítem 03	12	12	12	12	11	59	4.9	1.0	0.00032	0.98
Ítem 04	11	11	9	9	12	52	4.3	0.9	0.00032	0.87
Ítem 05	11	11	12	12	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
Ítem 06	12	12	12	10	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
Ítem 07	12	11	12	11	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
Ítem 08	11	10	10	11	12	54	4.5	0.9	0.00032	0.90
Ítem 09	11	12	11	11	12	57	4.8	1.0	0.00032	0.95
Ítem 10	12	11	12	12	12	59	4.9	1.0	0.00032	0.98
ítem 11	12	12	10	9	12	55	4.6	0.9	0.00032	0.92
ítem 12	10	12	12	11	12	57	4.8	1.0	0.00032	0.95
ítem 13	12	12	11	10	12	57	4.8	1.0	0.00032	0.95
ítem 14	12	12	12	10	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 15	12	11	12	12	12	59	4.9	1.0	0.00032	0.98
ítem 16	11	12	12	11	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 17	12	12	11	11	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 18	11	11	12	12	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 19	11	12	12	12	12	59	4.9	1.0	0.00032	0.98
ítem 20	12	12	12	10	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 21	12	12	11	11	11	57	4.8	1.0	0.00032	0.95

ítem 22	12	11	12	11	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 23	12	12	12	12	12	60	5.0	1.0	0.00032	1.00
ítem 24	12	11	12	11	12	58	4.8	1.0	0.00032	0.97
ítem 25	12	11	12	12	12	59	4.9	1.0	0.00032	0.98
ítem 26	12	12	11	9	12	56	4.7	0.9	0.00032	0.93
ítem 27	12	12	12	12	12	60	5.0	1.0	0.00032	1.00
Ítem 28	11	10	12	9	12	54	4.5	0.9	0.00032	0.90
Ítem 29	11	11	12	11	12	57	4.8	1.0	0.00032	0.95
V- AIKEN TOTAL									0.96	

Nota: Elaborado en base al criterio de 5 jueces expertos

Evidencias de validez dimensión-test del Cuestionario sobre el uso de videojuegos

Dimensiones	Uso de videojuegos
D1: Frecuencia	0.953**
D2: Duración	0.972**
D3: Tipología	0.924**

Nota: elaborado en base a la aplicación de una prueba piloto n= 30

Evidencias de validez dimensión-test del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Dimensiones	Agresividad
D1: Agresividad física	0.968**
D2: Agresividad verbal	0.946**
D3: Ira	0.923**
D4: Hostilidad	0.945**

Nota: elaborado en base a la aplicación de una prueba piloto n= 30

Confiabilidad de los instrumentos de investigación

Estadísticas de fiabilidad del Cuestionario sobre uso de videojuegos

Variables	Alfa de Cronbach	Numero de Ítems
Escala total	0.959	20
D1: Frecuencia	0.913	4
D2: Duración	0.884	3
D3: Tipología	0.916	3

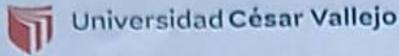
Nota: elaborado en base a la aplicación de una prueba piloto n= 30

Estadísticas de fiabilidad del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry-AQ

Variables	Alfa de Cronbach	Numero de Ítems
Escala total	0.969	29
D1: Agresividad física	0.899	9
D2: Agresividad verbal	0.930	5
D3: Ira	0.784	7
D4: Hostilidad	0.935	8

Nota: elaborado en base a la aplicación de una prueba piloto n= 30

Carta de presentación



Universidad César Vallejo

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Tarapoto, 05 de octubre de 2023

CARTA N° 399-2023-ESC-PSIC/UCV-T

SEÑOR:

Mg. José Manuel Fasanando Rengifo
Director I.E. N° 0018 "Flor de Belén Tuesta Reátegui"

Presente. -

ASUNTO: PRESENTA A ESTUDIANTES

De mi especial consideración:

Tengo el agrado de saludarle cordialmente y a la vez presentar a los estudiantes LEIDY KASANDRA MACHUCA ARIAS y LUCIA EMPERATRIZ MENDOZA SAAVEDRA, quienes vienen realizando el Desarrollo del Proyecto de Investigación denominado: "USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TARAPOTO, 2023".

En tal sentido, los estudiantes necesitan aplicar instrumentos de medición a los usuarios de su distinguida institución con la finalidad de culminar dicha investigación en los plazos establecidos, por lo tanto, solicito su amabilidad en considerar brindar el apoyo respectivo, permitiéndoles el acceso a dicha población.

A la espera de poder contar con su apoyo, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Dione Francis Marín Puelles
Jefe del Programa de Estudios de Psicología
UCV - Tarapoto



MINISTERIO DE EDUCACION
UGEL - SAN MARTIN
I.E. N° 0018 TARAPOTO
Mg. José Manuel Fasanando Rengifo
DIRECTOR

CAMPUS TARAPOTO
Carretera Marginal Norte
Fernando Belaúnde Terry Km. 8.5
Cacatachi - San Martín
Tel.: (042) 582200 Anx.: 3100

UCV.EDU.PE

Constancia de autorización donde se ejecutó la investigación



I.E. N° 0018
"Flor de Belén Tuesta Reátegui"
Código Modular: 0298208



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

El director de la I.E. N °0018 "Flor de Belén Tuesta Reátegui", de la ciudad de Tarapoto, provincia y región de San Martín, otorga:

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Por medio del presente, hacemos constar que las Srtas. **LEIDY KASANDRA MACHUCA ARIAS**, identificada con D.N.I N° 72191175 Y **LUCIA EMPERATRIZ MENDOZA SAAVEDRA**, identificada con D.N.I N° 71083881, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Salud – Escuela Profesional de Psicología, del XI ciclo de la Universidad Cesar Vallejo filial Tarapoto han **aplicado encuestas como instrumentos de su tesis denominada "Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del 5° grado de primaria de una Institución Educativa de Tarapoto, 2023"**, en ésta institución educativa en el mes de **octubre del 2023** con los estudiantes correspondientes, demostrando responsabilidad, respeto y eficacia en el desarrollo de las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada, para los fines que cree convenientes.



MINISTERIO DE EDUCACION
UGEL - SAN MARTIN
I.E. 0018 - TARAPOTO
Mg. José Manuel Fasanando Rengifo
DIRECTOR

Tarapoto, 30 de octubre del 2023.

Base de datos estadísticos

Variable 1: Uso de videojuegos

Sujeto/ ítem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3	4	4	3	2	3	3	2	3	4
2	3	3	4	4	1	3	3	2	2	3
3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5
6	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
7	3	2	2	2	1	3	3	5	5	2
8	5	3	3	2	1	3	3	2	3	4
9	3	4	2	3	2	3	3	2	4	4
10	3	3	3	2	1	3	3	2	4	4
11	3	2	2	4	1	3	3	5	5	2
12	3	2	2	3	1	3	3	4	4	2
13	3	2	3	2	1	3	3	3	4	3
14	3	3	2	2	1	3	3	2	4	3
15	3	2	2	2	1	3	3	3	4	2
16	4	4	4	4	1	3	3	2	4	4
17	3	2	2	3	1	3	3	2	4	4
18	3	3	3	2	1	3	3	2	4	3
19	3	2	2	3	1	3	3	3	4	4
20	4	2	3	4	2	3	3	2	4	4
21	4	4	4	4	1	4	3	2	4	4
22	3	2	2	3	1	3	3	3	4	2
23	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4
24	3	4	3	3	2	3	3	2	4	2
25	3	5	4	4	2	3	3	2	3	4
26	3	2	2	2	1	3	3	4	4	4
27	3	2	2	3	1	3	3	4	4	4
28	3	3	3	2	2	4	3	2	3	4
29	3	3	3	3	2	4	3	2	4	4
30	3	2	2	5	1	2	2	5	3	2
31	3	5	3	2	1	3	3	2	4	4
32	4	4	4	3	1	3	3	2	4	4
33	3	3	4	4	2	3	3	2	4	4
34	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4
35	3	4	4	3	3	5	3	2	4	4
36	3	3	3	4	2	3	3	2	4	4
37	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4
38	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4
39	3	3	4	2	3	4	3	2	3	4
40	4	3	4	2	3	3	3	2	2	2
41	4	3	4	2	3	4	3	2	4	4
42	3	4	4	4	2	3	3	3	3	2
43	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4
44	4	4	4	2	3	3	3	2	4	4
45	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4
46	4	4	4	2	3	3	3	2	4	4

47	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4
48	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4
49	4	4	4	2	2	3	3	2	4	4
50	3	3	3	2	1	3	3	2	4	4
51	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2
52	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4
53	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4
54	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4
55	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4
56	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4
57	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4
58	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4
59	3	3	4	2	3	4	3	2	4	2
60	3	4	4	2	3	4	3	2	4	4
61	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4
62	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4
63	3	3	4	3	2	3	3	2	4	4
64	4	4	4	2	3	3	3	2	3	4
65	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2
66	3	4	4	3	2	4	3	2	4	4
67	4	3	4	2	3	4	3	2	4	4
68	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4
69	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4
70	4	4	3	2	2	3	3	3	4	2
71	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4
72	3	3	4	2	2	3	3	3	4	4
73	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4
74	3	4	4	3	3	3	3	2	4	2
75	4	4	4	2	3	4	3	2	3	4
76	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4
77	3	3	4	2	3	4	3	2	3	4
78	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4
79	3	4	3	2	2	3	3	2	3	4
80	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2
81	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4
82	3	3	4	2	2	4	3	2	4	4
83	3	4	4	2	2	4	3	2	4	2
84	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4
85	4	3	4	2	3	4	4	2	4	4
86	4	4	4	2	2	4	3	2	4	2
87	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4
88	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4
89	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4
90	3	3	4	3	1	3	3	2	4	4
91	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4
92	4	3	4	2	3	4	3	2	4	4

31	1	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	
32	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	
33	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	
34	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	5	
35	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
36	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	
37	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	
38	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	
39	3	4	5	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	
40	4	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	5	
41	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	
42	3	4	5	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	5	
43	3	4	4	3	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	5	
44	4	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	
45	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	5
46	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
47	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	5	
48	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	
49	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	
50	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	
51	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	
52	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	
53	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	
54	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
55	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5
56	4	4	4	3	5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	
57	5	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	2	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	
58	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	5	
59	4	5	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4
60	4	5	5	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	
61	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	
62	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5
63	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	3	3	3	5
64	4	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	5	3	5	3	5	4	4	4	3	5	4

65	3	3	4	3	4	4	3	3	5	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	5			
66	4	4	5	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4			
67	4	4	5	4	4	5	3	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4			
68	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	3	4	5	5	3	4	4	5		
69	4	5	5	4	5	5	3	4	5	4	4	4	5	3	4	5	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	5		
70	3	5	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	
71	5	5	5	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	5	4
72	4	4	4	3	5	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	
73	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	
74	4	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	
75	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5		
76	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4	5	5	3	4	4	4		
77	4	5	5	3	5	4	2	3	4	5	4	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	
78	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	5	3	3	3	4	3	3	3	5		
79	4	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5		
80	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4		
81	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4		
82	4	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5		
83	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5		
84	4	5	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	5		
85	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4			
86	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4		
87	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	
88	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4		
89	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4		
90	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5		
91	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4		
92	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4		

Autorización de la organización para publicar la identidad en los resultados de las investigaciones



Universidad César Vallejo

AUTORIZACIÓN DE LAS ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

DATOS GENERALES

Nombre de la organización:	RUC:
U.I.E. N°0018 "Flor de Belén Tuesta Reátegui"	
Nombre del Titular o Representante legal:	
Nombre y Apellido Mg. JOSÉ MANUEL FASANANDO RENGIFO	DNI: 01062134

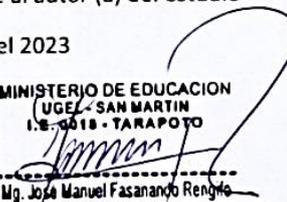
Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7°, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del 5° grado de primaria de una Institución Educativa de Tarapoto, 2023	
Nombre del Programa Académico:	
TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE: Licenciada en Psicología	
Autores: Nombres y Apellidos	DNI:
Leidy Kasandra Machuca Arias	72191175
Lucía Emperatriz Mendoza Saavedra	71083881

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referencia en futuras Investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio

Lugar y Fecha: Tarapoto 30 de octubre del 2023

Firma: 
 MINISTERIO DE EDUCACION
UGEL - SAN MARTIN
I.E. 0018 - TARAPOTO
Mg. José Manuel Fasanando Rengifo
DIRECTOR
(Mg. JOSÉ MANUEL FASANANDO RENGIFO)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo – Artículo 7°, literal "f" Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la Institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la Institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los Informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SAAVEDRA MELENDEZ JANINA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TARAPOTO, asesor de Tesis titulada: "USO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TARAPOTO, 2023", cuyos autores son MACHUCA ARIAS LEIDY KASANDRA, MENDOZA SAAVEDRA LUCIA EMPERATRIZ, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

TARAPOTO, 01 de Febrero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SAAVEDRA MELENDEZ JANINA DNI: 70761493 ORCID: 0000-0002-7571-7271	Firmado electrónicamente por: JASAAVEDRAME el 15-02-2024 08:49:20

Código documento Trilce: TRI - 0736631