



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo  
en una institución educativa-Ancón, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**  
Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

Mauriola Ramirez, Idaly ([orcid.org/0009-0003-3316-5514](https://orcid.org/0009-0003-3316-5514))

**ASESOR:**

Mg. Carrillo Yalan, Eber Moises ([orcid.org/0000-0002-7801-0933](https://orcid.org/0000-0002-7801-0933))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

**LIMA – PERÚ**

2024



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CARRILLO YALAN EBER MOISES, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo en una institución educativa Ancón, 2023", cuyo autor es MAURIOLA RAMIREZ IDALY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 17 de Setiembre del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CARRILLO YALAN EBER MOISES <b>DNI:</b> 09984952 <b>ORCID:</b> 0000-0002-7801-0933	Firmado electrónicamente por: ECARRILLOYA el 17- 09-2024 20:55:13

Código documento Trilce: TRI – 0867092



### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, MAURIOLA RAMIREZ IDALY estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo en una institución educativa- Ancón, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
IDALY MAURIOLA RAMIREZ <b>DNI:</b> 44609343 <b>ORCID:</b> 0009-0003-3316-5514	Firmado electrónicamente por: MAURIOLA el 17- 092024 23:09:58

Código documento Trilce: TRI - 0867094

### **Dedicatoria**

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino. A mi mamá, por su amor infinito y su sabiduría sin igual. A mis hermanas, por su apoyo constante y su compañía incondicional. A mi esposo, por su amor y fortaleza, que me han sostenido en todo momento. A mis hijos, por ser mi mayor inspiración y mi más grande alegría, con todo mi amor y gratitud.

*La autora.*

## **Agradecimiento**

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino. A la Universidad César Vallejo, por brindarme las herramientas y el conocimiento necesario para alcanzar mis metas académicas. A mi asesor, Mg. Carrillo Yalan Eber Moises, por su invaluable orientación y apoyo a lo largo de este proceso. A mi madre, por su amor ilimitado y su incomparable sabiduría. A mis hermanas, por su inquebrantable apoyo. A mi esposo, por su amor y comprensión, que me han fortalecido en cada momento. A mis hijos, por ser mi mayor fuente de inspiración y mi más profunda alegría.

*La autora.*

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	9
III. RESULTADOS.....	15
IV. DISCUSIÓN.....	20
V. CONCLUSIONES.....	23
VI. RECOMENDACIONES.....	24
REFERENCIAS.....	25
ANEXOS.....	28

## Índice de tablas

<b>TABLA 1</b> Prueba de normalidad.....	13
<b>TABLA 2</b> Correlación entre los videojuegos y la agresividad.....	14
<b>TABLA 3</b> Correlación entre los videojuegos y la dimensión observación.....	15
<b>TABLA 4</b> Correlación entre videojuegos y la dimensión modelado.....	16
<b>TABLA 5</b> Correlación entre videojuegos y la dimensión reforzamiento .....	17

## Resumen

La metodología del estudio se basa en un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y correlacional, cuyo objetivo es determinar la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo de una institución educativa en Ancón, 2023. Se seleccionó una muestra de 150 estudiantes mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia. La confiabilidad se aseguró con el Alfa de Cronbach, obteniendo 0.882, lo que indica alta fiabilidad. Para el análisis de datos se utilizó el programa estadístico SPSS, aplicando pruebas de correlación de Pearson para evaluar la relación entre las variables. Los resultados muestran un coeficiente de correlación de 1,000 para videojuegos y 0,921 para agresividad, sugiriendo un valor  $p < 0,05$ . Esto indica una correlación alta, aceptándose la  $H_1$  y rechazándose la  $H_0$ . En conclusión, los datos respaldan la hipótesis de una relación significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad.

**Palabras clave:** Videojuegos, agresividad, relación



## **Abstract**

The methodology of the study is based on a quantitative approach, with a non-experimental and correlational design, whose objective is to determine the relationship between the use of video games and aggressiveness in students of the II cycle of an educational institution in Ancon, 2023. A sample of 150 students using non-probabilistic convenience sampling. Reliability was ensured with Cronbach's Alpha, obtaining 0.882, which indicates high reliability. The SPSS statistical program was used for data analysis, applying Pearson correlation tests to evaluate the relationship between the variables. The results show a correlation coefficient of 1.000 for video games and 0.921 for aggression, suggesting a p value  $<0.05$ . This indicates a high correlation, with H1 being accepted and H0 being rejected. In conclusion, the data support the hypothesis of a significant relationship between video game use and aggression.

**Keywords:** Video games, aggression, relationship

## I. INTRODUCCIÓN

Según Miguel y Javier en 2019, los estudiantes se enfrentaban diariamente a una variedad de contenidos que podían influir negativamente en su comportamiento debido a su inadecuación, estos contenidos provenían de la televisión, dispositivos móviles, medios audiovisuales e internet. La problemática se agravaba cuando los niños abusaban de estos medios y pasaban mucho tiempo sin supervisión jugando a videojuegos. A medida que los niños se exponían constantemente a más estímulos de muerte y destrucción virtual, su percepción de la violencia en la vida real se desensibilizaba y la valoraban menos. Como resultado, los niños se volvían más propensos a distorsionar sus problemas en la vida cotidiana; además, cuando los niños pasaban tanto tiempo frente a cualquier tipo de dispositivo de pantalla, también pasaban más tiempo aislados del mundo físico; la exposición y la comunicación indirecta de los niños y adolescentes con personas reales disminuían regularmente a lo largo de los años, como lo señaló Noriega en (2019).

Etxeberría (2011) indicó que los videojuegos no son la única causa de agresividad en niños; factores como el entorno familiar y escolar también influyen, pero los videojuegos violentos agravan y normalizan la agresividad. Geraldine (2018) Se resaltó que la dependencia a los videojuegos genera modificaciones en el comportamiento infantil, manifestándose en irritabilidad y agresividad, lo que impacta negativamente en su estabilidad emocional y rendimiento escolar; la excesiva permisividad parental, como el uso de dispositivos para evitar interrupciones, expone a los niños a contenidos violentos. La falta de supervisión provoca insensibilidad a la agresividad, alteraciones en el sueño y problemas en las aulas, incluyendo cansancio, falta de atención y agresiones. Según la AACAP (2019), el 60% de los niños agreden verbalmente y el 40% causan daños físicos a sus compañeros. Moncada y Chacón (2012) señalaron que los problemas de conducta en los niños estaban relacionados con el uso excesivo de videojuegos, especialmente los violentos. Estos juegos, al ser interactivos, pueden normalizar la violencia, a diferencia de la televisión, donde los espectadores son pasivos. La agresividad y abstinencia asociadas son significativas en este contexto.

Rodríguez (2011) indicó que la naturaleza interactiva de los videojuegos puede desensibilizar a los jugadores ante la violencia real, mostrando mayores

niveles de agresividad en quienes juegan a videojuegos violentos. Esta desensibilización reduce la empatía y normaliza la agresión. La falta de supervisión parental, debido a la ocupación con trabajo o redes sociales, aumenta el tiempo frente a pantallas y disminuye la calidad del tiempo familiar, esencial para un desarrollo emocional saludable. La ausencia de límites y participación activa de los padres contribuye a problemas de conducta, incluyendo el consumo excesivo de contenido inapropiado y la adopción de conductas agresivas.

Finalmente, Valle (2019) destacó que el tiempo excesivo en videojuegos perjudicaba el desempeño académico y las interacciones sociales de los niños. El tiempo dedicado a jugar restaba tiempo a actividades constructivas como el estudio y el ejercicio físico, resultando en bajo rendimiento académico y problemas de concentración. Además, la agresividad y falta de empatía fomentadas por el contenido violento afectaban las relaciones con compañeros, causando conflictos y comportamientos disruptivos. La abstinencia de videojuegos generaba irritabilidad y ansiedad, llevando a los niños a buscar formas de entretenimiento posiblemente perjudiciales, con base en lo expuesto, se formularon las siguientes interrogantes de investigación: ¿Cómo se relacionan los videojuegos y la agresividad en los niños del II ciclo de una IE en Ancón el año 2023? y como preguntas específicas: ¿De qué manera se relacionan los videojuegos con la agresividad física en los estudiantes del II ciclo de una IE en Ancón el año 2023? ¿De qué manera se vinculan los videos juegos con agresividad verbal en el alumnado del II ciclo de una IE en Ancón el año 2023?; en la fundamentación teórica busca demostrar que la utilización desmedida de videojuegos genera conductas inadecuadas en alumnos del II ciclo del nivel inicial, sustentando el problema a través del marco teórico. Este enfoque permite desarrollar técnicas y estrategias para promover hábitos y normas de disciplina, para salvaguardar la integridad física y mental del alumnado. Fundamentada en el enfoque de aprendizaje social de Bandura, que enfatiza la observación, imitación y modelaje, se propone modificar la conducta mediante normas y reglas establecidas por los adultos responsables. Esta investigación no resuelve el problema de inmediato, pero contribuye indirectamente a una solución. Ofrece técnicas y estrategias para orientar a padres, estudiantes y profesores sobre la importancia de equilibrar el consumo de videojuegos con actividades físicas; fomentando un balance entre lo físico y lo mental apoyará a los niños en desarrollar

relaciones sociales saludables y lograr un aprendizaje adecuado en el II ciclo de educación inicial. La justificación metodológica se basa en el uso de herramientas validadas por expertos para evaluar las variables de estudio. Se empleó una escala tipo Likert para medir percepciones y comportamientos sobre videojuegos y agresividad, aparte un cuestionario para recolectar información sistemática. La validación incluyó la evaluación de expertos para asegurar claridad y relevancia. La justificación social de la investigación destaca la importancia de entender la dependencia entre videojuegos y agresividad para tomar decisiones informadas y desarrollar regulaciones efectivas. La investigación beneficia a padres, educadores y a la industria de videojuegos al promover un diseño más responsable; el propósito principal de esta Indagación fue, determinar la relación entre los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del II ciclo de educación inicial de una IE en Ancón el año 2023; de igual manera, los propósitos específicos buscan: (i) Determinar la relación entre los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes del II ciclo del nivel inicial de una IE en Ancón el año 2023. (ii) Determinar la relación entre los videos juegos y la agresividad verbal en los estudiantes del II ciclo del nivel inicial de una IE en Ancón el año 2023. En este contexto se plantea la siguiente hipótesis general: ¿Existe relación entre los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo del nivel inicial en una IE en Ancón el año 2023?; finalmente se plantea las hipótesis específicas: (i) ¿Existe relación entre los videos juegos y la agresividad física en estudiantes del II ciclo del nivel inicial de una IE en Ancón el año 2023? (ii) ¿Existe relación entre los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes del II ciclo del nivel inicial de una IE en Ancón el año 2023?

Sobre las investigaciones previas realizadas en diversos países, se evidencia que los videojuegos no solo representan un problema en nuestro país, sino que también se manifiestan en otras regiones; por ello, se presentan los siguientes estudios a nivel internacional en Ecuador, Fiallos (2022) en su investigación sobre “Ansiedad y agresión en niños expuestos a videojuegos” resalta que, aunque la tecnología mejora la comunicación, el uso inadecuado de videojuegos afecta negativamente las acciones de los niños de 7 a 11 años, se encontró un 80,3% de influencia en la agresividad, caracterizada por hostilidad, impulsividad y falta de empatía. Con la prueba T de estudiantes ( $p$ -valor = 0,502 y 0,425), se rechazó la hipótesis alternativa, confirmando una diferencia significativa

en ansiedad y agresividad entre niños expuestos y no expuestos a videojuegos violentos.

En Colombia, Castro y Morales (2021) analizaron la influencia de los videojuegos en la dinámica familiar de tres infantes escolarizados en Popayán, utilizando una metodología cualitativa con observación participante y entrevistas semiestructuradas; la muestra incluyó tres niños de 8 a 12 años de los barrios Yambitará, los hallazgos, calculados con el índice de Spearman, reveló una relación significativa con respecto al uso de videojuegos y la dinámica familiar; a mayor tiempo dedicado a los videojuegos afecta negativamente la comunicación y convivencia familiar. Se concluye que, aunque los videojuegos desarrollan habilidades, también pueden causar aislamiento y conflictos familiares; se recomienda la supervisión parental, estrategias didácticas y ofrecer alternativas recreativas para un desarrollo equilibrado

En Argentina, Oflu y Yalcin (2019) investigaron la incidencia, los modos de uso y la dependencia en los videojuegos en 297 estudiantes, Examinando aspectos sociodemográficos, familiares e individuales aplicaron una investigación descriptiva transversal junto con la "Videogame Addiction Scale for Children" (VASC) para su análisis, se encontró que el 82.5% de los estudiantes jugaba videojuegos, con una tasa de adicción del 1.6% y del 3.1% entre varones. Los resultados mostraron que los varones eran estudiantes obesos, los usuarios de redes sociales y aquellos que jugaban en línea juegos de combate y estrategia lograron puntuaciones más elevadas en la MG-VASC, en cambio, los juegos de lógica y casuales se asociaron con puntuaciones más bajas; los estudiantes que jugaban más de cuatro horas al día presentaban mayores puntajes de adicción. El estudio concluye que estos factores están asociados con una mayor adicción y sugiere medidas preventivas e investigaciones adicionales para abordar el problema.

En España, Sánchez y Zurita (2019) investigaron la conexión entre el autoconcepto y el uso de videojuegos en 170 estudiantes. mediante un estudio descriptivo transversal. Los resultados mostraron que el nivel de autoconcepto más bajo fue el emocional ( $M=1.89$ ), y el más alto fue el físico ( $M=3.85$ ). No se detectaron diferencias significativas entre géneros. En cuanto al uso de videojuegos, el 74.7% de los alumnos no presentaban problemas, un 22.9% tenían problemas potenciales, y un 2.4% presentaban problemas severos. Los alumnos

con problemas severos de videojuegos tenían un autoconcepto académico y social más bajo. El estudio concluye que los niveles bajos de autoconcepto están relacionados con un uso problemático de videojuegos, sugiriendo la necesidad de intervenciones educativas para mejorar el autoconcepto y reducir estos problemas en niños escolares.

Este apartado se concentra en los estudios y trabajos realizados dentro del país, En Juliaca, Condori y Mamani (2021) Analizaron la conexión entre la relación de los videojuegos y la violencia en los estudiantes. Definen la adicción como un trastorno que lleva a una dedicación excesiva a los videojuegos, afectando negativamente la vida escolar, social y física. Los síntomas incluyen preocupación constante, necesidad de jugar, intentos fallidos de dejar, y abstinencia. La adicción está vinculada a conductas agresivas, con un 52.1% de los estudiantes mostrando un nivel medio de agresividad, lo que coincide con el 55% encontrado por Chox (2018) en Guatemala. Según el enfoque del desarrollo conductual basado en la interacción social de Albert Bandura la cual respalda a la agresividad indica que se aprende por imitación, y que la frustración puede desencadenar violencia corporal, ataque verbal, furia y antipatía.

Dentro de Huancayo, Argote y Atencio (2021) Analizaron la conexión entre el abuso de los video juegos y la hostilidad en los alumnos; este estudio es de carácter descriptivo y correlacional utilizó un enfoque no experimental, incluyó un grupo aleatorio de 349 alumnos desde el primer hasta el quinto grado de secundaria. Se utilizaron los cuestionarios de agresión de Buss y Perry, junto con la prueba de adicción a los videojuegos de Hamm1st, ambos instrumentos con validación psicométrica. Las cifras reflejan que el 50,8% de los estudiantes presentan alta agresión verbal, entablando discusiones abiertas con sus compañeros. Igualmente, se detectó una correlación favorable entre el uso prolongado de videojuegos y la agresión física y verbal, destacando conductas como empujar, golpear y usar un tono agresivo. Además, se hallaron diferencias notables en los grados de agresión según género, edad y nivel educativo.

Lima, junto con Alave y Pampa (2018), en su investigación sobre la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales, revela que existe una conexión significativa entre ambas. La dependencia a los videojuegos puede llevar al aislamiento social, ya que los estudiantes pasan mucho tiempo frente a las

pantallas en lugar de interactuar socialmente, lo que limita su desarrollo en áreas como la comunicación y resolución de conflictos, afectando su comportamiento. El estudio muestra una evaluación negativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales ( $\rho = -.132$ ,  $p < 0.05$ ). Además, en el cuarto objetivo específico, se destaca que las dimensiones "habilidades alternativas a la agresión" y "habilidades para manejar el estrés" tienen un papel relevante ( $\rho = -.209$ ,  $\rho = -.108$ ,  $p < 0.05$ ). Se recomienda equilibrar el tiempo dedicado a los videojuegos y las interacciones sociales para favorecer un desarrollo saludable.

Andanaque y Katherine (2020), en su investigación sobre la "Dependencia a los videojuegos y agresividad", explican que esta dependencia puede surgir por factores sociales, emocionales y ambientales, entre las causas que pueden llevar a los estudiantes a desarrollar dicha dependencia se encuentran la gratificación instantánea, el escape, la competencia, el logro, la interacción social y la estimulación; además señalan que la falta de tiempo de los padres para sus hijos los exponen a estos juegos sin supervisión adecuada, lo que los vuelve vulnerables; se identifica una relación positiva significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, con una clasificación de  $\alpha = .870$ . Los estudiantes que pasan más tiempo del recomendado en videojuegos muestran mayor victimización y agresividad, desarrollando una tolerancia que los impulsa a buscar niveles más altos de satisfacción. Los resultados indican que el 73.5% de la muestra, es decir, 158 estudiantes, presenta una dependencia media; se recomienda establecer límites en el uso de videojuegos, monitorear su uso, fomentar la comunicación abierta y buscar ayuda profesional si es necesario.

En el estudio de Villena (2019) en Lima, sobre "Agresión y Adicción a los Videojuegos", se investigó la correlación entre la agresión y la adicción a los videojuegos entre los alumnos. Se ha observado que la desensibilización a la violencia, la frustración y la ira acumulada, provocadas por el uso excesivo de videojuegos estimulantes o competitivos, pueden manifestarse en conductas agresivas; se evaluaron a 617 alumnos utilizando la escala de agresión de Buss y Perry, junto con el test de dependencia a los videojuegos desarrollado por Marco y Choliz, los cuales revelaron un vínculo considerable y directo ( $\rho = 0,312^{**}$ ) dentro de las dos variables. Los hallazgos indicaron que el grado de agresividad en la muestra fue moderado (54%), mientras que la adicción a los videojuegos fue

considerada una adicción leve (34%); asimismo, se hallaron variaciones relevantes ( $p < 0,05$ ). Se sugiere establecer programas preventivos dirigidos a controlar el uso desmedido de videojuegos con el fin de disminuir conductas agresivas.

En relación con las bases teóricas, el modelo de aprendizaje social propuesto por Albert Bandura es crucial para el desarrollo humano, ya que subraya cómo el aprendizaje se produce a través de la observación e interacción con el entorno social; introducida durante la década de 1960, esta teoría, también conocida como Teoría Cognitivo-Social del Aprendizaje, ha influido en psicología, educación y sociología; Bandura sostiene que el aprendizaje no está restringido a la repetición o asociación de estímulos y respuestas, como proponen algunas teorías conductistas; en cambio, gran parte del aprendizaje ocurre mediante la observación directa de las acciones y consecuencias de otros. Este proceso de modelado permite a los individuos adquirir nuevos comportamientos y actitudes al observar e imitar a los modelos que los rodean (Carbonell, 2018).

El concepto de aprendizaje social de Albert Bandura se centra en cómo aprendemos de nuestro entorno social mediante la observación y comparación de las experiencias de otros; el enfoque del aprendizaje social cognitivo elaborado por Bandura, ha impactado la psicología, la educación y la sociología. Bandura argumenta que el aprendizaje no se basa solo en la repetición o en la formación de conexiones estímulo-respuesta, como sugieren algunas teorías conductistas. En cambio, se produce al observar directamente las acciones y recibir refuerzos o castigos, permitiendo reflexionar y elegir alternativas basadas en principios y valores López, (2010).

La teoría del aprendizaje social de Bandura ha sido aplicada en distintos ámbitos, como la educación, la terapia y la publicidad, para facilitar el aprendizaje y el desarrollo personal; los maestros pueden enseñar a los estudiantes al realizar ellos mismos las actividades, reforzando positivamente a los alumnos cuando las replican; en terapia los profesionales usan el modelado para mostrar a los pacientes cómo enfrentar desafíos o superar miedos. Según esta teoría, las personas aprenden e imitan comportamientos observando a los demás, pero solo retienen aquellas conductas que les resultan útiles o ventajosas; si una acción no ofrece ningún beneficio. Aprendemos tanto de nuestras propias experiencias como de la observación a lo largo de toda la vida Martínez y Jiménez, (2017)



Las definiciones del aprendizaje social de Bandura aplicadas a videojuegos y agresividad muestran que los niños aprenden comportamientos agresivos al observar contenido violento en los juegos. Imitan acciones violentas al ver recompensas por agresión y creen en la eficacia de la violencia. La exposición repetida y las recompensas refuerzan estos comportamientos, interactuando con el entorno del videojuego y factores personales.

Albert Bandura desarrolló el modelo de aprendizaje social, que subraya cómo los niños obtienen conocimientos a través de la observación y la imitación de referentes como padres, educadores y colegas, los niños imitan comportamientos, actitudes y habilidades observadas en estos modelos. Aprenden de los refuerzos y castigos vicarios, es decir, observando las consecuencias de las acciones de otros. Esta teoría también aborda el desarrollo de habilidades sociales, como empatía y cooperación, y el concepto de autoeficacia, que es la confianza en la propia capacidad de lograr objetivos basada en la observación de otros. Además, el entorno social influye en el aprendizaje y desarrollo, siendo crucial para el aprendizaje efectivo y saludable.

Para Gómez y Malca 2024, la dependencia a videojuegos se caracteriza como una adicción comportamental que implica una dependencia psicológica significativa, los videojuegos, especialmente aquellos con alto contenido violento, pueden llevar a un desinterés por otras actividades gratificantes y afectar negativamente el comportamiento de los niños.

Según Villena (2019), las dimensiones de los videojuegos impactan el comportamiento adolescente, generando dependencia problemática. Incluyen la abstinencia, uso excesivo y tolerancia, con consecuencias negativas en áreas personales, familiares, sociales y académicas, y dificultad para controlar el tiempo de juego. En relación con el comportamiento agresivo, las dimensiones clave son la observación, imitación, modelado y reforzamiento: la observación implica aprender comportamientos agresivos observando modelos en medios como videojuegos; la imitación es la reproducción de estos comportamientos observados. El modelado refiere a la adopción de comportamientos de modelos significativos, mientras que el reforzamiento se centra en cómo las recompensas o consecuencias positivas mantienen o incrementan comportamientos agresivos.

## II. METODOLOGÍA

La investigación se basó en un enfoque cuantitativo, empleando métodos de recolección y análisis de datos numéricos. Se utilizaron cuestionarios estandarizados para medir el vínculo de la utilización de juegos virtuales y la agresión entre alumnos del ciclo II del nivel inicial de la IE de Ancón el año 2023. Este enfoque permitió obtener resultados objetivos y precisos mediante procedimientos sistemáticos. Además, se identificaron correlaciones importantes y directas entre las dimensiones de los videojuegos y la agresividad. El software SPSS se utilizó para realizar análisis descriptivos e inferenciales, lo que permitió identificar patrones y relaciones entre las variables estudiadas, asegurando la objetividad del estudio. El nivel relacional de la investigación se centró en explorar y establecer cómo los videojuegos se relacionaban con las dimensiones de la agresividad, como la observación, el modelado y el reforzamiento en niños. El análisis de correlación permitió cuantificar la fuerza y dirección de estas relaciones, mientras que la prueba de hipótesis proporcionó evidencia sobre su naturaleza y magnitud. En conclusión, la investigación fue cuantitativa por el uso de datos numéricos y análisis estadísticos, relacional porque exploró y estableció asociaciones, entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad, según Apaza Guzmán en (2023). El diseño pertinente a la investigación fue no experimental y correlacional, observando y analizando las relaciones entre videojuegos y agresividad sin manipular variables. Supo (2020) argumentó que este diseño permite observar las variables en su estado natural, siendo ideal para estudios donde no es posible o ético manipular variables. Carlesi (2020) subrayó que el diseño correlacional es útil para determinar relaciones entre variables sin establecer causalidad, como en este caso. Alzamora (2020) destacó que este enfoque es esencial en estudios preliminares que buscan formular hipótesis para futuras investigaciones experimentales.

En el trabajo de investigación se contemplan dos variables videojuegos y agresividad. Los videojuegos se definen como juegos electrónicos interactivos que utilizan una plataforma tecnológica, estos dispositivos atraen la atención de los usuarios sin discriminar edad, impulsados por la publicidad de las empresas que los comercializan; este interés ha convertido a los videojuegos en una de las formas de ocio más destacadas para individuos de todas las edades Villena (2019). La

agresividad es un comportamiento que implica daños, ya sean físicos, verbales o psicológicos, a otros seres vivos. Este comportamiento puede aprenderse de forma temprana y con facilidad cuando conduce al éxito (Villena, 2019). La operacionalización de la variable videojuegos está conformada por tres dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia; la variable agresividad está conformada por tres dimensiones: observación, modelado y reforzamiento.

La población analizada en esta investigación incluye a 150 alumnos del II ciclo de inicial de una IE en Ancón el año 2023, considerando únicamente a aquellos que estuvieron matriculados en ese ciclo académico; se estableció que no podrían participar los estudiantes cuyos padres no brindaran su consentimiento o aquellos con alguna discapacidad. El método de muestreo utilizado fue no aleatorio, dado que se trabajó con una población variada, conforme a lo señalado por Scharager y Reyes (2005); en este proceso, se incluyó a todos los estudiantes del II ciclo de inicial.

La muestra consistió en 150 niños del II ciclo de inicial de una IE en Ancón en el año 2023. El cálculo sobre la muestra se realizó considerando una población finita, teniendo en cuenta el tamaño de la población total ( $N = 150$ ), la significancia crítica acerca de la distribución estadística estándar para el grado de certeza establecido ( $Z = 1,96$ ), el porcentaje esperado de población con un específico característica ( $p = 0,5$ ) y el margen de error permisible ( $E = 0,05$ ). A raíz de estos datos, se identificó que el tamaño de la muestra ascendía a 108 estudiantes. Se utilizó un muestreo no probabilístico, ya que se trabajó con una población heterogénea, de acuerdo con lo propuesto por Scharager y Reyes (2005). Se incluyó a la totalidad de estudiantes del II ciclo, conformando una muestra de 150 alumnos de una entidad educativa. El estudio se centra en los estudiantes del II ciclo de educación inicial de Ancón el año 2023, con el propósito de analizar el vínculo entre el consumo de videojuegos y la agresividad. Se analizaron distintas dimensiones de esta relación, como la interacción con los videojuegos, el tiempo dedicado y el tipo de contenido consumido. También se analizó el comportamiento agresivo de los estudiantes, tanto verbal como físico, y cómo se manifiesta en distintos contextos, como en el hogar y la escuela, para una comprensión completa del problema.

La metodología consistió en el uso de cuestionarios estandarizados para medir la visión de los estudiantes en relación con el empleo de videojuegos y su relación con comportamientos agresivos, utilizando escalas tipo Likert para evaluar la frecuencia e intensidad. La unidad de análisis abarca no solo los aspectos demográficos de los estudiantes, sino también sus comportamientos, percepciones y experiencias relacionadas con los videojuegos. El objetivo de la investigación es detectar patrones y correlaciones que ayuden a comprender mejor de qué manera los videojuegos impactan en la agresividad de los estudiantes; los procedimientos e instrumentos aplicados para recolectar de datos en este estudio fueron diseñados con una escala de formato Likert, es un herramienta para la recopilación de datos cuantitativos empleado para medir percepciones y comportamientos; la escala tipo Likert, según Maldonado (2007) es una escala aditiva de nivel ordinal y está formada por una serie de ítems; además, se empleó la técnica de encuesta para recopilar y documentar de forma sistemática y objetiva los datos mediante una secuencia de preguntas, en la investigación se utilizó un cuestionario con el propósito de obtener de forma organizada y sistemática la información sobre la población estudiada, las preguntas del cuestionario se diseñaron con claridad para asegurar la comprensión de los estudiantes al momento de responder, siguiendo las recomendaciones de García Muñoz (2023) el proceso se realizó con la participación de expertos en el campo para su evaluación, quienes poseen un conocimiento profundo del tema y de la metodología de investigación, esta evaluación fue fundamental para determinar la relevancia y efectividad de los instrumentos empleados en el estudio, garantizando así su validez, se refiere a la precisión con la que una variable es evaluada utilizando un instrumento específico; para evaluar la fiabilidad, se aplicó el Alfa de Cronbach para asegurar la consistencia interna de los instrumentos, alcanzando un índice de 0.882, lo que indica una elevada confiabilidad de los datos obtenidos.

Durante el estudio, se utilizaron los siguientes enfoques: inicialmente, se formuló el problema de investigación, se definieron los objetivos y se plantearon las hipótesis correspondientes. Luego, se proporcionó la justificación del estudio y se revisaron los antecedentes teóricos para fundamentar el marco teórico; a continuación, se validaron las herramientas de recolección de datos y se comprobó su confiabilidad para asegurar una aplicación consistente. Se emplearon encuestas

y cuestionarios con tres preguntas para evaluar variables específicas vinculadas a los videojuegos y la agresividad. Además, se obtuvo la aprobación requerida de la institución educativa para proceder con la recolección de datos de la muestra seleccionada. Luego, se recolectaron datos mediante la aplicación de encuestas a los estudiantes del II ciclo de inicial. Los datos recopilados fueron organizados y evaluados estadísticamente con el uso del software SPSS, el análisis estadístico abarcó tanto técnicas descriptivas como inferenciales para detectar patrones y conexiones entre las variables investigadas. Se revisaron los resultados del análisis para determinar su importancia respecto a la cuestión de investigación y las hipótesis propuestas; se determinó que los datos apoyaban la hipótesis de que existe una conexión entre los videojuegos y la agresividad en los estudiantes; el proceso de análisis de datos se estructuró de la siguiente manera: Primero, se ajustaron dos cuestionarios, uno destinado a medir la variable videojuegos y otro para evaluar la variable agresividad. Se aplicó la técnica de cuestionario para recoger información de los miembros del grupo de estudio seleccionado; luego, se creó una base de datos que facilitó la interpretación y análisis de los resultados obtenidos; se utilizaron análisis descriptivos para estructurar y sintetizar la información, se llevaron a cabo pruebas de normalidad con Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk para verificar la distribución de los datos; luego, se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman con el objetivo de analizar la conexión entre las variables cuantificando la fuerza y dirección de la asociación entre los videojuegos y la agresividad; los hallazgos mostraron una relación relevante entre estas variables, validando las hipótesis del análisis; finalmente, se interpretaron los resultados del análisis estadístico, teniendo en cuenta la significancia y la magnitud de las correlaciones encontradas, concluyendo que hay una conexión importante entre el empleo de videojuegos y los niveles de agresividad en los estudiantes.

En cuanto a los aspectos éticos la investigación se caracteriza por su autenticidad, adoptando una metodología imparcial para asegurar la validez de los resultados sin manipular ni influir en los datos. El estudio se llevó a cabo siguiendo las pautas de citas y referencias de la séptima edición (APA), respetando los derechos de autor y la propiedad intelectual; la información recolectada fue analizada sin alterar los datos, cumpliendo con los principios éticos de benevolencia, sin perjudicar la autonomía y equidad, de acuerdo con las normativas de la (UCV) También se priorizó la discreción de los estudiantes mediante la utilización de encuestas anónimas que garantizaban la protección de la privacidad. Además, se consiguió el consentimiento previo de los padres, garantizando que entendieran el estudio y autorizando la participación voluntaria de los estudiantes. Se respetaron estrictamente las normas éticas, permitiendo que los estudiantes se retiren sin repercusiones y proporcionando información clara sobre los objetivos del estudio, manteniendo la confidencialidad en todo momento, para (Cusma, 2022) es importante la información personal de cada estudiante, es totalmente reservada.

Confidencialidad y anonimato; para proteger la privacidad de los participantes, la información recopilada se trata de manera confidencial. Los datos fueron anonimizados, lo que garantizó que no se pudiera identificar a los estudiantes participantes ni se asociaran sus respuestas con su identidad personal, los resultados fueron presentados de manera agregada, sin mencionar nombres ni datos personales.

No maleficencia; se cuidó que el estudio no causará daño psicológico, emocional o físico a los estudiantes participantes, las encuestas y cuestionarios fueron diseñados para no generar incomodidad o estrés, y los investigadores se aseguraron de que las preguntas fueran claras y apropiadas para la edad de los niños.

Transparencia y objetividad; se siguieron una metodología imparcial para asegurar la validez de los resultados, no se manipularon los datos y se respetaron los principios de veracidad y rigor en la recolección y análisis de la información. Asimismo, el uso del software Turnitin para verificar la originalidad del trabajo garantizó que no hubiera plagio ni falsificación de datos.

Ética en la publicación de resultados del estudio se presentan de manera objetiva, sin alterar los datos para favorecer alguna hipótesis; se respetaron los

principios de propiedad intelectual, mencionando adecuadamente las fuentes y siguiendo las normas APA de citación.

Evaluación por expertos; los instrumentos de recolección de datos, como los cuestionarios, fueron validados por expertos en el área, asegurando que fueron apropiados para el grupo de estudiantes investigados y cumplieron con los requisitos de claridad y relevancia; esta validación fue crucial para garantizar que los instrumentos utilizados fueran éticos y efectivos en la medición de las variables del estudio.

Estos aspectos éticos garantizan que la investigación se realizará de manera justa y responsable, protegiendo los derechos de los participantes y manteniendo la integridad científica del estudio.

### III. RESULTADOS

Los resultados de esta investigación se lograron conforme al objetivo propuesto, que se describe a continuación: Identificar el vínculo entre los videojuegos y la hostilidad en los alumnos del II ciclo de inicial de una escuela localizada en Ancón.

#### Prueba de normalidad.

Tabla 1

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ABSTINENCIA	,318	150	,000	,711	150	,000
ABUSO	,245	150	,000	,737	150	,000
TOLERANCIA	,351	150	,000	,763	150	,000
OBSERVACION	,302	150	,000	,787	150	,000
MODELADO	,404	150	,000	,618	150	,000
REFORZAMIENTO	,318	150	,000	,736	150	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors.

Nota. Elaborado a partir de los datos de la base utilizando el software IBM SPSS versión 26.

Extraído de Metodología de la investigación, 5ª edición, por Hernández et al., 2014.

Ha: Los datos no siguen una distribución normal (utilizando estadísticas no paramétricas)

Ho: Los datos se ajustan a una distribución normal (empleando estadísticas paramétricas). Si  $p > 0.05$ , los datos se ajustan a una distribución habitual.

Interpretación:

Se utilizó estadística no paramétrica en una muestra de 150 estudiantes. En este caso, un valor significativo (sig.) inferior a 0,05 indica la existencia de una correlación, mientras que un valor superior a 0,05 sugiere la ausencia de correlación. Por lo tanto, para probar la hipótesis se utilizó el coeficiente Rho de Spearman, cuyos resultados se muestran a continuación:

Distribución no paramétrica.

Estadígrafo Rho de Spearman. SIG <0,05.



## Prueba de hipótesis general.

Tabla 2

Correlación entre los videojuegos y la agresividad

		VIDEOJUEGOS AGRESIVIDAD		
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	1,000	,921**
	VIDEOJUEGOS	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	150	150
		Coefficiente de correlación	,921**	1,000
	AGRESIVIDAD	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	150	150

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Elaborado a partir de los datos de la base utilizando el software IBM SPSS versión 26.

H0. No hay relación entre los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del II ciclo del nivel inicial de una IE. del distrito de Ancón en el año 2023.

H1. Hay un vínculo entre los videojuegos y la hostilidad en los alumnos del II ciclo del nivel inicial de una IE. en Ancón en el año 2023.

Interpretación:

En la tabla presenta una correlación bilateral significativa entre los videojuegos y la agresividad, con un nivel de significancia de 0.000. Al analizar los detalles, se observa que el coeficiente de correlación para los videojuegos es de 1.000 y para la agresividad de 0.921, lo que indica que el valor p es menor a 0.05, sugiriendo una correlación alta. Por lo tanto, se aprueba la hipótesis alternativa (H1) y se descarta la hipótesis nula (H0).

## Hipótesis específica 1.

Tabla 3

Correlación entre los videojuegos y la dimensión observación

		VIDEOJUEGOS OBSERVACION		
Rho de Spearman	VIDEOJUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	,902**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	150	150
	OBSERVACION	Coeficiente de correlación	,902**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	150	150

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (2 colas).

Nota. Elaborado a partir de los datos de la base utilizando el software IBM SPSS versión 26.

H0: No hay una relación entre los videojuegos y la agresividad en los niños del II ciclo de inicial de una IE. de Ancón durante el año 2023.

H1: Existe una correlación entre los videojuegos y agresión en los niños del II ciclo de inicial en una IE. de Ancón en el año 2023.

Interpretación:

La tabla muestra que la prueba no paramétrica R= revela una correlación de 0.902 entre el tamaño de la observación y los videojuegos, lo que sugiere una fuerte correlación. El nivel de significancia es inferior a 0.05, se acepta la hipótesis alternativa (H1), se rechaza la hipótesis nula (H0).

## Hipótesis específica 2.

Tabla 4

Correlación entre videojuegos y la dimensión modelado

		VIDEOJUEGOS	MODELADO	
Rho de Spearman	VIDEOJUEGOS	Coefficiente de correlación	1,000	,700**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	150	150
	REFORZAMIENTO	Coefficiente de correlación	,700**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	150	150

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (2 colas).

Nota. Elaborado a partir de los datos de la base utilizando el software IBM SPSS versión 26.

H0. No hay una correlación entre los videojuegos y la agresividad en la dimensión del modelado en los niños del II ciclo de inicial en una IE. de Ancón en el año 2023.

H1. Existe una correlación entre los videojuegos y la hostilidad en la dimensión del modelado en los niños del II ciclo de inicial en una IE. de Ancón el año 2023.

Interpretación:

La tabla indica que la prueba no paramétrica R= muestra una correlación de 0.700 entre la dimensión del modelado y los videojuegos, lo que sugiere una correlación moderada. Dado que el nivel de significancia es inferior a 0.05, se acepta la hipótesis alternativa (H1), se descarta la hipótesis nula (H0).

### Hipótesis específica 3.

Tabla 5

Correlación entre videojuegos y la dimensión reforzamiento

		VIDEOJUEGOS REFORZAMIENTO		
Rho de Spearman	VIDEOJUEGOS	Coefficiente de correlación	1,000	,700**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	150	150
REFORZAMIENTO		Coefficiente de correlación	,700**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	150	150

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (2 colas).

Nota. Elaborado a partir de los datos de la base utilizando el software IBM SPSS versión 26.

H0. No hay una correlación entre los videojuegos y la agresividad en la dimensión del reforzamiento en los niños del II ciclo de inicial en una IE. de Ancón el año 2023.

H1. Existe una conexión entre los videojuegos y la agresividad en la dimensión del reforzamiento en los niños del II ciclo de inicial en una IE. de Ancón el año 2023.

Interpretación:

La tabla indica que la prueba no paramétrica R= muestra una relación de 0.700 entre el tamaño del refuerzo y los videojuegos, sugiriendo una correlación moderada. Con un nivel de significancia menor a 0.05, se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se descarta la hipótesis nula (H0).

#### IV. DISCUSIÓN

El objetivo principal de esta investigación es analizar la conexión entre el uso de videojuegos y los grados de agresividad en estudiantes del II ciclo de educación inicial en una IE. de Ancón el año 2023. Al comparar las hipótesis, los hallazgos revelan una conexión significativa entre los videojuegos y la agresividad, con un valor de significancia de 0,000. Al examinar los datos, el coeficiente de correlación para los videojuegos es 1,000, y para la agresividad es 0,921. Esto sugiere que el valor p es menor a 0,05, indicando una correlación considerable. Por lo tanto, se valida la hipótesis alternativa (H1) y se descarta la hipótesis nula (H0) confirmando la asociación entre las variables, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0,921 y un nivel de significancia por debajo del 5%.

Estos hallazgos coinciden con investigaciones anteriores, como la de Valle (2019) que determinó que no existe una relación significativa entre la agresividad y la dependencia de los videojuegos (-.152). Esto indica que la agresividad no tiene un impacto significativo en la adicción a los videojuegos en la muestra analizada. Según Bandura, el medio social en el que interactúa un individuo influye significativamente en sus conductas. Un ambiente familiar disfuncional o el uso excesivo de dispositivos con acceso a internet puede incrementar las probabilidades de conductas agresivas, reflejando las influencias sociales en el comportamiento.

La investigación también destaca la relevancia de las dimensiones "observación", "modelado" y "reforzamiento", las cuales juegan un papel clave de la manera en que los niños absorben e imitan conductas agresivas. Por ejemplo, los estudiantes que dedican más tiempo a los videojuegos muestran una mayor tendencia a imitar conductas agresivas observadas en estos juegos.

La investigación de Cahahuanca en (2023) revela que solo el 13% de los adolescentes del distrito de Santa Anita muestran dependencia a los videojuegos, la mayoría de los alumnos encuestados (41%) hacen un uso normal de los videojuegos, lo que sugiere un control adecuado sobre su tiempo de juego. Esto podría deberse a la supervisión parental y al conocimiento de los efectos adversos del uso excesivo de videojuegos. Además, el tipo y la esencia de los videojuegos influyen significativamente, ya que no todos presentan el mismo grado de potencial

adictivo Los adolescentes que equilibran su tiempo entre los videojuegos y otras actividades recreativas y educativas tienen menos probabilidades de desarrollar una adicción. La interacción social fuera del entorno de los videojuegos, así como el apoyo de la familia y la escuela, también ayudan a mantener bajos los niveles de adicción.

En otro estudio, Vara (2017) investigó la conexión entre el uso excesivo de videojuegos y la manifestación de comportamientos agresivos en 306 estudiantes de secundaria en Villa María del Triunfo. Los resultados revelaron un vínculo positivo, aunque moderadamente baja, pero sumamente relevante ( $Rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ) entre la adicción a los videojuegos y la agresión. También se detectaron variaciones significativas en la agresividad y sus elementos según el género, la edad y el grado académico. Estos hallazgos subrayan la necesidad de abordar el uso excesivo de videojuegos y su contenido para mitigar los comportamientos agresivos en los adolescentes. Bandura sugiere que el consumo excesivo de videojuegos puede estar influenciado por la observación de modelos, las expectativas de recompensas y la capacidad de autorregulación del individuo.

Etxeberría (2011) señala que los videojuegos violentos no son la única causa de la agresividad, pero sí un factor que contribuye a normalizar estas conductas; los resultados mostraron una evaluación significativa ( $\rho = 0.921$ ,  $p < 0.05$ ), lo que confirma una relación fuerte entre estas variables. En nuestra muestra de 150 estudiantes, aquellos que dedicaron más tiempo a los videojuegos exhibieron mayor agresividad, alineándose con la idea de que los violentos videojuegos potencian las conductas agresivas

El estudio descubrió que los niños que jugaban videojuegos presentaban mayor propensión a conductas agresivas físicas, como empujar o golpear. Estos resultados fueron coherentes con Villena (2019), quien encontró una compensación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes; en ambos casos la exposición prolongada a videojuegos violentos resultó en comportamientos físicos agresivos más

En la investigación, los estudiantes del II ciclo que muestran mayor uso de videojuegos también exhiben un deterioro en la interacción social y familiar, similar a lo encontrado por Castro y Morales (2021) en su estudio en Popayán, donde la dinámica familiar se veía negativamente afectado por el uso excesivo de

videojuegos. En ambas investigaciones, se observa cómo el tiempo prolongado de juego no solo aumenta la agresividad, sino que también debilita la comunicación familiar, lo que contribuye a la exacerbación de comportamientos.

Los resultados obtenidos, donde un 73.5% de la muestra presentaba un nivel medio de dependencia a videojuegos, coinciden con lo indicado por Andanaque y Katherine (2020), quienes señalan que la falta de supervisión parental y la disponibilidad de videojuegos pueden propiciar un aumento en los niveles de agresividad y victimización en los estudiantes; en nuestra muestra, los niños que jugaban sin restricciones mostraban un mayor grado de agresión física y verbal, lo que refuerza la necesidad de monitorear y regular el uso de videojuegos.

La investigación buscaba explorar cómo los estudiantes imitaban comportamientos agresivos a través de los videojuegos; los resultados indicaron que los niños observaban y replicaban las acciones agresivas vistas en los personajes de los videojuegos; este fenómeno se explicó utilizando la teoría del aprendizaje social de Bandura (1975), quien señaló que las personas aprenden comportamientos al observar modelos en su entorno; en este caso los personajes de videojuegos actuaron como modelos de conductas violentas, las cuales fueron imitadas por los estudiantes.

En el estudio de Alave (2018) analizó la conexión entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una escuela pública en Lima; los resultados revelaron una correlación débil, negativa y significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales generales ( $\rho = -0,132$ ,  $p < 0,05$ ) también se observó una relación significativa en las áreas de "habilidades alternativas a la agresión" y "habilidades para manejar el estrés". En síntesis, menores niveles de adicción a los videojuegos podrían estar asociados con un mejor desarrollo de habilidades sociales y viceversa.

Finalmente, se concluye que es esencial regular el tiempo y contenido de los videojuegos que consumen los niños, ya que un uso desmedido puede contribuir al desarrollo de conductas agresivas, lo que resalta la necesidad de una intervención educativa y familiar para mitigar estos efectos negativos

## V. CONCLUSIONES

Se encontró una estimación significativa entre el uso de videojuegos y la agresión entre los estudiantes del II ciclo de inicial de una IE de Ancón el año 2023. La prueba de Spearman Rho reveló un coeficiente de 0.921 con un significado de 0.000, lo que sugiere un alto coeficiente correlacional entre dos variables.

La dimensión de observación presentó una evaluación relevante con un coeficiente de 0.902 y una significancia de 0.000. Esto indicaba que los estudiantes que dedicaban más tiempo a jugar solían imitar comportamientos agresivos con mayor regularidad.

La dimensión de modelado mostró una compensación moderada con el uso de videojuegos, con un coeficiente de 0.700 y significancia de 0.000. Los estudiantes que jugaban videojuegos violentos eran más propensos a seguir comportamientos agresivos observados en los personajes.

La dimensión de reforzamiento indicó una compensación moderada con el uso de videojuegos, con un coeficiente de 0.700 y significancia de 0.000. Los estudiantes que jugaban videojuegos violentos tendían a reforzar comportamientos agresivos de los personajes.

La dimensión de abstinencia mostró un coeficiente de 0.318 en Kolmogorov-Smirnov y 0.711 en Shapiro-Wilk, ambos con significancia de 0.000, indicando que la fuerte necesidad de jugar afectaba el comportamiento de los estudiantes.

La dimensión de abuso mostró un coeficiente de 0.245 en Kolmogorov-Smirnov y 0.737 en Shapiro-Wilk, ambos con significancia de 0.000. Esto sugería que el uso excesivo de videojuegos estaba relacionado con un aumento en la agresividad y un menor rendimiento académico.

La dimensión de tolerancia mostró un coeficiente de 0.351 en Kolmogorov-Smirnov y 0.763 en Shapiro-Wilk, ambos con significancia de 0.000. Los estudiantes necesitaban más tiempo de juego para mantenerse satisfechos, lo que incrementaba los comportamientos agresivos.

Las pruebas de normalidad Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk para abstinencia, abuso, tolerancia, observación, modelado y refuerzo arrojaron un valor de significancia de 0.000, lo que sugiere que los datos no seguían una distribución normal. Por consiguiente, se utilizaron técnicas estadísticas no paramétricas.



## **VI. RECOMENDACIONES**

Primero, se recomienda que los padres supervisen el tiempo de uso de videojuegos de sus hijos y establezcan límites claros, asegurando que los niños no excedan el tiempo adecuado de juego diario, esto es importante ya que, según los resultados de la investigación, un uso excesivo de videojuegos está vinculado a un incremento en comportamientos agresivos.

Es crucial fomentar que los estudiantes se involucren en diversas actividades físicas y sociales, como deportes y juegos al aire libre. Estas actividades promueven habilidades sociales positivas y reducen el tiempo dedicado a los videojuegos puede contribuir a disminuir los niveles de agresividad observados.

Es fundamental que tanto padres como educadores fomenten un entorno familiar y escolar positivo centrado en valores; crear un ambiente seguro y afectuoso puede reducir los efectos adversos de la exposición a contenido violento en los videojuegos.

También se sugiere implementar programas educativos que enseñen a los estudiantes sobre los efectos potenciales de los videojuegos violentos y que promuevan el uso de videojuegos educativos y no violentos, esto puede ayudar a los niños a elegir mejor los juegos que juegan y a entender las consecuencias de los juegos violentos.

En el ámbito escolar, es recomendable que los docentes reciban capacitación para identificar signos de agresividad relacionados con el uso de videojuegos y para aplicar estrategias de intervención adecuadas, además, deberían fomentar discusiones en clase sobre los videojuegos y sus impactos, promoviendo un uso responsable.

Finalmente, es crucial realizar investigaciones adicionales para seguir analizando el vínculo entre los videos juegos y la hostilidad teniendo en cuenta diversos contextos y variables. Esto ofrecerá una perspectiva más completa y permitirá elaborar estrategias más eficaces para mitigar los impactos adversos del uso excesivo de videojuegos.

## REFERENCIAS

- Ángeles, P.S. (2020). Título del trabajo.  
[https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11565/1/IV\\_FHU\\_501\\_TI\\_Angeles\\_Perez\\_Segura\\_2020.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11565/1/IV_FHU_501_TI_Angeles_Perez_Segura_2020.pdf)
- Bandura, A. (1975). La influencia del medio social en las conductas agresivas de los individuos y su relación con el uso de dispositivos con internet.
- Bravo, M. (2023). Título del trabajo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/134296>
- Carbonell, J. (2018). El ser humano modelo de un ser humano: Entrevista con Albert Bandura. *Revista Interamericana de Psicología*, 52(2), 217-228.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614569007.pdf>
- Carlesi, (2020). El diseño correlacional y su utilidad en estudios de relaciones entre variables.
- Casto, Y., & Morales, J. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche.  
<https://unividadfup.edu.co/repositorio/files/original/dce932d9865ff5cb3fdaaf6792f84cbf.pdf>
- Cusma, (2022). La importancia de la confidencialidad y el consentimiento informado en investigaciones educativas.
- Ecuador Fiallos, (2022). Ansiedad y agresión en niños expuestos a videojuegos.
- Etxeberría, (2011). La influencia de los videojuegos violentos en el comportamiento agresivo de los niños.
- Fernández, L. (2023). Título del trabajo.  
<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0cd4c8d6-c0e8-47e1-b76a-ef036b238ab4/conten>
- García Muñoz, (2023). Recomendaciones para el diseño de cuestionarios en investigaciones educativas.
- González, L., & López, B. Y. (Año). Estrategias para la agresividad.  
[file:///C:/Users/Idaly%20Mauriola/Downloads/Gonzales\\_Lopez\\_Blanca\\_Ysabel.pdf](file:///C:/Users/Idaly%20Mauriola/Downloads/Gonzales_Lopez_Blanca_Ysabel.pdf)
- Gómez, & Malca, (2024). Definición de la agresividad según el modelo de Buss & Perry.
- Guevara, C. G. I. (Año). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara\\_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Henríquez, P., Moncada, G., Chacón, L., Dallos, J., & Ruiz, C. (2012). Nativos digitales: Aproximación a los patrones de consumo y hábitos de uso de internet, videojuegos y celulares. *Revista Educación y Pedagogía*, 62, 145-156.
- López-Peña, M., & López-Peña, F. (2010). El ser humano modelo de un ser social: La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura. *Redalyc*, 356(14569), 27-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614569007.pdf>
- Maldonado, (2007). La escala tipo Likert y su aplicación en la medición de percepciones y comportamientos.
- Martínez-Moreno, M. C., & García-Fernández, F. J. (2018). Análisis conceptual del aprendizaje observacional y la imitación. *Papeles del Psicólogo*, 39(3), 527-542. DOI: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-05342006000100006](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-05342006000100006)
- Martínez-Salazar, M. G., & Jiménez-López, M. (2017). Aprendizaje social e intenciones emprendedoras: Un estudio comparativo entre México, España y Portugal. *Estudios Sociales (Hermosillo, Son.)*, 21(42), 167-185. DOI: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-80272017000200169&script=sci\\_abstract](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-80272017000200169&script=sci_abstract)
- Marqués, P. (2001). Los videojuegos. *Aula de Innovación Educativa*. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T8%20VIDEOJUEGOS/08%20LOS%20VIDEOJUEGOS.pdf>
- Miguel, & Javier, (2019). Influencia de los contenidos audiovisuales en el comportamiento de los estudiantes.
- Mogollon Colchao, D. A., & Perez Figueroa, J. F. (2024). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública del Distrito de Cayaltí, 2023. <https://www.redalyc.org/pdf/3150/315024785012.pdf>
- Oflu, A., & Yalcin, S. S. (2019). Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 117(6), e584-91. <http://www.scielo.org.ar/pdf/aap/v117n6/0325-0075-aap-117-6->

e584.pdf

- Scharager, & Reyes, (2005). Muestreo no probabilístico en poblaciones heterogéneas.
- Sánchez, Z., Zurita, O. F., Ramírez, G. I. A., Puertas, M. P., González, V. G., & Ubago, J. L. (2019). Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de los Videojuegos en escolares de tercer ciclo de Primaria. [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59828/JSJR%20V11\\_1\\_4.pdf?sequence=1](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59828/JSJR%20V11_1_4.pdf?sequence=1)
- Sánchez, M. I. (2006). Título del trabajo. DOI: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511492008.pdf>
- Valdivia, L. (2021). Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio particular. *Revista de Psicología Educativa*, 29(3), 251-263. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=12961731007>
- Villena Domínguez, C. G. (2019). Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos. <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/8449>
- Zárate, P. M., & Castillo, M. R. (2020). Cuestionarios estructurados y semiestructurados en estudios de comportamiento.

## ANEXOS

### Anexo 1. Tabla de operacionalización de la variable

Variable 1	Definición de la variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Videos juegos	Los videojuegos se definen como juegos electrónicos interactivos que utilizan una plataforma tecnológica, estos dispositivos atraen la atención de los usuarios sin discriminar edad, impulsados por la publicidad de las empresas que los comercializan; esta atracción ha hecho que los videojuegos se conviertan en uno de los principales medios de entretenimiento para personas de todas las edades (Villena 2019)	Los videojuegos se operacionalizan como juegos electrónicos interactivos que utilizan una plataforma tecnológica; esta variable se mide a través de la percepción de los estudiantes en cuanto a su uso y el impacto en sus actividades cotidianas. Se consideran tres dimensiones para evaluar esta variable: -Dimensión abstinencia. -Dimensión abuso. -Dimensión tolerancia.	Dimensión abstinencia	Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	Nivel: ordinal.  Escala Likert de tres posiciones: 1= "Nunca". 2= "A veces". 3= "Siempre".
				Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego	
				Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	
			Dimensión abuso	Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	
				Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.	
				Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	
			Dimensión Tolerancia	Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	
				Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.	
				Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	

Variable 2	Definición de la variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Agresividad	La agresividad es un comportamiento que implica daños, ya sean físicos, verbales o psicológicos, a otros seres vivos. Este comportamiento puede aprenderse de forma temprana y con facilidad cuando conduce al éxito (Villena 2019)	La agresividad es un comportamiento que implica daños, ya sea físicos, verbales o psicológicos, a otros seres vivos. Se mide a través de diversas dimensiones que reflejan cómo los estudiantes responden a diferentes situaciones que pueden provocar comportamientos agresivos	Observación	Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	Nivel: ordinal Escala Likert de tres posiciones:  1= "Nunca" 2= "A veces" 3= "Siempre"
				Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	
				Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	
			Modelado	Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	
				Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	
			Reforzamiento	Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	
				Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	
				Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	

## Anexo 2. Fichas de validación de instrumentos de recolección de datos

### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO 1

Título de la investigación: Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo en una institución educativa en Lima.

Instrumento a validar: Cuestionario sobre los videos juegos y la agresividad

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

#### VARIABLE 1 VIDEOS JUEGOS

Dimensión: Abstinencia				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	4	4	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.	4	4	4	
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	4	4	4	

Dimensión: Abuso				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	3	3	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe	4	4	3	

mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.				
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	4	4	4	

Dimensión: Tolerancia				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	3	3	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.	4	4	3	
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	3	3	3	

## VARIABLE 2 AGRESIVIDAD

Dimensión: Observación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	4	4	4	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	4	4	4	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	



Dimensión: Modelado				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	3	3	3	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	4	4	4	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	

Dimensión: Reforzamiento				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	4	4	4	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	3	3	3	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	

AVILES REYES, SILVÍA ELIZABETH  
Nombres y apellidos del experto

DNI 08162806



FECHA 24 de febrero de 2023

FIRMA

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO 2

Título de la investigación: Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo en una institución educativa en Lima.

Instrumento a validar: Cuestionario sobre los videos juegos y la agresividad

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

### VARIABLE 1 VIDEOS JUEGOS

Dimensión: Abstinencia				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	4	4	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.	4	4	4	
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	4	4	4	

Dimensión: Abuso				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	3	3	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la	4	4	3	

experiencia de un videojuego.				
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	4	4	4	

Dimensión: Tolerancia				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	3	3	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.	4	4	3	
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	3	3	3	

## VARIABLE 2 AGRESIVIDAD

Dimensión: Observación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	4	4	4	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	4	4	4	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	

Dimensión: Modelado				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	3	3	3	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	4	4	4	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	

Dimensión: Reforzamiento				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	4	4	4	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	3	3	3	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	

LIDIA SERRANO MIRANDA DE AGUILAR  
Nombres y apellidos del experto

09822473  
DNI

  
Firma

17 DE febrero 2024  
Fecha

### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO 3

Título de la investigación: Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo en una institución educativa en Lima.

Instrumento a validar: Cuestionario sobre los videos juegos y la agresividad

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

#### VARIABLE 1 VIDEOS JUEGOS

Dimensión: Abstinencia				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	4	4	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.	4	4	4	
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	4	4	4	

Dimensión: Abuso				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	3	3	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la	4	4	3	

experiencia de un videojuego.				
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	4	4	4	

Dimensión: Tolerancia				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Percibo a los videojuegos como mi opción primaria cuando experimento aburrimiento.	4	3	3	
2. Experimento frustración si alguien me interrumpe mientras estoy inmerso en la experiencia de un videojuego.	4	4	3	
3. Opto por jugar videojuegos en lugar de dedicarme a mis actividades escolares.	3	3	3	

## VARIABLE 2 AGRESIVIDAD

Dimensión: Observación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	4	4	4	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	4	4	4	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	

Dimensión: Modelado				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	3	3	3	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	4	4	4	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	

Dimensión: Reforzamiento				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Me enojo con facilidad cuando experimento frustración.	4	4	4	
2. Reacciono frente a la incomodidad generada por otros mediante la ejecución de acciones físicas de empuje.	3	3	3	
3. Discuto con los adultos que no cumplen con mis expectativas.	4	4	4	

Soledad Mendoza Espinoza  
Nombres y apellidos del experto

09495698

DNI

  
Firma

23 de febrero 2024

Fecha

### Anexo 3. Consentimiento Informado

#### CARTA DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Lima, 10 de julio del 2023

Yo, .....índico que se me ha invitado a participar del estudio denominado: “**Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo en una institución educativa en Lima**”. Para ello se me informó que:

Se administrarán dos cuestionarios, uno de 09 ítems y el otro de 09.

El tiempo que me llevará responder es de 15 minutos aproximadamente.

La información que brinde no será usada para propósitos diferentes a los objetivos de este estudio.

Mi nombre no aparecerá asociado a ninguna opinión particular, o de las publicaciones que se deslinden de este estudio.

La participación en este estudio no involucra beneficio económico alguno. Puedo hacer las preguntas que considere conveniente sobre el estudio en cualquier momento, y estoy en el derecho de que se me explique detalladamente.

Puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin tener que dar explicaciones ni sufrir consecuencia alguna por tal decisión.

La información es absolutamente confidencial y no serán entregados a nadie que yo no autorice.

Recibida esta información **ACEPTO VOLUNTARIAMENTE** participar del estudio en mención.

Firma

Nombres y Apellido del participante

Firma

Apellido del Investigador

Mauriola Ramirez Idaly



## Anexo 4. Reporte de similitud en software Turnitin

IDALY MAURIOLA RAMIREZ | Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo en una institución educativa-Ancón, 2023

/100 < 2 de 4 > ?

**Resumen de coincidencias**

**14 %**

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	4 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4 %
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.uladech.ed... Fuente de Internet	1 %
5	Entregado a Corporaci... Trabajo del estudiante	<1 %
6	Entregado a uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
7	repositorio.usanpedro... Fuente de Internet	<1 %
8	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
9	www.bde.es Fuente de Internet	<1 %
10	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.utp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

0% 14%

AI \*\*%

Activado Alta resolución

Versión solo texto del informe

10:06 ESP 26/09/2024

---

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**  
**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Relación de los videojuegos y la agresividad en estudiantes del II ciclo en una institución educativa-Ancón, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**  
 Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**  
 Mauriola Ramirez, Idaly (orcid.org/0009-0003-3316-5514)

**ASESOR:**  
 Mg. Carrillo Yalan, Eber Moises (orcid.org/0000-0002-7801-0933)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
 Educación y calidad educativa

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN SOCIAL UNIVERSITARIA:**  
 Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

TRUJILLO – PERÚ  
 2024

## Anexo 5. Análisis complementario

### Calculo para muestra finita

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

Donde:

$n$ :  $n$  es el tamaño de la muestra.

$N$ :  $N$  es el tamaño de la población.

$Z$ :  $Z$  es el valor crítico de la distribución normal estándar para el nivel de confianza deseado.

$p$ :  $p$  es la proporción esperada de la población que tiene una característica particular.

$E$ :  $E$  es el margen de error permitido (en proporción).

Datos:

$n$ :  $n$  es el tamaño de la muestra.

$N$ : 150

$Z$ : 1.96

$p$ : 0.5

$q$ : 0.5

$E$ : 0.05

$$n = \frac{150 \times (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(0.05)^2 \times 149 + (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$N = 108$

### Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,882	18

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.