



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Videojuegos y la autorregulación emocional en estudiantes de quinto y sexto grado de primaria de una institución de Las Pircas

AUTOR:

Campoverde Timoteo, Elver (orcid.org/0000-0002-2306-4598)

ASESOR:

Dr. Saavedra Olivos, Juan Jose (orcid.org/0000-0001-8191-8988)

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

PIURA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi madre que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a seguir adelante en los momentos difíciles.

A mi padre que desde el cielo me ilumina para seguir adelante con mis proyectos.

También se lo dedico a mis hijos quienes han sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser su ejemplo.

Agradecimiento

El principal agradecimiento a Dios quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir avanzando.

A mi familia por su comprensión y estímulo constante además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Y a todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en la realización de este trabajo de investigación.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN.....	33
VI. CONCLUSIONES.....	36
VII. RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS.....	38
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudiantes de la institución educativa	16
Tabla 2. Niveles de Confiabilidad según Tuapanta et al. (2017).....	18
Tabla 3. Interpretación del coeficiente de correlación de Rho de Spearman	19
Tabla 4. Prueba de normalidad	27
Tabla 5. Grado de asociación de videojuegos y autorregulación emocional.....	28
Tabla 6. Nivel de asociación de videojuegos y autocontrol	29
Tabla 7. Nivel de asociación de videojuegos y automotivación	30
Tabla 8. Nivel de asociación de videojuegos y autoconcepto.....	31

Índice de figuras

Figura 1. Nivel de calificación del inconstante videojuego	21
Figura 2. Nivel de calificación de la dimensión tiempo	22
Figura 3. Nivel de calificación de la dimensión complejidad	22
Figura 4. Nivel de calificación de la dimensión interactividad	23
Figura 5. Nivel de calificación de la dimensión dispositivos electrónicos	23
Figura 6. Nivel de calificación de la autorregulación emocional.....	24
Figura 7. Nivel de calificación de autocontrol	24
Figura 8. Nivel de calificación de automotivación	25
Figura 9. Nivel de calificación de autoconcepto.....	25
Figura 10. Nivel de calificación de autorreflexión	26

Resumen

El estudio buscó determinar el grado de reciprocidad de videojuegos y autorregulación emocional de estudiantes de una I.E de Piura en el 2022. Investigación básica, no experimental, transversal, descriptiva y correlacional, la población y muestra fueron 13 estudiantes de 5° (5) y 6° (8), utilizando la encuesta y dos cuestionarios de 16 y 24 ítems, distribuidos en dimensiones e indicadores, con fiabilidad de $\alpha = 0,737$ muy bueno y $\alpha = 0,658$ como bueno, respectivamente. Obteniendo que, la calificación de videojuegos el 92,31% (12) en nivel regular y 7,69% (1) malo; y, autorregulación emocional todos indican buen nivel. La correspondencia de las inconstantes obtuvo $Rho = -0,270$ (p-valor = $0,372 > 0,05$), evidencia de asociación negativa media; las dimensiones autocontrol, autoconcepto y autorreflexión con $Rho = -0,195$ (p-valor = $0,524 > 0,05$); $-0,021$ (p-valor = $0,947 > 0,05$) y $-0,307$ (p-valor = $0,307 > 0,05$); interpretada como negativa media y débil; y, automotivación con $Rho = 0,413$ (p-valor = $0,161 > 0,05$), positiva media. Concluyendo, que la reciprocidad de las variables no es reveladora, siendo negativa débil; es decir, que al aumentar una de ellas, decrece la otra en los estudiantes de la I.E. “Pedro Quiroz Ojeda” provincia de Ayabaca, región Piura, 2022.

Palabras claves: Videojuegos, autorregulación, autoconcepto, automotivación

Abstract

The study sought to determine the degree of reciprocity of video games and emotional self-regulation of students of an I.E of Piura in 2022. Basic, non-experimental, cross-sectional, descriptive and correlational research, the population and sample were 13 students of 5th (5) and 6th (8), using the survey and two questionnaires of 16 and 24 items, distributed in dimensions and indicators, with a reliability of $\alpha = 0.737$ very good and $\alpha = 0.658$ as good, respectively. Obtaining that, the video game rating 92.31% (12) at a regular level and 7.69% (1) bad; and emotional self-regulation all indicate a good level. The correspondence of the inconstant obtained $Rho = -0.270$ ($p\text{-value} = 0.372 > 0.05$), evidence of medium negative association; the self-control, self-concept and self-reflection dimensions with $Rho = -0.195$ ($p\text{-value} = 0.524 > 0.05$); -0.021 ($p\text{-value} = 0.947 > 0.05$) and -0.307 ($p\text{-value} = 0.307 > 0.05$); interpreted as medium and weak negative; and self-motivation with $Rho = 0.413$ ($p\text{-value} = 0.161 > 0.05$), mean positive. Concluding that the reciprocity of the variables is not revealing, being weakly negative; that is, when one of them increases, the other decreases in the students of the I.E., "Pedro Quiroz Ojeda" province of Ayabaca, Piura region, 2022.

Keywords: Video games, self-regulation, self-concept, self-motivation

I. INTRODUCCIÓN

La industria de los videojuegos, ha sido resiliente y a creciendo exponencialmente durante la pandemia COVID 19, cientos de un sinnúmero de personas en todo el globo han tenido que permanecer en sus hogares, aumentando el consumo de videojuegos, en términos de horas jugadas como de número de jugadores (Yong et al., 2015)

Los videojuegos representan la industria cultural número uno en el mundo en ventas y logrado gran expectativa, especialmente en Francia, donde casi el 40% indican ser usuarios/jugadores (Gaetan et al., 2016). Los videojuegos están presentes en casi todos los juegos infantiles y de adolescentes, el 97% jugando por lo menos una hora/día en EE.UU. (Granic et al., 2014).

Los videojuegos según Di Blasi et al. (2019), se basan en la interacción entre el jugador y su avatar, como personaje virtual encarnado por el jugador, dos componentes que están sujetos a una sobreexcitación y expresión de emociones, que es un estado que complejo por controlar y comprender.

La experiencia emocional resultado del procesamiento que interconecta tres componentes: valencia emocional, entendida a modo de cualidad positiva o negativa; la intensidad o activación, como la fuerza con que la emoción es sentida; y, la expresión emocional, que pone a la emoción en el centro de la dinámica interaccional (Gaetan et al., 2016).

Sin embargo, el uso excesivo de videojuegos se ha convertido en un problema y se está manifestando en los centros de tratamiento para adolescentes (González et al., 2017). Además, la autorregulación emocional problemática, incluyendo la dificultad para identificar y expresar emociones, está relacionada a problemas de conducta en niños y adolescentes; y puede ser un factor de vulnerabilidad para la conducta delictiva y el abuso de sustancias en la adolescencia.

Los investigadores psicólogos, sobre los efectos de los videojuegos tienen un impacto negativo asociado a violencia, adicción y depresión; no solamente los posibles efectos negativos, pero también los beneficios de jugar estos videojuegos, focalizados en los principales dominios: cognitivo, motivacional, emocional y social (Granic et al., 2014).

En la actualidad los videojuegos, presenta un dilema de ventajas y desventajas; sin embargo, para Campos & Juan de Dios (2016), son atractivos para los niños; cambiando la forma tradicional del jugar, porque interactúan en un entorno real con muchas posibilidades, adecuadamente seleccionado y utilizado, puede ser entretenido y beneficioso; convirtiéndose en la principal compañía y actividad de ocio.

En el Perú, los videojuegos representa una oportunidad para fomentar la innovación y desarrollar habilidades, según la información reportada por Newzoo (2018), se ubica en el puesto 69 a nivel global y octavo en América Latina con un consumo per cápita de US\$10 por compras de videojuegos (Laos & Wong, 2020). El diario Gestión, publicó un estudio según Gaming realizado por la agencia de medios Havas Group, el 69% consume videojuegos y el 75% una vez por semana; así mismo, señala que la plataforma más usada es el smartphone, convirtiéndose el móvil Gaming como favorito.

Los estudios establecen que los jugadores de videojuegos logran habilidades prosociales como cooperación, apoyo y ayuda; reportando que existe correlaciones entre estos beneficios positivos y ciertos videojuegos; mejora una variedad de habilidades cognitivas fundamentales de la autorregulación emocional; incluyendo la eficiencia y capacidad de la atención visoespacial, la eficiencia de la memoria de trabajo y varias funciones ejecutivas, incluidas la inhibición y la resolución de problemas. La capacidad de la memoria de trabajo es fundamental para muchas formas y estrategias de autorregulación emocional más efectivas (reevaluación y distracción). Por lo tanto, los videojuegos podrían ser especialmente capaces de regular la emoción al mejorar las funciones cognitivas y ejecutivas que se fundan las habilidad reguladora (Hemenover & Bowman, 2018).

Los estudiantes de la región Piura, no están aislados y pertenecen a esta realidad global, en las redes sociales y las TIC's, así como ocupar su tiempo de recreación en videojuegos, entre ellos los estudiantes de la I.E. Pedro Quiroz Ojeda, cuya correspondencia debe ser motivo de indagación.

El presente estudio contesta a la incógnita ¿Cuál es el nivel de correspondencia de videojuegos y autorregulación de emociones de educandos de 5to y 6to grado del nivel primaria de la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda"-Las Pircas, provincia

de Ayabaca, región Piura, 2022”, especial atención a ¿Cuál es el grado de dependencia de videojuegos y con la dimensión autorregulación, automotivación, autoconcepto y autorreflexión de emociones de los estudiantes de la I.E.?

La contribución positiva o negativa de videojuegos en la convivencia social, particularmente en ambientes escolares formales y la sociedad, es trascendental para justificar la ejecución de esta investigación, que pueda comprobar su asociación de la autorregulación de emociones, primando la expresión de emociones positivas y mitigando las negativas favoreciendo el clima social y su impacto en la sociedad.

Los teóricos de la psicología, de la concepción fisiológica, neural de las emociones y así como, del condicionamiento de los factores intrínsecos y extrínsecos del entorno social, que fomenta emociones, orientadas y reguladas, demostrando que es útil la autorregulación de las emociones individuales y colectivas, razón suficiente para la ejecución de este estudio, empleando videojuegos como estrategias.

Los estudiantes de hoy, participes de los cambios acelerados de la tecnología de la información, incorporación de redes y dispositivos de libre y fácil acceso, convertidas en competencias digitales, que deben ser empleados en la práctica educativa orientándolos a los estudiantes para tener un uso educativo y no solo recreativo para sus momentos de ocio; esto justifica esta investigación.

Esta investigación buscó determinar el grado de reciprocidad de videojuegos y autorregulación de emocional de estudiantes de 5to y 6to grado del nivel primaria; secundariamente intentó probar la dependencia de videojuegos y el autocontrol, la autorreflexión, la automotivación y la autorreflexión de los estudiantes de la I.E. Pedro Quiroz Ojeda, Ayabaca – Piura en el año 2022.

De la revisión de la literatura se formula una respuesta a priori al problema de estudio, que coexiste correspondencia reveladora de los videojuegos y la autorregulación de las emociones de los estudiantes de la I.E. Pedro Quiroz Ojeda, Ayabaca – Piura, 2022, especialmente en la reciprocidad de los videos juegos y las dimensiones autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión de la regulación de las emociones de los estudiantes de la I.E. Pedro Quiroz Ojeda, Ayabaca – Piura, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

La revisión de literatura científica, respecto al estudio, indica que la comunidad de investigadores a nivel internacional, mantiene un gran interés, como son los estudios que expongo:

Colliver et al. (2022), señaló que las habilidades de autorregulación son fundamentales para una participación exitosa en la sociedad y predicen un conjunto de resultados positivos a lo largo de la vida. Durante mucho tiempo se ha afirmado que el juego libre (es decir, no estructurado) es sustancial para el progreso de la autorregulación, pero los estudios que investigan el juego y la autorregulación se han enfrentado a limitaciones empíricas. El estudio actual utilizó una muestra grande ($n = 2213$) del Estudio longitudinal de niños australianos para investigar el tiempo dedicado a actividades de juego activas y tranquilas no estructuradas a las edades de 2 a 3 años y de 4 a 5 años como predictor de las habilidades de autorregulación 2 años luego. El juego infantil fue informado por padres que completaron un diario de uso del tiempo de 24 horas para 1 día de fin de semana aleatorio y 1 día de semana. La autorregulación se indexó a las edades de 4 a 5 años y de 6 a 7 años mediante elementos informados por padres, maestros y observadores comparables a estudios longitudinales grandes similares. Los resultados mostraron que cuanto más tiempo pasaban los niños en juegos tranquilos no estructurados en los años de preescolar y preescolar, mejores eran sus habilidades de autorregulación a las edades de 4 a 5 y 6 a 7 años, incluso después de controlar las habilidades de autorregulación anteriores y otros predictores conocidos . Además, entre 1 y 5 horas de tiempo de juego activo no estructurado de los niños en edad preescolar predijeron significativamente la autorregulación 2 años después. Este estudio brinda apoyo temprano a los programas para padres diseñados para aumentar las oportunidades de que los niños pasen tiempo en juegos libres y no estructurados en los primeros años. Concluyendo, dada la trascendencia de la autorregulación, que la cantidad de tiempo que los niños dedicaban a juegos tranquilos no estructurados en casa en sus años de infancia y preescolar predijeron modestamente sus habilidades de autorregulación 2 años más tarde, incluso en los primeros años de vida. escuela primaria.

Torres et al. (2021), en su estudio para fijar la asociación entre la inmersión de videojuegos de realidad virtual y la activación emocional, con la participación de 97 estudiantes universitarios entre 18 y 26 años, recurriendo a dos medidas: estados de ánimo percibido con una lista de afectos positivos y negativos adaptada que se compone de dos subescalas (afecto positivo y afecto negativo), con escala Likert de 4 puntos, aplicado al inicio y al final de experimento; y, la frecuencia cardíaca, recurrió al registro para medir la activación fisiológica asociada a las condiciones experimentales. Se empleó una consola de PlayStation 4, con un control remoto un dispositivo PlayStation VR y un video juego. Obtuvo, correlaciones positivas con la frecuencia de uso de PlayStation ($r=.20$, $p=.047$), las emociones positivas después de jugar ($r=.33$, $p=.001$) y las emociones negativas después de jugar ($r=.26$, $p=.010$). No se encontraron relaciones significativas con las demás variables; y, correlación positiva con las emociones positivas después de jugar ($r=.31$, $p=.002$). Concluyendo que, la condición de RV presenta mayor inmersión y frecuencia cardíaca, que la condición no RV, encontrando mayores emociones negativas después del juego en ambas condiciones. Las emociones positivas y negativas, se asociaron a una mayor experiencia de inmersión, mientras que en la condición RV solo las emociones positivas se asocian con la inmersión.

Čábelková et al. (2020), en el artículo “¿Jugar videojuegos aumenta la creatividad emocional”, con la intención de verificar la asociación entre el tiempo que los encuestados dedicaron a reproducir videojuegos y la creatividad emocional, en una muestra de 435 colaboradores (18 – 60 años) de la República Checa. Un total de 453 respondieron completan un cuestionario voluntaria y anónimamente. El cuestionario fue llenado vía página web disponible en el internet, consistió en 30 ítems con escala de cinco puntos, con un índice Alpha de Cronbach 0,85, que denota una buena confiabilidad interna. Obtuvo, que las tres regresiones del inventario, fueron estadísticamente significativas, la elevación de factores de la varianza (VIF) son inferiores a 10, lo que sugiere que no hay problema grave de multicolinealidad; los resultados fueron, que más tiempo dedicado a jugar videojuegos se asocia con una creatividad emocional más baja en total, y con componentes de novedad y preparación más bajos de la creatividad emocional en particular (el coeficiente

relevante es positivo, pero el tiempo de juego se codificó a la inversa, con números más bajos que significan más juego; y, la asociación entre el tiempo de juego y ECI, ECIp y ECIn es menos pronunciada para las mujeres que para los hombres. De hecho, los valores de los coeficientes de interacción relevantes (Tiempo de juego * Género) sugieren que la relación para una submuestra de mujeres puede no existir o ser opuesta a la de los hombres. Concluyendo, que pasar más tiempo jugando videojuegos está asociado con una menor creatividad emocional en su conjunto, y como componentes de novedad y preparación y eficacia, en particular. la asociación positiva entre el tiempo invertido en los videojuegos y el componente novedoso de la creatividad emocional en las mujeres va en contra de las asociaciones generalmente negativas con las emociones.

Splendido (2020), en la publicación “La relación entre regulación emocional y los videojuegos”, tuvo como propósito mostrar una asociación entre la regulación de la emoción adaptativa y juego de video; la hipótesis fue que la participación de la emoción a través de entornos virtuales, el ajuste de la dificultad y los aspectos sociales del juego se asocian con la regulación de las emociones de los jugadores, en particular con la flexibilidad emocional, la motivación, la resiliencia y los comportamientos prosociales. Hubo 52 participantes (41 mujeres, 10 varones y 1 como variante de género/no conforme), la población objetivo fueron los jóvenes adultos entre 18 y 25 años, de la Universidad La Salle de Filadelfia, este estudio utilizó un muestreo por conveniencia para reclutar participantes que se ofrecieron como voluntarios. Los posibles participantes fueron informados mediante la presentación del estudio en clases con el permiso del profesor. El enlace a la encuesta de Qualtrics del estudio; las variables fueron: tiempo dedicado a jugar videojuegos, puntuaciones del cuestionario de regulación emocional cognitiva (CERQ), puntuaciones del cuestionario de regulación de emociones conductuales (BERQ) e información demográfica. Los resultados, de los 52 participantes, 12 nunca jugaron videojuegos, 11 juegan una vez al mes, 10 juegan dos o tres veces al mes, 9 juegan al menos una vez a la semana y 10 juegan diariamente. Del análisis de una potencial diferencia entre géneros, no hubo diferencias, El resultado del estudio de varianza (ANOVA) y si hubo contradicción significativa

entre los grupos ($p < 0,05$) del CERQ. Concluyendo que, jugando dos o tres veces al mes y semanalmente una vez más muestra un impacto positivo en la regulación emocional, pero no parecía muy diferente de nunca jugar.

En el Perú, la tendencia de la investigación se mantiene, tal como, por los estudios orientados a observar los efectos en la agresividad, la conducta emocional, en los últimos años, como:

Gómez & Yañacc (2022), al analizar la dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes, estudio no experimental, de corte transversal y alcance predictivo, la muestra estuvo constituida por 430 estudiantes de quinto de secundaria de la I.E. de la zona de Lima Este. La colección de información se realizó con el instrumento virtual en formato de formulario de Google, aplicado de forma virtual fueron el test de dependencia a videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresión con escala Likert de cinco puntos, administrados colectivamente, las técnicas de análisis estadísticos descriptivos e inferenciales. Obteniendo que, existe correspondencia de dependencia a videojuegos de forma significativa con agresividad ($r = 0,360$, $p = 0,000 < 0,01$); lo que señala que las puntuaciones altas se asocian mejor con puntuaciones altas en agresividad. Concluyendo que, se encontró asociación altamente positiva entre las variables.

Cordova (2021), en su tesis maestría “Las interacciones efectivas para la autorregulación de emociones en niños de I.E. 1093 FAC-JLO- Chiclayo”, con la intención de determinar la relación entre las inconstantes en estudio, con particular atención en reconocer el nivel de interacción efectiva, identificar el nivel de autorregulación emocional y buscar la relación entre interacción efectiva y autorregulación emocional en infantes de 5 años de la I.E.; estudio de tipo básica de nivel descriptivo – correlacional, la población y muestra fue de 20 niños de 5 años de la IE, la práctica usada fue la encuesta y el dispositivo para obtener datos fue el cuestionario, validado por profesionales y con una confiabilidad de 0,90. Obtuvo, que en la prueba de normalidad, que el valor de las significancia de ambas variables son menores de 0,05, confirma que no son normales los datos, por lo que se utilizó el Rho de Spearman, alcanzando un valor $Rho = 0,928$ significancia (bilateral) = 0,000, siendo significativa en el nivel 0,01, interpretándose como asociación alta y positiva; y, significativa,

Concluyendo que, los niños de 5 años que contribuyeron en la investigación se situaron la mayoría en la categoría de miedo con el 55% en su interacción efectiva; 55% en su autorregulación emocional y de la asociación de interacción efectiva y autorregulación emocional, el valor de significancia de ambas variables no son normales $p < 0,05$), empleando el Rho de Spearman de 0,928, indicativa de asociación alta y positiva,

Flores (2020), buscó establece la dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes; con especial interes en establecer la correspondencia con las dimensiones agresividad física, verbal, hostilidad y ira en adolescentes de la I.E. Jorge Chávez, Túcna – Perú, 2019. Estudio de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de corte transversal y de tipo correlacional. Los participantes fueron 884 adolescentes de ambos sexos en calidad de estudiantes, el muestreo fue no probabilístico intencional, la muestra estuvo constituida por 287 adolescentes. Este estudio empleó dos instrumentos de recolección de datos, el test de dependencia de videojuegos (55 ítems) y el cuestionario de agresión de Buss y Perry (20 reactivos) distribuido en cuatro dimensiones (agresividad física, verbal, hostilidad e ira). Los resultados, muestran la existencia de asociación entre las inconstantes en estudio con un valor de $Rho = 0,325^*$ ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$); específicamente asociación reveladora con agresión verbal ($Rho = 0,314^{**}$, $p\text{-valor} = 0,000 < 0,01$), agresión física ($Rho = 0,326^{**}$, $p\text{valor} = 0,000 < 0,01$), con ira ($Rho = 0,223^{**}$, $p\text{valor} = 0,000 < 0,01$) y hostilidad ($Rho = 0,207^{**}$, $p\text{valor} = 0,000 < 0,01$). Concluyendo, que existe reciprocidad directa de magnitud baja y significativa entre las inconstantes, el cual revela, que a mayor dependencia de los videos juegos, consta de mayor probabilidad de ampliar los niveles de agresividad.

Cutimbo (2013), con la intención de establecer la relación del uso de videojuegos y la conducta emocional; con atención particular en identificar la asociación de los videos juegos y la conducta agresiva, pasiva y asertiva de estudiantes de la I.E. Héroes del Alto Cenepa – Villa El Salvador, 2015. Estudio cuantitativo no experimental, de tipo descriptivo correlacional, con una muestra probabilística, con una población de 418 estudiantes y la muestra de 200 alumnos, a quienes se le utilizó una encuesta para calcular el uso de videojuegos y otra para evaluar sobre la conducta emocional, que estos

generan, empleando la prueba estadística Rho de Spearman. Los resultados evidenciaron una asociación moderada fuerte positiva ($Rho = 0,696$; $p\text{-valor} = 0,000 < 0,01=$) entre las inconstantes.

El videojuego se ha transformado actualmente en el área de estudio más de moda y más volátil dentro de la reciente teoría de los medios de comunicación, un medio de interacción social. La teoría de videojuegos constituye un punto de concordancia del pensamiento teórico contemporáneo, que consideraba el video juego como un objeto cultural (Wolf & Perron, 2005); merecedor de atención; tratados a profundidad al examinar los estímulos psicológicos de los jugadores y como se corresponden los juegos con el sistema cognitivo; iniciando la tradición permanente de ver al videojuego como un ente de estudio psicológico y una herramienta para los experimentos de laboratorio, vinculándolos con el pensamiento y el comportamiento agresivo.

Las tres grandes tendencias de estudios y evolución de los videojuegos son reportadas por Alonso (2014), estas son: narratología, centrada en el contenido de los videojuegos tanto ficcional como narrativo; ludo lógicas, se funda en la idea de jugar al juego, destacando el juego como el conjunto de reglas; y, cinético lumínicas, que se sostiene que es la manipulación y movimiento dentro del propio juego, considerando su variabilidad y permutaciones.

Según el académico y diseñador de videos juegos Eric Zimmerman, citado por Laos & Wong (2020), lo define como:

“Un juego es una acción interactiva consciente, en la que uno o más jugadores, siguen reglas que limitan su comportamiento, permitiendo un conflicto artificial que abada en un resultado cuantificable”.

Para Pereira & Alonzo (2017), son procedimientos confusos en términos de gráficas, interacción de recursos visuales y sonoros; y, narrativa, que pueden ser clasificados en distintos géneros de acuerdo con su tipo.

Al alcance de los niños, existen diversas clases de videojuegos como rol, arcade, clásicos, juegos educativos, simulación, juegos de mesa, deportes, estrategia, etc. Así como, videojuegos con temas violentos, no idóneo para menores.

Las principales plataformas para la distribución de videojuegos son: computadoras, consolas, teléfonos móviles, web y otras de menor participación como las máquinas recreativas o arcades que se encuentran en los centros comerciales.

Para Torres et al. (2021), los videos juegos son juzgados teniendo en cuenta los siguientes discernimientos: capacidad de inmersión (involucrar al jugador en un ambiente como parte del mismo), nivel de diversión dado, dificultad, conocimiento previo requerido, jugabilidad y el nivel de riesgos potenciales. La práctica de los videojuegos puede ser positiva o negativa en la expresión de las emociones con conductas de alegría, tristeza, agresividad, etc.

Dimensiones de los videojuegos

Tiempo, es la unidad de tiempo expresada en horas por día, que se dedican a la recreación con videojuegos.

Complejidad, se refiere a las dificultades o los obstáculos que se proponen para alcanzar las metas del videojuego; así como, los niveles de y categorías que implican.

Interactividad, describe la reciprocidad de la comunicación entre el usuario/actor y un sistema (informático, video u otros); característica intrínseca de los materiales multimedia, que agrandan la capacidad de los usuarios de inmiscuirse en el tratamiento de las posibilidades que brindan los programas mejorando sus posibilidades de trabajo y de aprendizaje (Minguell, 2002).

Dispositivo electrónico, son los equipos que utilizan los usuario o jugadores de los videos juegos para interactuar con otros jugadores o en forma individual.

Las emociones son reacciones que todos percibimos: alegría, tristeza, miedo, ira, etc., esta es cualquier agitación y trastorno de la mente, el sentimiento, la pasión; cualquier estado mental vehemente o excitado; más precisamente para Cano & Zea (2012), son cambios súbitas y rápidas que sentimos desde nuestro estado de ánimo, la mayoría de veces por ideas, recuerdos o circunstancias.

En una publicación de Panadero & Alonso (2014), presenta el aporte de las principales teorías de la autorregulación, como son: del origen de la motivación, toma conciencia, procesos, entorno social y físico, adquisición de capacidades; definiéndola como un “proceso establecidos por pensamientos autogenerados, emociones y acciones que están proyectadas y adecuadas cíclicamente para

lograr alcanzar objetivos personales; en esta revisión, la teoría operante (Homme, 1995), que señala que el origen de la motivación son estímulos reforzantes, aceptando la reactividad, a través del modelado y refuerzo, desarrollando conductas y se atenúa el estímulo asociado; y, la teoría fenomenológica (Maslow, 1943), que la motivación nace de la necesidad, mediante el autoconcepto por las percepciones subjetivas y desarrollo del autoestima.

Todas las emociones tienen alguna función en la ejecución con eficacia de las reacciones conductuales, estas son la función adaptativa, porque prepara al organismo para que lleve a cabo eficientemente la conducta requerida por las condiciones ambientales, movilizand o la energía hacia un objetivo determinado; las funciones sociales o comunicativas, porque facilita la aparición de las conductas apropiadas, la expresión de las emociones permite a los demás predecir el comportamiento asociado con las mismas; y, la función motivacional, porque la estrecha relación de emoción y motivación, dado que toda conducta es motivada se originan reacciones emocionales, que son características de la conducta motivada, dirección e intensidad.

En la literatura se encuentra diversas formas de clasificar las emociones, adoptaremos la más convencional, como emociones básicas constituyen parte de los seres humanos y perturban la forma en que interactúa con el mundo y cómo se siente. Incluso tienen un peso significativo en la toma de decisiones, pues no es igual decidir algo sintiéndose contento que sintiéndose triste o enfadado; según Paul Ekman, al estudiar las expresiones faciales en un grupo étnico caracterizado por estar aislado de la sociedad, determinando que las expresiones faciales no están determinadas por las culturas, sino que son universales, fijando seis emociones básicas: ira, alegría, asco, tristeza, sorpresa y miedo. Un segundo grupo son consideradas como emociones primarias o secundarias, según Goleman, que cambian de acuerdo a las experiencias de cada persona, caracterizadas por ser sociales.

Las emociones como reacciones rápidas según el actuar o conducta mostrada puede ser positiva o negativa, que puede ser expresada, según el estado psicológico del individuo, que pueda controlar o autorregular su aparición. En el campo de la investigación, se contribuyen con diferentes definiciones de

autorregulación emocional, como la realizada por Olaya (2019), es un conjunto de procesos, intrínsecos y extrínsecos, que identifican, supervisan, evalúan y alteran las reacciones emocionales en su intensidad y rasgos temporales con el objetivo de alcanzar metas. Para Villouta (2017), consiste básicamente en lograr “manejar” tanto conductual como fisiológicamente la “invasión de la misma”, promueve el correcto dominio de las emociones, convirtiéndose en un aporte para quienes coexisten en comunidad.

El aporte de Constante (2019), definiéndola como la habilidad para acatar una demanda, iniciar y secar actividades de acuerdo a las demandas sociales, para modular la intensidad, frecuencia y duración de los actos verbales y motores. Así mismo, en términos de la capacidad de los individuos para modificar su conducta en virtud a demandas y situaciones específicas, lo que ha generado interés en las implicaciones del funcionamiento social, implica la adaptación al ambiente, que incluye un proceso de afrontamiento de emociones positivas y mantenimiento de una respuesta emocional, además de la modulación y cese de esta respuesta (Restrepo Garcés & Saavedra Galvis, 2016).

Tal como lo señala Cruz (2020), las dimensiones de la autorregulación emocional son:

1. **Autocontrol**, es lo que permite mantener el control de nuestras acciones y emociones, haciendo probable que obremos de manera apropiada frente a diferentes circunstancias que se nos presentan en el lapso de la vida. Es la principal habilidad social, que los niños emplean para controlar su comportamiento, sus emociones e impulsos.(Joya, 2019); otro definición es la Sinusoid (2021), es la capacidad de manejar emociones, pensamientos e impulsos difíciles, evitando que se extiendan a su comportamiento; es decir, es la capacidad de pensar antes de actuar.
2. **Automotivación**, es la facultad de descubrir estímulos positivos que incitaran a la obtención de objetivos y metas planteadas. Según Carranza (2022), es el talento de que una persona se motive a sí misma en post de una meta u objetivo que se ha planteado alcanzar. Conjuntamente, la particularidad de este concepto radica en que tanto el emisor como el receptor de esa motivación es el mismo sujeto.

3. **Autoconcepto**, es el estado emocional del individuo referido a los sentimientos de bienestar y satisfacción al equilibrio emocional, a la aceptación de sí mismo y a la seguridad y confianza en sus posibilidades; esta palabra se relaciona con los aspectos cognitivos, a la percepción y la imagen que cada uno tiene de sí mismo. Para Esnaola et al. (2008), es el resultado de un conjunto de percepciones parciales del propio yo, compuesto por autoconcepto académico y no académico; incluirá lo social, el personal y el físico o es el conjunto de valoraciones, atribuciones y autopercepciones sobre sí mismo, que se desarrolla de manera particular (Córdova, 2021). El autoconcepto es una realidad psíquica muy compleja y dentro de lo que se distinguen otros conceptos según las áreas específicas como autoconcepto físico, académico, social, personal y emocional; como lo señala Enrique et al. (2021), es la suma de creencias del individuo sobre sus cualidades personales, es decir, lo que sabe de sí mismo al igual que lo que cree que sabe.
4. **Autorreflexión**, es reconocer las propias emociones y regularlas debidamente para luego poder intervenir y afrontar situaciones en diversos contextos; como reporta Bernal & López (2013), es un proceso donde el sujeto, de manera consciente, analiza detenidamente sus estrategias del pensar, sus acciones, motivaciones, su actuar; como sus asociaciones y cualidades personales; comparándolos con otros contextos de su actuación o personas, elaborando juicios de aceptación o rechazo del comportamiento.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

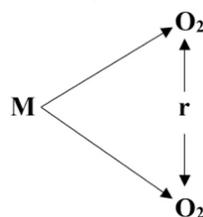
Investigación de tipo principal, como lo indica Abanto (2014), se fundamenta en un argumento teórico y se realiza para obtener nuevos conocimientos y de enfoque cuantitativo, es caracterizado por conocer la realidad de los diferentes fenómenos sociales, donde los datos son producto de las mediciones realizadas a las variables observadas (Babativa, 2017). Por establecer un valor a la asociación entre los videojuegos y la autorregulación emocional.

Diseño no experimental, son estudios en los que no se hace variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto en otra variable (R. Hernández et al., 2014).

De corte transversal, ya que se definen en un momento temporal determinado (Ato et al., 2013). Correlacional, según Hernández et al. (2014), detallan relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables.

Es de alcance descriptivo, como lo refiere Arias & Covinos (2021), tiene como principal función especificar las propiedades o características de los videos juegos y la autorregulación de estudiantes de 5to y 6to grado del nivel primaria de la IE. "Pedro Quiroz Ojeda" Las Pircas de la provincia de Ayabaca, región Piura, 2022.

El diagrama del diseño es:



Dónde:

- M : Muestra (estudiantes de 5to y 6to grado)
- O₁ : Videojuegos
- O₂ : Autorregulación emocional
- r : Grado de asociación

3.2. Variable y Operacionalización

3.2.1. Videojuegos

Definición conceptual

Son sistemas complejos en términos de gráficas, interacción de recursos visuales y sonoros; y, narrativa, que pueden ser categorizados en distintos géneros de acuerdo con su tipo (Pereira & Alonzo, 2017).

Definición operacional

Será medido en función al tiempo, complejidad, interactividad y el uso del dispositivo electrónico que el jugador de videojuegos dedica y aplica.

3.2.2. Autorregulación

Definición conceptual

Olaya (2019), es un cumulo de procesos, intrínsecos y extrínsecos, que identifican, supervisan, evalúan y alteran las reacciones emocionales en su intensidad y rasgos temporales con el objetivo de alcanzar metas.

Definición operacional

Operacionalmente será definida por la medida del autocontrol, automotivación, el autoconcepto y autorreflexión de las emociones de los estudiantes.

3.3. Población, muestra y muestreo

Definida por Otzen & Manterola (2017), como el conjunto de sujetos que pertenecen a la población blanco, que están disponibles para el estudio; que estuvo conformada por los estudiantes matriculados en educación primaria en la I.E. “Pedro Quiroz Ojeda” provincia de Ayabaca, región Piura, 2022.

Tabla 1.

Población de estudiantes de la institución educativa

Grado	Género		Total
	Masculino	Femenino	
1ero	1	3	4
2do	1	0	1
3ero	2	1	3
4to	2	5	7
5to	2	3	5
6to	1	7	8
Total	9	19	28

Nota: Nomina de estudiantes matriculados 2022

Muestra

En general, para cualquier estudio se incluye muestras o subgrupos de poblaciones por ahorrar tiempo, recursos, incrementar la calidad del estudio y reducir la heterogeneidad (Arias-gómez et al., 2016). Por ser accesible al investigados se trabajó con los estudiantes de 5to y 6to grado de primaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El concepto de técnica, hace referencia a los procedimientos o formar de realizar las distintas actividades en una forma estandarizada, que generen información valida y confiable, para ser utilizado como dato científico (Yuni & Urbano, 2014). La técnica que se utilizó es la encuesta, es la técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación (López & Fachelli, 2015).

Según S. Hernández & Avila (2020), el instrumento de recolección de datos estuvo orientado a crear las condiciones para la medición, debe ser confiable y valido; para la encuesta el instrumento privilegiado es el cuestionario.

El Instrumento empleado fue el Cuestionario de Autorregulación Emocional, que consiste de 24 ítems describiendo diferentes formas de ánimo y expresión de emociones, con escala Likert de siete puntos (Gaetan et al., 2016).

Validez

Es verificar si el instrumento de medición mide lo que realmente queremos medir, que se constituye en una propiedad del mismo, para medir los rasgos o características para lo que fue elaborado, como lo refiere Santos (2017), se ve como una evaluación de cuán apropiadas y adecuadas son las interpretaciones y los usos que se hacen de los resultados que puede ser de contenido, constructo y criterio; en este caso se buscó la evaluación por el criterio de jueces.

Tabla 2.

Validación del instrumento de jueces

N°	Juez	Evaluación
1	Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros	Aplicable
2	Dr. Pedro Eliseo Saavedra Abad	Aplicable
3	Mg. Ana Pamela Castillo Noel	Aplicable

Nota: Nomina de jueces

Confiabilidad

Es concebida como la precisión o consistencia de la medición cuando el proceso de medición se repite, considerada como una propiedad de las puntuaciones de un cuestionario o una escala (Rodríguez & Reguant, 2020). Según Tuapanta et al. (2017), expone el grado en que los ítems de una escala se correlacionan entre los mismos, para escala politómicas se aplica el coeficiente Alpha de Cron Bach, que demanda de una sola administración del instrumento y origina valores que fluctúan entre 0 y 1.

Tabla 3.

Niveles de Confiabilidad según Tuapanta et al. (2017)

Índice	Nivel de Confiabilidad	Valor del Alpha de Cronbach
1	Excelente]0.9 – 1.0]
2	Muy bueno]0.7 – 0.9]
3	Bueno]0.5 – 0.7]
4	Regular]0.3 – 0.5]
5	Deficiente	0.0 – 0.3]

Nota: Tuapanta et al (2017)

Criterios de selección de los participantes

Criterio inclusión

- Estudiante matriculado en el periodo lectivo 2022 en el SIAGE.
- Estudiante de 5to y 6to grado de educación primaria en la I.E. “Pedro Quiroz Ojeda” Las Pircas – Ayabaca – Piura.
- Estudiante que asistió a clase, el día de la administración de los cuestionarios.

Criterio de exclusión

- Estudiante que no se encuentra matriculado en el periodo lectivo 2022 en el SIAGE.
- Estudiante de 1ero, 2do, 3ero y 4to grado de educación primaria en la I.E. “Pedro Quiroz Ojeda” Las Pircas – Ayabaca – Piura.
- Estudiante que no asistió a clase, el día de la administración de la encuesta.

3.5. Procedimientos

El investigador solicitó la autorización al director de la I.E. “Pedro Quiroz Ojeda” Las Pircas de la provincia de Ayabaca, región Piura exponiendo las implicancias de la ejecución de la investigación e informó a los estudiantes que formaron parte del estudio.

Se administró la encuesta a los estudiantes de 5to y 6to grado de primaria, con los instrumentos definidos para videojuegos y regulación emocional, mediante un formulario Google, que puede ser desarrollado desde dispositivos que cuentan los estudiantes.

Los datos fueron analizados con estadística descriptiva e inferencial; la reciprocidad se plantea de los videojuegos con las cuatro dimensiones de la variable regulación emocional.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los datos acumulados fueron tratados bajo la metodología estadística: Estadística descriptiva, es la rama de la estadística que formula recomendaciones sobre como resumir la información en cuadros o tablas, gráficas o figuras (Rendón et al., 2016). Los datos recolectados fueron sistematizados y procesados con el software SPSS y Microsoft Excel, presentados en tablas de distribución de frecuencias y figuras de las variables y dimensiones.

Estadística inferencial, es la rama que se dedica a los procesos de estimación, análisis y pruebas de hipótesis, para arribar a conclusiones con una adecuada base científica (Acosta, 2022). Se inició con la prueba de confiabilidad con el coeficiente Alpha de Cron Bach; así mismo, para se realizó la prueba de homogeneidad de Shapiro Wilk para determinar el estadístico de prueba Rho de Spearman, que permita establecer el grado de asociación de las variables y dimensiones en estudio.

Para Mondragón (2014), entre los métodos no paramétricos se halla el coeficiente de correlación ordinal Rho de Spearman, que busca examinar la dirección y magnitud de la asociación entre dos variables cuantitativas; es una medida de asociación lineal que utiliza los rangos, números de orden, de cada grupo de sujetos y compara dichos rangos, es muy útil cuando el número de pares de sujetos (n) que desea asociar es pequeño (menor de 30), puede puntuar desde - 1,0 hasta +1,0.

Tabla 4.

Interpretación de la magnitud del coeficiente de correlación de Rho de Spearman

Rango	Interpretación
-0,91 a -1,00	Correlación negativa perfecta
-0,76 a -0,90	Correlación negativa muy fuerte
-0,51 a -0,75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0,50	Correlación negativa media

-0,01 a -0,10	Correlación negativa débil
0,00	No existe correlación
0,01 a 0,10	Correlación positiva débil
0,11 a 0,50	Correlación positiva media
0,51 a 0,75	Correlación positiva considerable
0,76 a 0,90	Correlación positiva muy fuerte
0,90 a 1,00	Correlación positiva perfecta

Nota: Mondragón (2014).

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación se desarrollará con el consentimiento informado de los participantes y la confidencialidad de la información, cumpliendo las normas emitidas por la Universidad César Vallejo, para la elaboración, redacción y sustentación de tesis de posgrado; respetando la propiedad intelectual de autores que forma parte del informe siendo citados en aplicación de las normas APA.

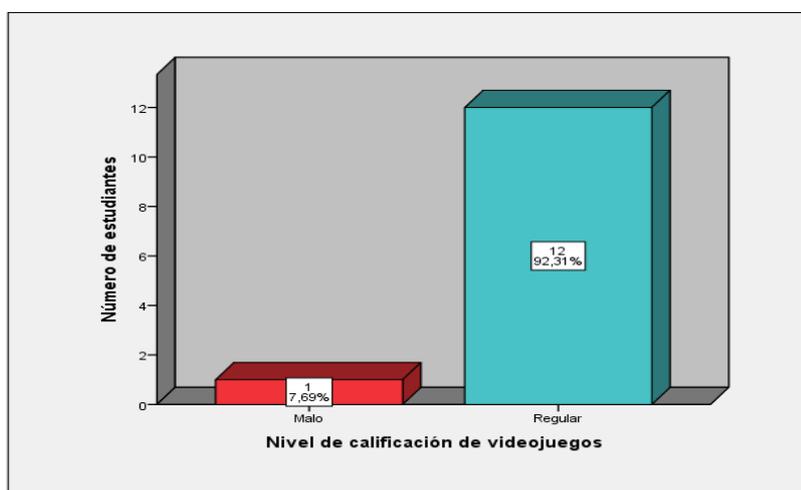
IV. RESULTADOS

De la imputación de los instrumentos para medir las inconstantes en estudio, como de sus dimensiones e indicadores, se logró obtener los siguientes resultados:

4.1. Descripción de videojuegos

La administración del cuestionario de videojuegos, compuesto por las dimensiones tiempo, interactividad, complejidad y dispositivo electrónico, cada uno con sus correspondientes indicadores y la valoración obtenida de la escala Likert de cuatro puntos, de la información brindada por los estudiantes I.E. “Pedro Quiroz Ojeda” provincia de Ayabaca, región Piura, 2022, se muestra en figuras con su respectiva interpretación de los datos.

Figura 1. Nivel de calificación del inconstante videojuego



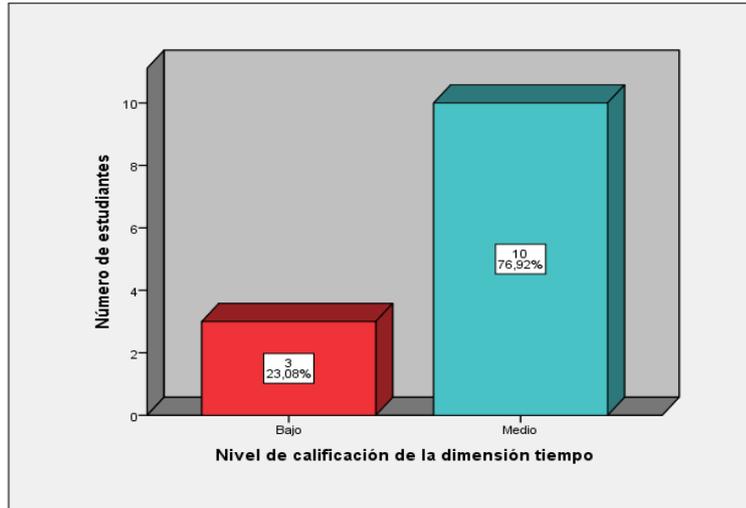
La figura 1, muestra la evaluación de la variable videojuego en función de las dimensiones tiempo (indicadores: horas y frecuencia); complejidad (indicadores: estructura y niveles); interactividad (indicadores: movilidad del avatar y accionar mecanismos); y, dispositivos (indicadores: de escritorio y móviles), con dos ítems por indicador; alcanzando que el 92,31%(12) de los colaboradores, lo ubican en el nivel de regular y solamente un estudiante indica que es malo, que representa 7,69%(1) y ninguno en opina que es bueno.

4.1.1. Dimensión 1: Tiempo

En la figura 2, se muestra lo obtenido al evaluar la dimensión tiempo considerando las horas y la frecuencia de uso de videojuegos, observándose que 76,92% (10) de los estudiantes lo ubican en el nivel

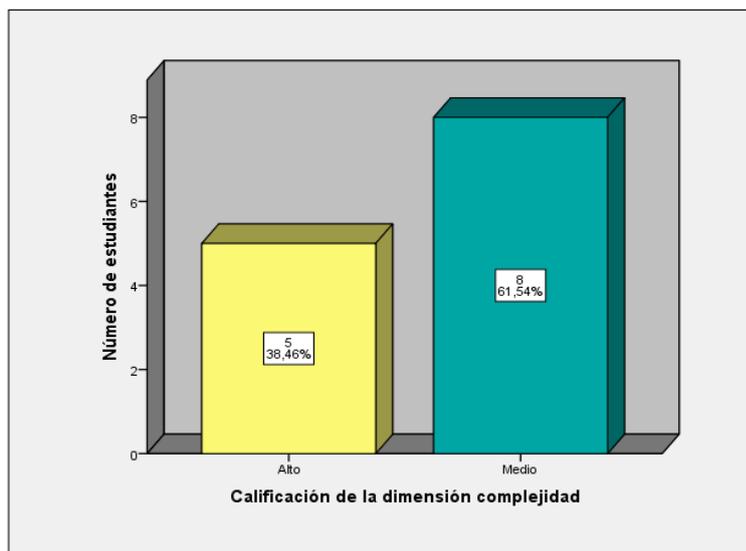
medio y 23,08%(3) en el nivel bajo; mientras que ninguno de los estudiantes considera que es bueno.

Figura 2. Nivel de calificación de la dimensión tiempo



4.1.2. Dimensión 2: Complejidad

Figura 3. Nivel de calificación de la dimensión complejidad

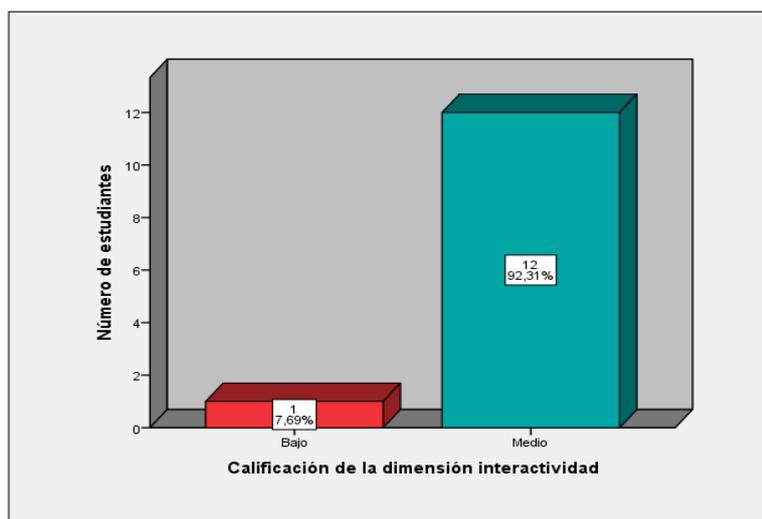


En la figura 3, se presentan de la puntuación otorgada a la dimensión complejidad, con dos indicadores estructura y niveles, el 61,54%(8) de los alumnos opinaron que tienen una regular complejidad y 38,46%(5) señalaron que tienen una alta complejidad; en tanto, que ninguno de ellos, reporta que la complejidad es mala.

4.1.3. Dimensión 3: Interactividad

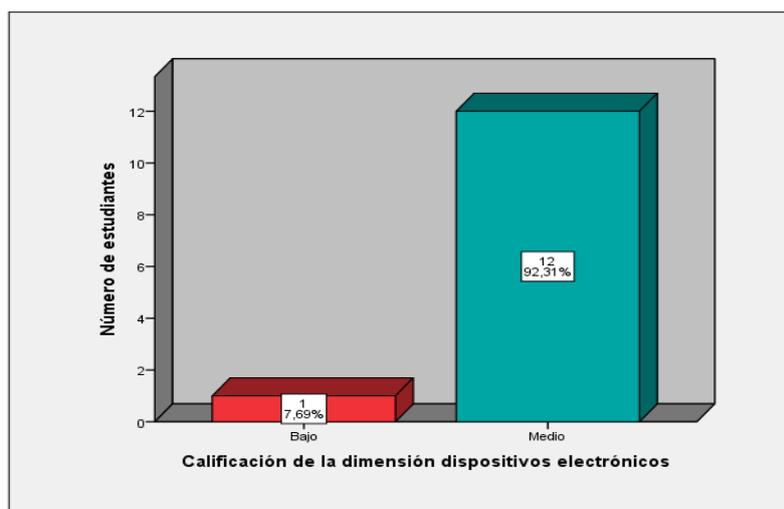
En figura 4, se aprecia el nivel de calificación otorgado por los estudiantes, a la dimensión interactividad, respecto a la movilidad del avatar y el accionar de mecanismos en los videojuegos, obteniendo que solamente 7,69%(1) lo ubica como bajo y el 92,31%(12) son de la opinión que los juegos tienen interactividad nivel medio; en tanto, que ninguno indicó que esta es alta.

Figura 4. Nivel de calificación de la dimensión interactividad



4.1.4. Dimensión 4. Dispositivo electrónico

Figura 5. Nivel de calificación de la dimensión dispositivos electrónicos



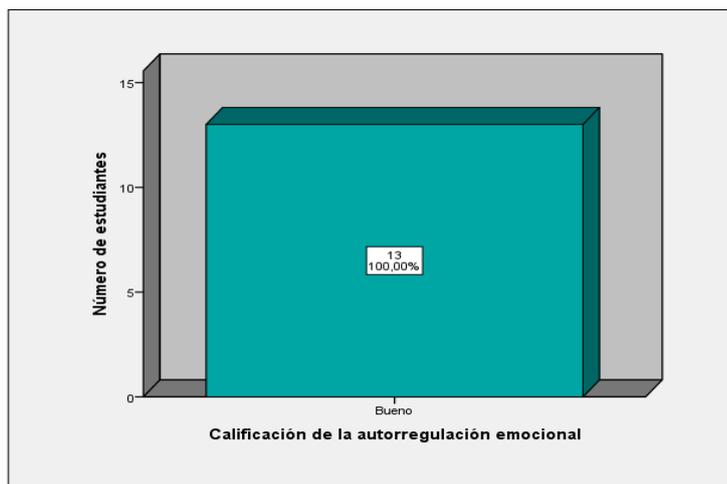
Con respecto al uso de dispositivo electrónicos para jugar videojuegos, considerando que sean de escritorio o móviles, en un momento donde el uso de teléfonos inteligentes o smartphone es común, el 92,31%(12) de

estudiantes, consideran que es de grado medio y 7,69%(1) solamente opinó que es bajo, mientras que ninguno de los participantes reporta en el nivel alto.

4.2. Descripción de autorregulación emocional

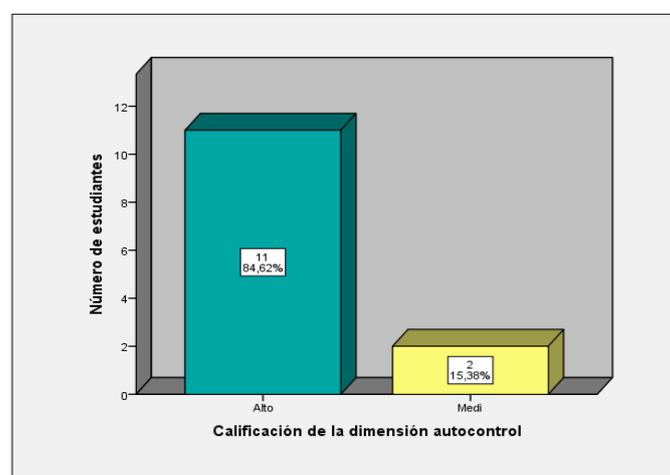
De la información proporcionada por los estudiantes mediante el cuestionario estructurado de autorregulación emocional, en la puntuación total de las dimensiones autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión, se obtuvo, el 100%(13) estudiantes estimaron que la autorregulación tiene un buen nivel.

Figura 6. Nivel de calificación de la autorregulación emocional



4.2.1. Autocontrol

Figura 7. Nivel de calificación de autocontrol

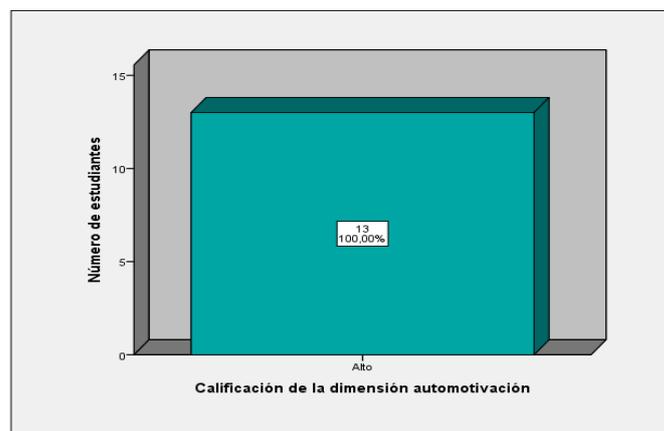


En la figura 7, de la evaluación de la dimensión autocontrol, en relación con el respeto a los demás y el control de los sentimientos, según la opinión de los estudiantes, 64,62%(11) consideran una calificación alta y 15,38%(2) la ubican como media, ninguno de ellos estimó que podría ser baja.

4.2.2. Automotivación

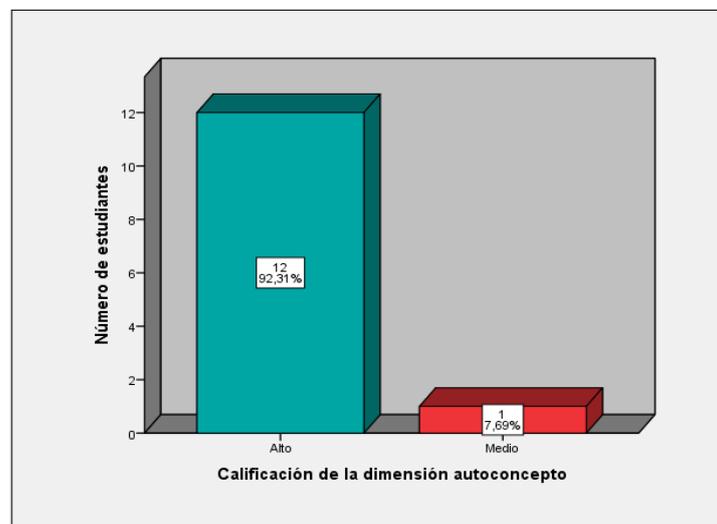
Respecto a la automotivación, todos consideraron que tiene un nivel alto, medida en función al esfuerzo, entusiasmo y responsabilidad en las tareas asignadas, como se observa en la figura 8.

Figura 8. Nivel de calificación de automotivación



4.2.3. Autoconcepto

Figura 9. Nivel de calificación de autoconcepto

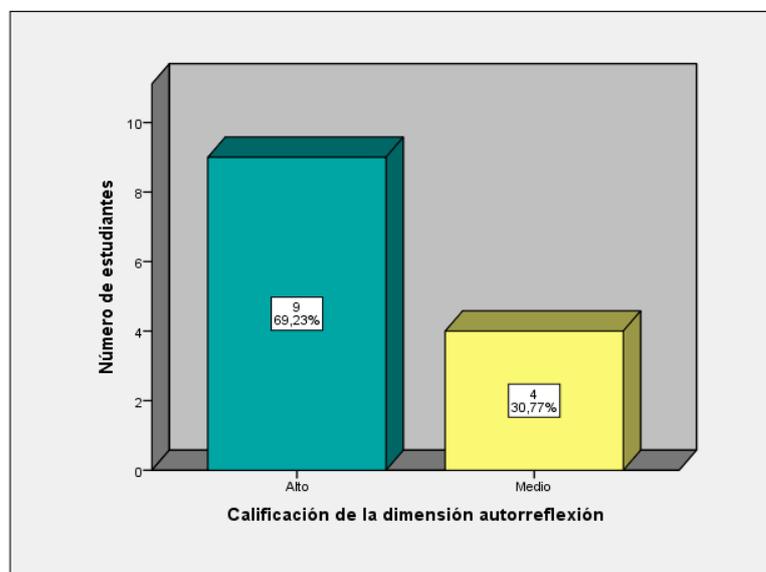


La figura 9, representa la evaluación del autoconcepto medida por la expresión de emociones y el reconocimiento de sus cualidades y habilidades personales, donde el 92,31%(12) de los alumnos indicaron que el nivel es alto y 7,69%(1) solamente consideró que fue medio y ninguno lo ubicó en nivel bajo.

4.2.4. Autorreflexión

La figura 10, muestra el nivel de la dimensión autorreflexión partiendo que los estudiantes admiten sus errores y asumen las consecuencias de sus actos, de los puntajes se calificó como alto por el 69,23%(9) de los participantes y 30,77%(4) lo ubicó como medio.

Figura 10. Nivel de calificación de autorreflexión



4.3. Correlaciones

4.6.1. Prueba de normalidad

H₀ : La variable calificaciones tiene una distribución normal.

H_a : La variable de calificaciones es distinta a la distribución normal.

Estadístico de prueba: Shapiro Wilk

Nivel de significancia: 0,05

Tabla 5.

Prueba de normalidad

	Calificación de Autorregulación emocional	Shapiro-Wilk					
		Estadístico		Estadístico	gl	Sig.	
Puntaje de Autorregulación emocional	Buen	,235	13	,047	,798	13	,006

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba de normalidad, como lo señala Pedrosa et al. (2015), en investigaciones particularmente de la psicología, suelen utilizar pruebas estadísticas paramétricas, suponiendo la normalidad de los datos; la prueba fue de Shapiro Wilk; que es adecuada para trabajar con distribuciones de cola corta o tamaño muestrales menores de 30.

En la Tabla 4, muestran los resultados conseguidos de la prueba de normalidad, con un valor de estadístico de Shapiro Wilk = 0,789 con un p-valúe = 0,006 < 0,05; admitiendo la hipótesis nula (H₀), que las calificaciones de autorregulación emocional muestran una distribución normal, evidencia estadística para utilizar en la prueba de hipótesis, la prueba no paramétrica de coeficiente de correlación Rho de Spearman.

4.6.2. Asociación de las variables

El objetivo general del estudio fue buscar establecer el grado de reciprocidad de los videojuegos y la autorregulación de las emociones de estudiantes de 5to y 6to grado del nivel primaria.

H_0 : No hay asociación significativa de las variables en estudio.

H_a : Hay asociación significativa de las variables en estudio.

Estadístico de prueba : Rho de Spearman

Nivel de significancia . 0,05

Tabla 6.

Grado de asociación de videojuegos y autorregulación emocional

			Videojuegos	Autorregulación emocional
Rho de Spearman	Videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,270
		Sig. (bilateral)	.	,372
		N	13	13
Autorregulación emocional	Autorregulación emocional	Coefficiente de correlación	-,270	1,000
		Sig. (bilateral)	,372	.
		N	13	13

Exégesis

La Tabla 4, exhibe los resultados de la asociación de las inconstantes en estudio videojuegos y autorregulación emocional, con un factor de asociación de Rho de Spearman de -0,270, un p-valor = 0,372 > 0,05; admitiendo la hipótesis nula (H_0), impugnándose la hipótesis alternativa, no existiendo asociación significativa; por la magnitud del coeficiente se observa asociación negativa media entre las inconstantes; es decir, que al incrementarse la práctica de videojuegos de los estudiantes, se disminuye la autorregulación emocional; contrariamente, si disminuye la práctica de videojuegos, se incrementa la autorregulación emocional, estableciendo una asociación inversa.

4.6.3. Asociación de videojuegos y autocontrol

H_0 : No hay asociación significativa de los videojuegos y autocontrol de las emociones.

H_a : Hay asociación significativa de los videojuegos y autocontrol de las emociones.

Estadístico de prueba : Rho de Spearman

Nivel de significancia : 0,05

Tabla 7.

Nivel de asociación de videojuegos y autocontrol

			Videojuegos	Autocontrol
Rho de Spearman	Videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,195
		Sig. (bilateral)	.	,524
		N	13	13
Autocontrol	Autocontrol	Coeficiente de correlación	-,195	1,000
		Sig. (bilateral)	,524	.
		N	13	13

Exégesis

La Tabla 6, muestra la magnitud del coeficiente Rho = -0,195 alcanzado por videojuegos y la dimensión autocontrol de la inconstante autorregulación emocional, con un p-valor = 0,524 > 0,05; aceptando la H_0 , que no existe asociación significativa, rechazando la H_a ; indicando una asociación negativa o inversa, interpretada como media; es decir, al incrementarse la práctica de videojuegos, se disminuye el autocontrol; y viceversa.

4.6.4. Asociación de videojuegos y automotivación

H_0 : No hay reciprocidad significativa de los videojuegos y automotivación de los estudiantes.

H_a : Hay asociación significativa de los videojuegos y automotivación de los estudiantes

Estadístico de prueba : Rho de Spearman

Nivel de significancia : 0,05

Tabla 8.

Nivel de asociación de videojuegos y automotivación.

		Videojuegos	Automotivación
Rho de Spearman	Videojuegos	1,000	,413
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,161
	N	13	13
Automotivación	Videojuegos	,413	1,000
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,161	.
	N	13	13

Exégesis

En la Tabla 6, se observa la magnitud del coeficiente Rho de Spearman = 0,413 con un p-valor = 0,161 mayor a 0,05; adoptando la decisión de aceptar la H_0 , e impugnando la H_a ; no habiendo dependencia significativa, por el valor del factor se interpreta como positiva media, revelando que a medida que aumenta el uso de videojuego, incrementa la automotivación; o al disminuir una disminuye la otra.

4.6.5. Asociación de videojuegos y autoconcepto

H_0 : No hay asociación significativa de los videojuegos y autoconcepto de los estudiantes.

H_a : Hay asociación significativa de los videojuegos y autoconcepto de los estudiantes.

Estadístico de prueba : Rho de Spearman

Nivel de significancia : 0,05

Tabla 9.

Nivel de asociación de videojuegos y autoconcepto.

			Videojuegos	Autoconcepto
Rho de Spearman	Videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,021
		Sig. (bilateral)	.	,947
		N	13	13
Autoconcepto	Autoconcepto	Coeficiente de correlación	-,021	1,000
		Sig. (bilateral)	,947	.
		N	13	13

Interpretación

La Tabla 7, muestra el valor del Rho = -0,021 con un p-valor = 0,947 superior a 0,05; aceptándose que no hay asociación significativa entre videojuegos y autoconcepto; admitiendo la H_0 y rechazando la H_a ; por el valor de Rho, se interpreta como negativa débil; es decir, que cuando aumenta el uso de videojuegos disminuye el autoconcepto de los estudiantes y viceversa.

4.6.6. Asociación de videojuegos y autorreflexión

H_0 : No hay correspondencia significativa de los videojuegos y autorreflexión de los estudiantes.

H_a : Hay asociación significativa de los videojuegos y autorreflexión de los estudiantes.

Estadístico de prueba : Rho de Spearman

Nivel de significancia : 0,05

Tabla 10. Nivel de reciprocidad de videojuegos y autorreflexión

		Videojuegos	Autorreflexión	
Rho de Spearman	Videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,307
		Sig. (bilateral)	.	,307
		N	13	13
Autorreflexión		Coefficiente de correlación	-,307	1,000
		Sig. (bilateral)	,307	.
		N	13	13

Interpretación

La Tabla 8, exhibe los resultados del análisis de correspondencia de videojuegos y autorreflexión, con un coeficiente Rho = -0,307, con un p-valor = 0,307 superior al nivel de significancia; aceptando que no existe asociación significativa entre ambas; y refutando la H_a ; por la magnitud de Rho, se interpreta como reciprocidad negativa media; indicativa que, al aumentar el uso de videojuegos, disminuye la autorreflexión de los estudiantes e inversamente.

V. DISCUSIÓN

Basado en que el videojuego, es un objeto cultural como lo indica Wolf & Perrón (2005) y se centra en el aspecto narrativo, ludológico y en el arte según Alonso (2014), su práctica puede ser positiva o negativa en la expresión de las emociones (Torres et al., 2021), se propuso el objetivo primordial de establecer el grado de dependencia de las inconstantes videojuegos y autorregulación emocional, aplicando la metodología para datos que presentan una distribución normal como se muestra estadísticamente con el estadístico de Shapiro Wilk, las inconstante en estudio a un nivel de relevancia de 0,05 y el estadístico de prueba, obtuvo un $Rho = -0,270$ ($p\text{-valor} = 0,372 > 0,05$), evidencia que no existe reciprocidad significativa entre ellas; interpretándose como asociación negativa media de los estudiantes de educación primaria en la I.E. “Pedro Quiroz Ojeda” provincia de Ayabaca, región Piura, 2022; coincidiendo parcialmente con lo reportado por Torres et al. (2021), que no existe diferencias significativas de la dependencia de inmersión de videojuegos de realidad virtual y la activación emocional, aunque fue positiva con la frecuencia de uso de PlayStation ($r = 0,20$, $p = 0,047$), después de jugar las emociones positivas ($r = 0,33$, $p = 0,001$) y las emociones negativas ($r = 0,26$, $p = 0,010$); discrepando con Splendido (2020), que señala que hubo diferencias significativas tratando las mismas variables con un ANOVA; otros estudio, como Gómez & Yañacc (2022) y Flores (2020), reportaron asociación alta positiva de los videojuegos como predictor de la agresividad; así como, Cordova (2021), sobre la autorregulación e interacciones efectivas; y Cutimbo (2013), evidencio una asociación moderada de videojuegos y conducta emocional, empleado el coeficiente de asociación Rho de Spearman.

El autocontrol emocional, es una habilidad social para Joya (2019), propia del individuo, donde el uso de videojuegos influye muy poco. En la tabla 5, se muestra el grado de reciprocidad de videojuegos y autocontrol de estudiantes de educación primaria en la I.E. “Pedro Quiroz Ojeda” provincia de Ayabaca, obteniendo un $Rho = -0,195$ ($p\text{-valúe} = 0,524$), evidencia estadística que no existe correspondencia reveladora entre estas; por el signo y magnitud, es indicativo de reciprocidad negativa media; coincidiendo con lo reportado por Čábelková et al. (2020), que los videos juegos se asocia con una menor

creatividad emocional, afirmando que pasar más tiempo jugando videojuegos está asociado con una menor creatividad; contrariamente a lo señalado por Splendido (2020), que jugar dos o tres veces al mes y semanalmente una vez más tiene un efecto positivo en la regulación emocional, como también lo refiere Colliver et al. (2022), que de 1 a 5 horas de tiempo de juego no estructurado, predice significativamente la autorregulación.

Lo propuesto por Panadero & Alonso (2014), al señalar que la teoría operante y la teoría de la necesidad, fundamentan que la motivación se origina por la reactividad a estímulos y que esta surge de la necesidad del individuo; como se muestra la tabla 6, donde el valor Rho de Spearman fue 0,413 con un p-valor = 0,161, verificando que no existe dependencia significativa de videojuegos y automotivación, que explica una asociación positiva media de estudiantes de la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" de Ayabaca, región Piura, 2022; similar a lo señalado por Colliver et al. (2022) y Cutimbo (2013), de un efecto positivo en las habilidades de autorregulación y conducta emocional; tal como la define Carranza (2022), como estímulos positivos para motivarse así mismo en post de una objetivo a alcanzar; de tal forma, que todo comportamiento es motivado produciendo reacciones emocionales.

De la definición de automotivación por Esnaola et al. (2008), como un conjunto de percepciones en lo social, personal, académico, emocional y físico; como de sus cualidades personales (Enrique et al., 2021) y lo presentado en la tabla 7, de la analogía de videojuegos y autoconcepto, alcanzando un Rho = -0,021 con un p-valor = 0,947 > 0,05; lo que confirma la hipótesis que no existe reciprocidad reveladora entre ambas, interpretándose como negativa débil; porque las reacciones conductuales de acuerdo con el actuar de estudiantes puede ser positiva o negativa, en un contexto de bienestar y satisfacción emocional en un entorno social; así si los videojuegos propicia la aparición de conductas agresiva, pasiva y asertiva, como lo reporta Cutimbo (2013); que fue verificado por (Flores, 2020), con la agresión verbal (Rho = 0,314**, p-valor = 0,000), física (Rho = 0,326**, p-valor = 0,000) e ira (Rho = 0,223**, p-valor = 0,000); como también, lo indica Gómez & Yañacc (2022), la dependencia a videojuegos de manera reveladora con agresividad ($r = 0,360$, $p = 0,000$), que el individuo la perciba como imagen de sí mismo.

Según la práctica e intencionalidad del videojuego como objeto cultural según Wolf & Perrón (2005); se presenta la tabla 8, presenta el resultado de la asociación de videojuegos y autorreflexión de estudiantes de la I.E. “Pedro Quiroz Ojeda”, con un factor de correlación Rho de Spearman de -0,307 y un p-valor = 0,307 > 0,05, demostrando que no existe relación significativa entre estas; el signo e intensidad del factor, explica que se trata de una asociación negativa media; que el sujeto sea consciente de sus acciones, motivaciones y actuar en un contexto aceptando o rechazando sus conductas como lo refiere Bernal & López (2013). En la autorregulación emocional, según Villouta (2017), señala que las conductas pueden ser positivas o negativas, que para controlar se desarrollan proceso intrínsecos y extrínsecos para supervisar, examinar y modificar las emociones en forma temporal.

VI. CONCLUSIONES

Del análisis de la información obtenida en este estudio, se concluye que:

1. El grado de reciprocidad de las variables tratadas videojuegos y autorregulación emocional no es reveladora, con un valor Rho de Spearman = -0.270 ($p = 0,372 > 0,05$), interpretándose como asociación negativa y débil; es decir, que al incrementar una de ellas, decrece la otra; en los estudiantes de primaria en la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" provincia de Ayabaca, región Piura, 2022.
2. La dependencia de videojuegos y el autocontrol de autorregulación emocional, no es significativa con un valor Rho = -0,195 ($p\text{-valor} = 0,524 > 0,05$), que explica la asociación negativa o inversa; al incrementarse el uso de videojuegos, se disminuye el autocontrol o lo contrario; en los estudiantes de educación primaria en la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" provincia de Ayabaca, región Piura, 2022.
3. El grado de asociación de videojuegos y automotivación de autorregulación emocional, no es reveladora con un valor de Rho = 0,413 ($p = 0,161$), por su signo y magnitud, es indicativo de asociación positiva y débil; indicativo que, al aumentar el uso de videojuegos, aumenta la automotivación de los estudiantes de educación primaria en la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" provincia de Ayabaca, región Piura, 2022.
4. No existe correspondencia significativa entre videojuegos y autoconcepto, con Rho = -0,021 con un $p\text{-valor} = 0,947$; admitiendo la hipótesis nula, según su intensidad se considera como negativa débil; es decir, al aumentar la práctica de videojuegos, disminuye el autoconcepto e inversamente de los estudiantes de educación primaria en la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" provincia de Ayabaca, región Piura, 2022.
5. La analogía entre videojuegos y la dimensión autorreflexión, fue evidenciada con el Rho = -0,307, un $p\text{-valor} = 0,307 > 0,05$, por la magnitud se estima como reciprocidad negativa media; que se explica por las ventajas y desventajas del uso de videojuegos, por lo tanto, cuando aumenta el uso de videojuegos, disminuye la autorreflexión o cuando disminuye el uso de videojuegos, aumenta la autorreflexión de los estudiantes de la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" provincia de Ayabaca, región Piura, 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Del análisis de los resultados obtenidos y de la experiencia alcanzada en este estudio, recomiendo lo siguiente:

- Los videojuegos son muy accesibles a todas las personas, que manipulen equipos electrónicos como smartphone, table y computadoras, que influye en la autorregulación emocional, que pueden ser estudiados en asociación con el aprendizaje y conductas de estudiantes, podría ser tratadas por otros investigadores.
- Respecto a la asociación de videojuegos y autocontrol emocional, podrían estar influenciados por otros factores sociales extrínsecos e intrínsecos, que merecen una mayor atención de docentes y la investigación educativa.
- Los investigadores y docente en el campo educativo, recomiendo que, en función a que los videojuegos se asocian positivamente con la automotivación, se profundice y se oriente este aporte a la aplicación en el aprendizaje con videojuegos con contenido educativos en el aula.
- En futuros trabajos de investigación, recomiendo a tesistas de pre y posgrado, que dirijan sus esfuerzos en indagar sobre el efecto negativo en el autoconcepto o autopercepción de los niños por efecto de los videojuegos, podría evidenciar otros problemas de carácter psicológico y social.
- La autorreflexión para convertirse en una estrategia de trabajo, por lo que recomiendo a los educadores incorporar en el proceso de sus sesiones de aprendizaje en el momento del cierre, incorporar la metacognición con preguntas dirigidas a propicia la autorreflexión en el aprendizaje y genere en el estudiante una crítica positiva respecto a sus actuaciones en el aula.

REFERENCIAS

- Abanto, V. W. (2014). *Diseño y Desarrollo del Proyecto de Investigación. Guía de aprendizaje. Escuela de Postgrado. Universidad Cesar Vallejo.*
- Acosta, S. (2022). *Estadística Inferencial.*
- Alonso, A. (2014). Estética y teoría del videojuego. *Revista Electrónica de Investigación En Filosofía y Antropología*, 3(Junio), 1–13.
- Arias-gómez, J., Villasís-keever, M. Á., & Miranda-, M. (2016). El protocolo de investigación III : la población de estudio The research protocol III . Study. *Revista Alergia México*, 63(2), 201–206.
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. In *Enfoques Consulting EIRL.*
- Ato, M., López, J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología Introducción Un marco conceptual para la investigación. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038–1059.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16728244043.pdf>
- Babativa, C. (2017). *Investigación cuantitativa* (Areandino (ed.); Primera).
- Bernal, E., & López, A. (2013). *Autonomía y autorreflexión en un proceso de formación por competencias* [Universidad Tecnológica de Pereira].
<https://doi.org/10.1190/segam2013-0137.1>
- Čábelková, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., & Molchanova, A. (2020). Does playing video games increase emotional creativity? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 1–12.
<https://doi.org/10.3390/ijerph17072177>
- Campos, F., & Juan de Dios, E. (2016). *Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL- 2015.* Universidad Nacional Herminio Valdizán.
- Cano, S., & Zea, M. (2012). Manejar las emociones, factor importante en el mejoramiento de la calidad de vida. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 4(1), 58–67. <https://doi.org/10.22335/rlct.v4i1.169>
- Carranza, A. (2022). *¿Qué es la automotivación? La clave para alcanzar el éxito personal.* <https://www.crehana.com/blog/empleabilidad/que-es-automotivacion/>

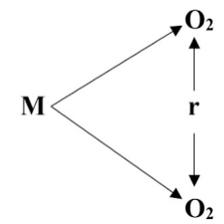
- Colliver, Y., Brown, J. E., Harrison, L. J., & Humburg, P. (2022). Free play predicts self-regulation years later: Longitudinal evidence from a large Australian sample of toddlers and preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly*, 59, 148–161. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.11.011>
- Constante, G. (2019). *El juego dirigido como herramienta para mejorar la autorregulación en estudiantes de 4 y 5 años de edad*. Universidad Casa Grande.
- Cordova, G. (2021). Las interacciones efectivas para la autoregulación de emociones en niños de 5 años de la I.E. 10923 FAC-JLO-Chiclayo [Universidad César Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Córdova, H. (2021). *Autoconcepto Y Desesperanza Aprendida Frente a La Covid-19 En Estudiantes*. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/62f5d6ed-870c-43a3-8954-abfc539fc0c4/content>
- Cruz, E. (2020). Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183 - Ate 2019. [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46936>
- Cutimbo, A. (2013). *Uso de los video juegos y la Conducta Emocional de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Héroes del Alto Cenepa” del Distrito de Villa el Salvador-2013*. Universidad César Vallejo.
- Di Blasi, M., Giardina, A., Giordano, C., Lo Coco, G., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 25–34. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.02>
- Enrique, R., Bonilla, B., Yanneth, N., & Salcedo, S. (2021). Autoimagen, Autoconcepto y Autoestima, Perspectivas Emocionales para el Contexto Escolar. *Educación y Ciencia*, 25, 1–18.
- Esnaola, I., Goñi, A., & Madariaga, M. (2008). *El autoconcepto: perspectivas de investigación*. 13(1), 69–96.
- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Universidad

- Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/533>
- Gaetan, S., Bréjard, V., & Bonnet, A. (2016). *Video games in adolescence and emotional functioning : Emotion regulation , emotion intensity , emotion expression , and alexithymia To cite this version : HAL Id : hal-01314720.*
- Gómez, I., & Yañacc, D. (2022). *Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por COVID-19.* Universidad Peruana Unión.
- González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes
Problem video game playing is related to emotional distress in adolescents
Resumen. *Adicciones*, 29(3), 180–185.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hemenover, S., & Bowman, N. (2018). Video games , emotion , and emotion regulation : expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*, 0(0), 1–19. <https://doi.org/10.1080/23808985.2018.1442239>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (S. A. de V. McGraw-Hill/Interamericana Editores (ed.); 6ta Edición).
- Hernández, S., & Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos Data collection techniques and instruments. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51–53.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678>
%0A%0A
- Joya, D. (2019). Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años de los grados pre jardín y jardín en Floriblanca (Santander, Colombia). In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents.* Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Laos, D., & Wong, L. (2020). Cómo pasar al siguiente nivel: Desafíos y oportunidades de la industria de videojuegos en el Perú. In *Cómo pasar al siguiente nivel: Desafíos y oportunidades de la industria de videojuegos en el Perú.* <https://doi.org/10.18235/0002849>
- López, P., & Fachelli, S. (2015). La Encuesta: In *Éxito* (Primera).

- <https://doi.org/10.2307/j.ctt1v2xt4b.8>
- Minguell, M. E. (2002). Interactividad e interacción. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(1), 15–25.
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1252603&info=resumen&idoma=POR>
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento Científico*, 8(1), 98–1047.
- Olaya, V. (2019). *Autorregulación emocional en alumnos de niveles de transición*. Universidad del Desarrollo.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232.
<https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Panadero, E., & Alonso, J. (2014). Teorías de autorregulación educativa: una comparación y reflexión teórica. *Psicología Educativa*, 20(1), 11–22.
<https://doi.org/10.1016/j.pse.2014.05.002>
- Pedrosa, I., Juarros, J., Robles, A., Basteiro, J., & García, E. (2015). Pruebas de bondad de ajuste en distribuciones simétricas, ¿qué estadístico utilizar? *Universitas Psychologica*, 14(1), 245–254.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy13-5.pbad>
- Pereira, F., & Alonzo, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas - Rumbos y Sentidos de La Comunicación*, 15(30), 51–64. <https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2>
- Rendón, M., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). Estadística descriptiva. *Rev Alerg Mex*, 63(4), 397–407. <http://www.revistaalergia.mx>
- Restrepo Garcés, C. A., & Saavedra Galvis, L. T. (2016). *Autorregulación de emociones una propuesta de intervención psico-educativa en la institución educativa "LA FONTAINE."* 4(1), 1–23.
- Rodríguez, J., & Reguant, M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 13(2), 1–13.
<https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>
- Santos, G. (2017). Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS , Puebla [Benemérita Universidad Autónoma de

- Puebla]. In *Benemérita Universidad Autónoma de Puebla*.
<https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>
- Sinusoid, D. (2021). *Emotional Self-Control: Think Before You Act*.
<https://www.shortform.com/blog/emotional-self-control/>
- Splendido, C. J. (2020). *The Relationship Between Emotion Regulation and Video Games*.
- Torres, D., Blanca, E., & Pérez, R. (2021). Immersion and emotional arousal with virtual reality videogames. *Revista de Psicología (Peru)*, 39(2), 531–551.
<https://doi.org/10.18800/PSICO.202102.002>
- Tuapanta, J., Duque, M., & Mena, Á. (2017). Alfa de Cronbach para validar un instrumento de uso de TIC en docentes universitarios. *MktDescubre*, 10, 37–48.
- Villouta, M. (2017). *Autorregulación Emocional: Un Descubrimiento a Traves Del Arte Terapia* [Universidad del Desarrollo].
[https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/1709/Autorregulación emocional.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/1709/Autorregulación%20emocional.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Wolf, M., & Perron, B. (2005). Introducción a La Teoría Del Videojuego. *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, 4, 1–27.
http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_esp/wolf_esp_.pdf
- Yong, L., Hui, C., & Shi, S. (2015). *The correlation of video games with positive affect and negative affect among utar (Perak Campus) undergraduate students*. Universiti Tunku Abdul Rahman.
- Yuni, J., & Urbano, C. (2014). *Técnicas para investigar. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación* (E. Brujar (ed.); 2° Edición, Vol. 1).

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es el nivel de correspondencia de los videojuegos y la autorregulación de las emociones de estudiantes de 5to y 6to grado del nivel primaria de la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" Las Pircas, provincia de Ayabaca, región Piura, ¿2022?	Determinar el grado de reciprocidad de los videojuegos y la autorregulación de las emociones de estudiantes de 5to y 6to grado del nivel primaria de la I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" Las Pircas, provincia de Ayabaca, región Piura, 2022	H ₀ : No hay asociación significativa de las variables en estudio. H _a : Hay asociación significativa de las variables en estudio.	Investigación de tipo básica Enfoque cuantitativo Diseño no experimental Corte transversal Descriptivo – correlacional
Problema específico 1. ¿Cuál es el grado de dependencia de los videos juegos y el autocontrol de las emociones de los estudiantes?	Objetivo específico 1. Comprobar la dependencia de los videojuegos y la autorregulación emocional de estudiantes de 5to y 6to grado del nivel primaria de la I.E.	H ₀ : No hay asociación significativa de los videojuegos y autocontrol de las emociones. H _a : Hay asociación significativa de los videojuegos y autocontrol de las emociones.	 <p>Donde: M: Muestra (estudiantes de 5to y 6to grado) O₁: Videojuegos O₂: Autorregulación emocional r: Asociación Población: estudiantes de educación primaria de la I.E. Pedro Quiroz Ojeda. Muestra: estudiantes de 5to y 6to grado de primaria. Técnica: Encuesta</p>
Problema específico 2 ¿Cuál es el valor de reciprocidad de los videojuegos y la automotivación de los estudiantes?	Objetivo específico 2. Fijar el valor de la reciprocidad de los videojuegos y la automotivación de estudiantes de 5to y 6to grado del nivel primaria de la I.E.	H ₀ : No hay reciprocidad significativa de los videojuegos y automotivación de los estudiantes. H _a : Hay asociación significativa de los videojuegos y automotivación de los estudiantes.	
Problema específico 3 ¿Cuál es el nivel de dependencia de los videos juegos y el autoconcepto de los estudiantes de nivel primaria?	Objetivo específico 3. , Verificar el grado de asociación de los videojuegos y el autoconcepto de estudiantes de del nivel primaria de la I.E	H ₀ : No hay asociación significativa de los videojuegos y autoconcepto de los estudiantes. H _a : Hay asociación significativa de los videojuegos y	

		autoconcepto de los estudiantes.	Instrumento: Cuestionario con escala Likert de 5 puntos. Análisis de datos: Metodología de estadística descriptiva e inferencial; prueba de hipótesis con Shapiro Will y Rho de Spearman, por la prueba de normalidad.
Problema específico 4. ¿Cuál es el valor de correspondencia de los videojuegos y la autorreflexión de los estudiantes de la I.E.?	Objetivo específico 4. establecer el nivel de correspondencia de los videos juegos y la autorreflexión de los estudiantes de la I.E.	<p>H₀: No hay correspondencia significativa de los videojuegos y autorreflexión de los estudiantes.</p> <p>H_a: Hay asociación significativa de los videojuegos y autorreflexión de los estudiantes.</p>	

Anexo 2. Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento/ Escala
Videojuegos	Son sistemas complejos en términos de gráficas, interacción de recursos visuales y sonoros; y, narrativa, que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo (Pereira & Alonzo, 2017)	Será medido en función al tiempo, complejidad, interactividad y el uso del dispositivo electrónico que el jugador de videojuegos dedica y aplica.	Tiempo	Horas/días/Mes	Escala Likert de 4 puntos
			Complejidad	Nivel	
			Interactividad	Grado	
			Dispositivo electrónico	Smartphone Table PC	
Autorregulación emocional	Olaya (2019), es un conjunto de procesos, intrínsecos y extrínsecos, que identifican, supervisan, evalúan y alteran las reacciones emocionales en su intensidad y rasgos temporales con el objetivo de alcanzar metas.	Operacionalmente será definida por la medida del autocontrol, automotivación, el autoconcepto y autorreflexión de las emociones de los estudiantes.	Autocontrol	Alto Medio Bajo	Escala Likert de 4 puntos
			Automotivación	Alto Medio Bajo	
			Autoconcepto	Alto Medio Bajo	
			Autorreflexión	Alto Medio Bajo	

Anexo 3. Cuestionario de videojuegos

Mi cordial saludo, como parte del estudio solicito a usted responder de la forma más honesta a los ítems del cuestionario, que permitirá recoger información sobre los videojuegos. Marca con un aspa según la escala que se presenta. Agradeciéndoles por su participación.

Escala Likert

Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4

N°	ítem	Escala			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	4
	D1: Tiempo				
	I1: Horas				
1.	Pasas entre 1 a 3 horas a la semana jugando videojuegos.				
2.	Quitás importancia al tiempo que has estado jugado en los videojuegos.				
	I2: Frecuencia				
3.	¿Piensas en jugar videojuegos durante todo el día?				
4.	¿Pasas mucho de tu tiempo libre en jugar videojuegos?				
	D2: Complejidad				
	I3: Estructura				
5	Los videojuegos tienen una estructura lógica de sus resultados positivos o negativos.				
6	Los videojuegos poseen reglas y normas que se debe seguir para alcanzar el éxito.				
	I4: Niveles				
7	Los videojuegos son difíciles de pasar de un nivel al máximo nivel.				
8	En los videojuegos, alcanzar un nivel de progreso, me estimula por las recompensas o premios.				
	D3: Interactividad				
	I5: Movilidad del avatar				
9	Los videojuegos incrementan la habilidad de intervención en el desarrollo de las posibilidades.				
10	El movimiento del avatar lo dirijo para evitar la situación de peligro.				
	I6: Accionar mecanismos				

11	En los videojuegos son interesantes porque tienen mecanismos educativos.				
12	En los videojuegos se accionan mecanismo para activar armas o reacciones del avatar.				
	D4: Dispositivo				
	I7: De escritorio				
13	Los videojuegos permiten la interacción con otros jugadores en línea.				
14	Participas de los videojuegos desde la computadora de tu casa.				
	I8: Móviles				
15	Participas de los videojuegos en la table, es más difícil.				
16	Participas de los videojuegos en el smartphome, es más fácil.				

Anexo 4. Cuestionario de autorregulación de las emociones

Mi cordial saludo, como parte del estudio solicito a usted responder de la forma más honesta a los ítems del cuestionario, que permitirá recoger información sobre la autorregulación de las emociones. Marca con un aspa según la escala que se presenta. Agradeciéndoles por su participación.

Escala Likert

Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4

N°	Ítem	Escala			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	5
	D1: AUTOCNOTROL				
	I1: Respeta a los demás				
1	Tratas con respeto a todos sus compañeros de aula.				
2	Actúas adecuadamente freten a situaciones que se le presentan.				
3	Aceptas a tus compañeros con un buen ánimo.				
	I2: Controla sentimientos				
4	Cuando sientes alegría o diversión, adecuas la expresión de la emoción.				
5	Adecuas tus pensamientos al explicarlos con palabras simples.				
6	Cuando sientes tristeza o enfado, no muestras lo que pienso sobre ello.				
	D2: AUTOMOTIVACIÓN				
	I3: Es responsable				
7	Cumples con tus responsabilidades asignadas.				
8	Te esfuerzas para cumplir con tus responsabilidades.				
9	Demuestras entusiasmo en los trabajos realizados.				
	I4: Tiene confianza en sí mismo				
10	Participas con seguridad y confianza en las actividades y trabajos.				
11	Muestras confianza en la ejecución de las actividades.				
12	Muestras seguridad al enfrentarse a diversas situaciones.				
	D3: AUTOCONCEPTO				
	I5: Expresa emociones				

13	Cuando siento más alegría, cambio la manera de pensar sobre esa situación.				
14	Cuando estoy sintiendo tristeza, me aseguro de no expresarlas				
15	Cuando siento tristeza, miedo, duda y vergüenza, cambio la manera de pensar sobre esa situación.				
	I6. Reconoce sus cualidades y habilidades				
16	Reconoces tus habilidades con confianza.				
17	Expresas tus emociones y das razón a ellos.				
18	Estimas que tienes capacidades, habilidades y cualidades positivas.				
	D4: AUTORREFLEXION				
	I7: Admite errores				
19	Manifiestas que te llevo a tomar ciertas actitudes.				
20	Reaccionas ante una acción de tristeza o llanto alguno de tus compañeros.				
21	Admites tus errores con regularidad.				
	I8: Asume las consecuencias de sus actos.				
22	Avisas cuando alguno de tus compañeros, hizo algo que no te agrada.				
23	Entiendes las consecuencias de tus actos y de los demás.				
24	Reconoces cuando has realizado algo desagradable a alguno de tus compañeros.				

Anexo 5. Ficha de validación

“Videojuegos y la autorregulación emocional en estudiantes de 5to y 6to grado de primaria de la I.E.
“PQO” Las Pircas.”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE PAUTAS

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																					
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																					
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en																					

Anexo 5. Validación por el criterio de jueces

Juez 1

Anexo 5. Ficha de validación

“Videojuegos y la autorregulación emocional en estudiantes de 5to y 6to grado de primaria de la I.E. “PQO” Las Pircas.”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE PAUTAS

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																80					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																80					
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación															75						
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																80					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en															75						

Juez 2

Anexo 5. Ficha de validación

**“Videojuegos y la autorregulación emocional en estudiantes de 5to y 6to grado de primaria de la I.E.
“PQO” Las Pircas.”**

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE PAUTAS

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																	85				
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																80					
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																80					
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																	85				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en																80					

	cantidad y calidad.																			
6.Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																			85
7.Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																			80
8.Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																			80
9.Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																			85

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 06 de junio de 2022.



Dr. Pedro Eliseo Saavedra Abad
UCY N° 11780

Dr.: SAAVEDRA ABAD, Pedro Eliseo
DNI: 00221859
Teléfono: 917224748
E-mail: pedro.saavedra.abad@gmail.com

Juez 3

Anexo 5. Ficha de validación

“Videojuegos y la autorregulación emocional en estudiantes de 5to y 6to grado de primaria de la I.E. “PQO” Las Pircas.”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE PAUTAS

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado															X						
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																X					
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación															X						
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																			X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en																					

Anexo 6. Confiabilidad de los instrumentos

Instrumento 1. Videojuegos

		N	%
Casos	Válido	13	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	13	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,737	16

Instrumento 2. Autorregulación emocional

		N	%
Casos	Válido	13	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	13	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,658	24

Anexo 7. Base de Datos en SPSS v.22

BASE DE DATOS FINAL 2022.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

17 : V1P9 Visible: 60 de 60 variables

	V1P1	V1P2	V1P3	V1P4	PTJE D1V1	CALD1 V1	V1P5	V1P6	V1P7	V1P8	PTJE D2V1	CALFD2 V1	V1P9	V1P10	V1P11	V1P12	PTJE D3V1	CALFD3 V1	V1P13	V1P14	V1P15	V1P16	PTJE D4V1	CALFD4 V1	TOTAL V1	CALFV1	V2P1	V2P2	V2P3	V2P4	V2P5	V2P6	F
1	2	2	2	3	9 Medi	2	3	2	2	9 Medi	2	3	2	3	10 Medi	2	2	2	2	8 Medi	36,00	Regu	4	2	4	4	2	4					
2	2	3	1	2	8 Medi	3	3	2	3	11 Medi	2	4	2	2	10 Medi	3	2	3	2	10 Medi	39,00	Regu	3	3	4	3	4	1					
3	2	2	1	2	7 Bajo	2	2	2	2	8 Medi	2	2	1	1	6 Bajo	1	2	2	2	7 Bajo	28,00	Malo	4	4	4	4	4	1					
4	1	1	1	2	5 Bajo	3	3	2	3	11 Medi	2	4	2	2	10 Medi	3	2	3	2	10 Medi	36,00	Regu	4	4	4	4	4	1					
5	2	3	2	2	9 Medi	4	3	2	3	12 Alto	2	4	2	2	10 Medi	3	2	3	2	10 Medi	41,00	Regu	4	3	4	4	4	1					
6	2	3	1	2	8 Medi	4	4	2	3	13 Alto	2	3	2	2	9 Medi	3	2	3	2	10 Medi	40,00	Regu	4	3	4	4	4	2					
7	3	2	1	2	8 Medi	2	4	2	3	11 Medi	2	4	2	2	10 Medi	3	2	3	2	10 Medi	39,00	Regu	4	4	4	4	4	2					
8	2	4	1	2	9 Medi	4	4	2	2	12 Alto	2	4	2	2	10 Medi	3	2	3	2	10 Medi	41,00	Regu	4	2	4	2	3	2					
9	2	3	1	2	8 Medi	2	4	2	3	11 Medi	2	4	2	2	10 Medi	3	2	3	2	10 Medi	39,00	Regu	4	3	4	4	4	2					
10	2	3	1	2	8 Medi	2	4	4	3	13 Alto	2	4	2	2	10 Medi	3	2	3	2	10 Medi	41,00	Regu	4	2	4	4	4	2					
11	2	3	1	2	8 Medi	2	4	2	2	10 Medi	2	3	2	2	9 Medi	3	2	3	2	10 Medi	37,00	Regu	4	2	4	4	4	3					
12	2	3	1	2	8 Medi	4	4	2	3	13 Alto	2	4	2	2	10 Medi	3	2	3	2	10 Medi	41,00	Regu	4	3	4	4	4	2					
13	2	2	1	2	7 Bajo	3	3	2	3	11 Medi	2	3	2	2	9 Medi	3	2	3	2	10 Medi	37,00	Regu	4	3	3	.	4	2					
14																																	
15																																	
16																																	
17																																	
18																																	
19																																	
20																																	
21																																	
22																																	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

23°C Muy nublado 10:54 a. m. 27/06/2022



17 : V1P9 Visible: 60 de 60 variables

	V2P1	V2P2	V2P3	V2P4	V2P5	V2P6	PTJE V2D1	CALI FV2D1	V2P7	V2P8	V2P9	V2P10	V2P11	V2P12	PTJE V2D2	CALLIF V2D2	V2P13	V2P14	V2P15	V2P16	V2P17	V2P18	PTJE V2D3	CALF V2D3	V2P19	V2P20	V2P21	V2P22	V2P23	V2P24	PTJEV2D4	CALIFV2D4	PTJEFINALV2	CALIFFINALV2	var	va		
1	4	2	4	4	2	4	20	Alto	3	4	4	4	3	2	20	Alto	1	3	2	4	3	3	16	Medi	2	1	2	4	4	2	15	Medi	71,00	Buen				
2	3	3	4	3	4	1	18	Alto	4	3	4	4	4	3	22	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	4	2	4	4	20	Alto	81,00	Buen				
3	4	4	4	4	4	1	21	Alto	4	4	4	4	4	2	22	Alto	4	4	2	4	4	4	22	Alto	4	4	2	3	4	4	21	Alto	86,00	Buen				
4	4	4	4	4	4	1	21	Alto	4	4	4	4	4	4	24	Alto	4	2	3	4	3	4	20	Alto	2	4	2	4	4	4	20	Alto	85,00	Buen				
5	4	3	4	4	4	1	20	Alto	4	4	4	4	4	4	24	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	2	2	3	4	17	Medi	82,00	Buen				
6	4	3	4	4	4	2	21	Alto	4	4	4	4	4	4	24	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	2	2	4	4	18	Alto	84,00	Buen				
7	4	4	4	4	4	2	22	Alto	4	4	4	4	4	4	24	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	2	4	4	2	18	Alto	85,00	Buen				
8	4	2	4	2	3	2	17	Medi	4	4	3	4	3	4	22	Alto	4	3	2	4	3	2	18	Alto	2	4	2	3	4	2	17	Medi	74,00	Buen				
9	4	3	4	4	4	2	21	Alto	4	4	4	4	4	3	23	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	2	2	4	4	18	Alto	83,00	Buen				
10	4	2	4	4	4	2	20	Alto	4	4	4	4	4	4	24	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	2	4	3	4	19	Alto	84,00	Buen				
11	4	2	4	4	4	3	21	Alto	4	4	4	4	4	4	24	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	2	3	4	4	19	Alto	85,00	Buen				
12	4	3	4	4	4	2	21	Alto	4	4	4	4	4	4	24	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	2	2	4	4	18	Alto	84,00	Buen				
13	4	3	3	.	4	2	16	Medi	4	4	4	4	3	3	22	Alto	4	3	2	4	4	4	21	Alto	2	4	2	2	3	4	17	Medi	76,00	Buen				
14																																						
15																																						
16																																						
17																																						
18																																						
19																																						
20																																						
21																																						
22																																						

Vista de datos **Vista de variables**

Anexo 8. Autorización de I.E.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Sicchez, 09 de abril del 2022.

Solicita: Permiso para realizar trabajo de investigación en la I.E. Que usted dignamente preside.

Señor: Luis Erasmo Castillo Arcelas.
Director de I.E. "Pedro Quiroz Ojeda" Las Pircas-Ayabaca.

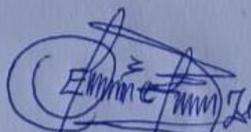
Elver Campoverde Timoteo, identificado con DNI. N°. 03099687, con domicilio legal en el distrito de Sicchez, provincial de Ayabaca, región Piura, con el debido respeto me presento ante usted para hacerle llegar nuestro cordial saludo y al mismo tiempo manifestarle lo siguiente.

Que actualmente me encuentro cursando el tercer ciclo de maestría en psicología educativa, en la Universidad "Cesar Vallejo" de Piura, por lo que vengo desarrollando actualmente el curso denominado "Diseño y desarrollo del trabajo de investigación" y dentro del mismo he considerado trabajar con los estudiantes de 5º y 6º grado de primaria de la institución educativa, durante los meses de mayo, junio y julio, con este grupo de estudiantes quiero aportar a la institución educativa como promover los videojuegos como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en los estudiantes de 5to y 6to grado de primaria, sobre el problema de investigación denominado "Videojuegos y la autoregulación emocional en estudiantes de 5º y 6º grado de primaria".

Conocedor de su amplio espíritu de apoyo, estoy Seguro que nuestra solicitud no será denegada.

Atentamente.


99/04/2022.



Prof. Elver Campoverde Timoteo
DNI N°. 03099687



Gerencia Regional
de Desarrollo Social

Dirección Regional
de Educación Piura



"PEDRO QUIROZ OJEDA"

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional".

LAS PIRCAS

AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PEDRO QUIROZ OJEDA" DEL CASERÍO LAS PIRCAS, DISTRITO Y PROVINCIA DE AYABACA, REGIÓN PIURA QUE SUSCRIBE.

AUTORIZA:

Al docente: CAMPOVERDE TIMOTEO Elver, maestrante en psicología educativa de la UCV aplicar el proyecto de investigación "videojuegos y autorregulación emocional en los estudiantes de 5to y 6to grado de primaria; como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en los estudiantes de 5to y 6to grado de primaria, en los meses de mayo a julio del presente año, por lo tanto se le da el permiso para que desarrolle su proyecto de investigación en la institución que dignamente represento.

Se extiende la presente autorización para los fines que estime conveniente el interesado

Las Pircas, 20 de abril 2022



LUIS E. CASTILLO ARCELA
DIRECTOR

