

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**

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



**“Uso de videojuegos móviles y su relación con la Conducta
Agresiva en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E.
José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022”**

**Tesis para optar el título profesional de:
LICENCIADA EN ENFERMERÍA**

PRESENTADO POR:

Bach. MARTINEZ GARAMENDI, Marleni
Bach. ÑACCHA PALOMINO, Jessica Meritze

ASESOR:

DRA. ESPINOZA MENDOZA, Edith

AYACUCHO - PERÚ
2023

DEDICATORIA

A La vida, a Dios, por darnos la oportunidad de formar parte de este universo, a mis padres Judian y Teófila, por su apoyo incondicional todos estos años de carrera Universitaria, y gracias a ellos he logrado cumplir las metas que hasta hoy alcanzo.

Marleni

Dedico este trabajo, a mis padres, mi hermana, mis abuelos paternos, maternos y a mis padrinos, pero sobre todo a mi abuelito Pancho por ser ente impulsador de mi educación. Gracias a todos ustedes por ayudarme a desarrollarme profesionalmente. Los amo mucho.

Jessica

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, nuestra alma mater de nuestra formación profesional, a la Facultad de Ciencias De la salud, A nuestra escuela de formación profesional, lugar donde empezaron nuestros sueños e ilusiones de ser profesional y terminar una carrera con el fin de servir a la sociedad, a los docentes distinguidos por brindarnos sus enseñanzas y experiencias.

A la Doctora Edith Espinoza, asesora de esta investigación de tesis, agradecerle por la asesoría y valiosa ayuda para la realización de este trabajo.

Al Ing. Investigador Jorge Mendoza, por su orientación y procesamiento de datos e inversión de tiempo en la enseñanza.

Agradecer también, a la Institución educativa, docentes, psicólogos, alumnos y padres de familia, que permitieron ejecutar nuestra investigación.

“Uso de videojuegos móviles y su relación con la Conducta Agresiva en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022”

Autoras: Martínez Garamendi, Marleni

Ñaccha Palomino, Jessica Meritze

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022. **Metodología:** El siguiente estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con un nivel de Investigación descriptivo, tipo de investigación aplicada y el diseño de la investigación fue correlacional, transversal y prospectivo. La muestra estuvo constituida por 108 estudiantes del 4to grado, distribuidos en cinco secciones: A con 22 estudiantes, B con 21 estudiantes, C con 21 estudiantes, D con 22 estudiantes y E con 22 estudiantes. La recolección de datos se realizó mediante dos instrumentos: el cuestionario con 12 ítems y el Test de valoración de agresividad “AGA” con 42 ítems. **Resultados:** del 100% (108) estudiantes encuestados. El 75% (81) de estudiantes mencionan hacer uso de los videojuegos móviles, de ellos el 52.8% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva leve, 20.4% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% del total presentan nivel de conducta agresiva severa. Mientras que el 25% (27) estudiantes no hacen uso de los videojuegos móviles, pero de ellos el 13% de los alumnos presentan nivel de conducta agresiva leve, 12% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada. Así llegando a la **Conclusión:** que existe relación entre el uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, siendo demostrado con la prueba estadística de Chi Cuadrado (X^2) al 95% de confianza.

Palabras Claves: Videojuegos móviles, nivel de conducta agresiva, estudiantes, uso del celular.

“Use of mobile videogames and its relationship with Aggressive Behavior in 4th grade students of Secondary School of the I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022”

Autoras: Martínez Garamendi, Marleni
Ñaccha Palomino, Jessica Meritze

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between the use of mobile video games and aggressive behavior in students of the 4th grade of secondary school of the I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022. **Methodology:** The following study had a quantitative approach, with a descriptive research level, type of applied research and the research design was correlational, cross-sectional and prospective. The sample consisted of 108 4th grade students, distributed in five sections: A with 22 students, B with 21 students, C with 21 students, D with 22 students, and E with 22 students. Data collection was carried out using two instruments: the questionnaire with 12 items and the Aggression Assessment Test "AGA" with 42 items. **Results:** the 100% (108) students surveyed. 75% (81) of students mention making use of mobile video games, of which 52.8% of the students present a mild level of aggressive behavior, 20.4% of the students present a moderate level of aggressive behavior and 1.9% of the total present a level of severe aggressive behavior. While 25% (27) students do not use mobile video games, but of them 13% of the students present a mild level of aggressive behavior, 12% of the students present a moderate level of aggressive behavior. Thus reaching the **Conclusion:** that there is a relationship between use of mobile video games and aggressive behavior in students of the 4th grade of secondary school of the I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, being demonstrated with the statistical test of Chi Square (χ^2) at 95% confidence.

Keywords: Mobile video games, level of aggressive behavior, students, cell phone use.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
CAPITULO I	
INTRODUCCIÓN	9
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO	15
CAPITULO III	
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	27
CAPITULO IV	
RESULTADOS	31
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	37
CONCLUSIONES	41
RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Frecuencia de uso de videojuegos móviles relacionados con el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	35
Tabla 2: Tiempo de uso de videojuegos móviles y su relación con el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	36
Tabla 3: Tipos de videojuegos móviles y la relación con el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.....	37
Tabla 4: Relación entre el Uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.....	39

ANEXO

Tabla 5:Uso de celular por los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.....	61
Tabla 6:Videojuegos instalados en el celular por los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	62
Tabla 7:Tipos de Videojuego instalados en celular de los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	63
Tabla 8:Nombre del Videojuego que juega con el celular los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	65
Tabla 9:Videojuegos que juegan los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, son violentos o no violentos.....	67
Tabla 10 :Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, según el tiempo de uso del videojuego con el celular.....	68
Tabla 11:Horas de juego al día con el celular por los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	69
Tabla 12:Frecuencia del uso de videojuegos con el celular por los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	70
Tabla 13: Nivel de agresividad de los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1:Uso de celular por los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	61
Gráfico 2:Videojuegos instalados en el celular por los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	62
Gráfico 3:Tipos de Videojuego instalados en celular de los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	63
Gráfico 4:Nombre del Videojuego que juegan con el celular los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	66
Gráfico 5:Videojuegos que juegan los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, son violentos o no violentos.....	67
Gráfico 6:Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, según el Tiempo de uso del videojuego con el celular.....	68
Gráfico 7:Horas de juego al día con el celular por los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	69
Gráfico 8:Frecuencia del uso de videojuegos con el celular por los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	70
Gráfico 9:Nivel de agresividad de los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.	71

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

La Real Academia Española define a los videojuegos como juegos electrónicos que se pueden visualizar a través de una pantalla, tienen acceso a internet y pueden comunicarse entre jugadores en línea (1), los videojuegos se han convertido en un nuevo reto, en una nueva expresión del arte donde artistas y programadores configuran un dispositivo (2). Incluso otros autores mencionan que son un conjunto de sistemas complejos en relación con las gráficas, la interacción y la narrativa del juego (3).

Según la Empresa “DFC Intelligence” a nivel mundial existen más de 3 mil millones de personas que consumen videojuegos en todo el mundo, existiendo en Latino América 382.8 millones de personas consumidores de videojuegos (4). El uso prolongado de videojuegos violentos produce emociones como la ira, hostilidad, frustración, comportamientos irracionales, uso de lenguaje grotesco, conductas violentas y sexuales atrapan a los estudiantes y jóvenes induciendo a la necesidad de jugar constantemente (5).

En el último año, el uso desmedido de los videojuegos se ha incrementado. Por ello también se ha incrementado el reporte de casos de personas con adicción a los videojuegos y agresiones por parte de los niños(as), jóvenes y adolescentes hacia los padres y sus mismos compañeros. Es por ello, que el año 2021 la Organización Mundial de la Salud (OMS) clasifica el uso excesivo de los videojuegos en el grupo de las enfermedades mentales (6).

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) durante los años 2020 y 2021, menciona que el 79.2%, 89.6%, 80.5% de la población entre 12 a 18 años, 19 a 24 años, de 24 a 40 años, respectivamente, son los mayores consumidores del internet. Entre la población de niños de 6 a 11 años acceden a internet el 51.9%. Si agrupamos a las personas por nivel

educativo, encontraremos que el nivel primario tiene un 67.7%, mientras que el nivel secundario es 91.1%, siendo la diferencia altamente significativa (7). El consumo de videojuegos en nuestro país, según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES), es de 4.4 millones de personas usuarias de los videojuegos. Dentro de este grupo, se destaca mayor población de varones entre los 14 a 29 años con un nivel educativo secundario y educación superior (8).

La especialista médica psiquiatra Julissa Castro del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH), en el 2021 mencionó que los menores de edad pasan horas delante de la computadora, tablet o celular, cambiando su modo de diversión por juegos digitales que perjudican varios ámbitos de su vida (9).

La actividad académica y social paso de lo presencial a lo virtual llevando a los estudiantes estar mayor tiempo en el internet, convirtiéndose los videojuegos en una fórmula atractiva y favorita para ocupar el tiempo libre, sumergiéndose aún más en el mundo digital y por ende al mundo de los videojuegos (10). Además, ha generado que niños, jóvenes y adolescentes pasen más horas frente a las pantallas del celular y tablets, ocasionando el incremento de casos de adicción y conducta agresiva (11).

La agresividad es la expresión de las emociones, pensamientos y sentimientos, se encuentran determinados por conocimientos, términos psicológicos usada por una persona en una determinada situación para poder herir psicológica o físicamente a alguien, puede mostrarse en distinta intensidad y forma, todo ello se puede expresar en las conductas físicas y verbales (12).

En España la Revista de pedagogía social evidencia de que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos prosociales y de empatía hacia las personas (13).

En una investigación realizado en México y Chile mostraron relaciones significativas entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos; además, se encontraron algunas diferencias entre las dos muestras en donde los adolescentes mexicanos mostraron niveles más altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos (14).

Según el psicólogo Albert Bandura, en su artículo redactado por el Instituto para el Futuro de la Educación, menciona que la prolongada exposición a videojuegos violentos produce un comportamiento agresivo que afecta a su entorno social (15).

A esto se agrega la Teoría del Instinto Innato, planteada por McgDougall, que explica la presencia de diversos tipos de instinto en las personas, por lo que los estudiantes tienen un grado de agresividad innata que puede incrementarse a consecuencia del estímulo de los videojuegos (16).

Estudios realizados por diferentes autores mencionan que los efectos de los videojuegos con contenido violento pueden incrementar en los jugadores pensamientos, sentimientos y conductas agresivas, tanto en el ambiente del juego como en la vida real. También se evidenció que habría manifestaciones de agresividad. Por tanto, la exposición a videojuegos violentos incrementa la agresión tanto en corto y largo plazo (17).

A nivel Nacional existen pocos estudios realizados sobre el uso de videojuegos y su relación en la conducta agresiva de los adolescentes, es así el caso un estudio elaborado en la Ciudad de Lima, determinando que los estudiantes que juegan videojuegos con contenido violento suelen reaccionar frente a sus compañeros con agresiones verbales y golpes, presentando conductas agresivas (18).

En Piura, una investigación sobre la relación que existe entre los videojuegos y el comportamiento agresivo, realizada en estudiantes de educación secundaria, identificaron que el 62,2% de estudiantes presentaron un comportamiento agresivo y el uso de los videojuegos es del 65,0% , existiendo una relación significativa entre el uso de los videojuegos por los estudiantes y las conductas agresivas (19).

En Trujillo en una investigación realizada en el Distrito el Porvenir identificaron que el 35.2 % de estudiantes prefirieron videojuegos violentos y solo un 15 % los videojuegos educativos. El 51.5 % de los escolares presentó un bajo nivel de agresividad, seguido del 31% moderado, y el 17.5% alto. En cuanto a la relación entre el tipo y frecuencia de videojuegos y nivel de agresividad existe una influencia altamente significativa ($p= 0.000$) (20) .

El Departamento de Ayacucho no es ajeno a esta realidad, durante las visitas realizadas a la Institución Educativa José Faustino Sánchez Carrión se ha observado y escuchado en reiteradas oportunidades en los estudiantes del 4to Grado de secundaria, conductas agresivas verbales usando palabras inadecuadas como groserías, amenazas, insultos, burlas o humillaciones: "si no empiezas a hacer lo que digo, te voy a golpear.", "eres un inútil" "eres gorda y fea nadie te va querer", y físicas como golpes, empujones con sus pares, puñetazos, patadas. Además, se observó que la mayor parte del tiempo los estudiantes están irritables y hacen uso de los equipos móviles con los videojuegos en todo momento durante sus recesos y

al interactuar mencionan que juegan videojuegos agresivos como Halo, Free Fire, San Andrés, Call of Duty, Dota II, Mortal Combat, Juego de Calamaro, juego de Zombies, entre otros, los juegos mencionados tienen alto grado de violencia, la ausencia de estudios e informes relacionados con el tema y viendo la realidad situacional, son los motivos que despertó el interés para realizar la presente investigación: **“USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, AYACUCHO 2022”**

Por consiguiente, se realizó el planteamiento de los siguientes objetivos:

1.1. Objetivo General

Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

1.2. Objetivos Específicos

1. Determinar la relación entre la frecuencia de uso de videojuegos móviles y el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.
2. Determinar la relación entre el tiempo de uso de videojuegos móviles y el nivel de la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.
3. Determinar la relación entre los tipos de videojuegos móviles y el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

De la misma forma la Hipótesis Planteada:

H₁: Si existe relación entre el uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

H₀: No existe relación entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

El siguiente estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con un nivel de Investigación descriptivo, tipo de investigación aplicada y el diseño de la investigación fue correlacional, transversal y prospectivo.

El área del presente estudio se realizó en la institución educativa secundaria “José Faustino Sánchez Carrión”, ubicada en el distrito de San Juan Bautista.

La muestra estuvo constituida por 108 estudiantes del 4to grado de educación secundaria distribuidos en 05 secciones: A con 22 estudiantes, B con 21 estudiantes, C con 21 estudiantes, D con 22 estudiantes y E con 22 estudiantes del colegio “José Faustino Sánchez Carrión” del distrito de San Juan Bautista, Ayacucho 2022. Considerando a todos los estudiantes que aceptaron participar en la presente investigación.

La recolección de datos se realizó mediante dos instrumentos: el cuestionario y el Test de valoración de agresividad “AGA”, siendo validado ambos instrumentos mediante el juicio de expertos. Además, para la confiabilidad de ambos instrumentos se aplicó el Alfa de Cronbach en el programa SPSS V. 25.0.

Los datos fueron procesados con el programa SPSS V. 25.0, cuyo análisis se realizó a través de la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2), con independencia de 95% de confianza ($P < 0.05$). Se usó el programa Excel para realizar la tabulación y elaboración de gráficos porcentuales.

El resultado fue el siguiente: con respecto a la frecuencia de uso de los videojuegos móviles. El 48.1% (52) hacen uso de videojuegos móviles frecuente entre 2 – 4 veces por semana, de los cuales el 34.3% presentan nivel de conducta agresiva leve, 13% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 0.9% presenta nivel de conducta agresiva severa; de la misma forma respecto al tiempo de uso de los videojuegos móviles, el 36.1% (39) estudiantes vienen jugando videojuegos móviles menos de 1 año, de los cuales el 26.9% presentan nivel de conducta agresiva leve y un 9.3% presentan nivel de conducta agresiva moderada. Además, el 27.8% (30) de los estudiantes vienen jugando videojuegos móviles más de 2 años, de los cuales el 18.5% presentan nivel de conducta agresiva leve, 7.4 % presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% presentan nivel de conducta agresiva severa; sobre los tipos de videojuegos móvil el 50% (54) juegan el tipo de videojuego móvil de acción (lucha, peleas y muerte), de ellos el 35.2% presentan nivel de conducta agresiva leve, 13% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% presentan nivel de conducta agresiva severa. Finalmente, sobre la relación entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva se observa que el 75% (81) de estudiantes mencionan hacer uso de los videojuegos móviles, de ellos el 52.8% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva leve, 20.4% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada, 1.9% del total presentan nivel de conducta agresiva severa y el 25% (27) de estudiantes no hacen uso de los videojuegos móviles.

Por consiguiente, existe relación entre el uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes, siendo demostrado con la prueba estadística de Chi Cuadrado (X^2) al 95% de confianza. Llegando a la conclusión que existe relación entre el uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Finalmente, el presente estudio está distribuido en 4 capítulos que abarcan: introducción, revisión de la literatura, materiales y métodos, resultados, discusiones, conclusiones, recomendaciones, bibliografías y anexo.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

Entre las investigaciones que sustentan la necesidad de abordar el presente trabajo encontramos:

2.1.1. Antecedentes internacionales

Ahumedo W., Páez J. y Ramírez Y. En Colombia en el 2021 se desarrolló una investigación con el **Objetivo:** “Describir las percepciones de niños y padres sobre el uso de videojuegos de categoría shooters y su relación con el comportamiento agresivo en menores entre 8 y 10 años del Centro Educativo Integral Colombia, 2021”. **Metodología:** el estudio responde a un diseño descriptivo; la población abordada fue por niños que cursaban entre el 3er y 5to grado, a los cuales se les aplicó una entrevista semi estructurada. **Resultados:** los juegos más usados fueron de acción y aventura, también los juegos de disparos en primera persona, la mayoría de los niños pasan más de 4 horas diarias frente a la pantalla. **Conclusión:** los niños dedican más de 1 hora diaria a los videojuegos de categoría shooters y manifiestan diferentes emociones, comportamientos, ya sea al momento de ganar, perder o cuando sus padres les quitan el juego (21).

Serna L. En España en el 2020 se desarrolló una investigación con el **Objetivo:** “Conocer los efectos psicológicos que puede causar el uso de los videojuegos en niños y adolescentes de entre 6 y 12 años, 2020. **Metodología:** el estudio responde a una revisión sistemática en base a los datos Cuiden, EBSCO, ProQuest y PubMed del año 2005 a 2019. **Resultados:** el comportamiento agresivo de los usuarios se evidencia por un lenguaje soez, que está asociado al enfado y el estrés

de no subir los niveles del juego, además del tiempo de exposición y el realismo del videojuego, llegando a la **Conclusión:** el uso de los videojuegos produce una imaginación limitada y no permite el desarrollo de habilidades sociales siempre que el juego esté relacionado a destruir al jugador oponente (22).

Méndez K. y Cedeño E. En República Dominicana se realizó la siguiente investigación con el **Objetivo:** “Establecer la relación de la conducta agresiva y el uso de los videojuegos, en jóvenes de entre 18 años y 23 años de las universidades Pedro Henríquez e Instituto Tecnológico de Santo Domingo”. **Metodología:** el estudio responde a un diseño descriptivo con una perspectiva mixta, tanto cualitativa y cuantitativa con una población de 400 estudiantes, utilizando el instrumento de la encuesta. **Resultados:** el 80% de los estudiantes hace uso de los videojuegos, donde entre el 28% y 25% manifestaron que mientras jugaban el tiempo pasaba sin darse cuenta, el 65% y 67% de los estudiantes estuvieron de acuerdo que los videojuegos pueden generar conductas violentas y finalmente, el 28% y 32% manifestaron tener una conducta agresiva como la irritación o enfado. Así llegando a la **Conclusión:** que existe la relación entre la exposición a los videojuegos violentos y el desarrollo de conductas, pensamientos y actitudes agresivas (23).

Montanero D. y Ruiz L. En la ciudad de Guayaquil del país de Ecuador se realizó la siguiente investigación con el **Objetivo:** “Analizar la incidencia del uso de los dispositivos móviles en las conductas agresivas en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil en el periodo 2018 – 2019”. **Metodología:** el estudio es de diseño descriptivo, la población conformada por 2 docentes, 2 directivos, 18 niños y 18 representantes de los niños. Para los directivos y docentes se aplicó la entrevista; representantes de los niños, encuestas y para los niños se hizo uso de fichas de observación. **Resultados:** la agresividad queda reflejado en el comportamiento de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil por el uso de dispositivos móviles, por lo que se llega a la **Conclusión:** los dispositivos móviles tienen incidencia en el comportamiento agresivo en los niños de 3 a 4 años (24).

Ameneiros A. y Ricoy M. El presente estudio se realizó en la ciudad de Pontevedra, España 2015, siendo el **Objetivo:** analizar el uso de los videojuegos por adolescentes, así como los lugares asociados a sus prácticas, siendo la **Metodología:** de nivel cuantitativo, el instrumento utilizado en la

obtención de datos ha sido un cuestionario elaborado, se tomaron una muestra de 124 alumnos de los cuales 62 son mujeres y 62 son varones, realizados en un colegio de educación secundaria de la provincia de Pontevedra, llegando a los siguientes **Resultados**: el 6.5% de los adolescentes encuestados juegan con los dispositivos digitales diariamente, el 60.5% practican los videojuegos todos los fines de semana, el 23.4% pasan varios días a la semana. Sin embargo, también hay adolescentes que casi nunca juegan y llegan a 9.6%, finalmente se llega a la **Conclusión**: que la relación con la influencia de los videojuegos llega a un 32.3% (25).

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Faya D, y Gonzales G. En la presente investigación se realizó en Trujillo 2020 y tiene como título “Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo” y el **Objetivo**: fue determinar si los videojuegos están relacionados con la adicción y la agresividad como parte de la consecuencia de estos videojuegos en adolescentes varones en la ciudad de Trujillo, tomando una muestra de 347 estudiantes de diferentes Instituciones Educativas. **Metodología**: La investigación fue de tipo correlacional y aplicada. Llegando a los siguientes **Resultados**: el 50% de la muestra tienen un nivel medio de agresividad y más del 50% tienen adicción al videojuego a un nivel moderado. Llegando a la **Conclusión**: los videojuegos están relacionados con la adicción y la agresividad por consecuencia de los videojuegos (26).

Nonalaya A. y Solis P. En Huaraz, 2020 la investigación tiene como título “Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz 2020” tiene como **Objetivo**: determinar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad conformada por 300 estudiantes que se comprenden de 11 a 18 años. La **Metodología**: fue un estudio de tipo no probabilístico por conveniencia, diseño no experimental, corte transversal, correlacional causal, llegando como **Resultado**: que existe una correlación significativa de ($\rho= 0.72$) entre la adicción de videojuegos y la agresividad, referente a la dimensión de agresividad física se encontró una correlación significativa de ($\rho= 0.723$), agresividad verbal ($\rho = 0.702$), ira ($\rho =0.617$) y hostilidad ($p =0.622$) por lo que se llega a la **Conclusión**: a mayor adicción hacia los videojuegos, mayor será el porcentaje de agresividad entre los participantes (27).

Pérez M. y Prado E. En Trujillo, realizaron una investigación que tienen como **Objetivo:** “Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta agresiva en los estudiantes del colegio Santa María del Sector de Jerusalén, Distrito de La Esperanza, Trujillo 2018” en 313 alumnos, la **Metodología:** el estudio de investigación es a nivel descriptivo, correlacional de corte transversal y los instrumentos a utilizarse fueron propiedades Psicométricas de la Escala de agresividad (EGA), cuestionario sobre tipos de videojuegos, los **Resultados:** obtenidos fueron los siguientes, el 32% de los alumnos hacen uso de los videojuegos 1 día a la semana, el 31 % dos días a la semana, 38% una vez al día, 38% 2 veces al día. Los tipos de juegos que mayormente juegan son: el 36% de tipo deportivo, el 26% juegos violentos seguidamente mencionan que los tipos de conductas agresivas identificados con mayor frecuencia fueron agresividad baja 54% y media (34%), llegando a la **Conclusión:** existe una relación significativa con ($p < 0.01$), entendiéndose que existe relación entre las conductas agresivas el uso de videojuegos (28).

Mauricio D. En Piura, 2016 realizaron un estudio con el **Objetivo:** obtener conocimiento sobre el uso del video juego relacionado con el comportamiento agresivo en los estudiantes del tercer grado de primaria, Piura 2016. Cuyo estudio estuvo conformado por 32 estudiantes. La **Metodología:** el tipo de estudio es correlacional, diseño no experimental transeccional correlacional, con relación a las dos variables. **Resultados:** el 62.2% de estudiantes manifiestan una conducta moderada; el 24.3% un comportamiento agresivo leve y el 13,5% un comportamiento agresivo severo, de la misma manera, se comprobó que el 65% juegan dos veces por semana; el 17.5 % juegan todos los días y el 10% una vez por semana. Llegando a la **Conclusión:** que el 13.5% tienen comportamiento agresivo severo por lo que se recomienda plantear trabajos desde casa con modelos de auto ayuda con otro tipo de actividades recreativas (29).

Olmedo A. En Arequipa, el estudio titulado “Influencia de los Video Juegos en la Conducta Agresiva, en los alumnos del primer año de la Facultad de Ingeniería de Procesos de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa 2016” tiene como **Objetivo:** si los videojuegos tienen relación con la conducta agresiva y la adicción a consecuencia de los videojuegos de los estudiantes del cuarto grado de primaria sección “A” de la I. E. Latinoamericano, del distrito de Paucarpata, en la ciudad de Arequipa. **Metodología:** el diseño de investigación es no

experimental, transversal, la información se obtuvo en un solo tiempo con medición única, siendo el **Resultado:** el 50% de los estudiantes presentan un elevado agrado adicción al videojuego y el 45% presentan signos de agresividad. Así llegando a la **Conclusión:** que existe la relación entre el videojuego, la adicción y por consecuencia de ello la conducta agresiva que muestran los estudiantes a su corta edad (30).

2.1.3. Antecedentes locales

Olarte R. y Taboada M. en Ayacucho, 2017 el estudio tiene como **Objetivo:** determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” distrito de Ayacucho. constituida por 207 escolares de 3ro, 4to y 5to grado de educación secundaria, **Metodología:** enfoque cuantitativo, tipo aplicada, descriptivo, correlacional de corte transversal llegando al siguiente **Resultado:** el 19.8% presentan adicción a los videojuegos, el 90.2% muestran rendimiento académico regular, el 7.3% demuestran bajo rendimiento académico y el 2.4% demuestra rendimiento académico alto se llega a la **Conclusión:** que existe relación entre adicción a los videojuegos y rendimiento académico ($r=0,932$), aceptando la hipótesis del estudio ($p=0,000$) (31).

Tenorio A., Cahuana C. y Claudio A. en Ayacucho, 2014 la siguiente investigación tuvo como **Objetivo:** determinar la relación entre los videojuegos y la conducta agresiva de los adolescentes entre 10 a 19 años, usuarios de las cabinas de internet de Asociación Los Olivos, San Juan Bautista, Ayacucho, constituido por 110 adolescentes, la **Metodología:** fue de enfoque cuantitativo, tipo analítico, de nivel descriptivo y diseño transversal, se utilizó el instrumento de recolección de datos mediante un cuestionario con 6 ítems, seguidamente para determinar la conducta agresiva se aplicó el test de valoración de la agresividad, constituida por 20 preguntas y se llegó a los siguientes **Resultados:** el 80.9% de los adolescentes prefieren jugar videojuegos con contenido violento como Dota 2 y Counter strike, el 57.3% presentan conducta agresiva, el 40% juegan más de 5 veces por semana, el 39.1% juegan por más de 3 horas a más por día. por tanto, se llega a la **Conclusión:** que existe relación entre la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet y los videojuegos. El estudio

demuestra con la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2), de independencia al 95% de confianza. ($P < 0.05$) (32).

2.2. Base teórica científica

2.2.1. Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

Alejandra Salazar menciona a Albert Bandura sobre su teoría de aprendizaje social (TAS) e implicaciones educativas en la que resume lo siguiente: la mayoría de lo que vemos en la realidad lo expresamos con nuestras acciones, es decir, tomamos como ejemplo las acciones de otras personas, cada uno de nosotros tenemos una lista de personas que son referencia en diferentes ámbitos de la vida, entre ellos están los padres, profesores, compañeros de estudio, trabajo, amigos, personajes públicos entre otros.

En algunas ocasiones repetimos, sin darnos cuenta, comportamientos que vemos en otras personas, optamos, observamos, memorizamos y lo evaluamos para así imitarles, somos capaces de modificar nuestras experiencias en actos originales. Así mismo Alejandra menciona que Bandura diferenció 4 procesos que se desarrollan necesariamente en el aprendizaje social:

- 1. Atención:** la atención es muy importante pues la persona estará focalizada en como aprender un determinado modelo o ejemplo a seguir, cualquier distractor interrumpiría la tarea de aprendizaje.
- 2. Retención:** la memoria juega un papel muy importante, pues la persona debe almacenar en su memoria para reproducirlo a continuación.
- 3. Reproducción:** la persona deberá imitar lo aprendido, pondrá en marcha los modelos.
- 4. Motivación:** Inclusive teniendo las imágenes mentales del comportamiento observado, necesita un ánimo de voluntad para poder realizarla (33).

2.2.2. Teoría de las necesidades de David C. Mc Clelland

Espinoza resume sobre la teoría de las Necesidades de David C. Mc Clelland que esta teoría se basó en el modelo de Maslow de la jerarquía de las necesidades, proponiendo que las personas tienen unas necesidades determinadas adquiridas y formadas en el transcurso de la vida. Además, todas las personas poseen estas necesidades en mayor o menor grado,

independientemente del género, edad o cultura. De acuerdo con ello se identificó tres teorías motivacionales:

1. Necesidad de Logro o Realización

Las personas con necesidad de logro tienden a evitar las situaciones de alto como de bajo riesgo, optan por sobresalir y alcanzar realizaciones antes que el otro, consideran que las situaciones en las que han alcanzado un éxito de forma fácil, no es un éxito legítimo.

2. Necesidad de Afiliación

La necesidad de afiliación se relaciona con entablar relaciones armoniosas con el resto. Asimismo, desean pertenecer al grupo y sentirse aceptadas, tienen como motivador dominante la necesidad de tener relaciones amistosas.

3. Necesidad de Poder

Estas personas optan por dirigir a otras personas, influyen y controlan a otros, desean dirigir a otras, prefiriendo las situaciones competitivas, se orientan más hacia el estatus y el prestigio (34).

2.2.3. Videjuegos móviles

El videojuego es una forma de entretenimiento mediante un programa, aplicación electrónica instalada en un dispositivo móvil (celulares, smartphone, notebooks, tablets) o una consola de juegos, y tienen acceso a internet, la mayoría son de libre acceso para todas las edades y gracias a la tecnología podemos encontrar una infinidad de videojuegos (35).

2.2.4. Características de los videojuegos

Los videojuegos tienen reglas que permiten a los jugadores crear estrategias, encontrar soluciones, buscar pistas, investigar claves para poder pasar los niveles, avanzar en el juego e intercambiar datos con sus compañeros. Además, los videojuegos tienen otras características como los gráficos, son la forma de ver un videojuego por medio de la pantalla y en la actualidad la mayoría de los videojuegos se desarrollan en 3 dimensiones teniendo un poco más de realismo dentro de la pantalla; otra de las características esta la jugabilidad, la forma y el control del juego es uno de las particularidades de los videojuegos, también está el sonido, actualmente existe el sonido envolvente que permite al usuario

escuchar nítidamente al detalle y finalmente tenemos la característica de funcionamiento en tiempo real, son videojuegos de estrategia en los que no hay turnos sino que el tiempo transcurre de forma continua para los jugadores. La estrategia en tiempo real (RTS) están pensados para ser jugados de forma muy dinámica y rápida (36).

2.2.5. Clasificación de videojuegos

Los videojuegos móviles de acuerdo a la necesidad del jugador.

Entre ellos están:

- a. Juegos de plataforma: Supermario Bros, etc.
- b. Simuladores: GT2, Driver, B-17 Fly Fortress, etc.)
- c. De práctica de algún deporte: FIFA 2020, Snowboard supercross, etc.
- d. De estrategia deportiva: PCFutbol, Manager, etc.
- e. De estrategia no deportiva: Sims, Comand and Conquer, Age of ires, Comandos, Black and White, etc.
- f. De disparo: Quake, Point Blank, Haltlife, etc.
- g. De lucha: Tekken, Dead or Alive, Mortal Kombat, etc.
- h. De aventura gráfica: Lara Croft, La fuga de Monkey Island, etc.
- i. De rol: Final Fantasy, Baldur's Gate, Diable, etc (37)

2.2.6. Videojuegos móviles según su contenido

Los videojuegos están agrupados por edad es una manera objetiva y estandarizada para determinar si un juego es adecuado para un niño según el contenido, ello lo determina la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB), se clasifica de la siguiente Manera.

1. **E (Todos):** El contenido es apto para todas las edades, puede contener cantidad mínima de violencia en caricaturas.
2. **E+10 (+10 años):** Contenido para mayores de 10 años, contiene ligera violencia, lenguaje moderado.
3. **T (Adolescentes):** Para mayores de 13 años, puede contener violencia, temas insinuantes, humor negro, groserías, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas y poco uso de lenguaje fuerte.
4. **M (+17):** Para mayores de 17 años, contiene violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual y lenguaje fuerte.

5. AO: (Adultos únicamente +18): El contenido es apto sólo para mayores de 18 años contiene violencia intensa, contenido sexual y apuestas (38).

2.2.7. Videojuegos y la violencia

Hoy en día se puede apreciar el gran número de personas que pueden tener acceso a internet mediante puntos de acceso como los wifis (internet inalámbrico), mediante datos de internet, servicio proporcionado por compañías de telecomunicaciones. Gracias a ello los adolescentes y jóvenes pueden descargar aplicaciones de videojuegos en los dispositivos móviles y estos videojuegos pueden tener contenidos de violencia y agresividad lo cual afectaría el comportamiento de las personas que hacen uso de los videojuegos.

El crecimiento de este tipo de videojuegos móviles se ha convertido en parte cada vez más importante de la vida diaria de muchos niños(a) y adolescentes, quedando claro que pueden causar una serie de perjuicios en el desarrollo cognitivo, social y conductual de los adolescentes (39).

2.2.8. Conducta

La conducta está conformada por las expresiones y acciones de la persona, como las emociones, actitudes, pensamientos, valores, cultura y ética, lo cual la conducta se convierte en lo que hacemos, en lo que actuamos ya sean emociones internas o externas constituida por las acciones y manifestaciones de la persona (40).

2.2.9. Factores determinantes de la conducta humana

La conducta humana está determinada por múltiples factores:

- 1. Factores Culturales:** es el determinante del comportamiento de las personas, los niños y a medida que crecen, obtienen una serie de valores y comportamientos de su ambiente incluyen, religiones y grupos raciales.
- 2. Factores Sociales:** la influencia social responde a la presencia de qué pasa a su alrededor, las personas pueden adquirir características parentales pero que debido a factores externos pueden modificarse pues toda gira en torno del espacio en que nos encontremos.
- 3. Factores Genéticos:** la herencia afecta a la conducta humana por medio de los genes, la personalidad está influenciada por el aspecto biológico.

- 4. Factores Psicológicos:** la personalidad se detalla como el agregado de rasgos psicológicas internas que determinan y reflejan la forma en que una persona responde a su medio ambiente (41).

2.2.10. Conducta Agresiva

La conducta agresiva es la forma de expresar los pensamientos, sentimientos, emociones con la finalidad de defender sus propias necesidades y así ha sido demostrado y constatado por los expertos a lo largo del tiempo, estas acciones se podrían decir que son propios del ser humano (42).

2.2.11. Tipos de conducta agresiva

La conducta agresiva se puede caracterizar con diferentes clasificaciones y tipos, a continuación, se menciona los más importantes:

Agresión Física: se manifiesta en diversas situaciones, son agresiones contra la persona mediante golpes en cualquier parte del cuerpo, lanzamiento de objetos entre otras que pueden causar daño físico entre otras conductas que puedan ocasionar daños físicos.

Agresión Verbal: se refiere a la vocalización de palabras ofensivas y contra otra persona con el fin de dañarle psicológicamente.

Agresión reactiva: es una acción de defensa ante un escenario desconocido para la persona, como por ejemplo enfado, hostilidad e ira.

Agresión proactiva: son conductas donde el grande abusa del pequeño, en esta conducta el agresor siempre tiene la tendencia de justificar su hecho (43).

2.2.12. Niveles de Conducta Agresiva.

- 1. Nivel muy bajo:** en este nivel no presentan ninguna reacción aparente, este nivel es de fácil control y autocontrol, están las personas que ponen apelativos.
- 2. Nivel bajo:** la persona presenta leves indicadores de agresividad, demostrando tener un control de sus impulsos, mencionan jergas.
- 3. Nivel medio:** presente en una acción de agresión hacia un objeto o persona en moderada intensidad, por medio de gestos que pueden ser verbales presenta una conducta más violenta con movimientos corporales, entre

ellos están las agresiones físicas ligeras como empujones y hablar groserías.

4. **Nivel alto:** las personas presentan alto nivel de agresividad, con mayor reacción agresiva, existe daño físico, están las peleas, luchas, tanto verbales como física, dañando la autoestima de las personas, generando depresión y en algunos casos puede llegar al suicidio.
5. **Nivel muy alto:** la persona desencadena su instinto de agresividad a través de actos vandálicos que generan violencia, pueden llegar a matar, extorsión, violencia sexual, pandillaje, afectan las normas éticas de convivencia en la sociedad (44).

2.2.13. Consecuencias de la conducta agresiva

Las consecuencias para la persona agredida es el desarrollo de baja autoestima, ansiedad, miedo y depresión que puede conllevar a un aislamiento social, irritabilidad, alteraciones en el patrón del sueño y desórdenes de la conducta alimentaria; mientras que los agresores hacen prevalecer sus pensamientos y rechazan los sentimientos de su entorno social, incrementan el consumo de drogas, alcohol y otros vicios, que interiorizan la depresión y el rechazo (45).

2.3. Hipótesis

H₁: Si existe relación entre el uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

H₀: No existe relación entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

2.4. Variables

2.4.1. Variable independiente

X: Uso de los videojuegos móviles

Indicadores

- Tiempo de uso del videojuego móvil
- Tipo de videojuegos móviles
- Frecuencia de uso del videojuego móvil

2.4.2. Variable dependiente

Y: La conducta agresiva

Indicadores

- Leve
- Moderada
- Severa

CAPITULO III

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de investigación

El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, debido a que se utilizó los instrumentos de recolección, análisis de datos para luego responder las preguntas del estudio y finalmente probar la hipótesis planteada.

3.2. Nivel de investigación

La presente investigación fue de nivel descriptivo porque se analizó las características relacionados al uso de los videojuegos móviles y a la conducta agresiva de la población en estudio.

3.3. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue aplicada, porque se resolvió el problema de una manera práctica para luego aplicar los conocimientos y ser útil a favor la población.

3.4. Tipo de diseño de investigación

El diseño de investigación fue correlacional, transversal y prospectivo, ya que la información obtenida fue en un solo tiempo y medición única. Así mismo, los instrumentos fueron aplicados en un solo momento luego los datos se analizaron en un determinado tiempo, determinando la relación de las variables de estudio.

3.5. Área de estudio

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Secundaria “José Faustino Sánchez Carrión”, ubicada en el distrito de San Juan Bautista, en la región Ayacucho.

3.6. Población

La población estuvo conformada por 150 estudiantes del 4to grado de secundaria, distribuido en 05 secciones (A, B, C, D, E) cada uno con 30 estudiantes.

3.6.1. Criterios de exclusión e inclusión.

3.6.1.1. Criterios de inclusión

- Estudiantes del 4to grado de educación secundaria que hacen uso de los videojuegos móviles.
- Estudiantes cuyos padres firmen el consentimiento informado y que acepten que sus hijos (as) participen en la presente investigación.

3.6.1.2. Criterios de exclusión

- Estudiantes del 4to grado de educación secundaria que no juegan con videojuegos móviles
- Estudiantes de los grados 1°, 2°, 3° y 5° grado de educación secundaria.
- Estudiantes cuyos padres no firmen el consentimiento informado y no quieran participar en la presente investigación.

3.7. Muestra

La muestra estuvo constituida por 108 estudiantes del 4to grado de educación secundaria del colegio “José Faustino Sánchez Carrión”, distribuidos en 05 secciones: A con 22 estudiantes, B con 21 estudiantes, C con 21 estudiantes, D con 22 estudiantes y E con 22 estudiantes, se realizó el muestreo por conveniencia considerando a todos estudiantes que acepten participar en la presente investigación.

El tamaño de la muestra fue estimado por la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z^2_{1-\frac{\alpha}{2}} * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z^2_{1-\frac{\alpha}{2}} * p * q}$$

Donde:

N= Total de 150 estudiantes del 4to grado de educación secundaria del colegio “José Faustino Sánchez Carrión”, Distrito de San Juan Bautista, Ayacucho 2022

Z = Nivel de confianza (1.96)

p = Probabilidad a favor (50%)

q = Complemento de p (50%)

d = Error de estimación máximo aceptado (0.05)

n = Tamaño de la muestra buscada

Parámetro	Valor
N	150
Z	1.96
p	50%
q	50%
d	5%

Remplazando los datos nos da como resultado $n=108.08$, lo que significa que tomaremos una muestra de 108 estudiantes.

3.8. Técnicas e instrumento de recolección de datos

3.8.1. Técnica

En la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta.

3.8.2. Instrumento

Se utilizaron dos tipos de instrumentos:

- Test de agresividad “AGA”, elaborado por Pinedo A.; Ferreyra M. y Col. (1997) con 42 ítems, el cual trata de evaluar diferentes componentes de la agresividad (leve, moderada, severa) (46) , el Instrumento fue adaptado por las investigadoras, se planteó 42 preguntas (Anexo 1) que se mide mediante la puntuación asignada de acuerdo a la respuesta del estudiante.
- Cuestionario sobre la frecuencia de uso de los videojuegos móviles, tiempo de uso, tipos de videojuegos móviles, entre otras preguntas planteadas por las investigadoras, el cuestionario consta de 12 preguntas (Anexo 2).

3.9. Recolección de datos

- Como primer paso se presentó la solicitud de permiso mediante una carta de presentación dirigido al director (a) de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, y (Anexo 3), del distrito de San Juan Bautista para la ejecución de la presente investigación.
- Luego se procedió a socializar, informar y concientizar a los padres de familia de los estudiantes del 4to de secundaria para que firmen el consentimiento informado (Anexo 4).
- Firmado el consentimiento se aplicó los instrumentos de investigación (Test de agresividad “AGA”, elaborado por Pinedo A.; Ferreyra M. y Col. (1997) y el

cuestionario de videojuegos móviles) a los estudiantes del 4to de secundaria de forma presencial, personal y anónima para recolectar los datos requeridos.

3.10. Procesamiento de datos

Los datos obtenidos fueron procesados en el programa Excel y luego serán exportadas al programa estadístico SPSS V. 25.0, con los resultados se elaboraron las tablas y gráficos de acuerdo a los objetivos e hipótesis de la presente investigación.

3.11. Presentación y análisis de datos

Se empleó una base de datos de acuerdo a las variables estudiadas, los datos son funcionales y cuyos resultados se presentaron en las tablas y gráficos utilizando las interpretaciones estadísticas mediante el uso del Chi Cuadrado (X^2).

3.12. Criterio de validación y confiabilidad

- Se realizó una prueba piloto en la I.E. “José Faustino Sánchez Carrión”, con la participación de 30 estudiantes del tercer grado “B” de educación secundaria, se le aplicó los dos instrumentos el Test de agresividad “AGA”, elaborado por Pinedo A.; Ferreyra M. y Col. (1997) con 42 ítems, y el cuestionario sobre la frecuencia de uso de los videojuegos móviles, tiempo de uso, tipos de videojuegos móviles, entre otras preguntas planteadas por las investigadoras, el cuestionario consta de 12 preguntas.
- El cuestionario fue validado mediante el formato de juicio de Expertos (Anexo 5).
- Las pruebas piloto fueron procesadas con el programa SPSS V. 25.0, donde se realizó la prueba confiabilidad a los dos instrumentos con el coeficiente de Alfa de Cronbach. Siendo el resultado siguiente: para el Test de Agresividad “AGA” se obtuvo como coeficiente Alfa de Cronbach = 0.827 (Anexo 6), lo que significa que el instrumento es bueno de la misma forma para el cuestionario se obtuvo como coeficiente Alfa de Cronbach = 0.897 (Anexo 7), lo que significa que el instrumento es bueno para su aplicación.

3.13. Consideraciones éticas

La participación en esta investigación no implicó riesgo alguno a nivel físico, ni mental del estudiante porque se mantuvo la privacidad y confidencialidad de los estudiantes del 4to grado de la I.E. “José Faustino Sánchez Carrión”, Distrito de San Juan Bautista.

CAPITULO IV

RESULTADOS

TABLA 1: FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES RELACIONADOS CON EL NIVEL DE CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, AYACUCHO 2022.

NIVEL DE CONDUCTA AGRESIVA	FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES								TOTAL	
	1 vez por semana		2-4 veces por semana		Más de 5 veces por semana		No sabe/No contesta			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Leve	10	9.3	37	34.3	15	13.9	9	8.3	71	65.7
Moderada	4	3.7	14	13.0	7	6.5	10	9.3	35	32.4
Severa	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	2	1.9
TOTAL	14	13.0	52	48.1	23	21.3	19	17.6	108	100.0

Fuente: Base de datos del cuestionario y Test de Agresividad “AGA”, aplicado a los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

$$X_c^2 = 6.903$$

$$Gl = 6$$

$$p < 0.05$$

En la siguiente tabla observamos que del 100% (108) estudiantes encuestados. El 48.1% (52) de los estudiantes hacen uso de videojuegos móviles frecuente entre 2 – 4 veces por semana, de los cuales el 34.3% presentan nivel de conducta agresiva leve, 13% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 0.9% presenta nivel de conducta agresiva severa. El 21.3% (23) de estudiantes hacen uso de videojuegos móviles más de 5 veces por semana, de los cuales el 13.9% presentan nivel de conducta agresiva leve, 6.5% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 0.9% presenta nivel de conducta agresiva severa. El 13% (14) estudiantes hacen uso de videojuegos móviles más de una vez por semana, de los cuales el 9.3% presentan nivel de conducta agresiva leve, 3.7% presentan nivel de conducta agresiva moderada, y por otra parte el 17.6% (19) no respondieron a la pregunta planteada sobre la frecuencia de uso de videojuegos móviles, de ello el 9.3% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 8.3% presenta nivel de conducta agresiva leve.

Por tanto, según la prueba estadística de Chi cuadrado (X^2), se puede afirmar con un 95% de confianza que **existe relación entre la frecuencia de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022** ($X_c^2 = 6.903$, $p < 0.05$).

TABLA 2: TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES Y SU RELACIÓN CON EL NIVEL DE CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, AYACUCHO 2022.

NIVEL DE CONDUCTA AGRESIVA	TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES								TOTAL	
	Menos de 1 año		1-2 años		Más de 2 años		No sabe/No contesta			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Leve	29	26.9	13	12.0	20	18.5	9	8.3	71	65.7
Moderada	10	9.3	7	6.5	8	7.4	10	9.3	35	32.4
Severa	0	0.0	0	0.0	2	1.9	0	0.0	2	1.9
TOTAL	39	36.1	20	18.5	30	27.8	19	17.6	108	100.0

Fuente: Base de datos del cuestionario y Test de Agresividad “AGA”, aplicados a los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

$$X_c^2 = 9.917$$

$$Gl = 6$$

$$p < 0.05$$

En la siguiente tabla observamos que del 100% (108) estudiantes encuestados. El 36.1% (39) estudiantes vienen jugando videojuegos móviles menos de 1 año, de los cuales el 26.9% presentan nivel de conducta agresiva leve, 9.3% presentan nivel de conducta agresiva moderada. El 27.8%(30) de los estudiantes vienen jugando videojuegos móviles más de 2 años, de los cuales el 18.5% presentan nivel de conducta agresiva leve, 7.4 % presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% presentan nivel de conducta agresiva severa. El 18.5%(20) de los estudiantes vienen jugando de 1-2 Años, de los cuales el 12% presentan nivel de conducta agresiva leve, 6.5% presenta nivel de conducta agresiva moderada, y por otra parte el 17.6%(19) no respondieron a la pregunta sobre la frecuencia de uso de videojuegos móviles, de ello el 9.3% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 8.3% presentan nivel de conducta agresiva leve.

Por tanto, según la prueba estadística de Chi cuadrado (X^2), se puede afirmar con un 95% de confianza que **existe relación entre el tiempo de uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022** ($X_c^2 = 9.917$, $p < 0.05$).

TABLA 3: TIPOS DE VIDEOJUEGOS MÓVILES Y LA RELACIÓN CON EL NIVEL DE CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, AYACUCHO 2022.

NIVEL DE CONDUCTA AGRESIVA	TIPOS DE VIDEOJUEGO MOVIL												TOTAL	
	Arcade (plataformas, laberintos, aventuras)		Acción (lucha, peleas, muerte)		Deportivo (futbol, tenis, baloncesto)		Estrategia (aventura, juego de guerra)		Simulaciones (aviones, carrera de auto, moto)		No sabe/No contesta			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	N
Leve	6	5.6	38	35.2	9	8.3	6	5.6	3	2.8	9	8.3	71	65.7
Moderada	3	2.8	14	13.0	4	3.7	3	2.8	1	0.9	10	9.3	35	32.4
Severa	0	0.0	2	1.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.9
TOTAL	9	8.3	54	50.0	13	12.0	9	8.3	4	3.7	19	17.6	108	100.0

Fuente: Base de datos del cuestionario y Test de Agresividad “AGA”, aplicados a los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

$$X_c^2 = 6.411$$

$$Gl = 10$$

$$p < 0.05$$

En la siguiente tabla observamos del 100% (108) estudiantes encuestados. El 50% (54) juegan el tipo de videojuego móvil de acción (lucha, peleas, muerte), de ellos el 35.2% presentan nivel de conducta agresiva leve, 13% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% presentan nivel de conducta agresiva severa. El 17.6% (19) de los estudiantes no respondieron a la pregunta sobre los tipos de videojuego móviles, de ello el 9.3% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 8.3% presenta nivel de conducta agresiva leve. El 12% (13) juegan el tipo de videojuego móvil de Deportivo (futbol, tenis, baloncesto), de ellos el 8.3% presenta nivel de conducta agresiva leve, 3.7% presentan nivel de conducta agresiva moderada. El 8.3% (9) juegan el tipo de videojuego móvil de Estrategia (aventura, juego de guerra), de ellos el 5.6% presentan nivel de conducta agresiva leve, 2.8% presentan nivel de conducta agresiva moderada. De igual forma el 8.3% juegan el tipo de videojuego móvil Arcade (plataformas, laberintos, aventuras), de ellos el 5.6% presentan nivel de conducta agresiva leve, 2.8% presentan nivel de conducta agresiva moderada .

Por tanto, según la prueba estadística de Chi cuadrado (X^2), se puede afirmar con un 95% de confianza que **existe relación entre el tiempo de uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022** ($X^2_c = 6.411$, $p < 0.05$).

TABLA 4: RELACIÓN ENTRE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS MÓVILES Y LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, AYACUCHO 2022.

NIVEL DE CONDUCTA AGRESIVA	USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES				TOTAL	
	Si		No		N	%
	N	%	N	%		
Leve	57	52.8	14	13.0	71	65.7
Moderada	22	20.4	13	12.0	35	32.4
Severa	2	1.9	0	0.0	2	1.9
TOTAL	81	75.0	27	25.0	108	100.0

Fuente: Base de datos del cuestionario y Test de Agresividad “AGA”, aplicados a los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

$$X_c^2 = 4.475$$

$$Gl = 2$$

$$p < 0.05$$

En la presente tabla podemos observar que del 100% (108) estudiantes encuestados. El 75% (81) de estudiantes mencionan hacer uso de los videojuegos móviles, de ellos el 52.8% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva leve, 20.4% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% del total presentan nivel de conducta agresiva severa. Mientras que el 25% (27) estudiantes no hacen uso de los videojuegos móviles, pero de ellos el 13% de los alumnos presentan nivel de conducta agresiva leve, 12% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada.

Por tanto, según la prueba estadística de Chi cuadrado (X^2), se puede afirmar con un 95% de confianza que **existe relación entre el tiempo de uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, según la hipótesis planteada ($X_c^2 = 4.475$, $p < 0.05$).**

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La producción de videojuegos han evolucionado rápidamente, éstos llegaron muy rápidamente a la mano de los niños, adolescentes y adultos, lo cual, para inicios de los años 2000, los jugadores ya podían descargar juegos en los dispositivos móviles a través de la Wifi. Hoy en día el usuario puede acceder al videojuego móvil con mayor facilidad, pues la mayoría de la población cuenta con un Smartphone (celular, teléfono móvil) y los videojuegos móviles están disponibles para su descarga en plataformas como App Store y Google Play Store (47).

Los videojuegos son una nueva forma de entretenimiento, más aún para los niños y adolescentes. Por ello entra el debate acerca de la relación entre uso de estos juegos ya que pueden ser videojuegos violentos, con niveles de agresividad altas, y en consecuencia los actos violentos o similares (48).

Jugar videojuegos es divertido, pero hay quienes no pueden controlar el tiempo al jugar dichos videojuegos, siendo los niños los más afectados, presentando rasgos comunes como: jugar videojuegos antes de hacer las tareas, dejar de dormir y de relacionarse con la familia y amigos, también pueden sufrir depresión, agresión y problemas con el uso de los celulares.

La OMS reconoce el "trastorno por videojuegos" como una afección oficial, en países como Corea del Sur y China, ya existen programas de tratamiento para ayudar a las personas adictas a los videojuegos (49).

En la tabla 1 Sobre la Frecuencia de uso de videojuegos móviles relacionados con el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria , tenemos como resultado: El 48.1% (52) de los estudiantes hacen uso de videojuegos móviles frecuente entre 2 – 4 veces por semana, de los cuales el 43.3% presentan nivel de conducta agresiva leve, 13% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 0.9% presenta nivel de conducta agresiva severa, contrastando el resultado obtenido por Adachi P. & Willoughby T. (Canadá, 2019) en el

estudio “The effect of video game competition and violence on aggressive” se encuentran entre la frecuencia de uso de 3 días por semana con 15% de agresividad leve y un 3% de agresividad moderada, otro interdiario con 10% de agresividad leve, 1% moderada, finalmente los que juegan videojuegos a diario, presentan 14% agresividad leve y 2% agresividad moderada (50). De esta manera concordamos con los autores sobre los resultados obtenidos en nuestro estudio.

Mientras que Olmedo D. (Arequipa, 2016) en su estudio realizado sobre “la Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria” tiene como resultado, del 100% (101) de los estudiantes encuestados, el 29% de los estudiantes que hacen uso de videojuegos, juegan 3 días a la semana, de ellos el 15% tienen un grado de agresividad leve el 11% de los estudiantes no presentan agresividad y un 3% presentan agresividad moderada, de los que juegan todos los días el 14% de ellos tienen nivel de agresividad leve, un 1% sin o poca agresividad y un 2% presentó agresividad moderada (51), concordando con nuestro estudio realizado.

En **la tabla 2** Se menciona el tiempo de uso de videojuegos móviles y su relación con el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria, y obtuvimos el siguiente resultado: El 36.1% (39) estudiantes vienen jugando videojuegos móviles menos de 1 año, de los cuales el 26.9% presentan nivel de conducta agresiva leve, 9.3% presentan nivel de conducta agresiva moderada. Contrastando el resultado obtenido con Calle M. , Gutiérrez J. (Trujillo, 2006) en su estudio denominado “Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes del distrito La esperanza Trujillo” obtuvieron como resultado siguiente: el 60.4% de los adolescentes encuestados juegan videojuegos por internet mayormente todos los días entre 1 a 2 horas al día, siendo el adolescente afectado en su vida cotidiana manifestando problemas en su entorno social, académico y con presencia de conductas agresivas (52).

Así mismo Cahuana M, Claudio N. (Ayacucho, 2014) en su estudio “Videojuegos relacionado a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet”, tienen como resultado: El 57.3% de adolescentes que juegan videojuegos presentan conducta agresiva, el 35.5% vienen jugando más de 2 años. El 40% de los adolescentes juegan 5 a más veces por semana, de ellos el 36.4% presentan conducta agresiva, el 39.1% de adolescentes juegan de 3 a más horas por día, de ellos el 36.4% presentan conducta agresiva. Por lo que, los autores concuerdan con nuestros resultados obtenidos (53).

Tabla 3 Mencionamos los tipos de videojuegos móviles y la relación con el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, siendo nuestro resultado el siguiente : El 50% (38) juegan el tipo de

videojuego móvil de acción (lucha, peleas, muerte), de ellos el 35.2% presentan nivel de conducta agresiva leve, 13% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% presentan nivel de conducta agresiva severa. El 12% (13) juegan el tipo de videojuego móvil de deportivo (futbol, tenis, baloncesto), de ellos el 8.3% presenta nivel de conducta agresiva leve, 3.7% presentan nivel de conducta agresiva moderada, contrastando los resultados obtenidos con Farfán, L. & Muñoz, E., (Chiclayo, 2018) mostro que el 25% de varones prefiere videojuegos de acción y el 20% de mujeres de tipo aventura (54).

Así mismo Ramírez P. (Ayacucho, 2017) en el estudio realizado “Uso de videojuegos violentos y nivel de emociones negativas en estudiantes de La I.E.P. Mariscal Cáceres” tiene como resultado: El 81.4% de estudiantes juegan videojuegos violentos, de ellos el 56.5% prefieren el videojuego Led 4 Dead, 41.2% Dota, 32.8% Vice City y 31.3% Counter-Strike, 57.8% presentan conductas de agresión, 33.5% agresión baja y 8,7% agresión alta, con lo que concuerda con nuestro resultado (55).

Mientras que en una investigación realizada por Calle M., Gutierrez C. (Trujillo, 2006) mencionan en su estudio “Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes”, existe relación altamente significativa entre el tipo de videojuego y el grado de agresividad, además los adolescentes que prefieren videojuegos de tipo violento presentaron grado de agresividad moderado y alto con 51.6% y 9.7% respectivamente (56), de acuerdo a los resultados dichos autores concuerdan con nuestros resultados obtenidos.

Tabla 4 Relación entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, cuyo resultado obtenido fue: El 75% (81) de estudiantes mencionan hacer uso de los videojuegos móviles, de ellos el 52.8% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva leve, 20.4% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada y 9.1% del total presentan nivel de conducta agresiva severa. Mientras que el 25% (27) estudiantes no hacen uso de los videojuegos móviles, pero de ellos el 13% de los alumnos presentan nivel de conducta agresiva leve, 12% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada, contrastando los resultados obtenidos por Quezada A. (Lima, 2019) “Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Fe Y Alegría N°2 de San Martín de Porres” obtuvo como resultado: 38 estudiantes de sexo masculino tienen un nivel medio de conducta agresiva, pero a la vez tienen un nivel bajo de uso de videojuegos, 55 estudiantes de sexo femenino presentan conducta agresiva bajo y hacen uso de videojuegos en lo mínimo, en

promedio la población de estudiantes encuestados presentan en un nivel medio de conducta agresiva (57).

Mientras que en el estudio de Ramírez R. (Lima, 2020), “Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca” obtuvo el siguiente resultado: de 270 estudiantes, entre varones y mujeres entre 12 y 17 años, el 20.7% de los estudiantes presentan niveles agresividad alto a muy alto, a la vez hacen uso de los videojuegos, por tanto, el resultado indica que existen relación positiva moderada y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresión (58).

Así mismo Solano A. (Chimborazo, 2015) en su estudio “Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de 1° y 2° año de bachillerato paralelo de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, Provincia de Chimborazo, Ecuador - 2015”, tiene como resultado: de una muestra de 71 estudiantes, el 58% dedican su tiempo libre a jugar videojuegos por lo que la incidencia del uso de los videojuegos influyen mucho en el comportamiento , siendo notorio que muchos de los estudiantes tienen un comportamiento agresivo después de jugar videojuegos (59), concordando también con nuestros resultados obtenidos.

CONCLUSIONES

1. El 48.1% (52) hacen uso de videojuegos móviles frecuente entre 2 – 4 veces por semana, de los cuales el 34.3% presentan nivel de conducta agresiva leve, 13% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 0.9% presenta nivel de conducta agresiva severa.
2. El 36.1% (39) estudiantes vienen jugando videojuegos móviles menos de 1 año, de los cuales el 26.9% presentan nivel de conducta agresiva leve, 9.3% presentan nivel de conducta agresiva moderada. Además, el 27.8%(30) de los estudiantes vienen jugando videojuegos móviles más de 2 años, de los cuales el 18.5% presentan nivel de conducta agresiva leve, 7.4 % presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% presentan nivel de conducta agresiva severa.
3. El 50% (54) juegan el tipo de videojuego móvil de acción (lucha, peleas, muerte), de ellos el 35.2% presentan nivel de conducta agresiva leve, 13% presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% presentan nivel de conducta agresiva severa.
4. El 75% (81) de estudiantes mencionan hacer uso de los videojuegos móviles, de ellos el 52.8% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva leve, 20.4% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% del total presentan nivel de conducta agresiva severa, mientras que el 25% (27) estudiantes no hacen uso de los videojuegos móviles.

RECOMENDACIONES

1. Se les recomienda a los docentes de la institución Educativa José Faustino Sánchez Carrión, realizar charlas informativas en coordinación con algún centro de salud u organización no gubernamental, dirigido a los estudiantes sobre las diferentes actividades de videojuegos móviles, resaltando los videojuegos que puedan ser beneficiosos para su aprendizaje.
2. La institución educativa debe realizar reuniones pedagógicas con los padres de familia, con el objetivo de reconocer oportunamente las conductas agresivas a causa de los videojuegos móviles.
3. Los responsables a cargo de brindar tutoría a los alumnos deben ser capacitados sobre la conducta agresiva relacionada a los videojuegos móviles, para así ser entes de ayuda y orientadores, tanto para los estudiantes como para los padres.
4. Se recomienda a la UGEL correspondiente, planifique y brinde sesiones educativas de orientación sobre el uso adecuado y beneficioso de las tablets entregadas a los estudiantes.
5. Continuar con nuevas investigaciones relacionadas al tema que aporten información actualizada, permitiendo tener mayor comprensión y conocer cuál es la influencia que existe de los videojuegos móviles en la conducta agresiva de los estudiantes.
6. Crear un programa escolar de educación relacionado a videojuegos móviles, una intervención de enfermería en la formación de inteligencia emocional para el control de las propias emociones e identificar a los adolescentes en riesgo.
7. Establecer políticas públicas a nivel nacional, regional y local, conjuntamente con las autoridades competentes del sector salud, para minimizar el riesgo de que el estudiante pueda tener niveles de agresiones altas.
8. A la Dirección Regional de Salud Ayacucho, por medio de sus programas de salud mental intervenir y establecer un plan preventivo sobre el uso adecuado de los videojuegos móviles violentos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Real Academia Española. Diccionario de lengua española. [En Línea].; 2021 [Citado el 2021 Abril 26. Obtenido de: <https://dle.rae.es/videojuego>.
2. Oulton L. Cuadernos del centro de estudios en diseño y comunicación. [En Línea].; 2021 [Citado el 2022 abril 26. Obtenido de: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232021000900074&lang=es#aff1.
3. Pereira F, Alonzo T. Anagramas. [En Línea].; 2017 [Citado el 2022 abril 26. Obtenido de: <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>.
4. DFC Intelligence. Global Gamers by Region. [En Línea].; 2021 [Citado el 2022 abril 28. Obtenido de: <https://www.dfcint.com/global-gamers-by-region/>.
5. Osa N. Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. [En Línea].; 2019 [Citado el 2022 abril 29. Obtenido de: https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
6. Deutsche Welle. Deutsche Welle Web site. [En Línea].; 2022 [Citado el 2022 Abril 30. Obtenido de: <https://p.dw.com/p/473fN>.
7. Instituto Nacional de Estadística e Informática. Instituto Nacional de Estadística e Informática. [En Línea]. Perú; 2021 [Citado el 2022 Abril 30. Obtenido de: <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-tic-i-trimestre-2021.pdf>.
8. Ministerio de cultura. SIICA. [En Línea].; 2021 [Citado el 2022 abril 29. Obtenido de: <http://www.infoartes.pe/comovamosvideojuegos/>.
9. MINSa. Minsa: La pandemia COVID- ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. 2021 Marzo 13..
10. Chingay C, Herrera R. Uso de videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la IE N°10385 Santa Rafaela María-Chota. [En Línea].; 2021 [Citado el 2022 abril 27. Obtenido de: <http://65.111.187.205/bitstream/handle/UPAGU/2015/Tesis%202021%20Uso%20de%20Video%20juegos%20y%20comportamiento%20agresivo%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
11. MINSa. Ministerio de salud. [En Línea].; 2021 [Citado el 2022 abril 30. Obtenido de: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>.
12. Penado M. "Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efectos de los factores individuales y socio-contextuales". Tesis de Doctorado. España: Universidad Computense de Madrid, Madrid; 2012.

13. Etxeberria B F. Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*. 2011; 03(18): p. 31-39.

14. Martínez P, Betancourt D, González A. Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*. 2013; 4(2): p. 167-180.

15. Delgado P. Instituto para el futuro de la Educación. [En Linea].; 2019 [Citado el 2022 Abril 28. Obtenido de: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social>].

16. Kalawski J. *Instintos y Pandemia*. Informe. Temuco: Universidad Autónoma de Chile, Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades; 2020. Report No.: ISSN.

17. Anderson C, Dill K. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and life. *Journal of Personality and Washington*; 2000.

18. Quezada A. *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Fe Y Alegría N°2 De San Martín De Porres*. Tesis de Licenciatura. Lima: Universidad Privada del Norte, Lima; 2016.

19. Mauricio D. *Los videojuegos y su relación con el comportamiento agresivo de estudiantes de Primaria - Sullana*, 2016. Tesis de Mestría. Piura: Universidad de san pedro; 2018.

20. Morales V, Navarro S. "Videojuegos y conductas agresivas en escolares del distrito del el Porvenir -2013". Tesis de Licenciatura. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo; 2013.

21. Ahumado W, Páez J, Ramírez Y. Repositorio UNISINU. [En Linea].; 2021 [Citado el 2022 Abril 30. Obtenido de: <http://repositorio.unisinucartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/140/1/Descripci%C3%B3n%20de%20las%20Percepciones%20de%20Ni%C3%B1os%20y%20Padres%20sobre%20el%20uso%20de%20Videojuegos%20Violentos%20%20y%20su%20Relaci%C3%B3n%20con%20el%20Comportami>].

22. Serna L. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante. [En Linea].; 2020 [Citado el 2022 Abril 30. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/10045/107934>].

23. Mendez K, Hernesto E. *Uso de los video juegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años en las Universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña, Santo Domingo; 2020.

24. Montanero A. "Uso de los dispositivos móviles en las conductas agresivas en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil en el período 2018 – 2019". Tesis de Licenciatura. Universidad Laica Vicente de Guayaquil, Guayaquil; 2019.

- Ameneiros A, Ricoy MC. Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*. 2015; 0(13): p. 1-5.
- Faya J, González F. Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. Tesis de Licenciatura. Trujillo: Universidad César Vallejo, Trujillo; 2020.
- Nonalaya A , Solis P. Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. Tesis de licenciatura. Huaraz: Universidad Privada del Norte, Ancash; 2020.
- Perez M , Prado E. Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014 (Tesis de Licenciatura). La Esperanza: Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo; 2015.
- Mauricio D. Los videojuegos y su relación con el comportamiento agresivo de estudiantes de Primaria - Sullana, 2016 (Tesis de Maestría). Sullana: Universidad San Pedro, Piura; 2018.
- Olmedo A. Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección “A” de la Institución Educativa “Latinoamericano” del Distrito de Paucarpata – Arequipa 2015. Tesis de Grado. Paucarpata: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa; 2016.
- Olarte R , Taboada M. Adicción a los videojuegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3°al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017. Tesis de Licenciatura. Ayacucho: Universidad nacional de san cristóbal de huamanga, Ayacucho; 2018.
- Tenorio A , Cahuana C , Claudio A. "Videojuegos relacionado a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación Los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho 2014." Tesis de Licenciatura. San Juan Bautista: Universidad nacional de san cristóbal de huamanga, Ayacucho; 2014.
- Salazar A. Albert Bandura y su teoría de aprendizaje social (TAS). Implicaciones educativas [Albert Bandura y su teoría de aprendizaje social (TAS). Implicaciones educativas].; 2017 [Citado el 2022 04 29. Obtenido de: <https://blog.cognifit.com/es/albert-bandura-teoria-de-aprendizaje-social-timplicaciones-educativas/>].
- Espinoza A. [David McClelland: Teoría de la necesidad].; 2020 [Citado el 2022 05 02. Obtenido de: <https://www.menteesombrosa.com/david-mcclelland-teoria-de-la-necesidad/>].
- María M. Crea Cultura. [En Línea].; 2016 [Citado el 2022 Mayo 03. Obtenido de: https://compromiso.atresmedia.com/crea-cultura/foro/videojuegos/que-diferencian-videojuegos-moviles-consolas_2016030959428a410cf22592e314dd29.html].

36. Muñoz G. Características generales de los Videojuegos. Studio Psicología Bassano. 2019 Octubre.
37. Hernández P , Cano G , Parra M. Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros. Dialnet. 2016;; p. 2074-2093.
38. Valle V. [De la E a la AO, así funcionan las clasificaciones de los videojuegos].; 2020 [Citado el 2022 04 30. Obtenido de: <https://expansion.mx/tecnologia/2020/01/13/de-la-e-a-la-ao-asi-funcionan-las-clasificaciones-de-los-videojuegos>].
39. López V. EFE Salud. [En Línea].; 2017 [Citado el 2022 Mayo 01. Obtenido de: <https://efesalud.com/videojuegos-que-efectos-producen-hijos-adolescentes/>].
40. Hilario E. Academia.edu. [En Línea].; 2014 [Citado el 2022 Abril 28. Obtenido de: https://www.academia.edu/5958095/Analisis_de_conducta].
41. Carpi B , Brea A. LA PREDICCIÓN DE LA CONDUCTA A TRAVÉS DE LOS CONSTRUCTOS QUE INTEGRAN LA TEORÍA DE ACCIÓN PLANEADA. R.E.M.E. 2015 Marzo; 4(7).
42. Barbero A. Conceptualización teórica de la agresividad : definición, autores, teorías y consecuencias. Red de Información educativa. 2018 Abril;(38): p. 39-56.
43. Torres M. “CONDUCTAS AGRESIVAS Y ESTRÉS LABORAL DE LOS CONDUCTORES DE LA COOPERATIVA VÍA FLORES DE LA CIUDAD DE AMBATO”. Tesis de Licenciatura. Ecuador: Universidad Autonoma de Madrid, Ambato; 2017.
44. Buss A. Psicología de la agresión Buenos Aires: Tronque S.A; 1992.
45. Arribasplata E , Díaz C. “AGRESIVAD EN ESTUDIANTES EN EDAD ESCOLAR”. Tesis de Licenciatura. Cajamarca: Universidad privada antonio guillermo urrelo; 2020.
46. Pinedo A , Ferreyra M , Col. Manual de Prueba de test de Agresividad; 1997.
47. Yepes A. Videojuegos móviles: Una evolución en la industria gamer. Volk Games. 2021 Mayo.
48. Jiménez M. Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. Psicología aplicada al deporte y al ejercicio físico. 2019 Junio; 4(1).
49. McCarthy C. Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos. American Academy of Pediatrics. 2020 Diciembre.
50. Adachi P, Willoughby T. The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? Psychology of Violence. 2019 Octubre; 1(4).
51. Olmedo D.). Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección “a” de la Institución Educativa “Latinoamericano” del

- distrito de Paucarpata – Arequipa 2015. Tesis de licenciatura. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín ; 2016.
52. Calle M, Gutierrez J. Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes del distrito La esperanza Trujillo. Tesis de Pregrado. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo; 2006.
53. Cahuana M, Claudio N. Videojuegos relacionado a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho 2014. Tesis de Licenciatura. Ayacucho - Perú: Univeridad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; 2014.
54. Farfán L, Muñoz E. Dependencia a video juegos en estudiantes de una institución educactiva privada y una institución nacional. Tesis de Licenciatura. Chiclayo - Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo; 2018.
55. Ramírez P. Uso de videojuegos violentos y nivel de emociones negativas en estudiantes de La I.E.P. Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2017. Tesis de Licenciatura. Trujillo - Perú: Universidad Alas Peruanas; 2018.
56. Calle M, Gutierrez C. Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito la Esperanza – Trujillo. 2006. Tesis de Licenciatura. Trujillo - Perú: Universidad Nacional de Trujillo; 2006.
57. Quezada A. Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa fe y alegría N°2 de San Martín de Porres. Tesis de Licenciatura. Lima - Perú: Universidad Privada del Norte; 2019.
58. Ramírez R. Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes desecundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020. Tesis de licenciatura. Lima - Perú: Univeridad Cesar Vallejo; 2021.
59. Solano A. “Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado, Provincia de Chimborazo, Ecuador - 2015”. Tesis de licenciatura. Chimborazo - Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo; 2015.
60. El Peruano. ¡Alerta padres! La pandemia incrementa la adicción a los videojuegos en niños y jóvenes. Diario Oficial El Peruano. 2021 Marzo.
61. Ofli A, Yalcin S. Biblioteca virtual em Saúde. [En Linea].; 2019 [Citado el 2022 Abril 30. Obtenido de: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1046377>].
62. Guerra J. Uso del celular y su relación con el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Pública “Victor Manuel Maurtua” en Parcona – Ica. Segunda Especialidad. Chumbes: Universidad Nacional De Huancavelica, Huancavelica; 2018.
63. Román CA. El uso del celular y su influencia en las actividades académicas y familiares de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados

- Corazones de Rumipamba de la ciudad de Quito. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar; 2017.
64. Diario Andina. “Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia”. 2021 Setiembre.
 65. Chóliz M, Villanueva V. Evaluación de la adicción al móvil en la adolescencia. Revista Española de Drogodependencias. 2011; 2(36).
 66. Esteve J. Tipología del videojuego. Gamers. 2022 Setiembre.
 67. Arraza S. Tipos de videojuegos y su relación con las relaciones Lima; 2013.
 68. Martínez , Niño M, Paez H, Sanchez A. El videojuego Free fire y conductas violentas: percepción en estudiantes del grado 5, del Colegio Liceo Bogotá. Tesis de Grado. Bogotá: Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano; 2019.
 69. Llorca M, Bueno G, Fernández C, Díez M. realizó con una muestra de 266 menores escolarizados en diversos centros. Tesis de Doctorado. España: Universidad de salamanca; 2018.
 70. Statista. Frecuencia semanal de uso de videojuegos en México 2021. Statista Research Departament. 2022 Junio.
 71. Peralta C, Torres M. Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. Revista de investigación y casos en salud. 2021; 5(3).
 72. Sernaqué U. Efectos de los videojuegos violentos a nivel emocional. Scielo. 2022 Febrero.

ANEXOS

ANEXO 1

TEST DE AGRESIVIDAD “AGA”

Leer con cuidado y marcar con un aspa (X), en el recuadro que corresponda (Siempre, Casi, Nunca).

Nº	Proposiciones	Siempre(3)	Casi (2)	Nunca (1)
1	¿Cuándo alguien te molesta lo agredes físicamente?			
2	¿Si estas disgustado(a) o enfadado(a) rompes las cosas o las tiras?			
3	¿Te ríes de las personas cuando cometen errores?			
4	¿Si alguien te fastidia o se burla de ti lo insultas?			
5	¿Si estas molesto(a) con alguien y te encuentras en la calle no le diriges la palabra?			
6	¿Te gusta burlarte de los defectos de los demás?			
7	¿Si alguien se equivoca al hablar te burlas de él o ella?			
8	¿Cuándo estas molesto (a) levantas el tono de voz?			
9	¿Le buscas la pelea a las personas que te ofenden?			
10	¿Hablas malas palabras cuando estas de mal humor?			
11	¿Si alguien te hace daño tratas de perjudicarlo o vengarte de algún modo?			
12	¿Si estas molesto(a) con alguien le gritas sus defectos en su cara?			
13	¿Insultas a las personas por causa de tu mal humor?			
14	¿Te gusta ponerle apodos a las personas?			
15	¿Cuándo estas castigado(a), te encierras en tu cuarto e insultas a las personas?			
16	¿Sueles agredir a las personas continuamente?			
17	¿Te agrada participar en los juegos agresivos ,de peleas?			
18	¿Te enfadas con facilidad cuando te ofenden?			
19	¿Al encontrarte con tus amigos de confianza dices palabras groseras?			
20	¿Amenazas a las personas que te agreden?			
21	¿Hablas mal de las personas que no te simpatizan para hacerlas quedar en ridículo?			
22	¿Sueles solucionar los problemas a través de golpes?			
23	¿No aceptas que otras personas traten de superarte?			
24	¿Rechazas a las personas que no están de acuerdo con tus pensamientos?			
25	¿Las burlas te parecen graciosas?			
26	¿Ignoras las opiniones de las personas que consideras inferiores a ti?			
27	¿Críticas a aquellas personas que consideras inferiores a ti?			
28	¿Te irritas con facilidad ante una situación, mínima desagradable?			
29	¿Logras tus metas sin importarte pasar por encima de los demás?			

30	¿Disfrutas cuando inspiras miedo a los demás?			
31	¿Sueles ser antipático (a) cuando recién conoces a una persona?			
32	¿Cuándo estas molesto (a) lo expresas con tus gestos del rostro?			
33	¿Consideras que llorar es de tontos?			
34	¿Cuándo estás enojado (a) te es difícil ser amistoso?			
35	¿Cuando estás enojado (a) te es difícil cambiar de humor?			
36	¿No aceptas las críticas de los demás?			
37	¿Te gusta cuando escuchas chistes grotescos u obscenos?			
38	¿Cuándo tienes que llamar la atención a alguien menor que tú, te gusta hacerlo solo con una mirada fuerte?			
39	¿Te sientes insatisfecho(a) porque eres muy agresivo (a)?			
40	¿Terminas perdiendo a tus amigos por tu carácter?			
41	¿Te consideras una persona desconfiada (o)?			
42	¿Cuándo estas irritado (a) o molesto (a) sientes ganas de matar a alguien?			
TOTAL, PUNTOS				

FUENTE: Test de agresividad “AGA”, elaborado por Pinedo A.; Ferreyra M. y Col. (1997), Adaptado por Martínez Garamedi, Marleni y Ñacccha Palomino, Meritze Jessica

ESCALA DE MEDICIÓN:

Agresividad Leve : 42 - 70 puntos
 Agresividad moderada : 71 - 98 puntos.
 Agresividad severa : 99 - 126 puntos



ANEXO 2
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE ENFERMERIA
ESCUELA DE FORMACION PREFECCIONAL DE ENFERMERIA



CUESTIONARIO

INFORMACIÓN: Estimado estudiante, la presente entrevista tiene como propósito conocer su preferencia en el uso de los videojuegos instalados en celulares, la que será útil solo para efectos de estudio, responder con sinceridad a cada una de las preguntas que a continuación le formulare:

Fecha de la entrevista: ... /...../....

- | | |
|---|---|
| <p>1. Edad</p> <p style="margin-left: 20px;">a. 13 – 15 años</p> <p style="margin-left: 20px;">b. 15 – 17 años</p> <p>2. Sexo</p> <p style="margin-left: 20px;">a. Masculino</p> <p style="margin-left: 20px;">b. Femenino</p> <p>3. ¿Tienes celular?</p> <p style="margin-left: 20px;">a. SI ()</p> <p style="margin-left: 20px;">b. NO ()</p> <p>4. ¿Tienes videojuegos instalados en tu celular?</p> <p style="margin-left: 20px;">c. SI ()</p> <p style="margin-left: 20px;">d. NO ()</p> <p>5. ¿Cuántos años tenías cuando usaste por primera vez algún dispositivo electrónico?</p> <p>.....</p> <p>¿qué tipo de videojuego móvil juegas con tu celular?</p> <p style="margin-left: 20px;">1. Arcade (plataformas, laberintos, aventuras)</p> <p style="margin-left: 20px;">2. Acción (lucha, peleas, muerte)</p> <p style="margin-left: 20px;">3. Deportivo (futbol, tenis, baloncesto)</p> <p style="margin-left: 20px;">4. Estrategia (aventura, juego de guerra)</p> <p style="margin-left: 20px;">5. Simulaciones (aviones, carrera de auto, moto)</p> <p>6. ¿Cuál es el nombre del juego?</p> <p>.....</p> <p>7. ¿El videojuego que juegas es violento?</p> <p style="margin-left: 20px;">a. SI ()</p> <p style="margin-left: 20px;">b. NO ()</p> | <p>8. ¿Hace cuánto tiempo vienes jugando estos videojuegos en tu celular?</p> <p style="margin-left: 20px;">a. Menos de 1 año ()</p> <p style="margin-left: 20px;">b. 1- 2 años ()</p> <p style="margin-left: 20px;">c. Más de 2 años ()</p> <p>9. ¿Cuántas horas juegas al día con tu celular?</p> <p style="margin-left: 20px;">a. Menos de 1 hora ()</p> <p style="margin-left: 20px;">b. 2 horas ()</p> <p style="margin-left: 20px;">c. Más de 3 horas ()</p> <p>10. ¿Con que frecuencia haces uso de los videojuegos?</p> <p style="margin-left: 20px;">a. 1 vez por semana ()</p> <p style="margin-left: 20px;">b. 2-4 veces por semana ()</p> <p style="margin-left: 20px;">c. Más de 5 veces por semana ()</p> <p>11. ¿Te han llamado la atención o tuviste problemas en tus estudios o en tu hogar por jugar videojuegos?</p> <p style="margin-left: 20px;">a. SI ()</p> <p style="margin-left: 20px;">b. No ()</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">¡MUCHAS GRACIAS</p> <p>Fuente: Cuestionario elaborado por las investigadoras Martínez Garamendi, Marleni y Naccha Palomino,</p> |
|---|---|

ANEXO 3

Carta de presentación dirigido al Director (a) de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Ayacucho, noviembre 15 de 2022

OFICIO N° 044 -2022-FCSA-UNSCH/D

Señor:

Prof. CARLOS PILLACA VALDEZ

Director de la I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

CIUDAD. -

ASUNTO: Autorización para desarrollo de trabajo de investigación.

Es grato dirigirme a usted a nombre de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, con la finalidad de presentar a la egresada **MARTÍNEZ GARAMENDI Marleni y ÑACCHA PALOMINO, Jessica Meritze**, quienes están ejecutando el Proyecto de Tesis titulado: **"USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA, EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, AYACUCHO 2022"** con RD N° 456-2022-FCA-D, Por lo cual solicito a usted autorizar y brindar facilidades para que tenga acceso a los diferentes profesionales e informaciones necesarias que recabar.

Seguro de contar con su apoyo, aprovecho la circunstancia para manifestarle mi consideración y estima personal.

Atentamente,

c. c.
Archivo
LJH/afp


RMPV N° 2269782



Firmado
digitalmente
por Dra. Iris
Jara de Aronés

Fecha:
2022.11.16
07:37:51 -05'00'

Autorización documentada de la Institución

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN"**
ESTUDIO - TRABAJO - JUSTICIA
CÓDIGO MODULAR: 0671073 CÓDIGO LOCAL: 076486
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



Asunto: Ref. Oficio N° 044-2022-FCGA-UNSC/H/D – Solicita Autorización para el desarrollo de trabajo de Investigación.

Señoritas Tesistas





Por medio del presente documento, Yo **CARLOS PILLACA VALDEZ**, Director de la I.E. **JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**, autorizo a las investigadoras **MARTINEZ GARAMENDI, MARLENI Y NACCHA PALOMINO , YESSICA MERITZE**, responsables del proyecto Titulado **"USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA, EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN "**. Por lo que la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

El Presente documento se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder de las investigadoras y el otro en poder del Director(a). Para formalizar el permiso del presente estudio,

Atentamente:
Ayacucho, Noviembre del 2022



Prof. Carlos Pillaca Valdez
DIRECTOR

¡Por una Educación Democrática y de Calidad!

 Plaza principal de Miraflores – San Juan Bautista – Huamanga – Avacucho
 Faustino Sánchez Carrión
 966557770
 cpv_777@hotmail.com

ANEXO 4

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Con DNI N°Papá,
Mamá y/o Apoderado del estudiante Con DNI N°
..... Accedo a mi hijo que participe de forma voluntaria, en la
presente investigación denominado **“USO DE LOS VIDEOJUEGOS MÓVILES Y SU
RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL 4TO
GRADO, SECCIÓN “...” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. JOSÉ
FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN DISTRITO DE SAN JUAN BAUTISTA,
AYACUCHO 2022”**, cuyo estudio lo realizarán los investigadores **Martínez Garamedi y
Ñaccha Palomino, Meritze Jessica**, para lo cual nos comprometemos a mantener la
privacidad y confidencialidad del estudiante.

Ayacucho, de noviembre del 2022

Firma del Papá, Mamá y/o Apoderado

DNI:

CEL:



ANEXO 5

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA FORMATO DE JUICIO DE EXPERTOS



ANEXO 5

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA

FACULTA DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA

FORMATO DE JUICIO DE EXPERTOS

I. ASPECTOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Edward E. Barboza Palomino*
- 1.2. Grado académico del experto: *Doctor en Salud Pública*
- 1.3. Profesión del experto: *Licenciada en Enfermería*
- 1.4. Institución donde labora el experto: *UNICH*
- 1.5. Cargo que desempeña: *Docente*
- 1.6. Denominación del Instrumento: *Contribución uso de los videojuegos móviles.*
- 1.7. Autor del instrumento: *Testistas.*
- 1.8. Título de la tesis: *Uso de los videojuegos móviles y su relación con la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión Ayacucho 2022*

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Criterios	Indicadores de evaluación del instrumento.	Si	No	Observaciones
1. Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	✓		
2. Objetividad	Están expresados en conductas observables, medibles.	✓		
3. Consistencia	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.	✓		
4. Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable	✓		
5. Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.	✓		
6. Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de items presentados en el instrumento.	✓		
SUMATORIA TOTAL				

Ayacucho, 19 agosto del 2022.

Dr. Edward Eusebio
Barboza Palomino
Doctor en salud pública
DNI: 09802864



ANEXO 5
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTA DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA

FORMATO DE JUICIO DE EXPERTOS

I. ASPECTOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *IRIS JARA HUAYTA*
- 1.2. Grado académico del experto: *Doctora en Ciencias de Enfermería*
- 1.3. Profesión del experto: *Docente en Enfermería*
- 1.4. Institución donde labora el experto: *UNSC*
- 1.5. Cargo que desempeña: *Docente*
- 1.6. Denominación del Instrumento: *Instrumento para videos juegos*
- 1.7. Autor del instrumento: *Juarez*
- 1.8. Título de la tesis: *"uso de los videos juegos móviles y su relación con la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E. José Francisco Curioso Agreda 2008"*

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Criterios	Indicadores de evaluación del instrumento.	Si	No	Observaciones
1. Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	✓		<i>A preguntas cerradas</i>
2. Objetividad	Están expresados en conductas observables, medibles.	✓		<i>cerradas</i>
3. Consistencia	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.	✓		<i>Se siguen</i>
4. Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable	✓		<i>preguntas</i>
5. Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.	✓		<i>preguntas</i>
6. Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.	✓		<i>abiertas</i>
SUMATORIA TOTAL				

Ayacucho, *19-09*.....del 2022.



 Firma del experto
 DNI: *28207112*



ANEXO 5

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTA DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA

FORMATO DE JUICIO DE EXPERTOS

I. ASPECTOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Angélica Ramírez Espinoza*
- 1.2. Grado académico del experto: *Doctora en Ciencias: Enfermería*
- 1.3. Profesión del experto: *Licenciada en Enfermería*
- 1.4. Institución donde labora el experto: *UNSCH*
- 1.5. Cargo que desempeña: *Docente*
- 1.6. Denominación del Instrumento: *Cuestionario uso de los videojuegos móviles*
- 1.7. Autor del instrumento: *Tesis*
- 1.8. Título de la tesis: *"Uso de los videojuegos móviles y su relación con la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022"*

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Criterios	Indicadores de evaluación del instrumento.	Si	No	Observaciones
1. Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	✓		
2. Objetividad	Están expresados en conductas observables, medibles.	✓		
3. Consistencia	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría.	✓		
4. Coherencia	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable	✓		
5. Pertinencia	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados.	✓		
6. Suficiencia	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.	✓		
SUMATORIA TOTAL				

Ayacucho, *21 de Septiembre* del 2022.



 Firma del experto
 DNI: *28226378*

ANEXO 6

Resultado de la prueba de confiabilidad para Test de Agresividad “AGA” (Prueba Piloto)

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,827	42

ANEXO 7

Resultado de la prueba de confiabilidad para el Cuestionario (Prueba Piloto)

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,897	11

ANEXO 8

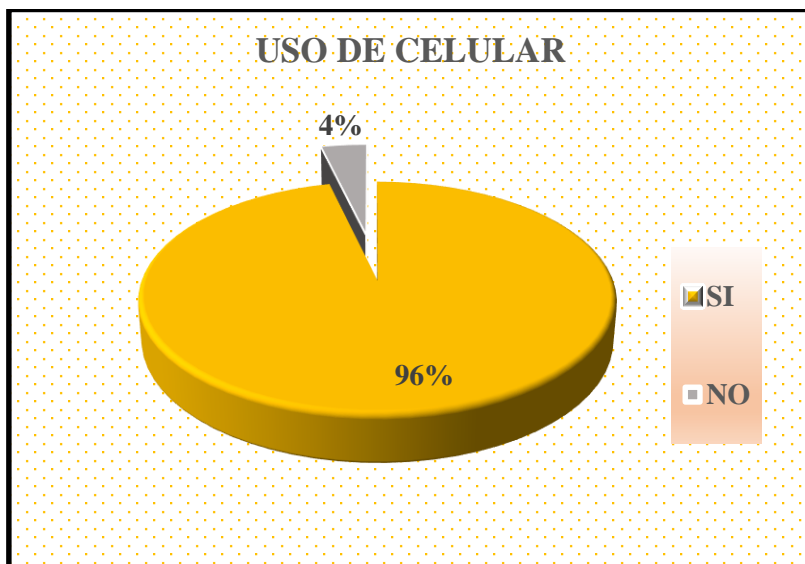
Resultado e interpretación de la encuesta realizada

Tabla 5: Uso de celular por los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

USA CELULAR	N	%
SI	104	96
NO	4	4
TOTAL	108	100

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario realizado a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022

Gráfico 1: Uso de celular por los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.



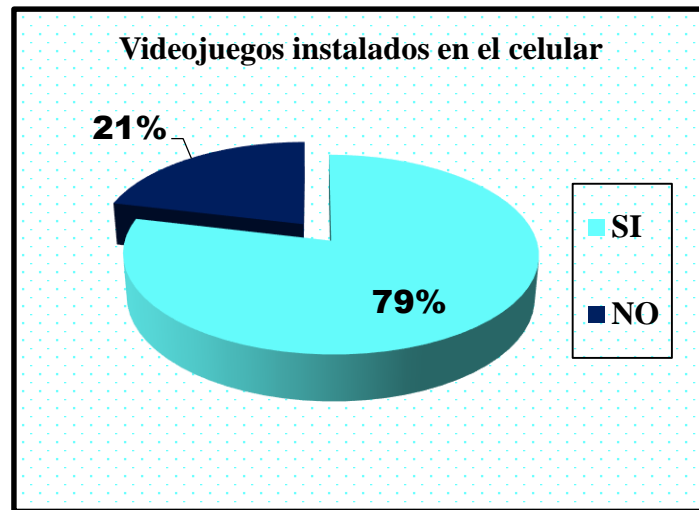
En el Gráfico 1 el 96%, equivalentes a 104 estudiantes encuestados mencionan tener celulares, por otro lado, sólo el 4% de los estudiantes no tienen o hacen uso de los celulares.

Tabla 6: Videojuegos instalados en el celular por los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

VIDEOJUEGOS INSTALADOS EN EL CELULAR	N	%
SI	85	79
NO	23	21
TOTAL	108	100

Fuente: Base de dato obtenidos del cuestionario realizado a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Gráfico 2: Videojuegos instalados en el celular por los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.



En el siguiente gráfico sobre videojuegos instalados en el celular, se observa que el 85% de los encuestados, equivalentes a 85 estudiantes tienen instalados algún videojuego en su celular y el 21% equivalentes a 23 estudiantes afirmaron no tener instalados ningún videojuego en su celular.

Tabla 7: Tipos de Videojuego instalados en celular de los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

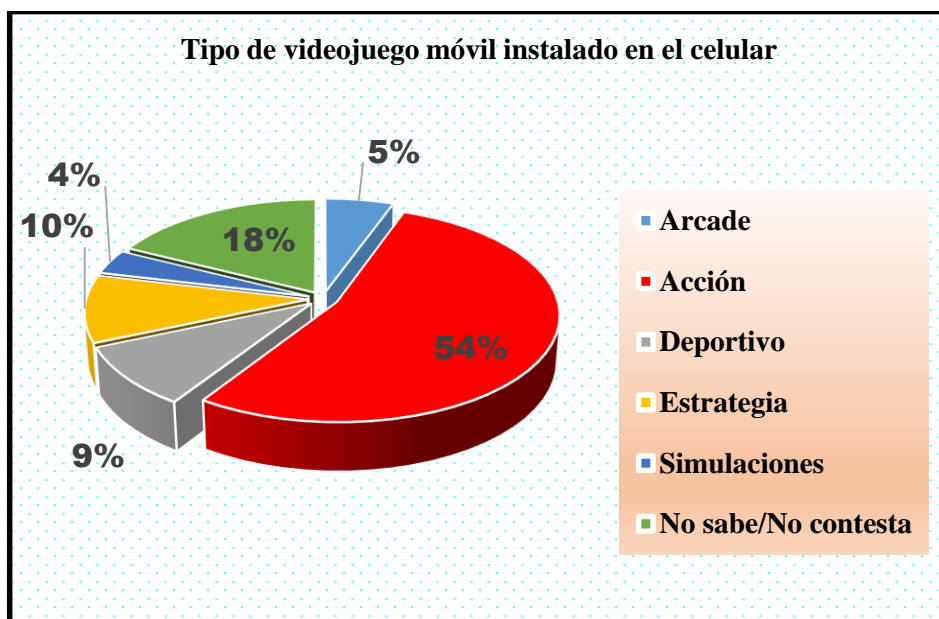
TIPOS DE VIDEOJUEGO QUE JUEGAN LOS ESTUDIANTES EN EL CELULAR	N	%
Arcade	6	6
Acción	58	54
Deportivo	10	9
Estrategia	11	10
Simulaciones	4	4
No sabe/No contesta	19	18
TOTAL	108	100

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario realizado a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Cabe aclarar que los tipos de juegos se clasifican en:

1. Arcade (plataformas, laberintos, aventuras)
2. Acción (lucha, peleas, muerte)
3. Deportivo (futbol, tenis, baloncesto)
4. Estrategia (aventura, juego de guerra)
5. Simulaciones (aviones, carrera de auto, moto)

Gráfico 3:Tipos de Videojuego instalados en celular de los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.



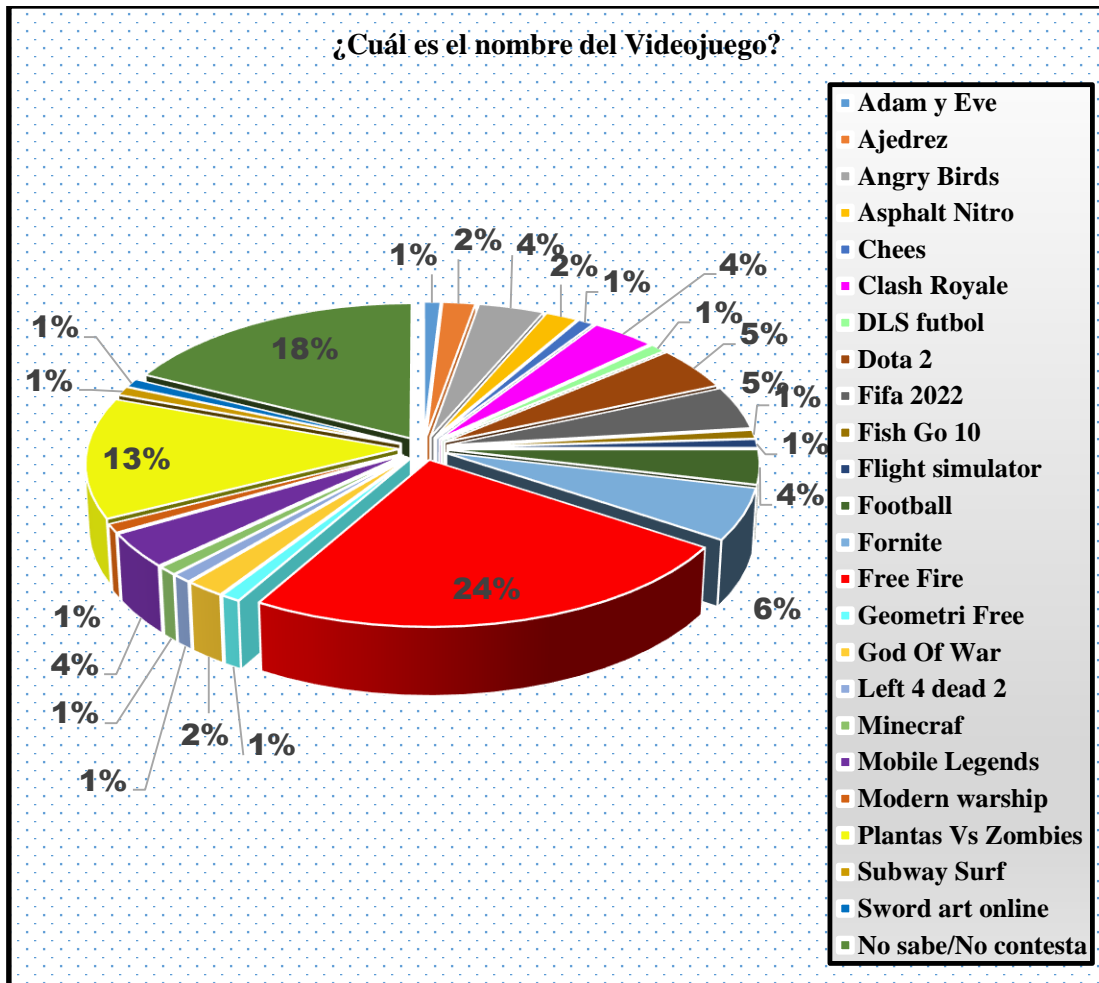
En el gráfico se observa que el 54% de los estudiantes mencionan tener instalado en su celular el tipo de videojuego “Acción”, siendo este tipo de videojuego malo para la salud mental, por que incluye peleas, muerte, lucha entre jugadores, así mismo el 18% de los encuestados contestaron que no saben sobre algún tipo de videojuego, el 10% de los estudiantes tienen instalados el tipo de videojuego “Estrategia”, en este tipo de videojuego se puede encontrar algunos juegos dañinos para el estudiante, de la misma forma el 9% de los estudiantes afirman tener instalados en su celular el tipo de videojuego “Deportivo”, del mismo modo observamos que el 5% de los estudiantes tienen instalados el tipo de videojuego “Arcade” y el 4% tienen instalados el tipo de videojuego “Simulaciones”.

Tabla 8: Nombre del Videojuego que juega con el celular los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

NOMBRE DEL VIDEOJUEGO QUE JUEGA EL ESTUDIANTE CON EL CELULAR	N	%
Adam y Eve	1	1
Ajedrez	2	2
Angry Birds	4	4
Asphalt Nitro	2	2
Chees	1	1
Clash Royale	4	4
DLS futbol	1	1
Dota 2	5	5
Fifa 2022	5	5
Fish Go 10	1	1
Flight simulator	1	1
Football	4	4
Fornite	6	6
Free Fire	26	24
Geometri Free	1	1
God Of War	2	2
Left 4 dead 2	1	1
Minecraf	1	1
Mobile Legends	4	4
Modern warship	1	1
Plantas Vs Zombies	14	13
Subway Surf	1	1
Sword art En Linea	1	1
No sabe/No contesta	19	18
TOTAL	108	100

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario realizado a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Gráfico 4:Nombre del Videojuego que juegan con el celular los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.



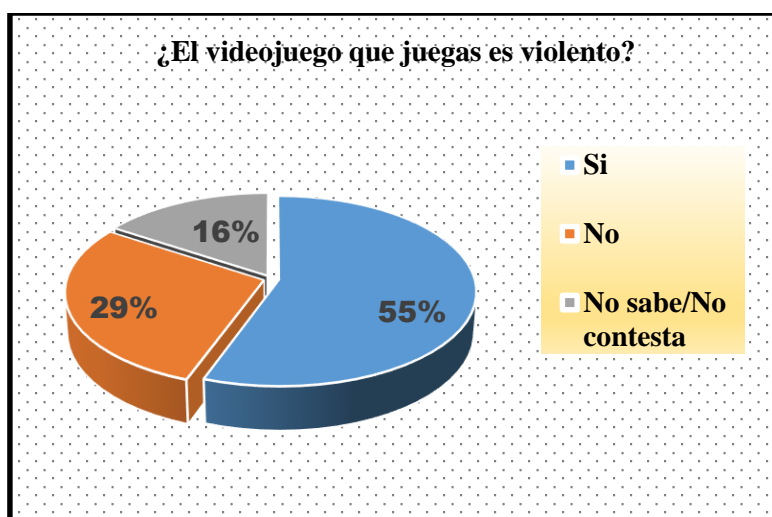
Según el gráfico de los 108(100%) estudiantes encuestados el 24%, equivalente a 24 estudiantes juegan “Free Fire”, un juego altamente agresivo, de muerte, dañino para la salud mental del estudiante, seguidamente el 18 % de los estudiantes no saben o no contestaron a la pregunta, el 13 % de los estudiantes juegan “Plantas Vs Zombies”, el 6% de los estudiantes juegan “Fornite”, de la misma forma el 5 % de los estudiantes juegan Dota 2, al igual que “Fifa 2022” con un 5%, de igual manera los estudiantes afirman jugar “Angry Birds”, “Clash Royale”, “Football”, “Mobile Legends” cada uno con un mismo porcentaje del 4%, así mismo el 2% juegan “Ajedrez”, con el mismo porcentaje juegan “Asphalt Nitro” y “God Of War” y finalmente los estudiantes encuestados juegan “Adam y Eve”, “Chees”, “DLS futbol”, “Fish Go 10”, “Football”, “Geometri Free”, “Left 4 dead 2”, “Minecraf”, “Modern warship”, “Subway Surf”, “Sword art En Linea”, cada uno con el 1%.

Tabla 9: Videojuegos que juegan los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, son violentos o no violentos.

¿EL VIDEOJUEGO QUE JUEGAS ES VIOLENTO?	N	%
Si	60	56
No	31	29
No sabe/No contesta	17	16
TOTAL	108	100

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario realizado a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Gráfico 5: Videojuegos que juegan los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, son violentos o no violentos.



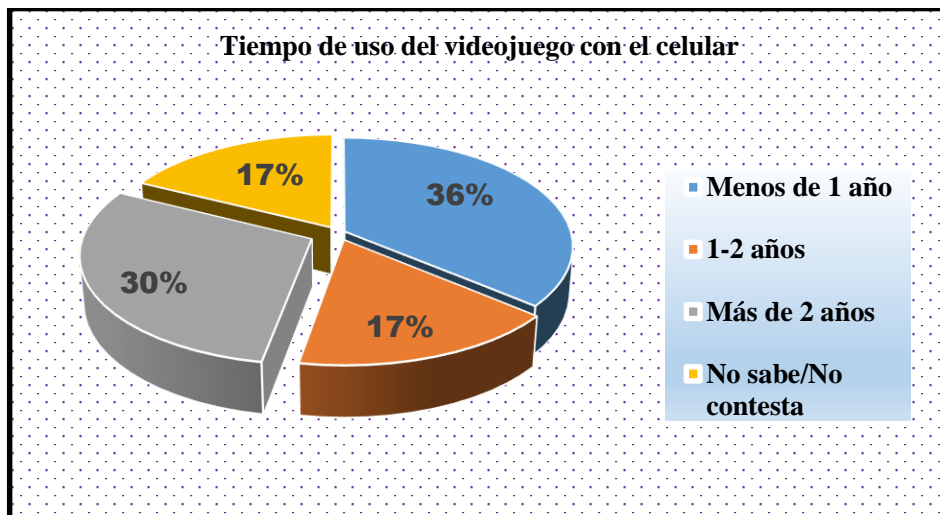
Del gráfico podemos mencionar que el 55% de los estudiantes son conscientes de que los videojuegos que juegan en el celular son violentos, el 29 % de los estudiantes afirman que los videojuegos que juegan no son violentos y el resto que equivale al 16% no saben o no marcaron la alternativa.

Tabla 10: Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, según el tiempo de uso del videojuego con el celular.

TIEMPO DE USO DEL VIDEOJUEGO EN EL CELULAR	N	%
Menos de 1 año	39	36
1-2 años	18	17
Más de 2 años	32	30
No sabe/No contesta	19	18
TOTAL	108	100

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario realizado a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Gráfico 6: Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, según el Tiempo de uso del videojuego con el celular.



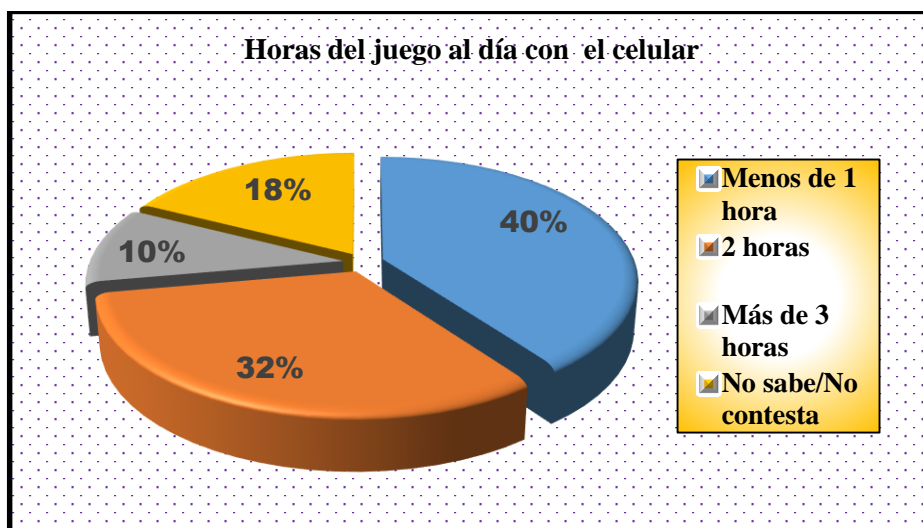
Del gráfico podemos mencionar que el 36% de los estudiantes juegan videojuegos con el celular menos de un año, el 30% de los estudiantes vienen jugando videojuegos con el celular más de 2 años, de la misma manera el 17% de los estudiantes vienen jugando videojuegos con el celular entre 1 a 2 años y con el mismo porcentaje del 17% no saben o no contestaron.

Tabla 11: Horas de juego al día con el celular por los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

HORAS DE JUEGO AL DÍA CON EL CELULAR (MÓVIL)	N	%
Menos de 1 hora	43	40
2 horas	35	32
Más de 3 horas	11	10
No sabe/No contesta	19	18
TOTAL	108	100

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario realizado a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Gráfico 7: Horas de juego al día con el celular por los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.



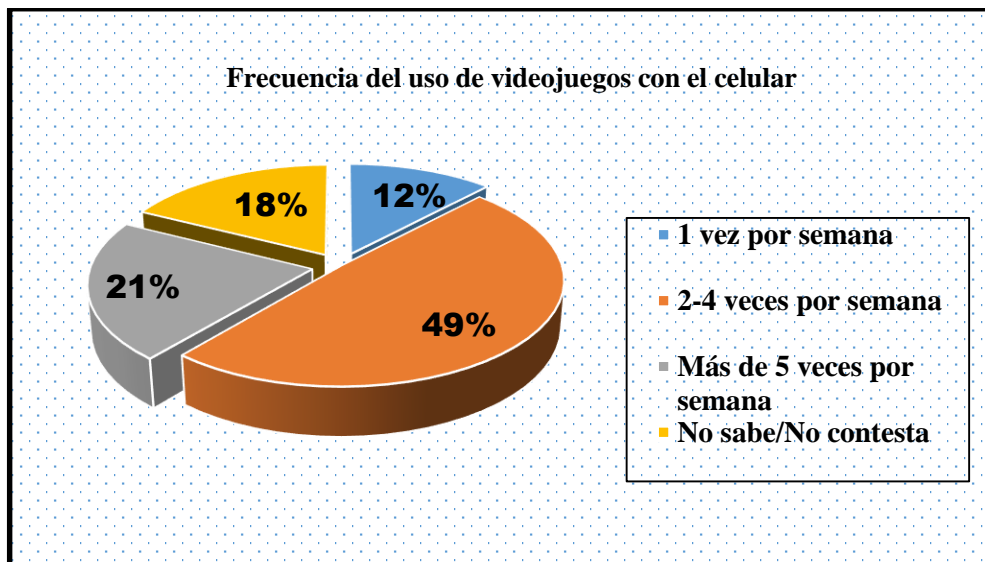
Según el gráfico el 32% juegan 2 horas al día con el celular, el 40% de los estudiantes juegan menos de 1 hora, el 10% de los estudiantes juegan por más de 3 horas al día y el 18% de los estudiantes no respondieron.

Tabla 12: Frecuencia del uso de videojuegos con el celular por los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

FRECUENCIA USO DE LOS VIDEOJUEGOS CON EL CELULAR	N	%
1 vez por semana	13	12
2-4 veces por semana	53	49
Más de 5 veces por semana	23	21
No sabe/No contesta	19	18
TOTAL	108	100

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario realizado a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Gráfico 8: Frecuencia del uso de videojuegos con el celular por los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.



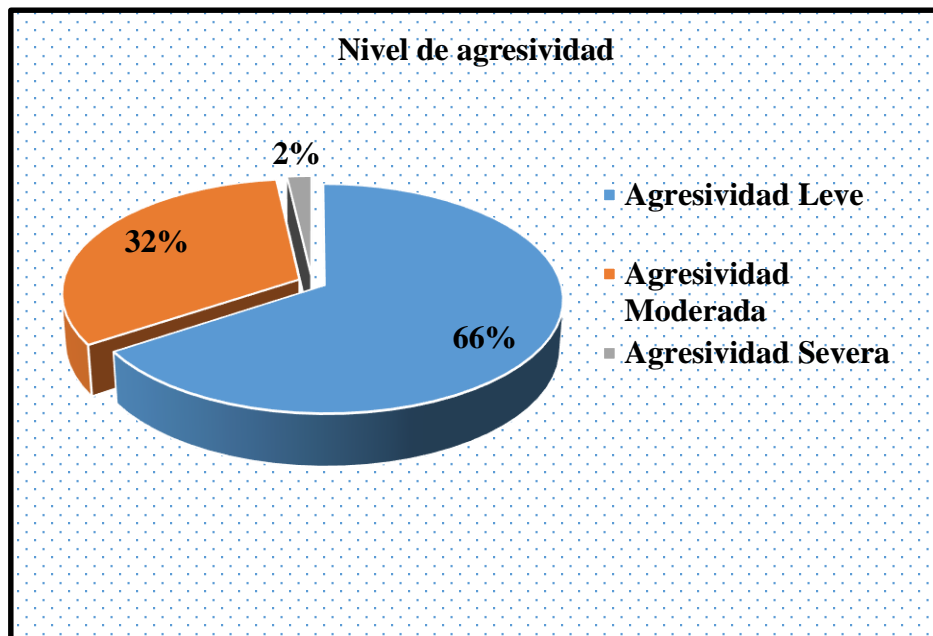
Del gráfico el 49%, que representa 53 alumnos, juegan dos a cuatro veces por semana, el 21% de los estudiantes hacen uso de los videojuegos con el celular más de cinco veces por semana, el 12% juegan videojuegos con el celular al menos una vez por semana y el resto que es el 18% no respondieron a las preguntas.

Tabla 13: Nivel de agresividad de los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

NIVEL DE AGRESIVIDAD	N	%
Agresividad leve	71	66
Agresividad moderada	35	32
Agresividad severa	2	2
TOTAL	108	100

Fuente: Base de datos de Test de Agresividad “AGA”, aplicado a los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.

Gráfico 9: Nivel de agresividad de los Estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.



En el gráfico observamos que de los 108(100%) estudiantes, 66% manifiestan nivel de agresividad leve equivalentes a 71 estudiantes, mientras que el 32% de los alumnos presentan agresividad moderada equivalentes a 35 estudiantes y finalmente también podemos mencionar que el sólo el 2% de los estudiantes presentan agresividad Severa, siendo 2 estudiantes con este nivel de agresividad.

ANEXO 9

Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Criterio de medición
Uso de los videojuegos móviles	El uso de los videojuegos móviles es todo juego que se realiza a través de un medio electrónico instalada en el dispositivo móvil (Celulares, smartphone, notebooks, tablets), y tienen acceso a internet. Que permite utilizar comandos y simular situaciones de juegos.	La medición de los usos de los videojuegos móviles estará determinada por un cuestionario elaborado por las investigadoras, el cual constará de 12 preguntas.	<ul style="list-style-type: none"> Frecuencia de uso del videojuego móvil 	<ul style="list-style-type: none"> 1 vez por semana. 2-4 veces por semana. Más de 5 veces por semana. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 vez por semana. 2-4 veces por semana. Más de 5 veces por semana.
			<ul style="list-style-type: none"> Tiempo de uso del videojuego móvil 	<ul style="list-style-type: none"> Menos de 1 año 1- 2 años Más de 2 años 	<ul style="list-style-type: none"> Menos de 1 año 1- 2 años Más de 2 años
			<ul style="list-style-type: none"> Tipo de videojuegos móviles 	<ul style="list-style-type: none"> Arcade (plataformas, laberintos, aventuras) Acción (lucha, peleas, muerte) Deportivo (fútbol, tenis, baloncesto) Estrategia (aventura, juego de guerra) Simulaciones (aviones, carrera de auto, moto) 	<ul style="list-style-type: none"> Arcade Acción Deportivo Estrategia Simulaciones
La conducta Agresiva	La conducta agresiva es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y de deseos de dañar a otras personas, y pretender herirlo físicamente o psicológicamente.	La medición de la conducta agresiva en los estudiantes se realizará a través del test de agresividad "AGA", elaborado por Pinedo A.; Ferreyra M. y Col. y adaptado por las investigadoras que constará de 42 preguntas.	<ul style="list-style-type: none"> Agresión física Agresión verbal Ira Hostilidad 	<ul style="list-style-type: none"> Leve Moderada Severa 	<ul style="list-style-type: none"> Agresividad leve (42 – 70 puntos) Agresividad moderada (71-98 puntos) Agresividad severa (99-126 puntos)

ANEXO 10
MATRIZ DE CONSISTENCIA

“USO DE LOS VIDEOJUEGOS MÓVILES Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, AYACUCHO 2022”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PRINCIPAL ¿Existe relación entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022?</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>a) ¿Cuál es la relación entre la frecuencia de uso de videojuegos móviles y el nivel de la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022?</p> <p>b) ¿Cuál es la relación entre el tiempo de uso de videojuegos móviles y el nivel de la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022?</p> <p>c) ¿Cuáles la relación entre los tipos de videojuegos móviles y el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022?</p>	<p>GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022. <p>ESPECÍFICOS</p> <p>a) Determinar la relación entre la frecuencia de uso de videojuegos móviles y el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.</p> <p>b) Determinar la relación entre el tiempo de uso de videojuegos móviles y el nivel de la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.</p> <p>c) Determinar la relación entre los tipos de videojuegos móviles y el nivel de conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.</p>	<p>H1: Si existe relación entre el uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.</p> <p>H0: No existe relación entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE X: Uso de los videojuegos móviles</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> Frecuencia de uso del videojuego móvil. Tiempo de uso del videojuego móvil Tipo de videojuegos móviles <p>VARIABLE DEPENDIENTE Y: Conducta agresiva</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> Leve Moderada Severa 	<p>Tipo de Investigación Aplicativo</p> <p>Nivel de investigación Descriptivo</p> <p>Diseño de investigación Correlacional, transversal y prospectivo</p> <p>Área de estudio La institución Educativa secundaria “José Faustino Sánchez Carrión”, ubicada en el Distrito de San Juan Bautista.</p> <p>Población 150 estudiantes del 4to grado de secundaria, distribuido en 05 secciones (A, B, C, D, E) cada uno con 30 estudiantes.</p> <p>Muestra Estará constituida por 108 estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, se realizará un muestreo por conveniencia.</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Test de agresividad “AGA”, elaborado por Pinedo A.; Ferreyra M. y Col. (1997). Cuestionario uso de los videojuegos móviles.

ANEXO 11

Fotos de la aplicación de los instrumentos







ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

RESOLUCIÓN DECANAL N° 630-2023- FCSA -UNSC-D

En la ciudad de Ayacucho siendo las 10 horas del día 04 de agosto del año dos mil veintitrés, se reunieron en el Auditorio de la Escuela Profesional de enfermería los docentes miembros jurados de la Escuela Profesional de Enfermería, para el acto de sustentación de trabajo de tesis titulada: “USO DE VIDEOJUEGOS MÓVILES Y SU RELACIÓN CON LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN, AYACUCHO 2022”, presentado por los Bachilleres: **MARLENI MARTÍNEZ GARAMENDI** y **JESSICA MERITZE ÑACCHA PALOMINO**, para optar el título profesional de Licenciado en Enfermería.

Miembros del Jurado de Sustentación conformado por:

Presidente : Prof. Celia Berenice Maurtua Galván (Delegada de la Decana)

Miembros : Prof. Ruth Margarita Anaya Bonilla.

: Prof. Julia María Ochatoma Palomino.

: Prof. Maritza Saccsara Meza.

Miembro asesor : Prof. Edith Espinoza Mendoza.

Secretario Docente : Prof. Yenny Sulca Huamancusi.

Con el quorum de reglamento se inició la sustentación de tesis, el presidente del Jurado Evaluador la Dra. Celia Berenice Maurtua Galván, quien solicita a la secretaria Docente dar lectura a los documentos presentados por los recurrentes, y brinda algunas indicaciones a los sustentantes. Da inicio la exposición los Bachilleres: **MARLENI MARTÍNEZ GARAMENDI** y **JESSICA MERITZE ÑACCHA PALOMINO**, una vez concluida con la exposición, la presidenta de la comisión solicita a los miembros del jurado evaluador realizar sus respectivas preguntas, dudas y o aclaraciones, iniciando la Profesora Julia María Ochatoma Palomino, Profesora Maritza Saccsara Meza; inmediatamente se da pase al asesor de tesis Profesora Edith Espinoza Mendoza, para que pueda aclarar algunas preguntas, interrogantes o aclaraciones.

La presidenta invita a las sustentantes abandonar el espacio del auditorio de la escuela profesional de Enfermería para que puedan proceder con la calificación.

RESULTADO DE LA EVALUACIÓN FINAL

Bachiller: **MARLENI MARTÍNEZ GARAMENDI**

JURADOS	TEXTO	EXPOSICIÓN	PREGUNTAS	P. FINAL
Prof. Celia Berenice Maurtua Galván	18	18	18	18
Prof. Julia María Ochatoma Palomino	18	18	18	18
Prof. Maritza Saccsara Meza	18	18	18	18
Prof. Edith Espinoza Mendoza	18	18	18	18
PROMEDIO FINAL				18

Bachiller: **JESSICA MERITZE ÑACCHA PALOMINO**

JURADOS	TEXTO	EXPOSICIÓN	PREGUNTAS	P. FINAL
Prof. Celia Berenice Maurtua Galván	18	18	18	18
Prof. Julia María Ochatoma Palomino	18	18	18	18
Prof. Maritza Saccsara Meza	18	18	18	18
Prof. Edith Espinoza Mendoza	18	18	18	18
PROMEDIO FINAL				18

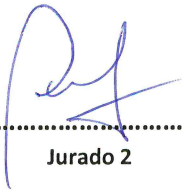
De la evaluación realizada por los miembros del jurado calificador, llegaron al siguiente resultado: Aprobar por unanimidad a la Bachiller **MARLENI MARTÍNEZ GARAMENDI** que obtuvo la nota final de (18); y aprobar al Bachiller **JESSICA MERITZE ÑACCHA PALOMINO**, que obtuvo la nota final de (18) para lo cual los miembros del jurado evaluador firman al pie del presente, siendo las once con cuarenta horas del mismo día se da por concluido el presente Acto Académico.



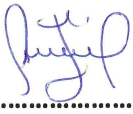
Presidenta



Jurado 1



Jurado 2



Asesor



Secretario(a) Docente

Ayacucho, 04 de agosto del 2023



UNSCH

**COMISIÓN ANTIPLAGIO DE LA ESCUELA
PROFESIONAL DE ENFERMERÍA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD SIN DEPÓSITO DE TESIS

Recibido el documento vía correo institucional, los que suscriben docentes instructores responsables de verificar y controlar la originalidad de tesis en primera instancia de la Escuela profesional de Enfermería, dejan constancia que la tesis titulada:

“Uso de videojuegos móviles y su relación con la Conducta Agresiva en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022”.

AUTORES:

BACHILLER : MARLENI MARTINEZ GARAMENDI

BACHILLER : JESSICA MERITZE ÑACCHA PALOMINO


ASESORA : DRA. EDITH ESPINOZA MENDOZA

PRESIDENTE JURADO EVALUADOR: DRA. RUTH M. ANAYA BONILLA


Ha sido **verificado y sometido** al análisis **SIN DEPÓSITO** mediante el sistema **TURNITIN** concluyendo que presenta un porcentaje de **09 % de similitud**.

Por lo que, de acuerdo con el porcentaje establecido en el Artículo 13 del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga y amparado por el Artículo 17, la comisión dictamina **PROCEDENTE** conceder la Constancia de Originalidad con Deposito.

Ayacucho, 19 de julio de 2023

 Firmado digitalmente por
MANGLIO
AGUIRRE
ANDRADE
Fecha: 2023.07.19
16:44:34 -05'00'

Dr. Manglio Aguirre Andrade

 Firmado digitalmente por
Edith Espinoza
Mendoza
Fecha: 2023.07.19
16:51:36 -05'00'

Dra. Edith Espinoza Mendoza

C. c.
Archivo



UNSCH

FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE
ENFERMERÍA

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE TESIS CON DEPÓSITO

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA; (segunda instancia de verificación de la originalidad de los trabajos de investigación y de tesis (borrador final antes de la sustentación), en el marco del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación, aprobado por Resolución N.º 039-2021-UNSCH-CU),

DEJA CONSTANCIA:

Que:

Bach. MARTINEZ GARAMENDI, Marleni

Bach. ÑACCHA PALOMINO, Jessica Meritze

Con el informe de tesis titulado: **“Uso de videojuegos móviles y su relación con la Conducta Agresiva en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022”**, ha sido verificado y sometido al sistema de análisis TURNITIN CON DEPOSITO mediante el cual se concluye que presenta un porcentaje de *8 % de similitud*.

Por lo que, se concede la Constancia de Originalidad con Deposito.

Ayacucho, 20 de julio de 2023.

Dra. Marizabel Llamocca Machuca

Adscripción: Departamento Académico de Enfermería

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA
Dra. Marizabel Llamocca Machuca
DIRECTORA

Escuela Profesional
ENFERMERÍA Av. Independencia
S/N. Ayacucho Ciudad
Universitaria - Pab. "U"
Telf. 066-780992
Correo:
ep.enfermeria@unsch.edu.pe

Uso de videojuegos móviles y su relación con la Conducta Agresiva en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022

por Martínez Garamendi, Marleni - Ñaccha Palomino, Jessica Meritze

Fecha de entrega: 20-jul-2023 06:28p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2134258475

Nombre del archivo: TESIS.docx (5.39M)

Total de palabras: 16828

Total de caracteres: 90272

Uso de videojuegos móviles y su relación con la Conducta Agresiva en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	1library.co Fuente de Internet	<1%

9	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	<1 %
11	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unisinucartagena.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1 %
13	doaj.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
 Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 30 words