Universidad Norbert Wiener

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE ENFERMERÍA
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENFERMERÍA EN SALUD MENTAL Y PSIQUIATRÍA

Trabajo Académico

Conducta agresiva y uso de videojuegos en niños en edad escolar de una institución educativa pública de Chimbote, 2026

Para optar el Título de

Especialista en Enfermería en Salud Mental y Psiquiatría

Presentado por:

Autora: Felipe Figueroa, Lizet Yaqueline

Código ORCID: https://orcid.org/0009-0008-2938-1667

Asesora: Mg. Peña Guerrero, Leslie Elizabeth

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7611-8158

Lima – Perú

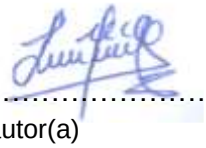
2026

Universidad Norbert Wiener	DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN		
	CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033	VERSIÓN: 01 REVISIÓN: 01	FECHA: 08/11/2022

Yo, **LIZET YAQUELINE FELIPE FIGUEROA,** con número ORCID0009-0008-2938-1667 Egresada(o) de la Facultad de Ciencias de la Salud, Programa Académico de Enfermería, Segunda especialidad en Enfermería en salud mental y psiquiatría de la Universidad Privada Norbert Wiener; declaro que el trabajo académico titulado **"CONDUCTA AGRESIVA Y USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS EN EDAD ESCOLAR DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PÚBLICA DE CHIMBOTE, 2026"** Asesorado por el Docente PEÑA GUERRERO LESLIE ELIZABETH, DNI 40625205, ORCID0000-0002-7611-8158, tiene un índice de similitud de **18 (DIECIOCHO) %** con **oid: 14912:603884407** verificable en el reporte de originalidad del software Turnitin.

Así mismo:

1. Se ha mencionado todas las fuentes utilizadas, identificando correctamente las citas textuales o paráfrasis provenientes de otras fuentes.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella señalada en el trabajo.
3. Se autoriza que el trabajo puede ser revisado en búsqueda de plagios.
4. El porcentaje señalado es el mismo que arrojó al momento de indexar, grabar o hacer el depósito en el turnitin de la universidad y,
5. Asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas del reglamento vigente de la universidad.



…….
Firma de autor(a)
LIZET YAQUELINE FELIPE FIGUEROA
DNI N° 43853759



…….
Firma del Asesor
PEÑA GUERRERO, LESLIE ELIZABETH
DNI N° 40625205

Lima, 30 de junio del 2026

Universidad Norbert Wiener	DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN		
	CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033	VERSIÓN: 01 REVISIÓN: 01	FECHA: 08/11/2022

Es obligatorio utilizar adecuadamente los filtros y exclusión del turnitin: excluir las citas, la bibliografía y las fuentes que tengan menos de 1% de palabras. En caso se utilice cualquier otro ajuste o filtros, debe ser debidamente jutificado en el siguiente recuadro

justificación del Alto Porcentaje de Similitud en Fuentes Primarias 5 %

Por medio de la presente, me permito someter a su consideración la justificación técnica y metodológica respecto al porcentaje de similitud en fuentes primarias detectado en el trabajo de investigación presentado por Lic. LIZET YAQUELINE FELIPE FIGUEROA

Durante el proceso de revisión con el software Turnitin, se identificó un 18 % de similitud total, de los cuales un 5% corresponde a fuentes primarias, superando levemente el límite permitido del 4%. Este informe tiene como objetivo explicar las razones de dicho resultado y detallar las acciones tomadas para mitigar esta situación.

Análisis del Contenido Revisado

Se identificó que el 5% de la similitud proviene del resumen del proyecto. Esta sección presenta una descripción general de la pesquisa y, por su naturaleza, tiende a coincidir con otros trabajos similares. Su redacción responde a la necesidad de comunicar de manera concisa los elementos clave del estudio.

Plantillas Utilizadas:

1. **Redacción de Hipótesis:** Las hipótesis fueron formuladas empleando plantillas académicas estandarizadas, utilizadas comúnmente para asegurar claridad, coherencia y precisión conceptual.

2. **Diseño Metodológico:** fue redactado siguiendo una estructura predeterminada. Esto permite mantener la replicabilidad del estudio y cumplir con criterios metodológicos aceptados en la comunidad científica. El uso de estas plantillas contribuyó al aumento del porcentaje de similitud.

Conclusión:

La similitud detectada en fuentes primarias se debe principalmente al uso de estructuras académicas formales y plantillas metodológicas ampliamente aceptadas. No se ha detectado plagio intencional ni copia de contenido sustancial sin atribución.

Atentamente

Mg. Leslie Elizabeth Peña Guerrero

Asesora

Conducta agresiva y uso de videojuegos en niños en edad escolar de una institución educativa pública de Chimbote, 2026

Línea de investigación

Salud y Bienestar

Asesora: Mg. Peña Guerrero, Leslie Elizabeth

Código ORCID: 0000-00002-7611-8158

Dedicatoria

Dedico esta investigación a Dios nuestro Señor por la vida y salud que me da día a día para seguir hacia adelante, a mi Madre que desde el cielo me alienta y a mi familia por su apoyo constante.

Agradecimiento

Agradezco mucho a mi familia, a mis asesores y la universidad NORBERT WINER por permitirme ser parte de sus ilustres egresados

JURADO:

Presidente: Dr. Jose Gregorio Molina Torres

Secretario: Mg. Marcos Antonio Montoro Valdivia

Vocal: Dr. Rodolfo Amado Arevalo Marcos

Índice

Dedicatoria 3
Agradecimiento 4
Resumen 8
Abstract 9
1. EL PROBLEMA 10
1.1. Planteamiento del problema 10
1.2. Formulación del problema 14
1.2.1. Problema general 14
1.2.2. Problemas específicos 14
1.3. Objetivos de la investigación 14
1.3.1. Objetivo general 14
1.3.2. Objetivos específicos 15
1.4. Justificación 15
1.4.1. Teórica: 15
1.4.2. Metodológica 16
1.4.3. Práctica 16
1.5. Delimitaciones de la investigación 17
1.5.1. Temporal 17
1.5.2. Espacial 17
1.5.3. Población o unidad de análisis 17
2. MARCO TEÓRICO 18
2.1. Antecedentes 18
2.1.1. A nivel internacional 18
2.1.2. A nivel nacional 20
2.2. Bases teóricas 22
2.2.1. Conducta agresiva 22
2.2.2. Uso de videojuegos 24
2.3. Formulación de hipótesis 28
2.3.1. Hipótesis general 28
2.3.2. Hipótesis específicas 28
3. METODOLOGÍA 30
3.1. Método de la investigación 30
3.2. Enfoque de la investigación 30
3.3. Tipo de investigación 30
3.4. Diseño de la investigación 30
3.5. Población muestra y muestreo 31

3.6. Operacionalización de variables e indicadores 34
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 36
3.8. Plan de procesamiento y análisis de datos 38
3.9. Aspectos éticos 39
4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS 40
4.1. Cronograma de actividades 40
4.2. Presupuesto 41
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 42
ANEXOS 47
Anexo 1. Matriz de consistencia 47
Anexo 2. Instrumentos 48
Anexo 3. Consentimiento informado 50
Anexo 5. Asentimiento informado 52
Anexo 6. Informe del asesor de turnitin 53

Resumen

Objetivo general: "Determinar la conducta agresiva y su relación el uso de videojuegos de los niños en edad escolar" **Materiales y métodos**: será de tipo hipotético-deductivo y con un enfoque cuantitativo, y diseño no experimental transversal correlacional. Este enfoque es adecuado para la obtención de datos empíricos enmarcados a las hipótesis planteadas el principio. La muestra es de 144 alumnos, la cual se obtuvo mediante el muestreo probabilístico, a esta muestra se aplicará dos instrumentos validados mediante la técnica de la encuesta para la recolección de datos. **Resultados**: Los resultados a obtener se materializarán luego de la encuesta y la tabulación del cuestionario para su análisis. Asimismo, se evaluara la correlación de variables y prueba de hipótesis mediante un estadístico de probabilidad inferencial para luego proceder a la discusión y conclusiones, a través de las bases teóricas y antecedentes para su correcta interpretación.

Palabras clave: "comportamiento agresivo", "juegos de video", "desarrollo infantil"

Abstract

General Objective: "To determine aggressive behavior and its relationship to video game use among school-aged children." **Materials and Methods**: This study will employ a hypothetical-deductive approach with a quantitative, non-experimental, cross-sectional correlational design. This approach is suitable for obtaining empirical data related to the hypotheses formulated at the beginning. The sample consists of 144 students, obtained through probabilistic sampling. Two validated instruments will be used to collect data using the survey technique. **Results**: The results will be obtained after the survey and tabulation of the questionnaire for analysis. The correlation of variables and hypothesis testing will be evaluated using inferential probability statistics. Following this, the discussion and conclusions will be presented, drawing on the theoretical framework and background information for proper interpretation.

Keywords: "aggressive behavior", "video games", "child development"

1. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Según la American Academy Of pediatrics en los EE.UU. el uso de videojuegos en niños y adolescentes a aumentando a 9% respecto a años anteriores a pesar de los esfuerzos de control, los videojuegos son habituales en niños, adolescentes y hasta adultos, los cuales dedican más de 3 horas al día, en su mayoría a juegos de violencia tales como: el matar personas, abuso de autoridad, comportamiento criminal, no respetar la autoridad ni la ley, modos de violencia hacia la mujer, racismo por sexo y género, palabras obscenas, etc. modificando la conducta de los niños a la agresividad, ira y hostilidad. El 78% de los videojuegos que conllevan contenido de violencia, son de índole negativa promoviendo conductas agresivas (1).

Un reporte de la Organización Mundial de la Salud a nivel mundial 1,6 millones de personas mueren cada año producto de la violencia y conductas agresivas, siendo la mayor causa de muerte entre ciudadanos de 15 a 44 años de edad. El fuerte impacto de la violencia por conductas agresivas, ha sido motivo de múltiples estudios de alta relevancia para el personal de salud hasta hoy, entre otros factores, las conductas agresivas, se ve influenciada por una variedad de elementos, como la genética con un 13%, la crianza 18%, la influencia de los compañeros 21%, videojuegos violentos 42% etc. De modo que, los videojuegos son un factor contribuyente significativo a trastornos agresivos por el uso prolongado en condiciones de aislamiento, obligando a los estados, a la formulación de políticas públicas para paliar las consecuencias (2).

Según el Centre of Behavioural and Cognitive Sciences en la India, el 83.75% de adolescentes están jugando videojuegos de los cuales más del 60% intentan imitar acciones violentas y agresivas que se ven en el videojuego y muestran cambios emocionales agresivos y en consecuencia, relaciones poco amigables, mientras tanto, por tanto, recomienda que los padres deben tomar medidas para ayudar a vigilar la práctica de videojuegos en sus hijos, como establecer límites en el tiempo de juego, elegir juegos apropiados para su edad y alentarlos a jugar partidas educativas con amigos o familiares (3).

El Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades de Shanghai en China, aborda la influencia de los videojuegos en la agresividad en niños y adolescentes desde un enfoque de salud pública, en su informe del 2022 destaca que el riesgo de agresividad por uso de videojuegos violentos ha sufrido una disminución del 17% respecto a los últimos 5 años como consecuencias del impacto de fuertes políticas de prevención y control del uso y ventas de videojuegos a menores de 14 años, ya que en informes anteriores sus investigaciones dieron como resultado que los videojuegos violentos influencian en los infantes y entre los adolescentes hacia la ira descontrolada, agresividad, ansiedad, agresión verbal, etc.(4).

El Instituto Nacional de Educación Pública de México, en sus informes del 2025 reveló que, más de la mitad 55% de los menores de 14 años han sido violentados, y que los adolescentes de 12 a 17 años son el grupo más propenso a presentar conductas violentas, el 50% de los que padecen agresividad inician antes de los 14 años. Con respecto a los videojuegos el tipo de videojuego es crucial, los videojuegos violentos y el efecto pueden ser diferentes para los infantes, asimismo, algunos niños pueden ser más susceptibles a la influencia de los videojuegos que otros, dependiendo de factores como la personalidad, el temperamento, el control parental conllevando al deterioro social de niños y adolescentes (5).

El Ministerio de Salud de Colombia en su informe anual del 2025, registra más de 11, 000 casos de agresión escolar, reportando más de 100 casos diarios de agresión, determinando un contraste de aumento respecto al año 2021 donde se reportaron 8,900 casos, además, el 44,7% de niños y adolescentes sufren trastornos mentales de agresividad. Asimismo, la influencia de los juegos de video en la conducta de los niños y adolescentes está en aumento siendo un argumento de debate continuo para la salud mental y conductas de riesgo (6).

En el Perú, un reporte del Instituto Nacional De Estadística e Informática, el segundo trimestre del año 2023 el 77.3% de menores de 6 años a más edad usan internet y videojuegos en línea mediante un dispositivo smartphone, también se registró 6,982 casos de violencia a nivel nacional entre escolares (7).

Encuesta Nacional de programas presupuestales, del Ministerio de Cultura, da constancia del aumento de uso y descarga de videojuegos de acción en el Perú de 14% en el 2016 a 18% en inicios del 2020, siendo de mayor uso en varones desde 14 a 29 años de edad, habiendo un notable aumento en el año 2020 a causa del confinamiento por la pandemia. Entre los componentes que impactan estos videojuegos en la conducta de los videojuegos en niños están: la duración del juego 26% el uso excesivo puede aumentar la probabilidad de conductas desestabilizantes, el contenido del juego 58%, ya que los juegos de contenido violento impactan mayormente en la conducta de los infantes. Asimismo, el contexto o el entorno familiar 14% donde no hay supervisión ni control que puedan moderar el tiempo de uso de éstos, traen consecuencias negativas (8).

Según el Ministerio de la Salud, en su reporte del 2021, en Lima metropolitana existe un aumento de casos de trastornos de conducta violenta en un 50% incrementado por agresiones físicas en niños, niñas y adolescentes en comparación a años anteriores, identificando 60.3% durante la pandemia en niños de 6 a 111 años, 44.4% en niños de 2 a 5 años y 59.3% en adolescentes (9).

En Áncash, según un informe del Instituto Nacional De Estadística e Informática en el 2023, la violencia física en el hogar afecto al 52,8% de los niños en edades entre 9 a 11 años, el 68,8% de los afectados pertenecen a áreas urbanas. Asimismo, el 66.2% fueron víctimas de violencia en la escuela, siendo la agresión física un 29%, y se ha constatado un nivel de tendencia creciente de violencia desde el tiempo de la pandemia del COVID 19 hasta el 2023 donde los niños no podían salir a las calles, lo cual trajo como consecuencia trastornos conductuales negativos (10).

El país está inmerso en la actualidad tecnológica, lo cual reporta grandes ventajas, pero también problemas como la inclinación a los videojuegos violentos y de acción en los infantes y jóvenes, llevándolos muchas veces a modificar su conducta hacia la agresividad con los niños de su misma edad, e incluso con los adultos, por esta razón que al haberse observado en la Institución Educativa donde se realizará la investigación a los niños con conductas agresivas entre compañeros, el uso excesivo de celular para realizar juegos en línea, referencia de los padres sobre el uso frecuente del celular en casa hasta el punto de descuidar las tareas académicas y muchas veces conductas de ira al limitar o restringir los videojuegos. Es por ello que el presente estudio es de gran relevancia para el área de la salud mental de los educandos, padres de familia y hasta las autoridades de la institución en estudio.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva y el uso de videojuegos en niños en edad escolar de una institución pública de Chimbote, 2026?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva en su dimensión agresión física y el uso de videojuegos en niños en edad escolar?

¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva en su dimensión agresión verbal y el uso de videojuegos en niños en edad escolar?

¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva en su dimensión hostilidad y el uso de videojuegos en niños en edad escolar?

¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva en su dimensión ira y el uso de videojuegos en niños en edad escolar?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la conducta agresiva y uso de videojuegos en niños en edad escolar.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar la relación que existe entre la conducta agresiva en su dimensión agresión física y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar.

Identificar la relación que existe entre la conducta agresiva en su dimensión agresión verbal y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar.

Identificar la relación que existe entre la conducta agresiva en su dimensión de hostilidad y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar.

Identificar la relación que existe entre la conducta agresiva en su dimensión de ira y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar.

1.4. Justificación

1.4.1. Teórica:

Concerniente a la variable 1, la conducta agresiva en niños, este trabajo de investigación está fundamentado en la teoría de Doroty Jhonson, quien postula que, cada persona ostenta modelos y formas de actuar bajo determinadas pautas con intención y de manera repetitiva conformando un tipo y sistema conductual específico en su relación con el entorno. Johnson define al paciente como un sistema conductual compuesto por siete subsistemas: afiliativo, de dependencia, ingestivo, eliminativo, sexual, agresivo, de logros.

Referente a la variable 2, uso de videojuegos, este trabajo está basado en la teoría de Nola J. Pender, la teoría de Pender permite analizar cómo los videojuegos pueden influir en la salud dependiendo de las creencias, experiencias y el entorno del jugador, promoviendo un uso equilibrado que favorezca el bienestar.

1.4.2. Metodológica

El enfoque hipotético-deductivo es un proceso científico que inicia con la creación de hipótesis y, a través de razonamientos lógicos, produce predicciones que se ponen a prueba empíricamente para validar o desestimar esas hipótesis. De igual manera, implica el desarrollo de hipótesis a partir de una teoría o cuestión, y luego deducir consecuencias que pueden ser comprobadas, las cuales son contrastadas con la realidad por medio de observación o experimentación. Si los hallazgos empíricos se alinean con las predicciones, la hipótesis se sostiene de manera provisional; si no hay concordancia, la hipótesis debe ser ajustada o desechada.

1.4.3. Práctica

Beneficiará a los niños: ya que tendrán conocimiento de primera mano sobre los resultados de sus hábitos en el uso de videojuegos y posibles soluciones.

Beneficiará a los padres: los resultados brindarán a los padres de la I.E. una buena información para que puedan plantear soluciones y alternativas en caso su hijo (a) lo necesite.

Beneficiará al personal de enfermería: brindando resultados y conclusiones fehacientes que podrán ser empleados como antecedentes para futuros estudios de investigación de similar aplicación.

Beneficiará a la sociedad: el procedimiento de este trabajo servirá como base para su aplicación en centros estudiantiles públicos y privados, así como albergues, centros de estimulación, etc.

Beneficiará a la comunidad universitaria: este trabajo contribuirá a la literatura académica de la colectividad universitaria en el campo de salud, como antecedente para futuras investigaciones.

1.5. Delimitaciones de la investigación

1.5.1. Temporal

Se ejecutará de abril a junio 2026.

1.5.2. Espacial

Av. Francisco Bolognesi Nº 930, Distrito de Chimbote, Provincia Del Santa, Departamento de Áncash.

1.5.3. Población o unidad de análisis

Participarán 540 estudiantes.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Soto et al. (11) en el 2024, en Colombia, realizaron una investigación con el propósito de "indagar la existencia de relación entre conductas agresiva y el uso de videojuegos en los niños del municipio de Caucasia, Antioquía" el método fue de diseño no experimental transversal, de tipo básico correlacional, con una muestra de 84 alumnos y aplicaron el Cuestionario de Agresividad. Los resultados fueron, nivel alto en agresividad con un 2.5%, 70% en nivel medio, y 27.5% para el nivel bajo, referente al uso de videojuegos, un 25% presentan un nivel alto, 15% un nivel medio, y el 60% un nivel bajo de uso. Concluyeron que si existe correlación positiva entre ambas variables principales.

Ríos (12) en el 2023, en Ecuador ejecutó una pesquisa con el propósito de "Comprobar la existencia relacional entre la usanza de videojuegos y agresividad en los jóvenes del centro educativo Adolfo Valarezo". Con un diseño no experimental, transversal, exploratorio de nivel descriptivo relacional, y 104 participantes como muestra y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, con un muestro no probabilístico, obteniendo como resultados, 19,2% para agresión física, 16,3% para agresividad verbal, 17,35% para ira, 47,1% para hostilidad. Asimismo, un nivel bajo en agresividad con un nivel de 36.5%, concerniente al uso de videojuegos, un 22% presentan un nivel alto, 37% un nivel medio, y el 41% un nivel bajo de uso. Concluyendo que existe relación negativa para ambas variables principales.

Olejarnik y Romano (13) en el 2023 en Inglaterra, realizaron una investigación con el objetivo de "definir si jugar videojuegos violentos constituye un factor de riesgo para el comportamiento agresivo" De diseño no experimental, transversal, y una muestra de 166

jugadores, con la Pan European Game Information como instrumento, obteniendo como resultados, un nivel alto de agresividad en la dimensión ira 68 %, en agresión verbal aproximadamente 32%, y en hostilidad 29%, referente al uso de videojuegos, el 50% reporta un nivel alto de uso, el 36% nivel medio, el 14% un nivel bajo, Concluyeron que, la elección de videojuegos violentos tiene relación significativa con la agresividad.

Mena y Guerrero (14) el 2023 en España en, realizaron una pesquisa con la finalidad de "definir las secuelas del uso de videojuegos sobre la agresividad en niños", para lo cual se empleó un método con enfoque relacional descriptivo transversal, de corte transversal y una muestra de 350 adolescentes de 12 a 18 años, aplicando el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos como instrumento. Los hallazgos arrojaron un nivel alto de 61% en agresividad, para el nivel medio 21%, y en 18% en nivel bajo, respecto al uso de videojuegos, el 16% presentan un nivel alto, 46% un nivel medio, y el 38% un nivel bajo de uso. Concluyeron que existe relación entre las dos variables estudiadas.

Myintzu y Cho min (15) en el 2022 en Birmania, realizaron una investigación con el objetivo de determinar "la relación entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes fuera de la escuela" El método fue de diseño no experimental transversal y enfoque cuantitativo en una muestra de 715 adolescentes mediante la aplicación de un cuestionario de Escala de dependencia a los Videojuegos. Los resultados referentes al nivel de agresividad fueron, el 27% ostentan nivel alto, el 57% un nivel medio, y el 16% con un nivel bajo, y cuanto al uso de videojuegos el 17% presenta un nivel alto, el 65% nivel medio, el 18% un nivel bajo de uso. Concluyeron que hay correlación entre las variables estudiadas.

2.1.2. A nivel nacional

Machuca et al (16) en el 2024, en Tarapoto, efectuaron una investigación con el propósito de "comprobar la relación del empleo de juegos virtuales y agresividad en alumnos de educación primaria de un establecimiento educativo", basándose en un diseño metodológico no experimental, transversal, correlacional y una muestra de 92 escolares mediante un muestreo probabilístico aleatorio y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Obtuvieron como resultados, nivel alto en agresividad con un 59%, 36% en nivel medio, y 5% en el nivel bajo, en cuanto al uso de videojuegos, un 4% presentan un nivel alto, 93% un nivel medio, y el 3% un nivel bajo de uso. Concluyeron que existe relación significativa para ambas variables estudiadas.

Flores (17) en el 2024 en el Callao, realizó una investigación donde propuso "determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado" Con una metodología de tipo básico correlacional, diseño no experimental transversal, una muestra de 388 escolares y el Cuestionario de Agresividad como instrumento. Resultando los niveles de agresividad, muy alto 8%, alto 18%, medio 27%, bajo 28%, y muy bajo 19%, referente al uso de videojuegos, el 4% presentan un nivel alto, 39% un nivel medio, y el 57% un nivel bajo de uso. Concluyendo que existe relación significativa entre ambas variables.

Ñaupa (18) en el 2023, en Huancayo, efectuó una pesquisa que tuvo por finalidad: "comprobar la dependencia a los juegos virtuales y conducta agresiva en los alumnos del 2do grado en un establecimiento público de Huancayo" El método fue de diseño no experimental, enfoque cuantitativo, de tipo básica aplicada, de nivel correlacional, con dos cuestionarios

aplicado a una población de 840 escolares y la muestra fue de 264 educandos aplicando el Cuestionario de Agresividad y el Test de Dependencia a los Videojuegos. Los resultados por niveles de agresividad fueron, muy alto 27%, alto 30%, medio 28%, bajo 10%, y muy bajo el 5%, respecto al uso de videojuegos, un 12% presentan un nivel muy alto, 31% un nivel alto 34% un nivel medio, el 17% un nivel bajo, y el 6% un nivel muy bajo de uso. Concluyó que existe correlación directa entre las variables estudiadas.

Quiroz (19) en el año 2023 en Áncash, ejecutó una pesquisa donde planteó como objetivo "determinar la relación que existe entra la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en escolares de secundaria de una I.E. de Yungay" Con una metodología de tipo básica, diseño no experimental y corte transversal, la muestra 229 educandos empleando los instrumentos Cuestionario de Agresividad y el Test de Dependencia a los Videojuegos, presentando como resultados, un nivel muy alto en agresividad 51%, el 12% nivel alto, el 20% presentaron nivel medio, el 12% un nivel bajo, y el 5% con un nivel muy bajo, en referencia al uso de videojuegos, el 38% muestran un nivel alto, 26% un nivel medio, y el 37% un nivel bajo de uso. Finiquitó que existe relación positiva entre ambas variables estudiadas.

Cisneros et al (20) en el 2022, en Lima, realizaron una pesquisa con la finalidad de "establecer la existencia relacional entre juegos virtuales y agresividad en niños de 10 a 13 años en instituciones públicas en Lima". Con metodología a nivel cuantitativo y tipo aplicada, muestra de 333 educandos, empleando dos instrumentales de medida, el primero consumo de juegos virtuales y el cuestionario de Buss y Perry. Entre los niveles de agresividad, el 10% presentan un nivel muy alto, el 16% nivel alto, el 32% nivel medio, el 30% nivel bajo, el 12% muy bajo, concerniente al uso de videojuegos, un 17% exhiben un nivel alto, 64% un nivel

medio, y el 19% un nivel bajo de uso. Finiquitaron que existe relación entre las variables cotejadas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Conducta agresiva

Winnicott en su teoría de agresividad, plantea que, la agresión es una fuerza que manifiesta vitalidad vinculándose del concepto de frustración, asimismo vinculado con el enojo al cual llama agresión reactiva, esta agresión es una respuesta que se origina en el ambiente originado a temprana edad donde el niño ha sido reprimido (21).

Respecto a la agresividad, Buss y Perry teorizan que la conducta agresiva es una reacción fruto del efecto de eventos desagradables que desembocan acciones impulsivas, esta agresividad está conformada por cuatro elementos que son: la agresión verbal un componente muy notable de la agresividad que se da en un momento previo a otros tipos de agresión; la ira un elemento en el cual la emociones se exaltan hacia la discordia completa; la hostilidad esta es una emoción que precede a la agresión física la cual se puede presentar mediante amenazas; la agresión física el cual es un impulso a consumar el maltrato físico mediante golpes o empellones (22).

Dimensiones de conducta agresiva

La agresión verbal: es una tendencia conductual con inclinación a participar en pugnas y discusiones verbales, que implican enfrentamientos con palabras soeces y amenazas que pueden desembocar en agresiones hostiles y hasta de tipo físico, debido al ambiente de tensión que se crea, este tipo de agresión puede causar un profundo impacto por el contenido emocional que conlleva y que tiene el potencial de herir emocionalmente de forma devastadora al agredido. Se puede ver en por ejemplo los niños cuando gritan a sus compañeros o a sus padres amenazando si no se les atiende en lo que desean (23).

La ira es una reacción impulsiva descontrolada mediante una expresión emocional involuntaria que implica vocabulario exacerbado cambios fisiológicos como la sudoración, cambio de temperatura aceleración del ritmo cardiaco y predisposición a la hostilidad. Cabe recalcar que en este punto se puede ofender de manera agresiva a cualquier persona que esté en el círculo del agresor (24).

La Hostilidad, según es una reacción emocional negativa producto de la ira que acompaña a la agresividad, mediante el cual, el comportamiento agresivo va nutriéndose y acercándose cada vez más a la agresión física, el agresor se ve impulsado a usar medios a su disposición para afectar al otro de forma verbal, poniendo obstáculos por ejemplo en un centro de trabajo, en los niños la hostilidad de manifiesta quitándose los juguetes o alejando al agredido del círculo de juego (25).

Agresión física es un componente de la agresividad en donde se resuelven la ira la hostilidad y la agresión verbal como causas subyacentes, la agresión física en niños en actos como: morder, golpear, patear, pellizcar, etc. que pueden traer como consecuencia, el quebrantamiento de la ley y caer en la cárcel, el impacto social y académico son también consecuencias que puede traer la agresión física haciendo que el agresor quede aislado y desligado de los que le rodean (26).

Teoría de enfermería

El modelo del sistema conductual de enfermería de Dorothy Johnson postula que, cada persona ostenta modelos y formas de actuar bajo determinadas pautas con intención y de manera repetitiva conformando un tipo y sistema conductual específico en su relación con el

entorno. Johnson define al paciente como un sistema conductual compuesto por siete subsistemas: afiliativo, de dependencia, ingestivo, eliminativo, agresivo, sexual, de logros (27).

2.2.2. Uso de videojuegos

Juul propone en su teoría de los videojuegos, es un programa computacional insertado en una computadora u otro aparato parecido junto a un visor de video, enlazado a una red informática creada mediante códigos de programación y de comandos que hacen posible una recreación hiperrealista de lugares y situaciones donde el jugador se desenvuelva de forma predictiva. Los videojuegos son programas informáticos que simulan la realidad siendo una forma interactiva de conocimiento digital para experiencias cognitivas que los niños y adolescentes usan con fines de entretenimiento, escape de la realidad o por mera curiosidad por conocer cosas nuevas (28).

Los videojuegos también preceden como una forma de ocio compartido o individual, algunos pueden desarrollar habilidades mentales para la coordinación en el manejo de vehículos, aeronaves, drones, robots, etc. Con el cual se puede adquirir habilidades para resolver problemas en momentos críticos de decisión, sin embargo, también los hay de acción donde el fin es destruir al oponente hasta acabarlo y seguir con el mismo objetivo repetitivamente lo que puede ocasionar un impacto en la personalidad y resaltar la conducta agresiva (29).

Los videojuegos violentos también llamados de acción, han tomado lugar entre la sociedad mediante la tecnología de avanzada, programación y automatización, y al estar tanto tiempo en contacto con estos tipos de juegos de índole violenta, causan en los infantes complicaciones de conducta y de aprendizaje cognitivo, afectando la integración social con sus semejantes. Estando incluido los insultos por la frustración, tornándose un vicio que resulta en adicción.

Los videojuegos de acción tienen implícito el matar al oponente de cualquier forma posible con tal de ganar la partida (30).

Dimensiones de videojuegos

Videojuego de acción free fire, desarrollado y producido por Garena, es un juego de batallas catalogado como adictivo y violento debido a su naturaleza de incrementar pensamientos belicistas y sentimientos agresivos en adolescentes que pasan más de 5 horas inmersos en el juego, causando dependencia, adicción y comportamientos antisociales al punto de reducir las actividades cotidianas, incrementando el sedentarismo y afectando el rendimiento académico (31).

Videojuego Grand Theft Auto, es un juego virtual basado en el cine de gansters de Tarantino, está centrado sobre las aventuras de un grupo de delincuentes en una ciudad imaginaria, donde tienen misiones de carácter delictivo tales como: robos a bancos, autos, helicópteros, asesinatos, siendo uno de los juegos más vendidos para play station 4 y ordenador. Este videojuego esta segmentado para mayores de 18 años, pero se vende libremente sin restricciones en las tiendas de juegos virtuales, por lo cual muchos niños lo están utilizando (32).

Roblox y su sub apartado mermelada de fresa, juego virtual de acción donde la interacción está basada es la destrucción sangrienta del oponente, la sangre salpica de forma abrupta y violenta. Aunque Roblox tiene control parental, la seguridad es muy débil, no existe control en el ingreso de adultos a la plataforma y estos pueden interactuar libremente con los niños, dando pase a peligros como el grooming, donde el atacante exige fotos de desnudos. Un informe gubernamental en el país de Estados Unidos advierte que algunos niños han sido secuestrados

mediante citas durante este juego, motivo por el cual están evaluando prohibir este juego virtual en su país (33).

Call of Duty es un juego virtual de categoría de disparos en primera persona, creado por Infinity Ward y editado por Activision, tiene ya más de 300 Millones de copias vendidas desde el año 2003, recrea principalmente las batallas de la segunda guerra mundial y conflictos hipotéticos del futuro. Si bien es cierto que este videojuego está pensado para mayores de 16 años, no existe control para que niños y adolescentes lo jueguen en cabinas de internet al público en general y centro de juegos de alquiler de play station, sumado a esto, la franquicia no advierte a sus consumidores sobre la naturaleza adictiva. Según el Lawsuit information center, entre las consecuencias para la salud mental por exposición prolongada tenemos: dependencia, ansiedad, depresión, cambios repentinos de humor, aislamiento social. Las consecuencias de salud física también son evidentes como, las malas posturas (34).

La atracción por los videojuegos en los infantes es una constante en la era digital moderna, este fenómeno está determinado por razones como: estimulación auditiva y visual por los llamativos colores y diseño que captan su atención; sentido de logro, los premios ficticios el desbloqueo de nuevos niveles con sus estímulos; desarrollo de habilidades, algunos de estos juegos virtuales pueden influir en la coordinación manos y ojos y la resolución de problemas y obstáculos; escape y exploración, donde los niños se ven envueltos en fantásticos mundos virtuales que les entretiene y los sumerge brindándoles satisfacción y escape de las responsabilidades (35).

La interferencia con otras actividades cotidianas no educativas en los niños por estar inmersos en los juegos virtuales, se torna en un obstáculo que no es para nada agradable, ya que, pueden dejar de comer en sus tiempos, dejar de asearse adecuadamente, dejar de dormir lo suficiente para reponer energía, dejar de interactuar en el hogar con sus familiares, aislarse

de sus amigos y compañeros, incluso el sedentarismo y mala alimentación puede influir en sufrir sobrepeso y adicción lo que conlleva a dejar de interesarse en su persona, incluso en su aspecto físico (36).

Los videojuegos también pueden interferir con las actividades académicas en los niños que pasan largas horas inmersos en el juego virtual, el mal manejo de los tiempos y falta de límites y reglas claras por parte de los padres o tutores, puede interferir con el desempeño académico, con el rendimiento en las materias educativas y la pérdida de capacidad para concentrarse. Entre estos impactos negativos tenemos, por ejemplo: la distracción, ya que los niños pueden cambiar la prioridad de las tareas por el videojuego y dejar los trabajos escolares para última hora; la menor concentración o pérdida de enfoque en el desarrollo correcto de las tareas por la fatiga mental; la desorganización es uno de los efectos negativos en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas (37).

Existen factores que influyen en la inquietud de los infantes y adolescentes en hacer todo lo posible por conseguir o tener acceso a videojuegos incluso de pago, por ejemplo las novedades y la emoción que les causa, nuevos juegos con imágenes y gráficos actualizados con funciones más realistas en nuevos paisajes o mundos ficticios; la presión social o la influencia de los compañeros y amigos que ya tienen videojuegos en sus casas pueden crear la necesidad de tener lo mismo para no quedarse atrás; las estrategias y publicidad de las firmas que ofrecen y comercializan estos juegos incentivan a que los menores se interesen causándoles inquietud y curiosidad; las competencias y torneos virtuales donde compiten por determinados premios e incentivos (38).

Teoría de enfermería

Respecto a la variable uso de videojuegos, este trabajo investigativo se cimenta en la teoría de Nola J. Pender, quien postula cómo la experiencia, las características y cogniciones

individuales influyen en la adopción de conductas saludables. Su teoría permite analizar cómo los juegos pueden influir en la salud conductual dependiendo de las creencias, experiencias y el entorno del jugador, promoviendo un uso equilibrado que favorezca el bienestar. Asimismo, Pender, afirma que los adolescentes juegan porque perciben beneficios como la diversión, reducción del estrés y socialización, pero también pueden desarrollar conductas de riesgo por falta de autorregulación (39).

2.3. Formulación de hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Hi: Existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva y el uso de videojuegos de los niños en edad escolar de una institución educativa pública de Chimbote, 2026.

Ho: No existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva y el uso de videojuegos de los niños en edad escolar de una institución educativa pública de Chimbote, 2026.

2.3.2. Hipótesis específicas

Existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva en su dimensión de agresión física y el uso de los videojuegos en los niños en edad escolar.

Existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva en su dimensión de agresión verbal y el uso de los videojuegos en los niños en edad escolar.

Existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva en su dimensión de hostilidad y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar.

Existe relación estadísticamente significativa, entre la conducta agresiva en su dimensión de ira y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar.

3. METODOLOGÍA

3.1. Método de la investigación

Es hipotético deductivo, es decir, asume como finalidad principal, la búsqueda de nuevos conocimientos en un área particular mediante el planteamiento de hipótesis, empleando un proceso estructurado metódico y planificado (40).

3.2. Enfoque de la investigación

Es enfoque cuantitativo, esto implica que se centra en comprobar una hipótesis planteada para fenómenos o situaciones tal como son, empleando el análisis estadístico. Las investigaciones cuantitativas responden a cuanto y cuando en la búsqueda de la precisión de los resultados (41).

3.3. Tipo de investigación

Es aplicado, ya que presenta soluciones a un problema concreto a través de un enfoque estratégico, también posee como objetivo asumir desafíos en la comunidad a través del desarrollo de conceptos y exploración de soluciones, alineándose con las pautas investigativas de la universidad, buscando en contribuir a la resolución de cuestiones sociales, financieras y ecológicas de la zona de investigación (42).

3.4. Diseño de la investigación

Es descriptivo porque su finalidad primordial es detallar, caracterizar y describir un evento o fenómeno ocurriendo en la realidad sin tratar de manipular las variables (43).

Es correlacional o explicativo por que describe y examina la relación o asociación entre 2 o más variables en la población estudiada (44).

Es observacional por que el investigador observará los fenómenos en su contexto natural sin intervenir las variables, solo describir sus características principales (45).

Es prospectivo por que se registrara la información y los datos según la ocurrencia de los hechos (46).

Es transversal por que la recolección de datos se realizara en un único momento en el tiempo permitiendo analizar las variables sin seguimiento temporal (47).

3.5. Población muestra y muestreo

Población

Asciende a 540 educandos correspondiente de 4º al 6º grado de educación primaria.

Muestra

El tamaño muestral será establecido mediante la técnica probabilística de población finita o conocida, la cual arrojó 144 estudiantes.

Técnicas de muestreo

La técnica de muestreo será para población conocida, mediante esta técnica buscamos que la muestra se incline a ser más representativa, por consiguiente, se empleará la fórmula para población finita, la cual es la siguiente: n: tamaño de muestra, N: tamaño de la población

conocida, Z: nivel de confianza, d: error de estimación, p: probabilidad de éxito, q: probabilidad de fracaso.

$$n = \frac{N * Z_{\propto}^2 * p * q}{d^2 * (N-1) + Z_{\propto}^2 * p * q}$$

Reemplazando

n: tamaño de muestra → ?

N: tamaño de la población conocida → 540

Z: nivel de confianza → 1,96

d: error de estimación → 0,05%

p: probabilidad de éxito → 0,5

q: probabilidad de fracaso → 0,5

$$n = \frac{540 * 1{,}96 * 0{,}5 * 0{,}5}{0{,}05^2 * (540-1) + 1{,}96 * 0{,}5 * 0{,}5}$$

$$n = \frac{264{,}6}{1.8375}$$

$$n = 144$$

$$n = 144$$

La muestra quedo establecida en 144 estudiantes.

Criterios de inclusión:

Estudiante 4º 5to y 6º grado de educación primaria que desean participar

Estudiantes cuyos padres y/o tutores que hayan firmado el consentimiento y que deseen participar.

Criterios de exclusión:

Alumnos que no deseen participar

Educandos cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

Estudiantes con capacidades diferentes.

3.6. Operacionalización de variables e indicadores

Conducta agresiva

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa
Según el Modelo Cognitivo Conductual la conducta agresiva es una reacción producto de una evaluación errónea de estímulos externos que afectan pensamientos y emociones generando ira y conductas violentas (48).	La variable conducta agresiva será definida operacionalmente en sus niveles y dimensiones Mediante el cuestionario de agresividad adaptado por Pomahuacre et al.(49).	Agresión física	Conducta agresiva hacia el maltrato físico.	Ordinal	Nivel bajo de agresión de 12 a 28 puntos
		Agresión verbal	Amenazas e insultos verbales.		
		Hostilidad	Emociones violentas y sentimientos de furia.		Nivel medio de agresión 29 a 44 puntos
		Ira	Enfado y reacción emocional desmedido.		Nivel alto de agresión de 45 a 60 puntos

Uso de videojuegos

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa
Los videojuegos son una forma de juego digital interactivo empleando medios informáticos mediante interfaces de video y sonido, que pueden ser, videoconsolas, ordenadores o teléfono móvil, siguiendo reglas determinadas de uso con el fin de obtener diversión y entretenimiento (50).	La variable uso de videojuegos será definido operacional mente en sus niveles y dimensione mediante la técnica de la encuesta y el Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos (51).	Atracción por los videojuegos	Hábitos de uso y nivel de atracción por los videojuegos.	Ordinal	Nivel bajo de consumo 5 a 35 puntos
		Interferencia con otras actividades	Interferencia al jugar con actividades no educativas.		Nivel medio de consumo 40 a 70 puntos
		Inquietud respecto a los videojuegos	Inquietud o e ingenio de los niños por conseguir juegos.		Nivel alto de consumo 75 a 99 puntos

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se utilizará el método de la encuesta, para conseguir información directa, utilizando un cuestionario como herramienta.

Descripción de instrumentos

Instrumento 1:

El cuestionario de agresividad adaptado por Pomahuacre et al. (49) en el año 2024 en Perú, consta de 12 ítems, se encuentra estructurado en base a 4 dimensiones: Agresión física con los ítems 1,9 y12, agresión verbal con los ítems 2,3 y 5, hostilidad con los ítems 6, 7 y 10, ira con los ítems 4,8 y 11. La calificación de las preguntas es de tipo Likert: completamente falso para mí (1 punto), bastante falso para mí (2 puntos), ni verdadero ni falso para mí (3 puntos), bastante verdadero para mí (4 puntos), completamente verdadero para mí (5 puntos).

La calificación por dimensiones es de 3 a 15 puntos cada una, sumando un puntaje total de los 12 ítems de 12 a 60 puntos. La categorización por dimensiones quedó establecida en: 3 a 7 puntos nivel bajo, de 8 a 11 nivel medio, de 12 a 15 nivel alto. Asimismo, la categorización de total del instrumento quedo establecido en 3 niveles de agresión: bajo de 12 a 28 puntos, medio de 29 a 44 puntos y alto de 45 a 60 puntos.

Instrumento 2:

Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos, adaptado por Ballena y Díaz (51) en el año 2024 en Perú. El grupo de aplicación fue en preadolescentes, la administración es individual o colectiva con una duración de 10 a 15 minutos. Estructurado en 3 dimensiones: Grado de atracción por los videojuegos ítems 1,2,3,4,5,6,7. Interferencia de los videojuegos con otras actividades: 8, 9, 10,11,17,18,19. Inquietud respecto a los videojuegos: 12, 13, 14, 15,16.

La calificación de los 16 ítems es de tipo Likert con 5 alternativas de respuesta: nada de acuerdo (1), poco de acuerdo (2), ni de acuerdo ni en desacuerdo (3), bastante de acuerdo (4), totalmente de acuerdo (5). La categorización total del instrumento quedó establecido en 3 niveles de hábitos de consumo: Nivel bajo de 5 a 35 puntos, nivel medio de 40 a 70 puntos y nivel alto de 75 a 99 puntos.

Validación

Instrumento 1

Fué validado mediante el juicio de 5 expertos, evidenciando validez y fiabilidad de contenido y equidad aceptables. (49)

Instrumento 2

Juicio de expertos, participaron 5 expertos que validaron 19 ítems, arrojando un 0.87 mediante el coeficiente V de Aiken evidenciando una validez aceptable basada en la estructura interna por análisis factorial exploratorio hallándose datos adecuados. (51)

Confiabilidad

Instrumento 1

Presentó valores de confiabilidad mediante el Alpha de Cronbach 0.72 y Omega de Mc Donald 0.80, evidenciando una confiabilidad aceptable (49).

Instrumento 2

Mediante Alpha de Cronbach por consistencia interna el cual reflejó 0,80 lo que representa que el instrumento posee excelente confiabilidad (51).

3.8. Plan de procesamiento y análisis de datos

Para poner en marcha este trabajo de investigación, luego de la validación mediante el juicio de expertos del instrumento, se procederá a realizar la solicitud y la autorización a la directora de la institución educativa donde se llevara a cabo la encuesta aplicando los instrumentos para recoger la información y los datos que luego serán procesados para obtener los porcentajes mediante los programas Word y Excel y luego mediante el Software estadístico SPSS v.25, se procesarán los puntajes para saber si los resultados siguen una distribución normal o no mediante el estadístico Shapiro Wilk, según estos resultados se procederá a elegir el estadístico apropiado para las pruebas estadísticas y contrastación de hipótesis. Finalmente, con los resultados se procederá a la discusión y las conclusiones para dar respuesta a los objetivos planteados.

3.9. Aspectos éticos

Para la elaboración de este trabajo, se han tomado los siguientes principios éticos:

Beneficencia: para este trabajo, se tomarán estrictas normas para que los participantes puedan responder las encuestas en un tiempo prudencial.

No maleficencia: Este estudio no supone riesgo alguno para los implicados**,** los participantes que serán evaluados no se verán afectados negativamente en su integridad corporal y emocional.

Justicia: se tomará en cuenta con mucho respeto a quienes decidan no participar en el estudio o en el momento mismo de la aplicación de los instrumentos**.**

Autonomía: Los implicados recibirán guía a través del consentimiento informado para que cuenten con los datos necesarios acerca del estudio, respetando las creencias y elecciones, así como los valores de aquellos que prefieren que sus datos permanezcan en secreto.

4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	2025							2026					
	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Identificación del problema													
Revisión bibliográfica													
Elaboración de la situación problemática. Formulación del problema.													
Elaboración de los objetivos (General y específicos)													
Elaboración de la justificación (Teórica, metodológica y práctica)													
Elaboración de la limitación de la investigación (Temporal, espacial y recursos)													
Elaboración del marco teórico (Antecedentes, bases teóricas de las variables)													
Elaboración de la hipótesis (General y específicos)													
Elaboración de la metodología (Método, enfoque, tipo y diseño de la investigación)													
Elaboración de la población, muestra y muestreo.													
Definición conceptual y operacional de las variables de estudio.													
Elaboración de las técnicas e instrumentos de recolección de datos (Validación y confiabilidad)													
Elaboración del plan de procesamiento y análisis de datos.													
Elaboración de los aspectos éticos.													
Elaboración de los aspectos administrativos (Cronograma y presupuesto)													
Elaboración de las referencias según normas Vancouver y de anexos													
Revisión Final de proyecto.													
Aprobación del proyecto.													
Aplicación del trabajo de campo.													
Redacción del informe.													

LEYENDA: Actividades cumplidas  Actividades por cumplir 

4.2. Presupuesto

	Publicaciones bibliográficas	**Medida**	**Costo**
Recursos materiales	E-books hemodiálisis	Unidad	70
	E-books enfermería	Unidad	85
	Otros	Unidad	60
	Soporte de impresión		
	Fotocopiado	Ciento	15
	Cuestionarios de encuesta	Ciento	45
	Memory scan disk 3.0	Unidad	250
	Espiralado	4 unidades	20
	Útiles de escritorio		
	Millar papel 75 gramos	3 millares	45
	Papel láminas	20 unidades	10
	Bolígrafos tinta seca	10 unidades	20
	Sticker adhesivos	2 cientos	14
Servicios	**Generales**		
	Transporte	Unidad	80
	Refrigerios	Unidad	100
	Gastos no previstos	Unidad	400
	Costo total		S/. 1214
Recursos financieros	La investigadora se autofinancia su proyecto.		

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Anderson C, Bushman B, Bartholow B, Cantor J, Christakis D, Coyne S, et al. Violencia en las pantallas y comportamiento juvenil. Pediatrics. [Internet]. 2021;140(2):142–147. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: http://doi:10.1542/PEDS.2016-1758T PubMed PMID: 29093050.

2. Organización Mundial De La Salud. Informe mundial sobre la violencia y la salud. [Internet]. Ginebra: 2022. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: https://iris.who.int/server/api/core/bitstreams/f050efba-691a-401b-8fe3-11201cab4ed7/content

3. Khalil S, Sultana F, Alim F, Muzammil K, Nasir N, Hassan AU, et al. Impacto de jugar videojuegos violentos entre niños en edad escolar. Indian J Community Health. [Internet]. 2022;31(3):331–337. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: http://doi:10.47203/IJCH.2019.V31I03.007

4. Wei M, Liu Y, Chen S. Exposición a videojuegos violentos y conductas problemáticas en niños y adolescentes: El papel mediador de la afiliación a pares con conductas desviadas en las diferencias de género y grado escolar. International Journal of Environmental Research and Public Health. [Internet]. 2022;19(22):1-5. 2022. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: http:// doi:10.3390/IJERPH192215400 PubMed PMID: 36430117.

5. Instituto Nacional de Educación Pública de México. Algunas medidas para evitar que un videojuego dañe la salud de niñas, niños y adolescentes. [Internet]. México: 2025. [Consultado el 17 de marzo de 2026]. Disponible en: https://www.gob.mx/sipinna/articulos/algunas-medidas-para-evitar-que-un-videojuego-dane-la-salud-de-ninas-ninos-y-adolescentes

6. Ortiz W, Chagüendo L. Agresividad e impulsividad en niños y adolescentes, determinantes sociales y acceso a los servicios de salud mental: Una revisión de alcance. Revista Salud Bosque. [Internet]. 2025;15(2):1–29. [Consultado el 17 de marzo de 2026]. Disponible en: http://doi:10.18270/RSB.4951

7. Diario el Peruano. [Internet]. 19 de septiembre de 2023. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: https://www.elperuano.pe/noticia/223402-registran-mas-de-6900-casos-de-violencia-entre-escolares-en-lo-que-va-del-ano

8. Ministerio de Cultura. Consumo de cine y audiovisual en el Perú. [Internet]. Lima: Zúñiga A, Medrano D. 10 de enero de 2023. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: http:// https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/4099726/Reporte%20de%20Consumo%20de%20cine.pdf?v=1675875535

9. Ministerio de la Salud. En 50% se ha incrementado la violencia en niños y adolescentes en Lima Metropolitana durante la pandemia. [Internet]. Lima: Gobierno Peruano; 20 de septiembre de 2021. [Consultado el 17 de marzo de 2026]. Disponible en: https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/523605-en-50-se-ha-incrementado-la-violencia-en-ninos-y-adolescentes-en-lima-metropolitana-durante-la-pandemia/

10. Instituto Nacional de Estadística e Informática. Violencia a la niñez. [Internet]. Perú: 2 de febrero de 2025. [Consultado el 17 de marzo de 2026]. Disponible en: https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/7662525/6492681-libro.pdf?v=1740151785

11. Tun M, Cho M. Adicción a los videojuegos, agresión y soledad entre adolescentes. J. Myanmar Acad. Arts Sci. [Internet]. 2023;21(7):79-86. [Consultado el 17 de marzo de 2026]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/371659977_Digital_Game_Addiction_Aggression_and_Loneliness_Among_Adolescents

12. Olejarnik S, Romano D. ¿Jugar a videojuegos violentos supone un riesgo para el comportamiento agresivo? Añadiendo el narcisismo, la autoestima y las clasificaciones PEGI al debate. Front Psychol. [Internet]. 2023;14, 4-11. [Consultado el 17 de marzo de 2026]. Disponible en: http://doi:10.3389/FPSYG.2023.1155807

13. Mena H, Guerrero P. Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. Rev Iberoamer de Enfermería Comunitaria: [Internet]. 2023; 16(1): 9-18. [Consultado el 17 de marzo de 2026]. Disponible en: https://www.enfermeriacomunitaria.org/web/ridec/ridec-2023-volumen-16-numero-1/originales-1-efectos-de-los-videojuegos-violentos-sobre-la-agresividad-en-ninos-y-adolescentes

14. Santos D, Ramos S, Jiménez K. relaciones entre la conducta agresiva y el uso de los videojuegos violentos en niños de la escuela de fútbol Armando Arce, del Municipio de Caucasia, Antioquia. [Trabajo de grado para optar el título de Psicólogo]. Colombia: Universidad de Antioquia; 2024. Disponible en: https://bibliotecadigital.udea.edu.co/server/api/core/bitstreams/a8033e07-d734-4dfc-bdaa-5783b73e0cf8/content

15. Rios M. Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2022-2023. [Trabajo de grado para optar el título de Licenciado en Psicología clínica]. Ecuador: Universidad nacional de Loja; 2023. Disponible en: https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26812

16. Machuca L, Mendoza L. Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del 5° grado de primaria de una institución educativa de Tarapoto, 2023. [Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología]. Tarapoto: Universidad Cesar Vallejo; 2024. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/140513

17. Flores P. Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao cercado, 2024. [Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología]. Lima: Universidad Cesar Vallejo; 2024. Disponible en https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/154073

18. Ñaupa D. Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo 2021. [Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología]. Huancayo: Universidad continental; 2023. Disponible en: https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14440/1/IV_FHU_501_TE_%C3%91aupa%20Huacachi_2023.pdf

19. Quiroz M. Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Yungay – 2023. [Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología]. Lima: Universidad Autónoma; 2023: Disponible en: http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2989

20. Marquez E, Abe A, Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de instituciones educativas públicas de Lima 2022. [Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología]. Lima: Universidad Cesar Vallejo; 2022. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103297/Marquez_CER-Abe_RAM-SD.pdf?sequence=4

21. Chagas R. La teoría de la agresividad en Donald W. Winnicott. Perfiles educativos. [Internet]. 2020;34(138):1-9. [Consultado el 31 de enero de 2025]. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982012000400018&lng=es&nrm=iso&tlng=es

22. Obregón G. Habilidades sociales y agresividad en estudiantes de secundaria durante el confinamiento. Avanc en Psicología. [Internet]. 2023;31(1):1–16. [Consultado el 31 de enero de 2025]. Disponible en: http://doi:10.33539/AVPSICOL.2023.V31N1.2852

23. Franca M. Ensayo final de análisis pedagógico de la práctica docente Instituto de Formación Docente. [Internet]. [Consultado el 31 de enero de 2025]. Disponible en https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2492/Franca%2C%20M.%2C%20Violencia.pdf?sequence=2&isAllowed=y

24. Esteves M. La violencia física como causal de nulidad del acto jurídico por falta de manifestación de voluntad. SCIÉNDO. [Internet]. 2023;26(2):121–125. [Consultado el 31 de enero de 2025]. Disponible en https://doi:10.17268/sciendo.2023.016

25. Silva S, Pabón D. Factores de riesgo asociados a la agresividad en adolescentes: diferenciación por sexo. Psychologia. [Internet]. 2023;17(1):43–55. [Consultado el 31 de enero de 2025]. Disponible en: https://doi:10.21500/19002386.6245

26. Silveira F, Martins A. La violencia contra los niños y sus consecuencias. Rev. Chilena de neuro-psiquiatría. [Internet]. 2022; 61(2):145-147. [Consultado el 17 de marzo de 2026] Disponible en: https:// https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272023000200145

27. Nurseslabs. Dorothy Johnson: Modelo de sistema conductual. [Internet]. Filipinas. 30 de abril de 2024. [Consultado el 17 de marzo de 2026] Disponible en: https://nurseslabs.com/dorothy-e-johnsons-behavioral-system-model/

28. Juul J. Reflexiones de los videojuegos e historia de los videojuegos. American Journal of Play. [Internet]. 2025;17(1):1-10. [Consultado el 18 de marzo de 2026]. Disponible en: https://jesperjuul.net/text/ajp-17-1-interview-juul.pdf

29. Oscarido J, Airlangga Z, Akwila D, Santoso A. El impacto de los videojuegos disparos en primera persona competitivos en la capacidad de toma de decisiones humanas. Procedia Comput Sci. [Internet]. 2023;216:539–546. [Consultado el 18 de marzo de 2025]. Disponible en: https://doi:10.1016/J.PROCS.2022.12.167

30. Vera C, Naula P, Cajape A, Prieto Y. videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. 593 Digital Publisher CEIT. [Internet]. 2021;6(6–1):535–548. [Consultado el 17 de marzo de 2025]. Disponible en: https://doi:10.33386/593dp.2021.6-1.934

31. Mailito, B. Free Fire, Pantallas y Cerebros: La influencia de los Videojuegos en la Formación de las infancias. [Internet]. [Consultado el 13 de mayo de 2025]. Disponible en https://edumediaticos.com/ciencia-y-educacion/free-fire-pantallas-y-cerebros-la-influencia-de-los-videojuegos-en-la-formacion-de-las-infancias/

32. Panikidis E. Grand Theft Auto: Un fenómeno de los videojuegos influyente y su impacto en la cultura pop. ResearchGate. [Internet]. 2024 1:1-11. [Consultado el 20 de mayo de 2025]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/382940992_Grand_Theft_Auto_An_Influential_Gaming_Phenomenon_and_Its_Impact_on_Pop_Culture

33. Jining H, Geping L, Yuxin G. Los estudiantes en el Metaverso: Una revisión sistemática sobre el uso de Roblox en el aprendizaje. Educ. Sci. [Internet]. 2023;13(3):1-23. [Consultado el 20 de mayo de 2025]. Disponible en: https:// https://www.mdpi.com/2227-7102/13/3/296

34. Lawsuit Information Center. Demanda por adicción al videojuego Call of Duty. EE.UU. Miller R. [Internet]. 27 de enero de 2025. [Consultado el 3 de abril de 2025]. Disponible en: https://www-lawsuit--information--center-com.translate.goog/call-of-duty-video-game-addiction-lawsuit.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

35. Lérida V, Aguilar J, Collado R, Alférez M, Fernández J, Luque A. Internet y los videojuegos: Causas de los trastornos del comportamiento en niños y adolescentes. Niños. [Internet]. 2022;10(1):1-18. [Consultado el 3 de abril de 2025]. Disponible en: https://doi:10.3390/CHILDREN10010086/S1

36. Pérez A. Asociación de cambio de comportamiento debido a la adicción a videojuegos en adolescentes de la UMF 34. Ciencia Latina. [Internet]. 2022;8(3):1203-1215. [Consultado el 3 de abril de 2025]. Disponible en: https://doi:10.37811/CL_RCM.V8I3.11330

37. Guarnizo F, Quintero J, Castro C. Efectos del uso de videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Media. Mérito Revista de Educación. [Internet]. 2024;6(16)1-12. [Consultado el 10 de abril de 2025]. Disponible en https://portal.amelica.org/ameli/journal/729/7294822001/html/

38. Llumitasig M, Holguin J, Chicaiza O. Revisión Sistemática de la Influéncia de los Videojuegos en el Bajo Rendimiento Académico de los Estudiantes. Ciencia Latina Rev Científic Multidisc. [Internet]. 2025;8(6):5200–5211. [Consultado el 10 de abril de 2025]. Disponible en https://doi:10.37811/cl_rcm.v8i6.15240

39. Rojas I, Garizábalo C, Ruidíaz K, Fernández S, Perea D, Rodelo G, et al. Eficacia del modelo de promoción de la salud de Nola Pender: un enfoque integral para mejorar los comportamientos saludables y la calidad de vida en adultos. Int J Environ Res Public Health. [Internet]. 2025;22(10):1-10. [Consultado el 10 de abril de 2025]. Disponible en https://doi:10.3390/IJERPH22101506 PubMed PMID: 41154910.

40. Hurtado R, Conrado W. Metodología de la investigación: un camino hacia el conocimiento. [Internet]. 1º edición. Colombia: Editorial libros para pensar; 2025. [Consultado el 11 de abril de 2025]. Disponible en: https://librosparapensar.com/wp-content/uploads/2025/12/LIBRO_Metodologia-de-investigacion.pdf?utm_source=

41. González L, Gómez C, Rodríguez V, Fernández de Castro S, Vásquez M. Investigación mixta: ¿qué es y qué no? Rev Colomb Psiquiatr. [Internet]. 2024;54(3):518-523. [Consultado el 12 de abril de 2025]. Disponible en: https://doi.org/10.1016/J.rcp.2024.04.002

42. Velásquez A, Villacís S. Metodología de investigación. [Internet]. Primera edición. Ecuador: CLIEE Editorial; 2024. [Consultado el 12 de abril de 2025]. Disponible en: https://libros.isuc.edu.ec/index.php/omp/en/catalog/view/35/34/142

43. Hadi M, Martel C, Huayta F, Rojas C, Arias J. Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis. [Internet]. Primera edición. Perú: Inudi; 2023. [Consultado el 12 de abril de 2025]. Disponible en: https://doi.org/10.35622/inudi.b.073

44. Tarrillo O, Mejía J, Dávila J, Pintado C, Tapia C Chilón W, et al. Metodología de la investigación una mirada Global Ejemplos prácticos. [Internet]. 1ª edición. Panamá: CID-Centro de Investigación y Desarrollo; 2024. [Consultado el 12 de abril de 2025]. Disponible en: https://doi:10.37811/cli_w1078

45. Medina M, Rojas R, Bustamante W, Loaiza R, Martel C, Castillo R. Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. [Internet]. Primera edición. Perú: Inudi; 2023. [Consultado el 15 de marzo de 2026]. Disponible en: https://doi.org/10.35622/inudi.b.080

46. Guevara G, Verdesoto A, Castro N. Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). Recimundo. [Internet]. 2021;4(3):163–173. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860

47. Vizcaíno P, Cedeño R, Maldonado I. Metodología de la investigación científica: guía práctica. Ciencia Latina Rev Cient Multidisc. [Internet]. 2023;7(4):9723–9762. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: https://doi:10.37811/CL_RCM.V7I4.7658

48. Beck J. Terapia cognitivo-conductual. [Internet]. Tercera edición. Estados Unidos: Guilford Press; 2021. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=yb_nDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cognitive+behavior+therapy:+Basics+and+beyond.+3rd+ed.+2023&ots=wjsXDFDUQe&sig=O5UN4g-d9DzPiOm5RHb7kPY-_lE#v=onepage&q&f=false

49. Pomahuacre J, Alva J, Flores M, Sánchez L, Pomahuacre L. Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, forma reducida (AQ-SF): evidencias psicométricas en adolescentes peruanos. Rev de Invest en Psic. [Internet]. 2024;27(2):1-26. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: https://doi:10.15381/rinvp.v27i2.27560

50. Zyda M. Desde la simulación visual hasta la realidad virtual y los juegos. Iee Computer. [Internet]. 2024;38(9):25–32. [Consultado el 16 de marzo de 2026]. Disponible en: https://doi:10.1109/MC.2005.297

51. Ballena J, Díaz Z. Adaptación del cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en estudiantes preadolescentes, de un distrito de Chiclayo - 2024. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología]. Perú: Universidad César Vallejo; 2024. Disponible en: https://hdl.handle.net/20.500.12692/156146

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico
Problema general ¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva y el uso de videojuegos en niños en edad escolar de una institución pública de Chimbote, 2026?	Determinar la relación que existe entre la conducta agresiva y uso de videojuegos en niños en edad escolar.	Hi: Existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva y el uso de videojuegos de los niños en edad escolar de una institución educativa pública de Chimbote, 2026 Ho: No existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva y el uso de videojuegos de los niños en edad escolar de una institución educativa pública de Chimbote, 2026	**V1: Conducta agresiva.** DIMENSIONES: D1: Agresión física D2: Agresión verbal D3: Hostilidad D4: Ira	**Método de investigación** Hipotético deductivo Enfoque: Cuantitativo **Tipo de investigación** Aplicada **Diseño de la investigación** No experimental transversal, correlacional **Población** 540 Estudiantes **Muestra** 144 estudiantes **Muestreo** Probabilístico **Técnica e instrumentos** Se aplicará la encuesta con dos cuestionarios como instrumentos para las variables
Problemas específicos	**Objetivos específicos**	**Hipótesis específicas**	**Variable 2**	
¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva en su dimensión agresión física y el uso de videojuegos en niños en edad escolar? ¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva en su dimensión agresión verbal y el uso de videojuegos en niños en edad escolar? ¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva en su dimensión hostilidad y el uso de videojuegos en niños en edad escolar? ¿De qué manera se relaciona la conducta agresiva en su dimensión ira y el uso de videojuegos en niños en edad escolar?	Identificar la relación que existe entre la conducta agresiva en su dimensión agresión física y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar. Identificar la relación que existe entre la conducta agresiva en su dimensión agresión verbal y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar. Identificar la relación que existe entre la conducta agresiva en su dimensión de hostilidad y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar. Identificar la relación que existe entre la conducta agresiva en su dimensión de ira y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar.	Existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva en su dimensión de agresión física y el uso de los videojuegos en los niños en edad escolar. Existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva en su dimensión de agresión verbal y el uso de los videojuegos en los niños en edad escolar. Existe relación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva en su dimensión de hostilidad y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar. Existe relación estadísticamente significativa, entre la conducta agresiva en su dimensión de ira y el uso de videojuegos en los niños en edad escolar.	**V2: Uso de videojuegos** DIMENSIONES: D1: Atracción por los videojuegos D2: Interferencia con otras actividades D3: Inquietud respecto a los videojuegos	

Anexo 2. Instrumentos

CUESTIONARIO DE AGRESION

INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa (X) según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso para mi …. (1)
BF = Bastante falso para mi……...(2)
VF = Ni verdadero, ni falso para mi……(3)
BV = Bastante verdadero para mi……..(4)
CV = Completamente verdadero para mi…(5)

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tu percibes, sientes y actúas en estas situaciones.

AQ	Ítems	CF	BF	VF	BV	CV
1	Hay personas que se han enfrentado a mí y hemos llegado a las manos.					
2	No puedo evitar entrar en discusiones cuando la gente no está de acuerdo conmigo.					
3	Mis amigos dicen que soy un poco discutidor					
4	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
5	Cuando la gente me molesta discuto con ellos.					
6	Me pregunto por qué a veces me siento tan amargado por ciertas cosas.					
7	Parece que los demás siempre sacan lo mejor de mí.					
8	A veces pierdo los nervios sin motivo					
9	Si me provocan lo suficiente, podría pegar a otra persona					
10	A veces siento que me tratan injustamente en la vida.					
11	Tengo problemas para controlar mi temperamento.					
12	He amenazado a personas que conozco.					

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tu percibes, sientes y actúas en estas situaciones.

CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS (CHCV)

Grado:…….edad…….

Niño/Niña:……..Colegio……

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

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

Nada de acuerdo……(1)

Poco de acuerdo……(2)

Ni de acuerdo ni en desacuerdo……(3)

Bastante de acuerdo……..(4)

Totalmente de acuerdo……..(5)

		Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Me gusta jugar a los videojuegos					
2	Juego habitualmente a los videojuegos					
3	He jugado a muchos videojuegos					
4	Conozco videojuegos					
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos					
6	Los videojuegos me parecen divertidos					
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando					
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos					
9	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte					
10	Me acuesto tarde y levanto temprano para seguir jugando					
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia					
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o internet					
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor					
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos					
15	Hablo con mis amigos de videojuegos					
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro					
17	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos					
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que hacer las tareas del colegio					
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer las tareas)					

Anexo 3. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Instituciones: Universidad Privada Norbert Wiener

Investigador: Lizet Yaqueline Felipe Figueroa

Título: CONDUCTA AGRESIVA Y USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS EN EDAD ESCOLAR DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PÚBLICA DE CHIMBOTE, 2026.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en un estudio llamado: CONDUCTA AGRESIVA Y USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS EN EDAD ESCOLAR DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PÚBLICA DE CHIMBOTE, 2026. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Privada Norbert Wiener. El propósito de este estudio es determinar el uso de videojuegos y su relación con la conducta agresiva de los niños en edad escolar. Su ejecución ayudará a/permitirá comprobar si existe relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva de los niños en edad escolar.

Procedimientos

Si usted decide participar en este estudio, se le realizará lo siguiente:

- Se le solicitará leer este consentimiento informado.
- Se le solicitará contestar y marcar las respuestas del cuestionario.

La entrevista/encuesta puede demorar unos 15 minutos. Los resultados de la encuesta se le entregarán a usted en forma individual o almacenarán respetando la confidencialidad y el anonimato de sus datos personales.

Riesgos:

Su participación en este estudio no afectara su integridad personal ni emocional, las encuestas se harán de forma personal respetando sus valores y creencias en ambientes adecuados y buscando el mejor horario posible para no perjudicar sus labores académicas.

Beneficios

Usted se beneficiará personalmente al conocer los resultados, ya que, de estos se podrá contar con un punto de partida para conocer el estado de su conducta, estado emocional y mental respecto al uso de videojuegos, para lo cual usted tendrá acceso a esta información

Costos e incentivos

Usted no deberá pagar nada por la participación. Tampoco recibirá ningún incentivo económico ni medicamentos a cambio de su participación.

Confidencialidad

Nosotros guardaremos la información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita su identificación. Sus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio.

Derechos del paciente

Si usted se siente incómodo durante la encuesta, podrá retirarse de este en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin perjuicio alguno. Si tiene alguna inquietud o molestia, no dude en preguntar al personal del estudio. Puede comunicarse con: LIZET YAQUELINE, FELIPE FIGUEROA, Cel: 947 257923 o al comité que validó el presente estudio, Dra. Yenny M. Bellido Fuentes, presidenta del Comité de Ética para la investigación de la Universidad Norbert Wiener, tel. +51 924 569 790. E-mail: comite.ética@ uwiener.edu.pe

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente participar en este estudio. Comprendo qué cosas pueden pasar si participo en el proyecto. También entiendo que puedo decidir no participar, aunque yo haya aceptado y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

Participante	**Investigador:**
Nombres: DNI:	**Nombres DNI**

Anexo 5. Asentimiento informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

Hola,

Mi nombre es Lizet Yaqueline Felipe Figueroa, soy estudiante de Posgrado de la Universidad Privada Norbet Wiener y estoy haciendo mi trabajo de investigación que tiene como titulo CONDUCTA AGRESIVA Y USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE EDAD ESCOLAR DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE CHIMBOTE, 2026, tu participación es voluntaria y no afectara en nada tus notas.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades escolares.
- En mi trabajo de investigación no usaré tu nombre, por lo que nadie conocerá tu identidad.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú lo deseas.

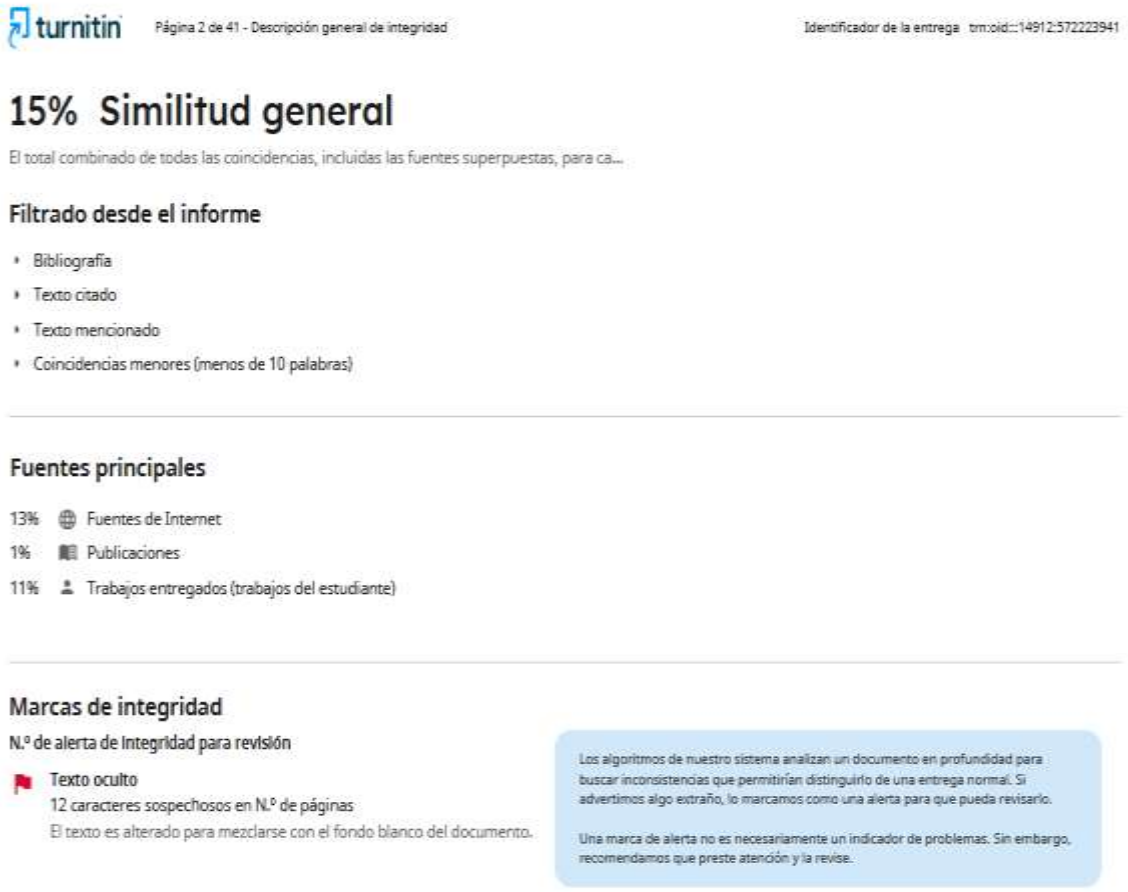
Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación. De estar interesado(a), debes colocar también tu nombre en la línea de abajo y devolverme este documento en mis manos.

Título de la investigación	**¿Deseas participar?**	
	SÍ	**NO**
CONDUCTA AGRESIVA Y USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE EDAD ESCOLAR DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE CHIMBOTE, 2026.		

Nombre y Apellidos: _____

Fecha: _____

Anexo 6. Informe del asesor de turnitin



turnitin Página 2 de 41 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::14912:572223941

15% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

13% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
12 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

16% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
8 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

16% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
repositorio.uwiener.edu.pe		5%
2	Trabajos entregados	
uwiener on 2023-11-11		2%
3	Internet	
repositorio.une.edu.pe		2%
4	Internet	
repositorio.ucv.edu.pe		<1%
5	Internet	
dspace.unach.edu.ec		<1%
6	Trabajos entregados	
Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-19		<1%
7	Internet	
repositorio.upla.edu.pe		<1%
8	Internet	
biblioteca.uny.edu.ve		<1%
9	Trabajos entregados	
Blackboard on 2026-06-08		<1%
10	Trabajos entregados	
Universidad Wiener on 2024-03-16		<1%
11	Trabajos entregados	
TecnoCampus on 2022-11-18		<1%