



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador | Sede  
Ambato

## **ESCUELA DE PSICOLOGIA**

**Tema:**

**ANSIEDAD Y AGRESION EN NIÑOS EXPUESTOS A VIDEO JUEGOS  
VIOLENTOS EN LA CIUDAD DE AMBATO. ANALISIS COMPARATIVO**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título Psicólogo Clínico**

**Línea de Investigación:**

Salud integral, determinación social y desarrollo humano

**Autor:**

Marcos Israel Fiallos López

**Directora:**

Ana Elizabeth Jaramillo Zambrano Mg. Ps. Cl.

**Ambato – Ecuador**

**Febrero 2022**

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR "SEDE AMBATO"

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

ANSIEDAD Y AGRESION EN NIÑOS EXPUESTOS A VIDEO JUEGOS  
VIOLENTOS EN LA CIUDAD DE AMBATO. ANALISIS COMPARATIVO

Línea de Investigación:

Salud Integral, Determinación Social y Desarrollo Humano

Autor:

Marcos Israel Fiallos López

Ana Elizabeth Jaramillo Zambrano, Ps. Cl. Mg.

**CALIFICADORA**

f.

Víctor Manuel Cuadrado Rodríguez, Ps. Cl. Mg.

**CALIFICADOR**

f.

Marío Santiago Poveda Ríos, Ps, Mg.

**CALIFICADOR**

f.

Varna Hernandez Junco, PhD.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE PSICOLOGIA**

f.

Hugo Rogelio Altamirano Villaroel, Dr.

**SECRETARIO GENERAL PUCESA**

f.

Ambato – Ecuador

Febrero 2022

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo: **Marcos Israel Fiallos López** con **CC.180426498-2**, autor del trabajo de graduación intitulado: “ANSIEDAD Y AGRESION EN NIÑOS EXPUESTOS A VIDEO JUEGOS VIOLENTOS EN LA CIUDAD DE AMBATO. ANALISIS COMPARATIVO”, previa a la obtención del título profesional de **PSICOLO CLÍNICO**, en la escuela de **PSICOLOGÍA**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, Febrero 2022

**MARCOS ISRAEL FIALLOS LÓPEZ**

**CC. 1804264982**

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto principalmente a ustedes padres Marcos Fiallos y Mariana López porque han sido siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. Siempre han sido mis mejores guías de vida. Hoy cuando concluyo mis estudios, les dedico a ustedes este logro, como una meta más conquistada. Orgulloso de haber compartido con ustedes y que estén a mi lado este momento tan importante.

Gracias por ser quienes son y por creer en mí.

***Israel Fiallos***

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, agradezco a Dios, por haberme permitido alcanzar una meta más en mi vida, a mis padres y a mis hermanas quienes me apoyaron en todo momento que lo necesité para cumplir esta meta tan importante para mí, gracias por estar a mi lado.

Agradezco de igual manera a todos mis amigos, familia y a mi tutora que sin su paciencia y constancia este trabajo no lo hubiese logrado tan fácil. Sus consejos fueron siempre útiles cuando no salían de mi pensamiento las ideas para escribir lo que hoy he logrado y desde luego, a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador SEDE Ambato por ser la parte fundamental de todo el conocimiento adquirido en estos años.

## RESUMEN

La ansiedad es la anticipación frente a un acontecimiento futuro e incierto, en los niños generarían dificultades de aprendizaje, adaptación, desarrollo en su entorno social y conflictos en la escuela. La agresividad es la manifestación comportamental que carece de control emocional, mientras que los videojuegos son dispositivos electrónicos que conectan a las personas con una realidad alterna. El propósito del presente estudio fue identificar la diferencia en cuanto a los niveles de ansiedad y agresividad en los niños de 7 a 11 años, que se exponen y que, no se exponen a videojuegos con contenido violento. Se eligió un enfoque no experimental, cuantitativa con alcance descriptivo, comparativa y de corte transversal, contó con la participación de 131 niños de 7 a 11 años a quienes, se les aplicó el cuestionario de ansiedad estado-rasgo (staic) y la escala de agresividad de cuello y oros (2012). Los resultados indican que: existe la predominancia de un nivel promedio bajo (35,9%) de ansiedad estado y un nivel bajo ansiedad rasgo (56,5%), un predominio del nivel máximo de agresividad con un 89,3%, además, 66 niños expuestos a videojuegos violentos presentan niveles de ansiedad medio y bajo y guarda relación con la agresividad, también, 65 niños que, no se exponen a videojuegos violentos presentan ansiedad en niveles medio y bajo. Por tanto, la prueba estadística t-student para muestras no relacionadas, arroja un p-valor= ,502 y,425 se rechaza así la hipótesis alternativa, se acepta la hipótesis nula la cual hace referencia, a que no existen diferencias estadísticas significativas.

**Palabras clave:** ansiedad, agresividad, videojuegos-violentos.

## ABSTRACT

Anxiety is the anticipation of a future and uncertain event; in children it can generate difficulties in learning, adaptation, development in their social environment and conflicts at school. Aggressiveness is a behavioral manifestation that lacks emotional control, while video games are electronic devices that connect people with an alternate reality. The purpose of the following study is to identify the difference between anxiety and aggression levels in children ranging from 7 to 11 years old that are exposed to violent video game, to those that are not exposed to violent video games. A non-experimental, quantitative, descriptive, comparative, and cross-sectional approach was chosen, a total of 131 children from 7 to 11 years of age to whom the state-trait anxiety questionnaire (staic) and the aggressiveness scale of cuello and oros (2012) was applied, took part in the experiment. The results indicate that: there is a predominance of a low average level (35,9%) of state anxiety and a low level of trait anxiety (56,5%), a predominance of the maximum level of aggressiveness with 89,3%. In addition, 66 children exposed to violent video games presented medium and low levels of anxiety related to aggressiveness; 65 children who were not exposed to violent video games also presented medium and low levels of anxiety. Therefore, it is concluded that the group difference t-student test, shows a p value=,502 and ,425 rejecting the alternate hypothesis, and accepting the null hypothesis which makes reference to the results that there is no significative statistical differences.

**Key words:** anxiety, aggressiveness, violent video games.

## ÍNDICE

### PRELIMINARES

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	vi
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	7
1.1. La ansiedad.....	7
1.2. Bases neuropsicológicas de la ansiedad .....	8
1.3. Amígdala .....	8
1.4. Locus coeruleus .....	9
1.5. Tálamo .....	9
1.6. Hipotálamo .....	10
1.7. Sustancia gris periacueductal .....	10
1.8. Hipocampo .....	11
1.9. Corteza orbito frontal .....	11
1.10. Modelo Neuroanatómico de la ansiedad.....	11
1.11. Neurotransmisores implicados.....	12
1.12. Tipos de ansiedad en niños .....	12
1.13. Causas de Ansiedad en niños .....	13
1.14. Factores de riesgo de la ansiedad en niños.....	14
1.15. Efectos de la ansiedad en niños .....	15
1.16. Aproximación teórica de la Agresividad .....	15
1.17. Base neuropsicológico de la agresividad.....	16
1.18. Sistema Límbico .....	16
1.19. Corteza prefrontal.....	16
1.20. Neurotransmisores implicados.....	17
1.21. Tipos de agresividad en niños .....	17
1.22. Conductas agresivas .....	18
1.23. Causa de la agresividad en niños .....	18
1.24. Efectos de la agresividad en niños .....	19

1.25.	Factores de riesgo de la agresividad en niños .....	20
1.26.	Aproximación a los videojuegos de contenido violento .....	21
1.27.	Características de los videojuegos .....	22
1.28.	Componentes de los videojuegos .....	23
1.29.	Tipos de videojuegos.....	23
1.30.	Clasificación de los videojuegos .....	24
1.31.	Efectos de los videojuegos .....	25
1.32.	Factores de riesgo de los videojuegos.....	27
CAPITULO II. DISEÑO METODOLÓGICO .....		29
2.1.	Paradigma.....	29
2.2.	Nivel .....	29
2.3.	Modalidad.....	30
2.4.	Alcance .....	30
2.5.	Corte .....	30
2.6.	Población .....	31
2.7.	Herramientas.....	31
2.7.1.	Consentimiento informado.....	31
2.7.2.	Ficha Sociodemográfica .....	32
2.8.	Instrumentos .....	34
CAPITULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....		40
3.1.	Resultados descriptivos sobre la ansiedad.....	40
3.2.	Resultados descriptivos sobre la agresividad .....	44
3.3.	Análisis comparativo entre niños expuestos y no expuestos a videojuegos con contenido violento .....	47
3.4.	Análisis comparativo estadístico en base a la prueba T-Student.....	50
CONCLUSIONES .....		51
RECOMENDACIONES .....		53
BIBLIOGRAFIA .....		55
ANEXOS		
Anexos 1. Consentimiento informado .....		60
Anexos 2. Ficha sociodemográfica .....		61
Anexos 3. Cuestionario de ansiedad Estado Rasgo .....		62
Anexos 4. Escala de agresividad de Cuello y Oros .....		63

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	Variables individuales .....	32
<b>Tabla 2</b>	Variables académicas .....	33
<b>Tabla 3</b>	Variables recreacionales .....	34
<b>Tabla 4</b>	Dimensiones de Ansiedad .....	36
<b>Tabla 5</b>	Análisis de dimensiones Agresividad .....	37
<b>Tabla 6</b>	Nivel de ansiedad estado-rasgo .....	40
<b>Tabla 7</b>	Nivel de Ansiedad Estado (A-E) .....	41
<b>Tabla 8</b>	Comparación entre los niveles de Ansiedad Estado (A-E) de los niños que juegan y que no juegan videojuegos violentos .....	41
<b>Tabla 9</b>	Nivel de Ansiedad Rasgo (A-R) .....	43
<b>Tabla 10.</b>	Comparación entre los niveles de Ansiedad Rasgo (A-R) de los niños que juegan y que no juegan videojuegos violentos .....	43
<b>Tabla 11</b>	Dimensiones de la escala de agresividad .....	45
<b>Tabla 12</b>	Nivel de Agresividad .....	45
<b>Tabla 13</b>	Comparación entre los niveles de Agresividad de los niños que juegan y que no juegan videojuegos violentos. ....	46
<b>Tabla 14</b>	Exposición a los videojuegos violentos sobre los niveles de Ansiedad Estado .....	48
<b>Tabla 15</b>	Influencia de los videojuegos violetos en los niveles de Ansiedad Rasgo .....	48
<b>Tabla 16</b>	Influencia de los videojuegos violentos en los niveles de Agresividad. ....	49
<b>Tabla 17</b>	Análisis comparativo .....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Sistema límbico con sus estructuras .....	8
<b>Figura 2</b>	Ubicación de la estructura Locus coeruleus .....	9
<b>Figura 3</b>	Sustancia gris periacueductal.....	10
<b>Figura 4</b>	Pares y Nervios craneales.....	12
<b>Figura 5</b>	Clasificación de los videojuegos.....	25
<b>Figura 6</b>	Distribución del nivel de Ansiedad Estado (A-E).....	42
<b>Figura 7</b>	Distribución del nivel de Ansiedad Rasgo (A-R) .....	44
<b>Figura 8</b>	Distribución del nivel de Agresividad .....	47

## INTRODUCCIÓN

El ser humano atraviesa procesos de adaptación a las diferentes modificaciones de la estructura familiar, social y tecnológica, es en este sentido donde mayor controversia, se ha generado, puesto que por un lado el avance de la tecnología ha favorecido la comunicación directa y pronta entre personas de diferentes parte del mundo, además, que se ha conseguido conocer a profundidad sobre condiciones médicas mediante los logros en el ámbito, sin embargo, surge, también, la problemática del uso temprano de aparatos tecnológicos por parte de los niños de edades menores a 10 años, situación que preocupa puesto que, el uso de aparatos electrónicos sin supervisión tendría ampliación directa sobre el comportamiento de los niños (Torres & Cobo, 2017).

El avance de la tecnología conlleva, además, procesos de adaptación de los seres humanos, los adultos si bien es cierto tienen un pensamiento formal y estructurado, por lo que esta situación no ha generado mayores dificultades, el nivel de conciencia empleado frente al uso de aparatos tecnológicos marca una diferencia, por el contrario, si los niños usan la tecnología sin la debida supervisión y sin el conocimiento de los riesgos que eso implica, que se generarían consecuencias graves a nivel general, se evidencia, también, un uso a edades superiores a los 14 años que brindarían estrategias de socialización y mayor seguridad frente al contacto interpersonal (Espinoza & Rodríguez, 2017).

Así como la tecnología ha sido favorable para el avance científico en varias áreas de la ciencias humanas y sociales, ha significado, también, la exposición de video juegos en niños, aspecto que tiene implicación directa sobre el comportamiento, entendido, que niños menores a 10 años actúan por imitación de modelos, y su conducta, se regula en la interacción social, la influencia del medio, la familia y el ámbito académico, por lo que es importante, que se establezcan estrategias de control para mitigar su utilización prolongado en juegos de video, aunque, se destaca, también, que el uso de la televisión tiene influencia sobre el desarrollo en los niños (Gewerc, Fraga, & Rodés, 2017).

En cambio, al hablar de la ansiedad y agresión en niños, se haría mención en que es un tema de interés dentro del proceso de desarrollo evolutivo, puesto que las conductas que los niños manifiesten en la niñez tendrán implicación directa sobre su adolescencia y la edad adulta, se diseñaría herramientas de control de emociones y conductual para los niños que presenten problemas de ansiedad y agresividad, es usual en la actualidad los niños tengan niveles de ansiedad en la actualidad, y esto, se debe en gran parte al uso de la tecnología, cuando dejan de usar los aparatos electrónicos experimentan niveles de ansiedad (Serna & Montaner, 2020).

En este mismo sentido según lo expresa Quispe (2019) aquellos juegos que tienen contenido violento o que no generan una respuesta de satisfacción para los niños tienden a crear respuestas con contenido ansioso en los niños, los padres son importantes en este proceso, se sugiere que los padres lleven un control cercano y minucioso sobre el uso que le dan a sus hijos a sus consolas de juegos y la tecnología como tal, entendería que la ansiedad tendría como otra respuesta alterna, la agresividad, de modo que los niños, que se expongan a videojuegos de contenido violento tienen mayor posibilidad de presentar síntomas de ansiedad.

Con lo expuesto con anterioridad, se mencionan, a continuación, algunas investigaciones que han surgido en torno a la ansiedad y agresividad en niños expuestos a video juegos violentos, este sustento permitirá conocer de forma amplia el tema para la investigación.

En este sentido autores como Molinero y Lira (2020) en su estudio sobre el uso de las Tics, videojuegos y la violencia escolar desarrollado en Zaragoza España, investigación en la que participaron 35 menores de 7 y 8 años, a quienes, se les aplico instrumentos para medir su ansiedad, agresividad y el uso de las Tics o videojuegos, posterior al análisis de los resultados los autores encontraron que existen relaciones significativas entre el uso de las Tics y los videojuegos. Se concluyó entonces que las Tics y los videojuegos tienen influencia directa sobre la aparición de la ansiedad.

A su vez en la investigación realizada en Jalisco, México por Jordán (2018), en base a las variables del estudio como la agresividad, se han analizado escritos de un estimado de diez años sobre el tema de los videojuegos y la adicción a estos, se ha encontrado como variables asociadas: ansiedad, depresión, personalidad, motivación, rendimiento académico. Por lo que se concluiría que existe una relación que estudiaría a profundidad entre la ansiedad, personalidad y agresividad con los videojuegos y su contenido.

También en el estudio realizado por García (2018), sobre los videojuegos y la violencia en La Plata, Argentina, dentro de la revisión bibliográfica, se ha encontrado que si bien no existen datos de los efectos de los videojuegos en poblaciones homogéneas, si se habla de los efectos en comportamiento en niños y adolescentes, quienes son vistos como receptores pasivos de un estímulo generador de recompensas y respuestas automáticas que regularían por el uso o exposición de los videojuegos, en este sentido, se sugiere limitar el uso de videojuegos de contenido violento.

De igual forma para Paredes y Paladines (2019), quienes en su estudio desarrollado en Ecuador sobre la relación e impacto video juegos online sobre niveles de estrés, se decidió un estudio de tipo comparativo con una muestra conformada por un estimado de 30 estudiantes, a quienes, se le aplicó el inventario de Beck y el cuestionario de afrontamiento al estrés, se hallaron como resultados que: del total de evaluados el 70% de ellos que juegan videojuegos, se relacionan con manifestaciones de ansiedad en niveles elevados, seguido del 17% ansiedad baja y 13% ansiedad moderada, aspecto que indica que la mayoría de estudiantes que juegan videojuegos llegan a experimentar ansiedad en diferentes niveles.

Así, también, en el trabajo investigativo desarrollado por Quichimbo y Villamarín (2018) en Quito Ecuador sobre los juegos como catalizadores de conductas violentas en niños de primaria, se decidió un estudio de tipo documental, mediante observaciones directas y la aplicación de encuestas a los padres de familia de Quito, posterior a síntesis la información y agrupación de respuestas, se encontró que los niños que utilizan videojuegos de tipo violento o sin la supervisión

adecuada, tiende a mostrar conductas agresivas en su medio académico y familiar, se ha detectado, además, que muchos de los juegos, no se rigen a las normativas o licencias de cada país.

En este sentido el uso de videojuegos con contenido violento sería un indicio para el aumento de la ansiedad, estrés y agresividad en los niños, dado que en los videojuegos existe un sin número de niveles, los cuales, alcanzaría y al no pasar un nivel ocasionaría ansiedad en el niño y exponerlo a que pase más horas de ocio frente al videojuego, se incrementa así el conocimiento de contenido soez, peleas, uso de armas, etc. Según Serna, M. (2020), “en los casos de los videojuegos con contenido altamente violento se demostró que la aparición de la agresividad dependerá, también, de factores como el tiempo de exposición y realismo del videojuego. Asociándose a su vez a limitaciones en la imaginación, creatividad y fantasía” (p.11).

Los juegos de video posibilitan un espacio de interacción continua, resulta, además, un medio para desarrollar competencia y estrategias en la relación social. Para responder esta hipótesis, que se hace referencia la ansiedad por niveles y agresividad de menores entre 7 a 11 años ante la exposición de videojuegos con contenido violento, frente a los niños que, no se exponen.

Con lo mencionado anteriormente surgen la siguiente pregunta de investigación que hace referencia a: ¿Existen diferencias en cuanto a los niveles de ansiedad y agresividad en los niños de 7 a 11 años, que se exponen y que, no se exponen a videojuegos con contenido violento en la Unidad Educativa “Nueva Era”?

Así también, se ha planteado la siguiente hipótesis: Existen diferencias estadísticamente significativas en cuanto a los niveles de ansiedad y agresividad en los niños de 7 y 11 años, que se exponen y que, no se exponen a videojuegos con contenido violento en la Unidad Educativa “Nueva Era”.

Para dar respuesta al problema científico y a la comprobación de la hipótesis, se han elaborado los objetivos siguientes:

**Objetivo General:**

Identificar la diferencia en cuanto a los niveles de ansiedad y agresividad en los niños de 7 a 11 años, que se exponen a videojuegos violentos y que, no se exponen a videojuegos en la Unidad Educativa “Nueva Era”.

**Objetivos Específicos:**

1. Fundamentar teóricamente los aspectos relacionados a la ansiedad y agresión, ante la exposición en videojuegos con contenido violento en niños.
2. Evaluar los niveles de ansiedad y agresividad en los niños de 7 a 11 años expuestos y no expuestos a videojuegos con contenido violento en la Unidad Educativa “Nueva era”.
3. Realizar un análisis estadístico comparativo de los niveles de ansiedad y agresividad en los niños de 7 a 11 años expuestos y no expuestos a videojuegos con contenido violento en la Unidad Educativa “Nueva era”.

Para dar cumplimiento a todo lo mencionado, surge el presente trabajo investigativo de tipo cuantitativo, comparativo y descriptivo de corte transversal. El desarrollo de la presente investigación es factible, puesto que cuenta con información bibliográfica suficiente que sirve como sustento teórico, misma que es producto de la búsqueda bibliográfica en fuentes confiables: libros, artículos científicos, manifiestos e informes de investigación, tesis de posgrado, entre otros; además, se cuenta con el recurso humano del estudiante investigador para la síntesis de información y la documentación a través del escrito, adicionalmente, se contó con la participación y predisposición de las autoridades de la Unidad Educativa Nueva Era, quienes permitieron la difusión de los cuestionarios mediante Google Forms.

Es importante desarrollar la investigación sobre el tema propuesto, ansiedad y agresión en niños de 7 a 11 años expuestos y no expuestos a videojuegos violentos, puesto que la información recogida es de utilidad para entender como la

problemática, se da en una unidad educativa, de esta forma adicionalmente, se sugeriría a los docentes y padres de familia tomar acciones conjuntas para reducir y limitar la exposición a videojuegos de contenido violento, además, permitirá entender algunos factores asociados como el tipo de juegos, la red de apoyo familiar, entre otros, descritos en la ficha sociodemográfica.

Asimismo, la presente investigación tiene como beneficiarios directos a los niños de 7 a 11 años de la Unidad Educativa Nueva Era, quienes participaron en la fase de aplicación de resultados previo a la autorización de sus padres, adicionalmente, se estima, que tendrá como beneficiarios indirectos a sus familiares y a la unidad educativa, puesto que los resultados son un precedente importante para desarrollar pautas generales a toda la unidad educativa sobre el uso correcto de la tecnología y en especial los videojuegos.

Es de impacto para la comunidad universitaria y científica puesto que la base de datos obtenida posterior a la aplicación de los reactivos psicológicos darían paso a análisis posteriores sobre el uso de video juegos y la importancia del apoyo familia, la edad, el género, rendimiento académico, variables, que se han considerado en la base de datos, además, se desarrollaría el presente escrito donde, se van a describir los resultados de forma clara, aportan a la comunidad universitaria una visión cercana a la problemática desde un enfoque cuantitativo.

## **CAPITULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA**

### **1.1 La ansiedad**

La ansiedad se comprendería como una reacción extrema de miedo. Se caracteriza por un escaso control en una situación, que supera las capacidades adaptativas, desde estímulos reales o imaginarios expresado en el pensamiento, la conducta y la fisiología (Bonet de Luna, Fernández, & Chamón, 2011). Según lo menciona Ballesteros, Aguado y Pérez (2016), la ansiedad forma parte del desarrollo evolutivo en todas las edades; asimismo, las desviaciones cuantitativas en las manifestaciones externas, las distorsiones cualitativas en relación con una ansiedad normal, la inflexibilidad en las respuestas efectivas y la importancia de un reconocimiento de los estadios evolutivos conforman el establecimiento de límites entre ansiedad normal y patológica.

Entre los mecanismos de supervivencia presentes de manera innata en los individuos, se encuentra el miedo. El miedo funciona como alarma frente a situaciones de difícil resolución por el orden evolutivo que no ha desarrollado las habilidades necesarias para afrontarlas. El modo y la manifestación del miedo dependen en gran parte de la edad y el entorno de los niños. Para Ruiz y Lago (2005), la formación patológica es la respuesta extrema a los miedos normales en la infancia, gran parte de los miedos en los niños, se han instaurado por aprendizaje, imitación y observación, de modo que son los adultos los que regularía su reacción para dejar un aprendizaje adaptativo en relación con el miedo.

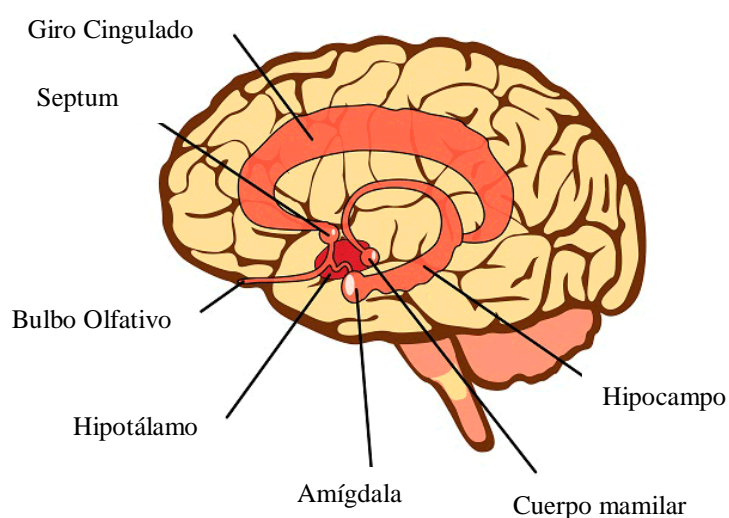
La ansiedad produce un impacto negativo en la autoestima, la vida familiar, el rendimiento académico, las relaciones sociales y futuros logros ocupacionales, es decir; interviene en el funcionamiento diario en esferas como la escolar, la familia o lo social (Tayeh, Agámez, & Cheskel, 2016). La respuesta más común son las evitaciones en las relaciones entre los niños. Este aspecto, se consideraría como un factor determinante, muchos niños al llegar a la adolescencia presentan problemas asociados a su autoestima e interacción social que serían respuestas a la ansiedad que no han tenido una guía adecuada para su manejo.

## 1.2 Bases neuropsicológicas de la ansiedad

Para hablar de las bases neuropsicológicas, se mencionaría la anatomía de las emociones. Según Pérez (2003), la anatomía de las emociones, se localiza en el sistema límbico formado por las estructuras del cíngulo, la amígdala, el hipotálamo, el hipocampo (véase Figura 1), además, de la importancia con relación directa a los pares craneales, en especial con el nervio vago.

### Figura 1

*Sistema límbico con sus estructuras*



**Fuente:** La imagen fue tomado de Triglia, (2021), Sistema Límbico y ansiedad: sus bases biológicas. *Revista Ciencia*, 10(2), 16-28, Recuperado de <https://n9.cl/g0ha6>

## 1.3 Amígdala

La amígdala está localizada en el lóbulo temporal, es la estructura encargada de coordinar y regular los sistemas de alarma, se envía señales a zonas de córtex superior, cerebelo y tallo encefálico como a la corteza prefrontal, el tálamo, a los nervios de las pares craneales, al locus coeruleus y a los núcleos dopaminérgicos (Orozco & Baldares, 2012). De esta forma dirige los sistemas hormonales, autónomos y musculo esqueléticos, además, del control visceral y conductuales.

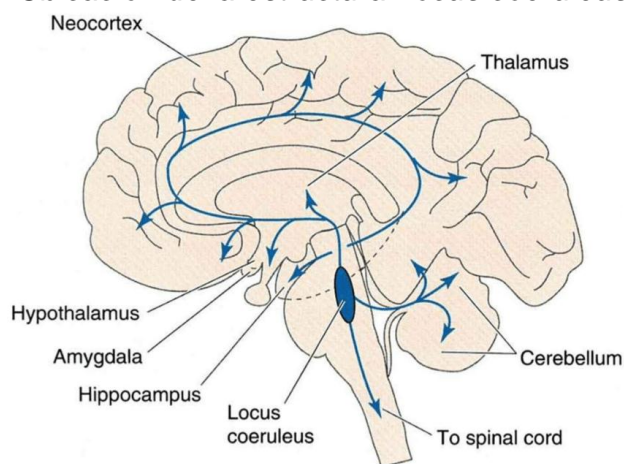
Finalmente, se argumentaría que la amígdala, se encarga de regula los receptores noradrenérgicos, dopaminérgicos y de serotonina.

#### 1.4 Locus coeruleus

Localizado en la parte inferior del cuarto ventrículo (Figura 2), el *Locus coeruleus*, se involucra en las respuestas al pánico y estrés muy similar a los neurotransmisores de norepinefrina, ácido gamma-aminobutírico (GABA) y serotonina (Reyes, 2010). Monitorea el sistema externo e interno y llevar un estrecho vínculo con el tallo cerebral y la corteza insular, orbital e infra límbica para llevar respuestas eferentes a la amígdala y tálamo; por ello, la importancia en los comportamientos de miedo y ansiedad.

**Figura 2**

##### *Ubicación de la estructura Locus coeruleus*



**Fuente:** Tomado de N. Lin, & N. Vartanian, 2018, *A Neuroeconomic Framework for Creative Cognition*, Recuperado de: PubMed.gov

#### 1.5 Tálamo

Localizado en el centro del diencefalo cumple la función de proyectar todos los estímulos sensoriales en la corteza (Clement & Chapoutier, 1998) . En cuanto a situaciones de miedo, envía directamente información a la amígdala.

## 1.6 Hipotálamo

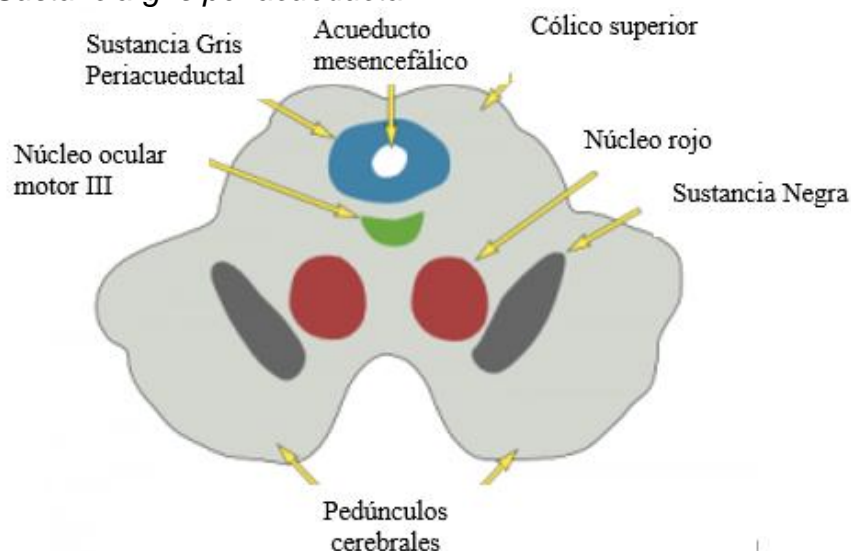
De acuerdo Clement y Chapoutier (1998), es el hipotálamo, se comprende como un “conjunto de núcleos está involucrado en la activación simpática y la liberación de neuroendocrina”.

## 1.7 Sustancia gris periacueductal

Según lo que refiere Ildefonso (2017), la sustancia gris está ligada a las respuestas de miedo que reciben información desde la amígdala (Figura 3), Los peligros mayores provocan un mecanismo defensivo activado por la sustancia gris del periacueducto lateral; los peligros menores provocan un congelamiento a través de las vías de sustancia gris del peri-acueducto ventrolateral.

**Figura 3.**

### *Sustancia gris periacueductal*



**Fuente:** Tomado de Molina (2021). Sustancia gris periacueductal (SGPA): un sistema para modular el dolor. *Revista Scientific*, 11(1), 19-27, Recuperado de: <https://n9.cl/1bgpw>

## **1.8 Hipocampo**

El hipocampo conforma áreas de comunicación con “las estructuras límbicas y sensoriales corticales gracias a sus receptores de serotonina” (Reyes, 2010). Desataca, además, la importancia de esta estructura con la memoria.

## **1.9 Corteza orbito frontal**

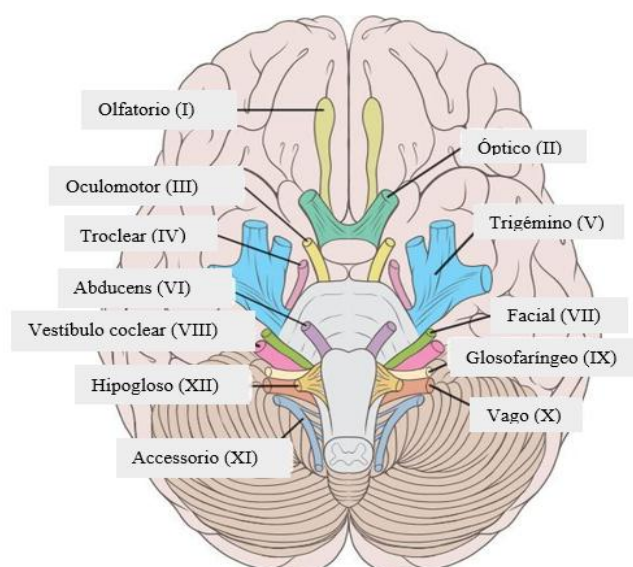
Junto con la información sensorial y las formaciones límbicas, se encargan de la interpretación de eventos emocionales significativos, seleccionados y planeados por el comportamiento (Reyes, 2010), relacionados con el proceso cognitivo de la toma de decisiones.

## **1.10 Modelo Neuroanatómico de la ansiedad**

Las estructuras involucradas, se encuentran en el área cortico subcortical, que inicia en el área sensitiva del tálamo para luego dirigirse a la amígdala en donde la información, se segmenta a diferentes zonas (Reyes, 2010). Estas divisiones son: el striatum que activa los mecanismos de huida, el núcleo parabraquial que aumenta la respiración, el núcleo lateral hipotálamo que activa el sistema nervioso parasimpático, el núcleo cerúleo que da la liberación de norepinefrina que produce sudor, la región gris periacueductual que regula comportamientos de congelamientos, y el nervio vago que eleva los niveles del sistema parasimpático (Fernández & Rojas, 2009). Finalmente, con el nervio facial expresiones faciales de miedo (Figura 4).

## Figura 4

### *Pares y Nervios craneales*



**Fuente:** Información tomada de Triglia, (2021), Sistema límbico: la parte emocional del cerebro. *Revista de Neurociencias*, 21(4), 14-21 Recuperado de: <https://n9.cl/kx0w>

### 1.11 Neurotransmisores implicados

La serotonina forma parte del origen de los trastornos de la ansiedad; sin embargo, es difícil “especificar si el problema es por disminución o aumento o afectación en los receptores presinápticos y posinápticos” (Ballesteros, Aguado, & Pérez). La estimulación del neurotransmisor noradrenalínico generado en el locus coeruleus produce respuestas de miedo y bloquea el comportamiento (Pérez, 2014). La disminución del ácido Gama aminobutírico produce agitaciones, ansiedad, insomnio y reacciones exageradas.

### 1.12 Tipos de ansiedad en niños

La clasificación de la ansiedad infantil presenta características comunes como miedo intensificado a una amenaza anticipada o futura caracterizado por mecanismos de huida o fuga. Difieren del objeto o la situación que dirige el miedo. Para ejemplificar los tipos de ansiedad infantil, se tomará la división expuesta en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5 (2014):

- **Trastorno de ansiedad generalizada:** Preocupación excesiva que recae en deberes, tareas, comidas, familia, recreos. Por lo general presenta dificultades en la parte académica.
- **Trastorno de ansiedad por separación:** Normal en edades tempranas, es el miedo no acorde al desarrollo por separarse de la figura paterna.
- **Mutismo selectivo:** Imposibilidad de expresarse en diferentes situaciones.
- **Fobia social:** Miedo a las interacciones sociales o situaciones donde es examinado.
- **Fobia específica:** Miedo que no recae en ningún punto anterior y abarca un espectro más amplio como la oscuridad, monstruos, truenos, etc.

### 1.13 Causas de Ansiedad en niños

Entre las posibles causas que detonarían la ansiedad infantil se encontró: problemas familiares, muerte o enfermedad de un familiar, disciplina cruel, problemas escolares y experiencias traumáticas. Estos factores se evidencian en sentimientos de inseguridad frente a discusiones de padres, divorcios o separaciones, la pérdida de un ser cercano, modelos de crianza autoritarios, burlas en la escuela, inseguridad o falta de autoconfianza, y experiencias como robo o accidentes.

La familia es el centro de desarrollo para fortalecer las habilidades de aprendizaje y la salud emocional y psicológica (Gómez, Martín & Ortega 2017). Dos situaciones principales son las causas de una posible ansiedad infantil: conflictos parentales y separaciones o divorcios. Las familias con conductas agresivas, exposiciones a conflictos, comportamientos hostiles, emociones como la ira y frialdad emocional en la consumición predisponen la ansiedad. En este contexto, los niños son más propensos a diferencias de las niñas.

En el ámbito escolar las principales investigaciones centran su atención en temas relacionados con el rendimiento académico, con exámenes o estímulos específicos (González & Pérez, 2014). Sin embargo, el espectro es amplio abarcado: la selección de la institución, la competitividad, la auto exigencia, las nulas habilidades de relación, la falta de sensibilidad, dificultades económicas, baja autoestima y aspectos de la cultura relacionado con el género.

#### **1.14 Factores de riesgo de la ansiedad en niños**

A partir del modelo de vulnerabilidad-causal, se explica la ansiedad a partir de factores predisponentes o de riesgo que provocan un desencadenamiento patológico. Según Ruiz y Lago (2005) los factores que menciona son los siguientes:

- **Genéticos y constitucionales:** A falta de una nomenclatura más definida es difícil separar los trastornos de la ansiedad en grupos genéticos o ambientales, sin embargo, se diferenciaría patrones como el trastorno de pánico que tiene orígenes más genéricos a diferencia de la ansiedad por separación más ambiental.
- **Temperamental:** Niños inhibidos, tímidos, con tendencia a retracción son más propensos a desarrollar ansiedad.
- **Estilos parentales:** Tanto los estilos de crianza sobre protectores como los estilos excesivamente punitivos reconstruyen la visión de sí mismo y el entorno.
- **Acontecimientos vitales:** Los acontecimientos estresantes vividos de forma inusual y relacionada al contenido cognitivo del mismo, se relacionan con problemas ansiosos posteriores.
- **Ambiente social desfavorable:** Este contexto genera un clima de inseguridad dirigido a una ansiedad.

### **1.15 Efectos de la ansiedad en niños**

Los efectos de la ansiedad en niños según Jadeu (2001), se relacionan con dificultades de aprendizaje, adaptación, desarrollo en su entorno social, conflictos de comportamiento en la escuela, entre otros; en gran medida relacionada con el entorno familiar irritabilidad con padre, rabietas, miedo de realizar actividades, problemas con el sueño. Estos comportamientos, se intensifican por la falta de habilidad de competencia parental para solucionar el problema.

En niños en evidente “un umbral más bajo al estrés ambiental frente a situaciones ambiguas o no amenazantes e hipervigilancia en eventos sin ningún valor” así como “interpretaciones cognitivas inexactas y amenazantes” (Herskovic & Matamala, 2020). En pocos casos, se evidencia respuestas fisiológicas frente a estresores.

### **1.16 Aproximación teórica de la Agresividad**

Es la conducta intencionada que provoca un daño físico o psicológico, sería directa en actos físicos o verbales como empujones o insultos; o indirecta por medio de los objetos de la persona en conflicto o contenida por medio de gritos (Gallego, 2010). En ocasiones la agresión no es percibida como tal, sino solo hasta que el daño es irreparable.

En el desarrollo fisiológico la agresividad forma parte de un desarrollo normal con picos entre los 2 y 3 años para posterior elevarse en la adolescencia (Canales & Guillamet, s.f.). Estas conductas son temporales con una frecuencia e intensidad disminuida por factores evolutivos. Sin embargo, existen desviaciones concretas a formas de violencia con una implicación en conductas antisociales evidenciados en actitudes hostiles y oposición a normas y valores familiares, sociales y académicos.

La agresividad, se comprendería como “la tendencia o disposición a comportarse agresivamente por medio de una resistencia a las influencias del medio como recurso para preservar la vida” (Caballero, Sabeh & Contini, 2017). Además, la agresión es un acto, que se despliega en la realidad de forma intencionada en hacer

daño caracterizada por ser puntual, reactiva y concreta, también, se definiría como una conducta manifiesta que conlleva destrucción, daño físico a terceros, al mismo involucrado o las propiedades de estos (Cuenca & Mendoza, 2017). Algunas de las manifestaciones de agresión física son: amenazas verbales, comportamientos explosivos, episodios de impulsividad, es importante en entender estas reacciones comportamentales para saber de forma establecer una guía que permita la regulación emocional infantil.

### **1.17 Base neuropsicológico de la agresividad**

Al igual que en las bases neuropsicológicas de la ansiedad, el papel de las localizaciones emocionales forma el eje de agresividad (Ortega & Alcázar, 2016). La corteza prefrontal y las áreas límbicas modulan las inhibiciones; por un lado, el desarrollo mayor de la corteza prefrontal, en especial de la corteza prefrontal orbitofrontal (CPO), regula los comportamientos agresivos; por el contrario, el desarrollo de las zonas límbicas, se toma importancia la amígdala, desencadena conductas agresivas.

### **1.18 Sistema Límbico**

La amígdala encargada de la percepción y consolidación de emociones constituye la fuente de aprendizaje y reforzamiento en estímulos. Las respuestas agresivas forman una interacción entre la amígdala, el hipotálamo y la sustancia gris periacueductual (López, Álamo, & Cuenca, 2000). A mayor estímulo en la amígdala, mayor riesgo de respuestas reactivas que aumenta las amenazas en el sistema.

### **1.19 Corteza prefrontal**

La regulación del comportamiento y la toma de decisiones están a cargo de la corteza prefrontal, la corteza prefrontal medial y la corteza orbito frontal. Estas regiones son receptores dopaminérgicos (López, Álamo, & Cuenca, 2000). Las regulaciones neuronales de estas zonas responder a mensajes emocionales. La

corteza prefrontal está directamente relacionada con los comportamientos agresivos.

### **1.20 Neurotransmisores implicados**

El neurotransmisor con mayor implicación en sistema nervioso es la serotonina como inhibidor o atenuado. Neurotransmisores dopaminérgicos en estados de hiperactividad aumentan la impulsividad y las conductas agresivas (López, Álamo, & Cuenca, 2000). Por el contrario, las investigaciones descartan la noradrenalina. Adicionalmente, se reconoce un incremento en la testosterona relacionada con actos violentos.

### **1.21 Tipos de agresividad en niños**

Según Patoreli et al., (1997), existen varias clasificaciones para la agresividad; sin embargo, por el modo, que se manifiesta, se encuentra la agresión física (ataques, conductas motoras), la agresión verbal (insultos o comentarios de amenaza) y la agresión social (daño de la autoestima, estatus social o ambos). Es importante manifestar que cualquier manifestación de agresividad causa daños a nivel emocional, físico y psicológico en los seres humanos en especial en edades iniciales como la infancia.

Otra clasificación de la agresividad, se entiende en las dimensiones conductuales y dimensiones relacionales. La primera engloba las conductas físicas, verbales, directas, indirectas, pasivas o activas que comprenden los golpes físicos, los insultos, el abandono, el daño manifiesto, las confrontaciones y las agresiones por medio de terceros (Dodge, 1991). En la dimensión relacional, se encuentran las agresiones reactivas y proactivas, es decir; las respuestas frente a una amenaza y comportamientos intencionados para resolver conflictos.

Dentro del segundo grupo, se forman tipos de agresividad dicotómicos o triadas como sería: impulsivas y premeditadas, defensiva u ofensiva, reactiva-impulsiva-hostil y proactiva-instrumental-planificada, que forman una visión amplia del

agresor, sus objetivos y motivaciones (Little et al., 2003). Como ejemplo la agresión reactiva-impulsiva-hostil maneja un claro perfil antisocial. Este tipo de agresión es la que mayor daño emocional e incluso físico.

Finalmente, se encuentra los grupos de signo y motivación. El signo de la agresión es el componente manifiesto, que se otorga al estímulo, sería positivo o negativo. La motivación en la agresión, se caracteriza por ser instrumental y emocional (Atkins et al., 1993). Estas dos características negativas encaminan al acto agresivo y al sentimiento de ira sobre el objeto, esto llevaría a pensar que aquellas personas que actúan motivados por un sentimiento generaran mayor daño, esto debido a que su capacidad de juicio, se ve disminuida.

### **1.22 Conductas agresivas**

Las conductas agresivas constituyen actos auto agresivos o hetero agresivos que general efectos negativos en la vida de una persona. En el ámbito escolar las dificultades socioemocionales provocan violencia entre pares, que se denomina *bullying*. Las conductas agresivas no contienen necesariamente un contenido negativo, para sentenciar la agresividad, se realizaría una serie de consideraciones. Por ejemplo, desde una visión etológica es considerada una reacción adaptativa e innata; por el contrario, altos niveles de violencia, se relacionan con problemas sociales (Caballero, Sabeh, & Contini, 2017). En este sentido, se consideraría el ambiente social y familiar que rodea al niño, estos determinan el accionar en el desarrollo emocional y comportamental, aunque, no se dejaría de lado los factores genéticos.

### **1.23 Causa de la agresividad en niños**

Según Martínez y Franco (2008), las causas de la agresividad infantil son las siguientes:

- Entre las causas de la agresividad un ejemplo dado en la casa: la teoría del modelado menciona la importancia de las figuras paternas para modelar las

conductas de los hijos; es decir, si un niño observa en su hogar que la violencia es el medio para solucionar los problemas son una normalidad este patrón conductual.

- Otra posible causa es la exposición a contenido violento latente en programas de televisión, las películas, deportes de lucha o videojuegos, contenidos de internet. Por otro lado, en el mismo hogar la falta de reglas condiciona los comportamientos violentos.
- Dentro de las habilidades de los niños existe la tolerancia a la frustración de aquellos niños que no aceptan las frustraciones, la falta de habilidades sociales para resolver situaciones conflictivas y comunicación deficiente en la expresión o retrasos en el lenguaje provocan frustraciones solucionadas con violencia.

#### **1.24 Efectos de la agresividad en niños**

Entre las consecuencias negativas de la agresividad en niños, se mencionaría el rechazo y la evitación de los pares por la constante repetición de los comportamientos agresivos, esto provocaría una desvinculación de la confianza de sí mismo de la soledad y falta de herramientas relacionales. La conducta, por falta de herramientas sociales, traería problemas sociales.

El círculo de violencia, se repetiría: el agresor llegaría a ser víctima (Henao, 2011). La consecuencia más visible es el fracaso escolar que a futuro, se reflejaría en conductas antisociales, baja autoestima y poca capacidad para resolver problemas. Las conductas agresivas en niños serían reactivas o instrumentales. La respuesta reactiva es el uso de la agresión frente a una ofensa real o percibida, como ejemplo una reacción física o verbal a una persona (Gallego, 2010). La conducta instrumental tiene como objetivo utilizar recursos sociales para establecer un estatus social, como ejemplo intimidar a compañeros de una clase. Este aspecto es de relevancia, muchas de las conductas que en la actualidad en niños y

adolescentes han sido modeladas por la imitación y el medio social en, que se desenvuelven.

Según lo que menciona Henao (2011), la presencia de agresividad entorpece el desarrollo de la dimensión psicosocial, la inteligencia emocional y la inteligencia interpersonal e intrapersonal lo que provoca una dificultad en el individuo al reconocer sus propios sentimientos y los de los demás. Sin lugar a duda esto, se relaciona de forma directa con el apareamiento de la simpatía en niños y luego la empatía, aquellos quienes presentan niveles de agresividad incontrolada no llegarán a desarrollar actitudes de empatía con los demás, y empeoraría así sus habilidades de relación social.

### **1.25 Factores de riesgo de la agresividad en niños**

En una primera visión teórica la agresividad es una conducta instintiva y aprendida nacida de sentimientos de frustración. La conducta instintiva presenta sus bases en estructuras biológicas y lo aprendido en sistemas de valores transmitidos (Penado, Andreu, & Peña 2014). Se produce en circunstancias de frustración al no alcanzar metas sociales o metas alcanzadas.

Según Mesa y Ballabriga (2000), se comprenderían tres factores principales que abordan el comportamiento agresivo:

- **Temperamento.** En niños “el carácter activo y el humor variable predisponen positivamente a la agresividad”. La resistencia al control ejemplifica conductas externalizantes. Desde el modelo psicosocial la secuencia a partir del temperamento en la agresividad es: carácter activo, intenso, irritable, reacción inapropiada o exagerada. Estas conductas manifiestan conflictos con la familia; el temperamento, se reflejarían en las acciones maternas.
- **Condición neurológica.** “En sujetos agresivos la dopamina y la noradrenalina suelen estar aumentados.” La degradación de monoaminas (serotonina, noradrenalina y dopamina) provoca un pobre control de impulso. La

asimetría de los lóbulos influencia en la agresividad: niños con asimetría cerebral dominante en el hemisferio derecho son más agresivos. Esto se explica por las descargas de testosterona en el útero.

- Condición cognitiva. Niños con problemas académicos (déficit en lecturas o habilidades verbales) presentan problemas de conducta. Estos retrasos, se relacionan con un apego desorganizado y la implicancia de los padres en el cuidado de los niños.

En los factores sociales mencionaría macrosistemas y microsistemas: la familia y la escuela. Sistemas familiares con apegos inseguros, reducido control de sus hijos y flexibilidad en las normas, se mantiene como factores desencadenantes en la agresividad. Las conductas sociales aceptadas favorecen en un comportamiento desea; en el ámbito escolar, niños con índices elevados de agresividad son considerados como niños difíciles (Del Barrio & Capilla, 2006). El fracaso escolar, se relaciona con la agresividad, de la misma manera, según Jadeu (2001) que “el aislamiento social, la frustración y la búsqueda de compañeros”.

La autoestima “juega un papel fundamental en el desarrollo de la agresividad” (Penado, Andreu, & Peña, 2014). La autoimagen percibida, se destruye con eventos de frustración y resentimientos de uno mismo (Penado, Andreu, & Peña 2014). Además, la autora imagen negativa, se ve relacionada con el rendimiento académico y los vínculos familiares. Es así como aquellos niños que, no se hayan desenvuelto bajo un patrón familiar con competencias de cuidado parental acordes, tendrán como desencadenante conductas agresivas o dificultades relacionadas con su autoestima.

### **1.26 Aproximación a los videojuegos de contenido violento**

Se hablarían sobre videojuegos según Griffiths & Beranuy (2009) como el “dispositivo electrónico que permite mediante mandos simular actividades reflejadas” representado en pantallas mediante movimiento de personajes de un proceso de entrenamiento sigue reglas preestablecidas conformadas por una

prueba mental. Se da, además, una interacción en tiempo y espacio mediante un controlador superficial o externo.

Es la interacción entre una fuente humana y una electrónica plasmada gráficamente en una pantalla de televisión, computadora, teléfono o consola con el fin de mantener diversión o esparcimiento (Henríquez & Zúniga, 2017). Han estado presentes desde los años cincuenta aproximadamente es objeto de diversión de niños y adultos.

### 1.27 Características de los videojuegos

Entre las características generales de los videojuegos, se encontró: reglas, metas y objetivos, narrativa y fantasía. Según Contreras (2013), se define de la siguiente manera:

- **Reglas:** Está comprendido por los límites que van a seguir dentro del juego. Se relacionan con la amplitud y funcionalidad del usuario dentro del videojuego.
- **Metas y objetivos:** Las metas y objetivos enmarcan un esfuerzo mental para dirigir la resolución del videojuego. Sin embargo, por la influencia social y el desarrollo de plataformas la meta, se encierra en ganar o perder.
- **Narrativa:** La narración en los videojuegos abarca el rol tomado con el protagonista seleccionado. Todos los videojuegos presentan narrativa de una u otra forma y convive con las interacciones dentro del juego. Esta narrativa es temporal.
- **Fantasía:** La mayoría de los videojuegos presentan un contenido fantástico dentro de sus historias, personajes y motivaciones. Los resultados de la fantasía en los videojuegos son exógenas o endógenas; la primera es la meta alcanzada dentro del juego y la segunda las habilidades que posteriormente, se utilizaran.

### **1.28 Componentes de los videojuegos**

Los componentes básicos en común dentro de los videojuegos, se encontró: historia, estética, mecánicas y tecnología. La historia es la secuencia narrativa de eventos dentro del juego. La estética, se relaciona a la gráfica y el arte del juego. En cuanto a las mecánicas la relación es con los procedimientos y las reglas del juego; es decir, que haría en el juego (Contreras, 2021). La tecnología es el material electrónico utilizado que facilitan o limitan la convivencia, este aspecto, se ha visto en aumento en los últimos 10 años, el mismo avance de la tecnología ha limitado la comunicación e interacción social y familiar.

Entre los componentes que conforman los videojuegos, se mencionarían: metas y objetivos, reglas, interacción, conflicto y retroalimentación. Las metas y los objetivos, se establecen al inicio de la interacción por medio de conocimientos, habilidades o actitudes que el jugador poseería. Las reglas proporcionan reglas de inclusión respecto a las conductas del jugador. La interacción proporciona una comunicación bidireccional (González, Angrino, Padilla & Sáenz 2018). El conflicto se compone del desafío que enfrenta el jugador. La retroalimentación es la interacción continua con el videojuego.

### **1.29 Tipos de videojuegos**

La agrupación de videojuego según Latorre (2011) comprende la psicología de aprendizaje (dialéctica-asimilación), antropología del juego (estructura del juego), ludología del videojuego (finalidad del jugador) e historia del juego (dominio de mecánicas). El tipo dialéctico-asimilación, denominado juego simbólico, es un juego de imaginación y se desarrolla la voluntad del yo. El tipo de estructura del juego comprende la improvisación por medio de un juego desordenado y espontáneo. El tipo de finalidad del jugador comprender la dicotomía de ganar o perder. Finalmente, el tipo dominio de las mecánicas abarca las habilidades del jugador. Por otro lado, las categorías de los videojuegos, se clasificarían en: arcade, simulación, estrategia, juegos de mesa. Los arcade, se caracterizan por el ritmo

rápido, la reacción mínima y la atención focalizada. Las simulaciones, se componen de estrategias complejas y cambiantes.

Los videojuegos de estrategias permiten adoptar identidades para el desarrollo y evolución del protagonista (Estello, 1995). Los juegos de mesa tecnológicos suplantaron un participante como el ajedrez online. Como se había descrito siglos atrás la tecnología que, no se utilice de manera consciente llegaría a limitar el contacto humano, pero han sido los video juegos los que mayor daño han causado a los patrones de relación social.

### 1.30 Clasificación de los videojuegos

La clasificación otorgada a cada videojuego está a cargo del sistema estadounidense Entertainment Software Rating Board (ESRB) en siete categorías agrupadas por edades (Board E. S., 2021):

- **Todos:** Todo el público es apto para el consumo por la cantidad mínima de violencia o lenguaje.
- **Todos 10:** Apto para mayores de 10 años por el contenido de violencia caricaturizada, humor ligero o lenguaje moderado.
- **Adolescentes:** Permitido para jóvenes desde los 13 años en adelante, el contenido del videojuego contendría violencia, humor grosero o sangre.
- **Maduro 17:** El contenido es apto para personas con 17 años o superior por la violencia implícita o escenas sexuales.
- **Adultos únicamente 18:** El contenido del juego es para mayores de 18 años por el contenido violento, el contenido sexual o apuestas.
- **Clasificación pendiente:** En videojuegos próximos a su estreno.

## Figura 5

### Clasificación de los videojuegos



**Nota:** Clasificación de los videojuegos de acuerdo con las edades.

**Fuente:** Tomado de Entertainment Software Rating Board (2021).

### 1.31 Efectos de los videojuegos

Los videojuegos violentos (VJV), a pesar de las críticas y los retractares, mantiene conclusiones de efectos negativos a largo y corto plazo. La explosión de VJV refleja conductas agresivas cognición agresiva y actitudes agresivas en estudios longitudinales y no vinculado a grupos culturales (Salazar, 2014). Esta exposición se relaciona la desensibilización, la falta de empatía y falta de conductas prosociales.

Las estructuras cognitivas a largo plazo, se manifiestan en conductas físicas, agresividades cognitivas y falta de empatía-desensibilización (Belardi, 2011). No existe un relación significativa entre el tipo de juego, el tiempo empleado, el rol dentro del mismo para las consecuencias a exposiciones a corto plazo, se explica estas conductas por respuesta primarias de procesos primarios.

Por otro lado, De la Torre y Valero (2013) manifiestan la relación entre los VJV y las respuestas agresivas: luego de estimular con un videojuego las respuestas de los participantes eran violenta. La edad y el sexo juegan un papel importante en las reacciones negativas, en especial varones entre los 8 y 10 años. Se ha demostrado que existe una preferencia por videojuegos violentos en niños menores a 10 años, en este sentido, se analizaría en el papel de los padres al momento de la elección de actividades de distracción en este rango de edad, más bien, se enfocarían en actividades de interés lúdico, artístico y deportivo.

En el texto “Efectos psicosociales de los videojuegos” publicado por Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009), concluye la relación entre edad y género en las conductas violentas, el tipo de videojuego, el tiempo de exposición.

Por otro lado, se menciona las consecuencias sociales en la influencia entre pares, el grupo delictivos o antisociales son pandillas o bandas por la falta de lazos en los grupos prosociales (Pascual, 2006). Los crímenes son comunes y acompañan de consumo de sustancia, de modo que los videojuegos al actuar a nivel cerebral causan reacciones similares a las de una sustancia, por lo que los riesgos de exposición prolongada causarían problemas de ajuste social.

Los hallazgos de Argandar (2016) concluyen una relación entre el uso de videojuegos violentos y la percepción de la violencia relacionan las variables como la frecuencia del uso y el nivel académico de los participantes, es decir; el nivel de desempeño académico de los niños es elevado en algunos casos, y eso no limita que tengan acercamientos progresivos con los videojuegos violentos. Un problema, que se ha incrementado en los últimos años no existe un control regulatorio veraz que ayude a la selección de videojuegos educativos acordes a la edad en vez de juegos con contenido violento.

Las experiencias vividas en los videojuegos son reacciones estresantes en la vida real (Angulo & Realpe, 2016). Los videojuegos estimulan ciertos tipos de ansiedad que mantienen enganchado a los jugadores; con ello, a más tiempo que jueguen mayores son los estresores. Esto guardaría relación con la exposición a videojuegos de niños que desean aislarse de su realidad familiar, social o personal, puesto que esta no presta las garantías necesarias para su desarrollo.

Existen un relación entre los niveles de ansiedad significativos y video juegos violentos en relación con las duración semanal de máximo 20 horas (Vargas, 2011). Además, se evidencia una baja autoestima y componentes fisiológicos. Por lo que los padres considerarían el tiempo de uso y exposición de sus hijos en aparatos electrónicos y video juegos, muchas veces los padres desconocen del contenido

de los videojuegos, y muchos de estos no aportan un aprendizaje significativo positivo.

Los juegos violentos, se analizarían en los siguientes rasgos: las conductas agresivas como uso de armas, agresividad cognitiva evidenciada en hostilidad, agresividad emocional latente en ansiedad, en excitaciones fisiológicas como el aumento de la frecuencia cardiaca (Anderson, & Bushman, 2001)., además, de la falta de empatía en relación con el agresor, y las conductas prosociales. Situación que preocuparía a la comunidad estudiantil, padres y autoridades, sin embargo, el desconocimiento sobre este aspecto llevaría a cometer errores de permisividad ante la exposición a los videojuegos con contenido violento.

### **1.32 Factores de riesgo de los videojuegos**

La influencia de los VJV es significativa. La exposición a largo o corto plazo mantiene una relación positiva en las conductas agresivas, en las cogniciones agresivas y en las actitudes agresivas. Un medio de aprendizaje son las imágenes, los contenidos violentos, se normaliza por medio de los videojuegos.

La repetición de imágenes violentas produce una disminución de la sensibilidad emocional (Henaó, 2011). Observar escenas de dolor, sufrimiento mantienen un sentimiento que explotaría en algún momento. El ser humano tiene la tendencia a reprimir emociones, sentimientos ya acontecimientos de contenido doloroso, por lo que es riesgoso la exposición de niños a este tipo de contenido.

Las conductas agresivas, se relacionan con el uso prolongado de videojuegos y el nivel educativo (Argandar, 2017). Es decir, el nivel educativo es un factor predilecto para elegir juegos violentos.

No existe una inclinación destacado en la agresividad por el uso de juegos violentos y no violentos, pero si en la relación entre el afrontamiento y la edad (Toribio, 2019). Lo que indica que a mayor edad mayores respuestas agresivas relacionadas con sentimientos de ira. El uso de videojuegos violentos produce curiosidad para buscar

contenido en otros medios lo que conduce a un aumento de la agresividad y en las horas de juego. Además, el consumo de videojuegos lleva a la demanda de contenidos nuevos y populares en el ámbito de los jugadores o denominados gamer (Buiza, 2021). Los efectos negativos de los videojuegos, se comprender en cuatro principales áreas: desensibilización, pensamiento agresivo, conducta agresiva y sentimientos agresivos.

## **CAPITULO II. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **2.1 Tipo de investigación**

La presente investigación, se enmarca en el paradigma post-positivista, de enfoque no experimental, comparativo con alcance descriptivo y de corte transversal.

#### **Paradigma**

EL paradigma presente en la investigación es el post positivista. A diferencia del paradigma positivista, que busca una comprensión absoluta de la naturaleza sin la intervención del investigador, el post positivista entiende los límites de la facultad humana en los mecanismos intelectuales y las percepciones, lo que impide comprender todas las características que presenta un fenómeno (Ramos, 2015). De modo que la presente investigación busca entender la naturaleza del fenómeno en su contexto, darle una perspectiva de análisis que facilite su comprensión.

La característica base de este paradigma es la afirmación de una realidad imperfecta, es decir, el objeto de estudio influye en el investigador y viceversa. La postura ontológica es flexible donde si bien la realidad es existente, es imperfecto su aprehensión completa. La metodología utilizada es la falsificación de hipótesis, experimentación modificada o métodos cualitativos (Valenzuela & Flores, 2014). La respuesta epistemológica, se basa en el dualismo objetivista; es decir, la probabilidad de un resultado verdadero. Frente a esto, se busca, también, dilucidar las hipótesis, que se plantean en relación con la agresividad y ansiedad en niños expuestos a videojuegos violentos.

### **2.2 Nivel**

El estudio es de nivel no experimental. Se denomina nivel no experimental a la investigación donde el examinador observa sin intervenir en el medio (Blanco, 2011). Al constatar con el nivel experimental, que construye escenarios o individuos para manipular variables y la observación de los resultados, este nivel no manipula intencionalmente los fenómenos o acontecimientos, los presenta tal y como, se dan

en un contexto predeterminado; con ello, se afirma la hipótesis de causa y efecto. Con esto, la cercanía con las variables y la selección de los grupos es mayor y más cercanos a la realidad (Grajales, 2000). Con lo mencionado anteriormente, la investigación cumple con estas características, de una muestra, se tomarán las particularidades para comprender fenómenos distintos fenómenos psicológicos.

### **2.3 Modalidad**

La modalidad de la investigación es cuantitativa, pues existe una recolección de datos que son procesados, manipulados y transformados desarrollo denominado análisis cuantitativo. Según Blanco (2011), esta modalidad permite la medición de variables, su estructura y composición, las conclusiones que resultan del análisis de los datos permiten interpretar generalidades de la muestra obtenida.

### **2.4 Alcance**

El alcance utilizado en la investigación es descriptivo y comparativo, por un lado, es descriptivo, detalla las características específicas, los rasgos o las propiedades de un fenómeno con precisión sus dimensiones a partir de bibliografía previa con el objetivo de detallar sus principios (Cairampoma, 2015). En la investigación, se relaciona con los niveles de ansiedad y agresividad en niños.

Por otro lado, es, también, comparativo que se caracteriza por el hecho de realizar mediciones en grupos en base a similitud des o diferencias de acuerdo con el tema propuesto, de modo que, al ser comparativo, se incluyen aspectos cualitativos y cuantitativos (Valenzuela y Flores 2014). En este sentido para el trabajo, se desarrolla una comparación entre niños que juegan videojuegos violentos con aquellos que no juegan videojuegos violentos.

### **2.5 Corte**

El corte de la investigación es transversal pues es una investigación observacional que analiza datos recopilados en un tiempo concreto de una muestra definida. Los datos recogidos pertenecen a una muestra con características similares (Manterola,

Quiroz, Salazer, & García, 2019). Dentro del corte transversal, la temporalidad de la investigación es prospectiva pues las características de estudio suceden luego del inicio de la investigación; es una medición simultánea, la medición y el desenlace ocurre al tiempo de la investigación; y en la causalidad las variables ocurren como consecuencia de otra (Rodríguez & Mendivelso, 2018). De modo, que se ha considerado un tiempo establecido para la presente investigación, así se tendrá la facilidad y acceso a la población para las evaluaciones, previo a la solicitud de los permisos.

## **2.6 Población**

La población que forma parte del presente estudio está comprendida por 131 estudiantes de la Unidad Educativa “Nueva Era” de la provincia de Tungurahua en la ciudad de Ambato, (66 juegan video juegos violentos y 65 no juegan videojuegos violentos). Se pudo determinar la población a partir de la gestión con la Unidad educativa, se han considerado estudiantes de 7 a 11 años que corresponden a quienes cursan los años lectivos de 5to, 6to y 7mo año de Educación General Básica, se ha considerado trabajar con el total de niños del rango de edad mencionado, para de este modo obtener datos significativos para el análisis probabilístico, de acuerdo con lo mencionado por Hernández, Fernández y Baptista (2017) la importancia de la selección de la población de acuerdo con las necesidad de la investigación va a determinar el curso de la investigación. Así mismo los autores afirman que las condiciones específicas de la población se consideraría para los análisis estadísticos.

## **2.7 Herramientas**

### **2.7.1 Consentimiento informado**

El consentimiento permite establecer una relación entre las personas involucradas en la investigación y el investigador por medio del respeto a la autonomía de los participantes; en este caso, por la edad de la población dirigida la capacidad de consentir se establece con los tutores encargados (Ventura, Espinoza, y Muchotrigo, 2014). El consentimiento informado consta de dos partes: la primera

en detallar el proyecto y la participación en el mismo; la segunda, el tutor acepta aquello, que se describe en el presente escrito, se explica de forma clara, también, que implica su inclusión en el estudio (Richaud, 2007). Es imprescindible la utilización del consentimiento informado, este, además, dará mayor validez a la investigación.

### 2.7.2. Ficha Sociodemográfica

En la presente investigación se creó una ficha sociodemográfica con el objetivo de establecer los parámetros necesarios. Se conforma de datos generales como: edad, ciudad de origen, ciudad de procedencia actual, domicilio, identidad étnica, religión, problemas previos y diagnósticos en salud mental. Relacionado con los miembros de la familia, se ha considerado: conformación del núcleo familiar, número de hermanos, orden de nacimiento, estado civil de los padres, edad de padre y madre, ocupación de padre y madre, situación socioeconómica de la familia. Relacionado a la escolaridad el grado, el rendimiento académico (Moreta-Herrera, 2017).

En la Tabla 1 se muestran aspectos individuales como: edad, sexo, la presencia o no de problemas de salud mental, la existencia o no de un cuadro clínico diagnosticado. Para la descripción, se emplean lo siguiente:

**Tabla 1**  
*Variables individuales*

<b>Variables</b>	<b>Estadísticos</b>	
	<b>Media</b>	<b>Desv. Est.</b>
<b>Edad</b>	3,19 <sup>a</sup>	1,325
	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Sexo</b>		
Masculino	80	61,1%
Femenino	51	38,9%
<b>Problema de Salud Mental</b>		
Sí	4	3,1%
No	127	96,9%
<b>Diagnóstico del Profesional</b>		
Agresividad	1	0,8%
Ansiedad	1	0,8%
Dislexia	1	0,8%
Ninguno	128	97,7%

**Nota:** <sup>a</sup> 9 años.

Los participantes, se encuentran en una edad promedio de 9 años, con una media correspondiente a  $M=3,19$ , y con una desviación estándar de  $Ds= 1,325$ . Esto indica que los participantes, se encuentran en la etapa de desarrollo evolutivo - denominada niñez.

En la variable sexo, se observa del total de los participantes, el 61,1% forman parte del sexo masculino frente al sexo femenino con el 38,9. Luego, en la variable de la existencia o no de problemas de salud mental, se encontró que el 3,1% sí presenta algún problema mental, mientras que el 96,9% no presentan ninguna complicación en su salud mental. Luego, el 0,8% indica que tiene un diagnóstico de agresión, ansiedad y dislexia respectivamente, mientras que el 97,7% indica que no posee ningún diagnóstico emitido por un profesional de la salud mental.

A continuación, se agruparon las variables académicas en la Tabla 2, conformadas por el año de escolaridad. Estos datos, se representan mediante frecuencias ( $f$ ) y porcentajes (%).

**Tabla 2**  
*Variables académicas*

<i>Variables</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Año de Escolaridad</i>		
Tercero	1	0,8%
Cuarto	31	23,7%
Quinto	25	19,1%
Sexto	38	29,0%
Séptimo	34	26,0%
Octavo	2	1,5%

En cuanto a la variable año de escolaridad el 29,0% pertenece al sexto año de educación, el 26,0% al séptimo año, el 23,7% al cuarto año de educación básica, asimismo, el 19,1% pertenece a quinto, el 1,5% forma parte del octavo año y finalmente, el 0,8% pertenece a tercero.

Luego, se agrupó las variables recreacionales en la Tabla 3, conformadas por la preferencia o no en jugar videojuegos mediante frecuencias ( $f$ ) y porcentajes (%).

**Tabla 3***Variables recreacionales*

<i>Variables</i>	<i>Estadísticos Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>¿Juegas Videojuegos violentos?</i>		
Sí	66	51,9%
No	65	48,1%

En la variable recreacional, se encuentra que el 51,9% de los participantes juegan videojuegos violentos frente al 48,1% que indica que no lo hace.

## 2.8 Instrumentos

### ***Cuestionario de ansiedad Estado-Rasgo para niños y adolescentes (STAIC)***

El inventario de Ansiedad Estado-Rasgo (STAIC) fue creado por Spielberger y Cols en 1982, es antecedido por el test STAIC del mismo autor, de la adaptación a factores de ansiedad en niños y adolescentes entre los 9 y 15 años (Castillón & Borrero, 2005).

La escala de ansiedad ofrece 40 reactivos en dos dimensiones de evaluación en: ansiedad estado (A-E) y ansiedad rasgo (A-R). Las primeras 20 preguntas corresponden a la dimensión A-E y evalúa el nivel de ansiedad en un momento determinado; las siguientes 20 preguntas pertenece a la dimensión A-R e identifica la ansiedad general del sujeto. El inventario, se compone de tres categorías de respuestas agrupadas en: “Nada-1”, “Poco-2” y “Mucho-3”. La confiabilidad a través del método Alpha de Cronbach es de 0.70 para todo el inventario; la validez tiene un índice del 52% (Moreno & Copete, 2005). Y en la presente investigación el Alpha de Cronbach es de 0,79 en este sentido de acuerdo con lo propuesto por Castillón y Borrero (2005), hacen referencia, también, al análisis factorial y de consistencia interna del instrumento y revelan puntajes de alfa de 0,86 y sugieren que puntajes mayores al 0,70 se consideraría como fiables para aplicación en una investigación, por ende, la investigación desarrollada cuenta con un valor dentro de ese rango.

En cuestionario, se conforma de seis factores agrupados en las 40 preguntas. Factor temor relacionado con la dimensión A-E corresponde a las preguntas 5 “tengo miedo”, 12 “me siento molesto”, 15 “me siento confuso” y 17 “me siento angustiado”. Factor tranquilidad, preguntas corresponde a la primera parte (A-E) conformado las preguntas 1 “me siento calmado”, 4 “me encuentro descansado”, 6 “estoy relajado”.

Los restantes factores se conforman en segunda parte del cuestionario (A-R) son: factor preocupación, preguntas 26 “me preocupo demasiado”, 29 “me preocupan las cosas del colegio” y 33 “me preocupo por cosas que pueden ocurrir”; factor evitación, preguntas 30 “me cuesta decidirme en lo que tengo que hacer”, 25 “tengo sensaciones extrañas en el estómago”, 35 “me cuesta quedarme dormido por la noche”; factor somatización, preguntas 31 “noto que mi corazón late más rápido”, 35 “tengo sensaciones extrañas en el estómago” y 34 “me cuesta quedarme dormido por las noches”; y factor ira tristeza, preguntas 22 “me encuentro inquieto” (Moreno & Copete, 2005). Las preguntas descritas, se analizarían a profundidad para obtener una apreciación acertada de la problemática inherente al tema propuesto.

La categoría Temor corresponde a un estado emocional de inestabilidad con altos grados de confusión y percepción de niveles elevados en la dimensión Ansiedad Estado. El factor Tranquilidad corresponde a un estado jovial en donde por niveles bajos, se relacionan con necesidad de confort y seguridad. El factor Preocupación corresponde a niveles de alteración sin una amenaza identificable, además, de anticipaciones a eventos. El factor Evitación, se orienta a situaciones de afrontamiento donde en sujeto, no se reconoce a sí mismo. La Somatización corresponde a la manifestación orgánica. Finalmente, el factor Ira y Tristeza se somete a cambios emocionales dirigidos a estados depresivos (Castillón & Borrero, 2005). Este aspecto merece darle mayor relevancia, la edad a la, que se ha dirigido la investigación tiene cualidades generales en relación con la somatización.

### **Alpha de Cronbach**

**Tabla 4**

*Dimensiones de Ansiedad*

<b>Dimensiones de Ansiedad</b>	<b>N° elementos</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>
Ansiedad Rasgo (A-R)	20	0,84
Ansiedad Estado (A-E)	20	0,86

**Nota:** 131 observaciones

De acuerdo con lo observado en la tabla 4, mediante el análisis de confiabilidad en la prueba Alpha de Cronbach, se pudo determinar que el instrumento muestra una validez de 0,84 en la dimensión Ansiedad Rasgo (A-R); así, también, para la dimensión de Ansiedad Estado (A-E), el instrumento reveló un puntaje de 0,86. Estos valores coinciden con los que se ha descrito con anterioridad, situación que lleva a pensar que su aplicación se ajusta a los requerimientos estadísticos y normativos para el desarrollo de investigaciones.

### **Escala de agresividad de Cuello & Oros (2012).**

La escala de agresividad de Cuello & Oros (2012) valora el grado de agresividad en niños y adolescentes entre las edades de 8 a 13 años. El instrumento conforma una confiabilidad de 0.913 para la escala en general, y los valores de 0.868 y 0.897 para las dimensiones de agresividad relacional y agresividad directa respectivamente. Y en la presente investigación el Alpha de Cronbach es de 0.88 según García (2018), en su investigación sobre la agresividad en niños, describieron un Alpha en niveles superiores a 0,80 lo que indica que la escala es aceptable y se puede utilizar en estudios investigativos.

Consta de 22 ítems donde cada pregunta se puntúa: 3 puntos respuesta afirmativa, 2 puntos respuesta "a veces" y 1 punto respuesta negativa; el puntaje es la suma global de las respuestas.

Al ser una escala de tipo Likert, a mayor puntuación mayor grado de agresividad. El puntaje mínimo es de 22 y el máximo de 66. (Rodríguez, 2017). Los resultados se agrupan de la siguiente manera: agresividad mínima: 22 punto o menos; agresividad media de 36 a 46 puntos; agresividad máxima de 56 o más puntos.

Se agruparían las respuestas en dos dimensiones: relacional y agresividad directa. La dimensión relación es la agrupación de los ítems 1, 2, 7, 9, 10, 12, 14, 15, 18, 20 y 22; la dimensión de agresividad directa, se compone de los ítems: 3, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 16, 17, 21. La agresividad relacional es un daño social, como conductas de exclusión social y comportamientos agresivos como rumores, confrontaciones directas (Cuello & Oros, 2013). La agresividad directa sería verbal o física, física en ataques intencionados contra otro individuo y verbal expresada mediante gritos, burlas o amenazas.

### **Alpha de Cronbach**

**Tabla 5**

*Análisis de dimensiones Agresividad*

<i>Dimensiones de Agresividad</i>	<i>N° elementos</i>	<i>Alpha de Cronbach</i>
Agresividad Relacional	6	0,73
Agresividad Directa	5	0,87
Agresividad Total	6	0,81
Agresividad Relacional	5	0,89

**Nota:** 131 observaciones

En la tabla 6, se describen los valores producto del análisis del Alpha de Cronbach de cada una de las dimensiones del cuestionario de agresividad, según Oviedo, H. (2005), “establecer la consistencia interna de una escala es una aproximación a la validación del constructor y consiste en la cuantificación de la correlación que existe entre los ítems que la componen, es así los valores de alfa de Cronbach entre 0,70 y 0,90 indican una buena consistencia interna” (p.1). Como se evidencia en la tabla todas revelan puntajes mayores al 0,70 esto indica que su consistencia interna para el presente estudio se ajusta a los parámetros referenciales.

## **Procedimiento y análisis de la información**

A continuación, se describe el proceso, que se siguió para el desarrollo de la presente investigación:

- Para el desarrollo de los aspectos teóricos, se realizó una búsqueda bibliográfica en fuentes de información referente, además, se crearon archivos de forma digital de cada una de las variables para proceder con la redacción.
- Posteriormente se procedió a la revisión y búsqueda de información sobre los cuestionarios a utilizarse en la investigación.
- Una vez, que se obtuvo la aprobación de parte de la tutora para la aplicación de los reactivos, previamente seleccionados, se procedió a la digitalización mediante la herramienta de Google Forms.
- Una vez, que se digitalizó los instrumentos psicológicos a utilizar, se procedió con la gestión con la Unidad Educativa para solicitar la autorización para la distribución del enlace a los padres de familia, en el enlace donde se tuvo los cuestionarios, se incluyó, también, el consentimiento informado.
- Posterior a la distribución del enlace se empezó a receptar las respuestas en la herramienta de Google Forms, posterior a aquello, se procedió a la creación de una matriz en Excel donde, se incluyeron todas las variables del estudio.
- Luego, se procedió a exportar del programa de Excel, la matriz creada hacia el paquete estadístico SPSS.25 para el desarrollo de los análisis descriptivos y comparativos.

- Así también, se desarrollaron las interpretaciones de los resultados encontrados, mediante la relación con otros autores, a menara de una discusión.
- Finalmente, se desarrollaron las conclusiones del estudio investigativo, y finalmente, se citaron a todos los autores que sustentan la investigación, en la parte de referencias bibliográficas.

## CAPITULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1 Resultados descriptivos sobre la ansiedad

El análisis de los resultados obtenidos del Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo de los participantes corresponde a estadísticos descriptivos. El inventario, que se usó para medir esta variable comprende de dos escalas independientes que miden aspectos diferenciados de la ansiedad: estado y rasgo. La escala de ansiedad estado (A-E) que permite conocer el estado transitorio de ansiedad debido a estímulos del ambiente. Mientras que la escala de ansiedad rasgo (A-R) da a conocer los niveles estables de propensión a la ansiedad.

En la Tabla 6, se presentan los resultados con la media ( $M$ ) de las escalas de ansiedad, junto al error típico de la media ( $Etm$ ), la desviación típica ( $Ds$ ) y los intervalos de confianza en el 95% ( $Ls$  y  $Li$ ). Se tomó en cuenta la participación de 131 estudiantes de la Unidad Educativa “Nueva Era”, Ambato. Por lo que, la muestra corresponde a 131 observaciones de ansiedad en sus dos escalas.

**Tabla 6**

*Nivel de ansiedad estado-rasgo*

<b>Escalas de Ansiedad</b>	<b>Media</b>		<b>Desv. Típ.</b>	<b>Intervalos de confianza</b>	
	<b>Estadístico</b>	<b>Error típico</b>	<b>Estadístico</b>	<b>Límite Inferior</b>	<b>Límite Superior</b>
Ansiedad Estado (A-E)	3,33	,131	1,501	3,07	3,59
Ansiedad Rasgo (A-R)	3,66	,148	1,690	3,37	3,96
<b>Total</b>	6,99	,279	3,191	6,44	7,55

**n=** 131 observaciones.

Nivel de Ansiedad: 1= bajo, 2= promedio bajo, 3= promedio, 4= promedio alto, 5= alto.

En los niveles de Ansiedad Estado (A-E) se encontró que la media fue de  $M= 3,33$  puntos; un error típico de la media  $Etm= ,131$  con una desviación típica de  $Ds= 1,501$  y los intervalos de confianza al 95% fueron de  $Li= 3,07$  puntos y  $Ls= 3,59$  puntos. Por otro lado, en los niveles de la escala de Ansiedad Rasgo (A-R), se aprecia una media de  $M= 3,66$  puntos; un error típico de la media  $Etm= ,148$  con una desviación típica de  $Ds= 1,690$  y los intervalos de confianza al 95% fueron de  $Li= 3,37$  puntos y  $Ls= 3,96$  puntos. Luego, en la Tabla 7, se presentan los datos

referentes al nivel de Ansiedad Estado (A-E) mediante los estadísticos frecuencia (*f*) y porcentaje (%).

**Tabla 7**

*Nivel de Ansiedad Estado (A-E)*

<i>Nivel de Ansiedad Estado (A-E)</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Bajo	15	11,5%
Promedio bajo	40	30,5%
Promedio	10	7,6%
Promedio alto	19	14,5%
Alto	47	35,9%
<b>Total</b>	<b>131</b>	<b>100%</b>

n= 131 observaciones.

En el nivel de Ansiedad Estado (A-E), se evidencia la predominancia del nivel promedio alto en el 35,9%, seguido del 30,5% con un nivel promedio bajo, el 14,5% con un nivel promedio alto, el 11,5% muestra un nivel bajo y el 7,6% con un nivel promedio. Esta escala generalmente, se presenta en niños, que se encuentran expuestos a estímulos del ambiente que generen tensión o frustración, idea que concuerda con lo propuesto por Quispe (2019), quien menciona que la ansiedad como estado en niños es frecuente en niveles por debajo del promedio y se deben a la exposición a factores altamente estresante, asimismo, Molinero y Lira (2020), quienes hablan de estados ansiosos como un factor presente en niños de 7 y 9 años debido a exposición al uso de tecnologías sin control.

Por otro lado, en la Tabla 8, se presenta un análisis comparativo entre el nivel de Ansiedad Estado en estudiantes que participaron en el estudio, que juegan y que no juegan videojuegos con contenido violento.

**Tabla 8**

*Comparación entre los niveles de Ansiedad Estado (A-E) de los niños que juegan y que no juegan videojuegos violentos*

<i>¿Juegas videojuegos violentos?</i>		<i>Estadístico</i>		
		<i>M</i>	<i>S</i>	<i>t de estudiantes</i>
Si	66	2,71	1,404	t= -5,447; p= ,000
No	65	4,00	1,308	

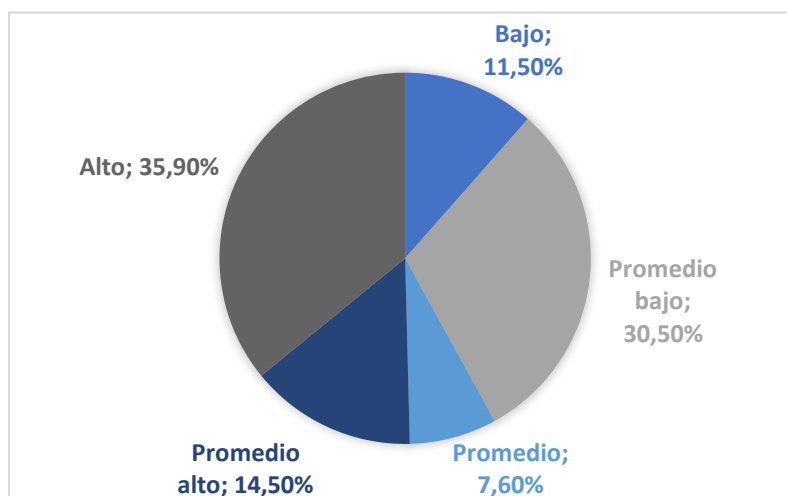
n= 131 observaciones.

Al comparar el nivel de Ansiedad Estado (A-E) según la preferencia por lo videojuegos violentos, no se encontraron diferencias estadísticas significativas entre los estudiantes que Sí juegan videojuegos violentos y aquellos que No lo hacen ( $M_{SÍ\ JUEGAN} = 2,71$ ,  $S = 1,40$ ,  $n = 66$ ;  $M_{NO\ JUEGAN} = 4,00$ ,  $s = 1,31$ ,  $n = 65$ ;  $t(131) = -5,45$ ,  $p = ,000$ ). Es decir, que ambos grupos experimentan un nivel de ansiedad por distintos factores externos que generan este estado.

A continuación, se presenta de manera gráfica la distribución del nivel de Ansiedad Estado (A-E) en los estudiantes de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

**Figura 6**

*Distribución del nivel de Ansiedad Estado (A-E)*



En la figura 6, se muestra el nivel de Ansiedad Estado de los participantes de la Unidad Educativa “Nueva Era”, Ambato; en donde, se evidencia la predominancia de un nivel alto de ansiedad en esta escala. Es decir, los estudiantes, se enfrentan a situaciones percibidas como amenazadoras o peligrosas que implica una inadecuada adaptación a las mismas; pues están condicionadas por las experiencias pasadas de los participantes.

Asimismo, en la Tabla 9, se presentan los datos referentes al nivel de Ansiedad Rasgo (A-R) mediante los estadísticos frecuencia ( $f$ ) y porcentaje (%).

**Tabla 9**  
*Nivel de Ansiedad Rasgo (A-R)*

<i>Nivel de Ansiedad Rasgo (A-R)</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Bajo	26	19,8%
Promedio bajo	19	14,5%
Promedio	2	1,5%
Promedio alto	10	7,6%
Alto	74	56,5%
<b>Total</b>	<b>131</b>	<b>100%</b>

n= 131 observaciones.

En el nivel de Ansiedad Rasgo (A-R), se evidencia que predomina un nivel de ansiedad alto en el 56,5%, seguido del 19,8% con un nivel bajo, el 14,5% con un nivel promedio bajo, el 7,6% muestra un promedio alto y el 1,5% con un nivel promedio.

Por otro lado, en la Tabla 10, se presenta un análisis comparativo entre el nivel de Ansiedad Rasgo en estudiantes que participaron en el estudio, que juegan y que no juegan videojuegos violentos.

**Tabla 10**  
*Comparación entre los niveles de Ansiedad Rasgo (A-R) de los niños que juegan y que no juegan videojuegos violentos*

<i>¿Juegas videojuegos violentos?</i>		<i>Estadístico</i>		
		<i>M</i>	<i>S</i>	<i>t de estudiante</i>
Sí	66	2,63	1,611	t= -9,38; p= ,000
No	65	4,78	,870	

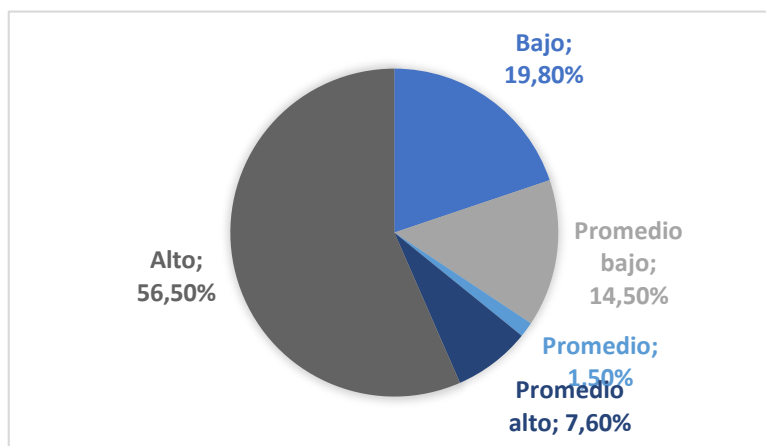
n= 131 observaciones.

Al comparar el nivel de Ansiedad Rasgo (A-R) según la preferencia por los videojuegos violentos, no se encontraron diferencias estadísticas significativas entre los estudiantes que Sí juegan videojuegos violentos y aquellos que No lo hacen ( $M_{SÍ\ JUEGAN} = 2,63$ ,  $S = 1,61$ ,  $n = 66$ ;  $M_{NO\ JUEGAN} = 4,78$ ,  $s = ,870$ ,  $n = 65$ ;  $t(131) = -9,38$ ,  $p = ,000$ ). Es decir que, ambos grupos experimentan un nivel de ansiedad debido a un rasgo de personalidad. La única diferencia, que se evidencia es en la desviación estándar de la distribución de las puntuaciones.

A continuación, se presenta de manera gráfica la distribución del nivel de Ansiedad Rasgo (A-R) en los estudiantes de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

### Figura 7

*Distribución del nivel de Ansiedad Rasgo (A-R)*



En la figura 7, se muestra el nivel de Ansiedad Rasgo de los participantes de la Unidad Educativa “Nueva Era”, Ambato; en donde, se evidencia la predominancia de un nivel alto de ansiedad en esta escala. Es decir, esta escala generalmente, se presenta en niños que tienen predisposición a la ansiedad, por tanto, se evalúan diversas tendencias comportamentales de los niños que muestran rasgos de ansiedad, afirmación que concuerda con lo que propone Orozco & Baldares (2012), quienes estudian la ansiedad como rasgos de personalidad, que se definen desde la niñez, destacan, además, la presencia de niveles moderados en niños con ausencia de seguridad en la primera infancia.

### 3.2 Resultados descriptivos sobre la agresividad

El análisis de los resultados obtenidos de la Escala de Agresividad de los participantes corresponde a estadísticos descriptivos. La escala usada para medir el nivel de agresividad desde varias perspectivas; cuenta con la dimensión relacional y dimensión de agresividad directa. En la Tabla 11, se presenta los resultados con la media ( $M$ ) de las dimensiones de agresividad, junto al error típico de la media ( $Etm$ ), la desviación típica ( $Ds$ ) y los intervalos de confianza en el 95%

(*Ls* y *Li*). La muestra corresponde a 131 observaciones de agresividad en sus dos dimensiones.

**Tabla 11**  
*Dimensiones de la escala de agresividad*

<b>Escalas de Agresividad</b>	<b>Media</b>		<b>Desv. Típ.</b>	<b>Intervalos de confianza</b>	
	<b>Estadístico</b>	<b>Error típico</b>	<b>Estadístico</b>	<b>Límite Inferior</b>	<b>Límite Superior</b>
Agresividad Relacional	30,85	,386	4,419	30,09	31,62
Agresividad Directa	31,18	,368	4,211	30,45	31,90
Agresividad Total	62,03	,730	8,359	60,59	63,48
<b>Total</b>	124,06	1,484	16,989	121,13	127,00

n= 131 observaciones.

En los niveles de Agresividad Relacional, se encontró que la media fue de  $M= 30,85$  puntos; un error típico de la media  $Etm= ,386$  con una desviación típica de  $Ds= 4,419$  y los intervalos de confianza al 95% fueron de  $Li= 30,09$  puntos y  $Ls= 31,62$  puntos. Por otro lado, en los niveles de la dimensión de Agresividad Directa, se aprecia una media de  $M= 31,18$  puntos; un error típico de la media  $Etm= ,368$  con una desviación típica de  $Ds= 4,211$  y los intervalos de confianza al 95% fueron de  $Li= 30,45$  puntos y  $Ls= 31,90$  puntos. Finalmente, en el nivel de Agresividad Total, se constata una media de  $M= 62.03$  puntos; un error típico de la media  $Etm= ,730$  con una desviación típica de  $Ds= 8,359$  y los intervalos de confianza al 95% fueron de  $Li= 60,59$  puntos y  $Ls= 63,48$  puntos.

Luego, en la Tabla 12, se presentan los datos referentes a las dimensiones de Agresividad mediante los estadísticos frecuencia (*f*) y porcentaje (%).

**Tabla 12**  
*Nivel de Agresividad*

<b>Nivel Agresividad</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Agresividad mínima	4	3,1%
Agresividad media	10	7,6%
Agresividad máxima	117	89,3%
<b>Total</b>	131	100%

n= 131 observaciones.

En el nivel de Agresividad, se muestra la predominancia del 89,3% en el nivel máximo; del 7,6% del nivel medio de agresividad y solamente el 3,1% de los

estudiantes presentan un nivel mínimo de agresividad. Este nivel que predomina en el grupo sería estudiado por la influencia de varios factores, como: factor sociocultural, tipo de familia, comportamiento de los padres, actividades en el tiempo libre y al ambiente en el, que se desarrollen. Idea que guarda relación con lo propuesto por Ortega y Alcázar (2016) quienes hablan de la neurobiología de la agresividad y hacen alusión a factores comportamentales y riesgo biológico de los progenitores, exposición a conductas de abuso y maltrato.

Continuamente, en la Tabla 13, se presenta un análisis comparativo entre el nivel de Ansiedad Rasgo en estudiantes que participaron en el estudio, que juegan y que no juegan videojuegos violentos.

**Tabla 13**

*Comparación entre los niveles de Agresividad de los niños que juegan y que no juegan videojuegos violentos.*

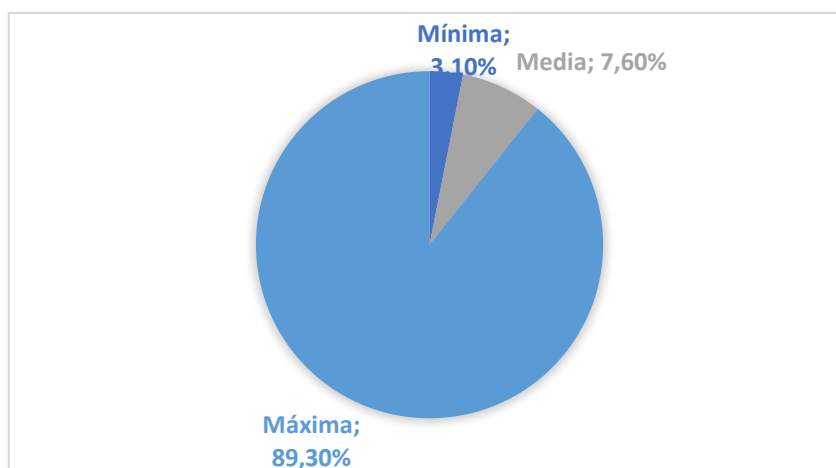
<i>¿Juegas videojuegos violentos?</i>		<i>Estadístico</i>		
		<i>M</i>	<i>S</i>	<i>t de estudiantes</i>
Si	66	2,79	,475	t= -1,93; p= ,055
No	65	2,94	,353	

n= 131 observaciones.

Luego de comparar el nivel de Agresividad según la preferencia por lo videojuegos violentos, no se encontraron diferencias estadísticas significativas entre los estudiantes que Sí juegan videojuegos violentos y aquellos que No lo hacen ( $M_{SI\ JUEGAN} = 2,79$ ,  $S = ,475$ ,  $n = 66$ ;  $M_{NO\ JUEGAN} = 2,94$ ,  $s = ,353$ ,  $n = 65$ ;  $t(131) = -1,93$ ,  $p = ,055$ ). Es decir, que ambos grupos experimentan la agresividad en un nivel máximo, debido a varios factores que inciden en su desarrollo sean estos estímulos internos o externos.

A continuación, se presenta un gráfico con la distribución del nivel de Agresividad en los estudiantes de la Unidad Educativa “Nueva Era”.

**Figura 8.** Distribución del nivel de Agresividad



En la figura 8, se muestra el nivel de Agresividad de los participantes de la Unidad Educativa “Nueva Era”, Ambato; en donde existe un predominio del nivel máximo en los participantes. Dentro de las características de este comportamiento, se encuentran el control de la situación de conductas agresivas, intento de manipulación hacen uso de la fuerza, uso de ironías y sarcasmo y el querer ganar a pesar de no tener la razón.

### **3.3 Análisis comparativo entre niños expuestos y no expuestos a videojuegos con contenido violento**

Al analizar la exposición de los videojuegos violentos con los niveles de Ansiedad y Agresividad, se determinaron valores estadísticos descriptivos que nos permite rechazar o confirmar la hipótesis planteada. El análisis de los resultados obtenidos del Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo de los participantes corresponde a estadísticos descriptivos.

En la Tabla 14, se presentan los datos que hacen referencia a la exposición de videojuegos violentos sobre los niveles de Ansiedad Estado (A-E) de los estudiantes mediante frecuencias ( $f$ ) y porcentajes (%).

**Tabla 14**

Exposición a los videojuegos violentos sobre los niveles de Ansiedad Estado

<b>Variables</b>		<b>Niveles de ansiedad estado (A-E)</b>					
<b>¿Juegas videojuegos violentos?</b>		Bajo	Promedio bajo	Promedio	Promedio alto	Alto	<b>Total</b>
Sí	<b>F</b>	13	26	8	6	13	66
	<b>%</b>	19,7%	39,4%	12,1%	9,1%	19,7%	100,0%
No	<b>F</b>	22	2	16	10	15	65
	<b>%</b>	10,5%	0,99%	7,9%	4,9%	7,44%	100,0%
<b>Total</b>		35	28	24	16	28	131

n= 131 observaciones.

En lo, que se refiere al uso de los videojuegos violentos en el nivel de Ansiedad Estado (A-E) en estudiantes que sí juegan, se encontró que 26 de cada 66 (39,4%) muestran un nivel promedio bajo de ansiedad; seguido de 13 de cada 66 estudiantes (19,7%) presenta un nivel bajo, también, 13 de cada 66 (19,7%) tienen un nivel alto, en 8 de cada 66 (12,1%), se observa un nivel promedio y en 6 de cada 66 estudiantes (9,1%) se obtiene un nivel promedio alto. Por el contrario, los participantes que no juegan videojuegos violentos no presentan niveles altos de ansiedad estado (A-E); solamente, se halló que el 10, 5% que no juega videojuegos violentos presento niveles bajos y el 7,44% niveles altos.

A continuación, en la Tabla 15, se presentan los datos que hacen referencia a la exposición de los videojuegos violentos en los niveles de Ansiedad Rasgo (A-R) de los estudiantes mediante frecuencias (*f*) y porcentajes (%).

**Tabla 15***Influencia de los videojuegos violetos en los niveles de Ansiedad Rasgo*

<b>Variables</b>		<b>Niveles de ansiedad rasgo (A-R)</b>					
<b>¿Juegas videojuegos violentos?</b>		Bajo	Promedio bajo	Promedio	Promedio alto	Alto	<b>Total</b>
Sí	<b>F</b>	24	17	2	10	13	66
	<b>%</b>	36,4%	25,8%	3,0%	15,2%	19,7%	100,0%
No	<b>f</b>	22	2	16	10	15	65
	<b>%</b>	33,84%	3,07%	24,61%	15,00%	23,07%	100,0%
<b>Total</b>		46	19	18	20	28	131

n= 131 observaciones.

En lo, que se refiere a la exposición de los videojuegos violentos en el nivel de Ansiedad Rasgo (A-R) en estudiantes que sí juega, se encontró que 24 de cada 66 (36,4%) muestran un nivel bajo de ansiedad; seguido de 17 de cada 66 estudiantes (25,8%) presenta un nivel promedio bajo, también, 13 de cada 66 (19,7%) tienen un nivel alto, en 10 de cada 66 (15,2%), se observa un nivel promedio alto y en 2 de cada 66 estudiantes (3,0%), se obtiene un nivel promedio de ansiedad rasgo. Por el contrario, los participantes que no juegan videojuegos violentos no presentan niveles significativamente altos de ansiedad rasgo (A-R), solamente, se halló que 10, 5% que no juega videojuegos violentos presento niveles bajos y el 7,44% niveles altos. A continuación, en la Tabla 16, se presentan los datos que hacen referencia a la influencia de los videojuegos violentos en los niveles de Agresividad de los estudiantes mediante estadísticos descriptivos como frecuencias (*f*) y porcentajes (%).

**Tabla 16**

*Influencia de los videojuegos violentos en los niveles de Agresividad*

<b>Variables</b>		<b>Niveles de Agresividad</b>			
<b>¿Juegas videojuegos violentos?</b>		Mínimo	Medio	Máximo	Total
Sí	<b><i>f</i></b>	2	10	54	66
	<b>%</b>	3,0%	15,2%	81,8%	100,0%
No	<b><i>f</i></b>	22	10	33	65
	<b>%</b>	33,84%	15,38 %	50,79%	100,0%
<b>Total</b>		24	20	87	131

n= 131 observaciones.

En lo, que se refiere a la influencia de los videojuegos violentos en el nivel de Agresividad de los estudiantes que juegan con videojuegos, se encontró que 2 de cada 66 estudiantes (3,0%) presentan un nivel mínimo de agresividad, seguido de 10 de cada 66 participantes (15,2%) tienen un nivel medio de agresividad y 54 de cada 66 estudiantes (81,8%) tienen un nivel máximo de agresividad. Mientras que en los participantes que no juegan videojuegos violentos 33 de cada 65 (50,79%) presentan un nivel máximo de agresividad, seguido del 33,84% nivel mínimo y 15,38% un nivel medio.

### 3.4. Análisis comparativo estadístico en base a la prueba T-Student

A continuación, se describe el resultado del análisis estadístico mediante la prueba T-Student para una muestra no relacionada de distribución paramétrica.

**Tabla 17**  
*Análisis comparativo*

	Juega video juegos violentos	N	Significancia bilateral	Diferencias de medias
<b>Ansiedad (E, A)</b>	SI	66	,502	1,48
<b>Agresividad</b>	NO	65	,425	2,38

*n= 131 observaciones.*

Mediante el análisis comparativo para una sola muestra, con la prueba estadística de T-Student para muestras no relacionadas, de distribución paramétrica, el *p-valor= ,502 y,425* indican que no existe una diferencia estadísticamente significativa entre las variables ansiedad y agresión frente a la exposición a video juegos, y se acepta así la *Ho*: puesto que los valores son mayores al ,005 esperado.

En este sentido se entiende entonces que de la muestra evaluada 131 participantes (66 juegan videojuegos y 65 no lo hacen), no se halan una diferencia, es decir, que ser expuestos a videojuegos no es un factor determinante para la aparición de ansiedad o depresión, esto concuerda con la idea propuesta por Bonet *et al.*, (2017), quien manifiesta que la ansiedad en niños depende la mayor parte de veces de factores de índole familiar, la presencia de maltrato, ausencia de uno de los miembros, y no se debe a la exposición a medios digitales o electrónicos como video juegos.

También, Molinero y Lira (2020) revelan que la agresividad en niños, se debe a componentes de tipo biológico y predisponentes ambientales (maltrato, hechos de abuso), sin embargo, hablan, también, de la implicación del cuidado de los padres.

## CONCLUSIONES

En base al estudio desarrollado y la aplicación de reactivos psicológicos, su análisis e interpretación, se concluye lo siguiente:

- La fundamentación teórica de las variables: ansiedad, agresividad y video juegos ha permitido tener una perspectiva desde aspectos de la neurobiología de la ansiedad y agresividad, componentes, factores de riesgo, principales causa y efectos, asimismo, se ha dado una aproximación al tema de videojuegos, características, componentes, tipos de videojuegos y su relación con la aparición de conductas agresivas en niños.
- En relación a la ansiedad se ha determinarí que existe la predominancia de un nivel promedio bajo (35,9%) de ansiedad tipo estado, es decir, los estudiantes, se enfrentan a situaciones percibidas como poco amenazadoras o peligrosas, asimismo, se observó un nivel bajo de ansiedad como rasgo (56,5%) en el total de la población evaluada (131 niños de 7 a 11 años), situación que indica que más de la mitad de la población de la investigación presenta ansiedad en estado y rasgo en rango promedio y bajo.
- De igual forma con relación a la agresión en niños de 7 a 11 años de la Unidad Educativa Nueva Era, se determinarí que existe un predominio del nivel máximo de agresividad en un 80,3%. Dentro de las características de este comportamiento se, encuentran el control de la situación de conductas agresivas, intento de manipulación haciendo uso de la fuerza, uso de ironías y sarcasmo y el querer ganar a pesar de no tener la razón.
- En cuanto a los niños que han sido expuestos a videojuegos violentos con relación a la ansiedad, se evidencia la presencia rasgo y estado en niveles medios y altos, mientras que en cuanto a la agresividad, se observó que al igual que quienes juegan videojuegos violentos presentan niveles de agresividad máximos, por lo, que se concluiría que no existe diferencias

significativas de la exposición a videojuegos violentos/no violentos sobre la ansiedad y agresividad.

- Asimismo, en relación con la comparación de niños expuestos a videojuegos violentos y quienes no han sido expuestos, los resultados revelaron que no existe una diferencia estadísticamente significativa, entre las variables ansiedad y agresividad en niños de 7 a 11 años. Con la prueba estadística de T-Student para muestras no relacionadas, de distribución paramétrica, el *p-valor*= ,502 y ,425 se rechaza de tal manera la hipótesis alternativa, y se acepta la hipótesis nula la cual hace referencia, a que no existen diferencias estadísticas significativas.

## RECOMENDACIONES

- Si bien es cierto mediante la sustentación teórica en relación a la ansiedad y agresividad en niños expuestos a video juegos violentos ha permitido tener una visión amplia sobre las causas, consecuencias, factores de riesgo, componentes neuropsicológicos, entre otros temas, se sugiere que para futuras líneas de investigación, se desarrollen aspectos como el desarrollo evolutivo desde diferentes autores y enfoques, además, se sugiere, que se direccionen con investigaciones del contexto ecuatoriano, para obtener una mejor apreciación centrada a las características demográficas de la población de estudio.
- Con relación a los resultados obtenidos sobre la ansiedad rasgo estado en la población evaluada, se sugiere socializar los aspectos relevantes al encargado(a) del área de psicología de la Unidad Educativa Nueva Era con el objetivo de planificar el desarrollo de talleres psicoeducativos enfocados a proporcionar información básica e importante sobre los síntomas y rasgos de ansiedad en niños, además, de proporcionar estrategias de manejo y técnicas alternativas que los padres desarrollarían con sus hijos para reducir los niveles de ansiedad (técnicas de respiración, Mindfulness).
- Frente al porcentaje elevado de niños con niveles de ansiedad máxima (80.30%), se sugiere proporcionar los resultados de la investigación al área de psicología de la Unidad Educativa para, que se establezcan planes de intervención individual y grupal para lograr la reducción de los niveles de agresividad en niños, además, de desarrollar un programa de psicoeducación dirigida a los docentes y padres de familia, donde se aborden temáticas como: Tipos de agresividad, manifestaciones comportamentales, estrategias de manejo y alternativas de uso del tiempo libre con sus hijos, fomento del deporte, entre otros.

- Se recomienda realizar una reunión conjunta con los docentes encargados del grupo evaluado, el representante del área de psicología y los padres de familia, con el propósito de informar sobre los efectos sobre la ansiedad y la agresividad que causaría la exposición prolongada de los niños a video juegos violentos, de esta manera recomendar de forma directa a los padres que establezcan límites en el uso de videojuegos y, además, que lleven un control más riguroso sobre el tipo de videojuegos al que sus hijos se exponen.
- Sería adecuado, para futuras investigaciones, profundizar en otros factores desde la misma corriente utilizada, como la crianza y la personalidad de los niños de 7 a 11 años de edad. Como, también, utilizar otros instrumentos de recolección como test proyectivos.
- Finalmente, se recomienda desarrollar un espacio de diálogo a manera de mesa redonda, con la presencia de los docentes, área de psicología y padres de familia, para abordar la importancia de la supervisión de los niños en las actividades que implican el uso de tecnología y aparatos de distracción como videojuegos, brindar a los padres alternativas para el uso del tiempo libre de los niños en actividades artísticas o deportivas.

## BIBLIOGRAFIA

- Anguera, M. (1999). *Observación en psicología clínica: aplicaciones* (Vol. 5). Barcelona: Universitat.
- Anguita, J., Labrador, J., Campos, J., Casas, J., Repullo, J., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 527-538.
- Argandar, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Psicológicas*.
- Ballesteros, M., Aguado, J., & Pérez, C. (s.f.). Trastornos de ansiedad en la infancia y adolescencia. *Tratado de psicología*, 651-685.
- Belardi, E. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 31-39.
- Board, E. S. (18 de Marzo de 2021). *ESRB*. Obtenido de <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>
- Bonet de Luna, C., Fernández, M., & Chamón, M. (2011). Depresión, ansiedad y separación en la infancia: Aspectos prácticos para pediátrías ocupados. *Pediatría Atención Primaria*, 471-489.
- Buiza, C. (11 de Noviembre de 2021). *Problemático y Factores Asociados; Focad*. Obtenido de <https://psicosol.es/wp-content/uploads/2018/11/FACTORES-ASOCIADOS.pdf>
- Caballero, V., Sabeh, E., & Contini, N. (2017). Comportamiento agresivo en niños y adolescentes: Una perspectiva desde el ciclo vital. *Cuadernos Universitarios*, 77-96.
- Cairampoma, M. (2015). Tipos de investigación científica: Una simplificación de la complicidad incoherente nomenclatura y clasificación. *Revista electrónica de veterinaria*, 1-14.
- Castillón, D., & Borrero, P. (2005). Validación del inventario de ansiedad estado-rasgo (STAIC) en niños escolarizados entre los 8 y 15 años. *Acta colombiana de psicología*, 79-90.
- Clement, Y., & Chapoutier, B. (1998). Biological bases of anxiety. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 623-633.
- Contreras, R. (25 de Abril de 2021). *Acercamiento a las características de los videojuegos y sus beneficios en el aprendizaje*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10854/2753>

- Cuello, M., & Oros, L. (2013). Adaptación de una escala de agresividad física, verbal y relacional para niños argentinos de 9 a 13 años. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación-e Avaliação Psicológica*, 209-229.
- Cuenca, V., & Mendoza, B. (2017). Comportamiento prosocial y agresivo en niños: tratamiento conductual dirigido a padres y profesionales. *Acta de investigación psicológica*, 2691-2703.
- Del Barrio, V., & Capilla, M. (2006). Factores de riesgo y protección en agresión infantil. *Acción psicológica*, 39.
- Dodge, K. (1991). The structure and function of reactive and proactive aggression. The development and treatment of childhood aggression. *Hillsdale, NJ, England: Lawrence Erlbaum Associates*, 201-218.
- Espinoza, L., & Rodríguez, R. (2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11). Recuperado el 22 de Julio de 2021, de <https://www.ricsh.org.mx/index.php/RICSH/article/view/113/607>
- Estello, M. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Fernández, A., & Rojas, M. (2009). Atención selectiva, ansiedad, sintomatología depresiva y rendimiento académico en adolescentes. *Electronic journal of research in educational psychology*, 49-76.
- Gallego, M. (2010). Prácticas educativas parentales: autoridad familiar, incidencia en el comportamiento agresivo infantil. *Revista virtual universitaria católica del norte*, 253-273.
- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: Una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 13(1), 149-165. Recuperado el 16 de julio de 2021, de <http://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/11785/Videojuegos%20y%20violencia%2c%20una%20revisi%c3%b3n%20de%20la%20l%c3%adnea%20de%20investigaci%c3%b3n%20de%20los%20efectos..pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Gewerc, A., Fraga, F., & Rodés, V. (2017). Niños y adolescentes frente a la Competencia Digital. Entre el teléfono móvil, youtubers y videojuegos. *Dialnet*, 31(87), 171-186. Recuperado el 23 de julio de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6129228>
- González, L., & Pérez, V. (2014). La ansiedad en alumnos mexicanos de primaria: variables personales, escolares y familiares. *TEMAS/TEMAS*, 45-58.
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *Online*.

- Henao, A. (2011). La agresividad infantil: una propuesta de intervención y prevención pedagógica desde la escuela. *Revista virtual universitaria Católica del Norte*, 1-20.
- Henríquez, F., & Zúniga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 51-64. doi: 10.22395/anqr.v15n30a2
- Herskovic, V., & Matamala, M. (2020). Somatización, ansiedad y depresión en niños y adolescentes. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 183-187.
- Jordán, F. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *Psocial*, 4(2), 32-46.
- López, F., Álamo, C., & Cuenca, E. (2000). Bases neurobiológicas de la agresividad. *Arch. psiquiatr*, 197-220.
- Manterola, C., Quiroz, G., Salazar, P., & García, N. (2019). Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica. *Revista médica las condes*, 36-49.
- Molinero, A., & Lira, E. (2020). La influencia del uso de las TICs, los videojuegos y la violencia escolar en el bienestar psicológico. *Repositorio Digital de la Universidad de Zaragoza*, 46-52. Recuperado el 25 de julio de 2021, de <https://zaguan.unizar.es/record/98049/files/TAZ-TFG-2020-2617.pdf>
- Moreno, D., & Copete, P. (2005). validez estructural y confiabilidad del Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo STAIC para la variación de la ansiedad en niños escolarizados entre 8 y 15 años de la ciudad de Medellín, Colombia. *Suma psicológica*, 47-60.
- Oviedo, H. C. (2005). *Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach*. Scielo. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-74502005000400009](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000400009)
- Orozco, W., & Baldares, M. (2012). Trastornos de ansiedad: revisión dirigida para atención primaria. *Revista médica de costa rica y Centroamérica*, 497-507.
- Ortega, J., & Alcázar, M. (2016). Neurobiología de la agresión y la violencia. *Anuario de psicología jurídica*, 60-69.
- Páramo, P., & Otálvaro, G. (2006). Investigación alternativa: por una distinción entre posturas epistemológicas y no entre métodos. *Cinta de Moebio. Revista de Epistemología de Ciencias Sociales*.
- Paredes, R., & Paladines, F. (2019). *Influencia de los video juegos multiplayer online battle arena en el estrés y ansiedad de los jugadores*. Quito: Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado el 25 de julio de 2021, de <http://repositorio.puce.edu.ec:80/xmlui/handle/22000/17793>

- Penado, M., Andreu, J., & Peña, E. (2014). Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual. *Anuario de Psicología Jurídica*, 37-42.
- Quichimbo, M., & Villamarín, S. (2018). *Los videojuegos como catalizadores en prácticas violentas en niños y niñas de primero de básica*. Quito: Repositorio Digital de la Universidad Central del Ecuador. Recuperado el 26 de julio de 2021, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/14424>
- Quispe, A. (2019). Videojuegos y generación de ansiedad en niños de edad pre-escolar. *Revista Campus*, 5(16), 77-92. Recuperado el 24 de julio de 2021, de <https://www.aulavirtualusmp.pe/ojs/index.php/rc/article/view/1523/1313>
- Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en psicología*, 9-17.
- Reyes, J. (2010). *Trastornos de ansiedad: Guía práctica para diagnóstico y tratamiento*. Biblioteca virtual en salud.
- Richaud, M. (2007). La ética en la investigación psicológica. *Enfoques*, 5-18.
- Rodriguez, I. (2017). *Funcionamiento familiar y agresividad infantil*. (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Psicología Clínica).
- Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista médica sanitas*, 141-146.
- Romo, H. (1998). La metodología de la encuesta. *JG cáceres, Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*, 33-74.
- Rusu, C. (2011). Metodología de la Investigación. *Universidad Cesar Vallejo*.
- Salazar, V. (2014). Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda. *Licenciado en Psicología*. Pontifici universidad católica de Perú, Lima.
- Serna, L., & Montaner, L. (2020). *Efecto psicológico de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años*. Alicante: Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante. Recuperado el 22 de julio de 2021, de <http://hdl.handle.net/10045/107934>
- Tayeh, P., Agámez, P., & Cheskel, R. (2016). Trastornos de ansiedad en la infancia y la adolescencia. *Precopec SCP*, 6-18.
- Toribio, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 1-12.
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología Educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere, Revista de Educación Venezolana*, 21(68),

31-40. Recuperado el 21 de julio de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>

- Valenzuela, J., & Flores, M. (2014). *Fundamentos de investigación educativa*.
- Vargas, C. (2011). Uso excesivo de videojuegos con contenido violento: implicaciones en el desarrollo emocional infantil. *Revista de Psicología*, 8-26.
- Ventura, G., Espinoza, H., & Muchotrigo, M. (2014). El consentimiento informado en las publicaciones latinoamericanas de psicología. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 345-359.

## **ANEXOS**

### **Anexos 1: Consentimiento Informado**

#### **Consentimiento informado**

#### **Ansiedad y agresividad en el uso de videojuegos violentos**

Estimado Padre/Madre de Familia/Representante Legal.

Saludos cordiales, mi nombre es Marcos Israel Fiallos López, soy estudiante de Psicología Clínica y estoy realizando mis estudios en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato. Como parte de los requisitos se llevará a cabo una investigación, misma que tiene como objetivo, identificar la diferencia en cuanto a los niveles de ansiedad y agresividad en los niños de 7 a 11 años, que se exponen y que no se exponen a videojuegos con contenido violento en la Unidad Educativa "Nueva Era". La investigación se realizará mediante la aplicación de dos herramientas: El Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo (STAIC) y el Cuestionario de Agresividad de Cuello Oros. Con este antecedente solicito su autorización para que su hija/hijo participe voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste en: 1.- Llenar los datos de la Ficha sociodemográfica, 2.- Responder El inventario de Ansiedad Estado-Rasgo (STAIC) que contiene dos escalas independientes, una para evaluar la Ansiedad Estado (A-E) y la otra para evaluar la Ansiedad Rasgo (A-R). La primera contiene 20 elementos con los cuales se pretende evaluar el nivel de ansiedad del niño en un momento determinado, y la segunda pretende identificar a través de otros 20 elementos como el sujeto se siente en general. 3.- Responder el Cuestionario de Agresión (Cuello y Oros 2012). Se trata de un instrumento que evalúa diferentes componentes de agresividad como agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad. Las aplicaciones de éstas dos herramientas se realizarán de forma virtual debido a la emergencia sanitaria por el COVID 19 que atravesamos en la actualidad. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado.

La participación es voluntaria. Usted y su hija/hijo tendrán el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados se informarán con exactitud. El tiempo estimado que le llevara llenar la ficha y los cuestionarios es 10 minutos.

Autorización. He leído el procedimiento descrito arriba. El investigador me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas.

Acepto la participación de mi hijo

## **Anexos 2: Ficha Sociodemográfica**

### **FICHA SOCIODEMOGRAFICA**

Cuestionario para recolectar datos de interés en la investigación. responder en relación con su hijo(a).

1. Edad del niño(a)
2. Sexo: Masculino/femenino
3. Con quien vive actualmente: Solo, padres, otra persona
4. ¿El o la niño(a) posee en la actualidad algún problema de salud mental o psicológico significativo? Si/No
5. ¿Este problema ha sido diagnosticado por un profesional? Si ¿Cuál?
6. Rendimiento Académico: Sobresaliente, muy bueno, bueno, regular, malo.
7. Año de escolaridad
8. ¿Juegas videojuegos violentos? Si/No

### Anexos 3: Cuestionario Ansiedad Estado – Rasgo

#### Cuestionario de ansiedad Estado-Rasgo para niños y adolescentes (STAIC).

El siguiente test está formado por 40 preguntas en dos partes. Las preguntas son frases que decir algo de ti mismo. Cada parte está compuesta por 20 frases. La primera parte responde a cómo te sientes en este momento y la segunda parte a cómo te sientes de manera general.

Parte 1:

	Nada	Algo	Mucho
1. Me siento calmado			
2. Me encuentro inquieto			
3. Me siento nervioso			
4. Me encuentro desencantado			
5. Tengo miedo			
6. Estoy relajado			
7. Estoy preocupado			
8. Me encuentro satisfecho			
9. Me siento feliz			
10. Me siento seguro			
11. Me encuentro bien			
12. Me siento molesto			
13. Me siento agradablemente			
14. Me encuentro atemorizado			
15. Me encuentro confuso			
16. Me siento ansioso			
17. Me siento angustioso			
18. Me encuentro alegre			
19. Me encuentro contrariado			
20. Me siento triste			

Parte 2:

	Nada	Algo	Mucho
1. Me preocupa cometer errores			
2. Siento ganas de llorar			
3. Me siento desgraciado			
4. Me cuesta tomar una decisión			
5. Me cuesta enfrentarme a mis problemas			
6. Me preocupo demasiado			
7. Me encuentro molesto			
8. Pensamientos sin importancia me viene a la cabeza			
9. Me preocupa las cosas del colegio			
10. Me cuesta decidirme en lo que tengo que hacer			
11. Noto que mi corazón late más rápido			
12. Aunque no lo digo, tengo miedo			

13. Me preocupo por cosas que puedan ocurrir			
14. Me cuesta quedarme dormido por las noches			
15. Tengo sensaciones extrañas en el estomago			
16. Me preocupa lo que otros piensan de mí			
17. Me influyen tanto los problemas que no puedo olvidarlos			
18. Tomo las cosas demasiado en serio			
19. Encuentro muchas dificultades en mi vida			
20. Me siento menos feliz que los demás			

#### Anexos 4: Escala de Agresividad de Cuello y Oros

##### Escala de agresividad de Cuello & Oros (2012).

Elegir la opción más parecida a su comportamiento en tres opciones: si, tal vez y no. No existen respuestas ni buenas ni malas.

	SI	NO
1. ¿Cuándo estoy enojado/a con alguien le digo "no voy a ser mas tu amigo/a"?		
2. Si otros me molestan o me lastiman, les digo a mis amigos que no se junten con esas personas		
3. Cuando alguien me enoja, le hago daño o le lastimo		
4. Cuando alguien me hace daño o me lastima, le pego		
5. Cuando alguien me amenaza, yo, también, le amenazo		
6. Si otros me enojan, les pego, les doy golpes o patadas		
7. Cuando estoy enojado/a con otros, cuento chismes o secretos sobre ellos		
8. Soy una persona que se pelea con los demás		
9. Soy el tipo de persona que le dice a otros: "No voy a ser más tu amigo"		
10. Soy una persona que le dice a sus amigos/as que no se junte con otros		
11. Soy una persona que insulta a los demás		
12. Soy el tipo de persona que cuenta chismes y secretos sobre otros		
13. Soy una persona que pega, da golpes y patadas a los demás		
14. Soy el tipo de persona que ignora a los demás o deja hablar con ellos/as		
15. Para conseguir lo que quiero les digo a mis amigos/as que no se junten con alguien		
16. Para conseguir lo que quiero insulto a los demás		
17. Para conseguir lo que quiero pego patadas y golpes		
18. Para conseguir lo que quiero, ignoro a otras personas o dejo de hablarles		
19. Para conseguir lo que quiero, hago daño o lastimo a los demás		
20. Para conseguir lo que quiero no dejo que otras personas estén en mi grupo de amigos		
21. Para conseguir lo que quiero, amenazo a otros		
22. Para conseguir lo que quiero les digo a los otros, "no voy a ser más tu amigo"		