



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**

## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

### **ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE LA  
I.E.P. DOMINGO SAVIO DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, 2022**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. MILAGROS YUCRA PHOCCO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PUNO – PERÚ**

**2023**



## Reporte de similitud

### NOMBRE DEL TRABAJO

**INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE LA I.E.P. DOMINGO SAVIO DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, 2022**

### AUTOR

**MILAGROS YUCRA PHOCCO**

### RECuento DE PALABRAS

**15365 Words**

### RECuento DE CARACTERES

**75069 Characters**

### RECuento DE PÁGINAS

**78 Pages**

### TAMAÑO DEL ARCHIVO

**7.5MB**

### FECHA DE ENTREGA

**Oct 18, 2023 8:46 AM GMT-5**

### FECHA DEL INFORME

**Oct 18, 2023 8:49 AM GMT-5**


### ● 15% de similitud general

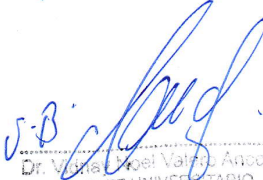
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

  
M.Sc. Yobani Galsin Chambilla  
DOCENTE E.P.E.P.  
UNA - PUNO

  
Dr. Milagros Yucra Phooco  
DOCENTE UNIVERSITARIO



## DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a mis Queridos padres Flavio Yucra Yapo y Roberta Phocco Calsina con mucho amor y cariño que siempre me apoyaron incondicionalmente día a día en el transcurso de cada año de mi Vida Universitaria en la parte moral y económica para poder llegar a ser una Profesional de la Patria.*

**MILAGROS YUCRA PHOCCO**



## AGRADECIMIENTOS

*Agradezco a DIOS, ser divino por siempre cuidarme y guiar mis pasos día a día.*

*A mis hermanos y demás familia en general por el apoyo que siempre me brindaron en toda mi carrera Universitaria.*

*A todos mis Amigos que he construido, en los intercambios cotidianos, Mi personalidad colectiva.*

*A mis Maestros, A mi Asesora M.Sc. Yobana M. Calsin Chambilla por sus enseñanzas para desarrollarme Profesionalmente y Haberme Brindado todo sus Conocimientos.*

*A la Facultad de Educación Primaria- UNA PUNO.*

**MILAGROS YUCRA PHOCCO**



# ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

<b>RESUMEN</b> .....	10
<b>ABSTRACT</b> .....	11

## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

<b>1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	13
<b>1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b> .....	15
1.2.1. Problema general .....	15
1.2.2. Problemas específicas .....	15
<b>1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	15
1.3.1. Hipótesis general.....	15
<b>1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO</b> .....	15
<b>1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	17
1.5.1. Objetivo general.....	17
1.5.2. Objetivos específicos .....	17

## **CAPÍTULO II**

### **REVISIÓN DE LA LITERATURA**

<b>2.1. ANTECEDENTES</b> .....	18
2.1.1. Antecedente internacional.....	18
2.1.2. Antecedente nacional.....	20



2.1.3. Antecedente local.....	27
<b>2.2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>28</b>
2.2.1. Videojuegos.....	28
2.2.2. Rendimiento académico.....	36
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>MATERIALES Y MÉTODOS</b>	
<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....</b>	<b>39</b>
3.2.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	39
<b>3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO.....</b>	<b>40</b>
3.3.1. Población.....	40
3.3.2. Muestra.....	40
<b>3.4. DISEÑO ESTADÍSTICO.....</b>	<b>41</b>
3.4.1. Tipo.....	41
3.4.2. Método.....	41
3.4.3. Diseño.....	41
<b>3.5. PROCEDIMIENTO.....</b>	<b>42</b>
<b>3.6. VARIABLES.....</b>	<b>43</b>
3.6.1. Operacionalización de variables.....	44
<b>3.7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>44</b>
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
<b>4.1. RESULTADOS.....</b>	<b>46</b>
<b>4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....</b>	<b>50</b>
<b>4.3. DISCUSIÓN.....</b>	<b>51</b>



<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	55
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	56
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	57
<b>ANEXOS</b> .....	63

**Área:** Perspectivas Teóricas de la Educación

**Tema:** Los videojuegos - rendimiento académico

**Fecha de sustentación:** 25 de octubre del 2023.



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b>	Muestra de estudio .....	40
<b>Tabla 2.</b>	Operacionalización de variables .....	44
<b>Tabla 3.</b>	Distribución Chi Cuadrado $\chi^2$ .....	45
<b>Tabla 4.</b>	Influencia del consumo de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. ....	46
<b>Tabla 5.</b>	Nivel de consumo de los videojuegos en los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. ....	47
<b>Tabla 6.</b>	Nivel de rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. ....	49
<b>Tabla 7.</b>	Prueba de hipótesis del objetivo general. ....	50





## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b>	Influencia del consumo de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. ....	46
<b>Figura 2.</b>	Nivel de consumo de los videojuegos en los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. ....	48
<b>Figura 3.</b>	Nivel de rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. ....	49



## RESUMEN

La investigación se realiza para profundizar más sobre los video juegos que de alguna manera tienen relación o influyen en el rendimiento académico de los estudiantes y también se realizó porque considero muy importante como futura docente ver todos estos resultados que se plantean en esta tesis. El objetivo de la presente investigación es determinar la influencia de consumo de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. La metodología está dentro del enfoque cuantitativo de tipo básico, de método hipotético – deductivo, de diseño no experimental correlacional y transversal, la población estuvo conformada 1028 estudiantes de 1ro a 6to grados, la muestra por 119 estudiantes de sexto grado. Para la variable videojuegos, se aplicó la técnica encuesta y el instrumento fue el cuestionario y para rendimiento académico fue registro auxiliar de notas. Para llegar a los resultados se utilizó la estadística inferencial, mediante la Chi Cuadrada. Los resultados demuestran que el 57.1% de estudiantes presentan regular consumo de videojuegos, mientras que el 48.7% presentan rendimiento académico de logro destacado. Se concluye que, el consumo de los videojuegos si influyen de manera inversa y significativa en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022, ya que según la  $\chi^2_c = 34.025$  es mayor a  $\chi^2_c = 12,5916$ .

**Palabras Clave:** Dispositivos, Recompensa, Rendimiento académico, Tiempo, Videojuegos.



## ABSTRACT

The research is carried out to go deeper into the video games that somehow have a relationship or influence on the academic performance of students and it was also done because I consider it very important as a future teacher to see all these results that are raised in this thesis. The objective of this research is to determine the influence of video game consumption on the academic performance of students in the 6th grade of the I.E.P. Domingo Savio in the district of San Miguel, 2022. The methodology is within the quantitative approach of basic type, hypothetical-deductive method, non-experimental correlational and cross-sectional design, the population consisted of 1028 students from 1st to 6th grades, the sample consisted of 119 sixth grade students. For the variable video games, the survey technique was applied and the instrument was the questionnaire, and for academic performance it was an auxiliary record of grades. In order to arrive at the results, inferential statistics were used, by means of the Chi-square test. The results show that 57.1% of students present regular consumption of video games, while 48.7% present outstanding academic performance. It is concluded that the consumption of video games does have an inverse and significant influence on the academic performance of students in the 6th grade of the I.E.P. Domingo Savio of the district of San Miguel, 2022, since according to  $\chi^2_c = 34.025$  it is greater than  $\chi^2_t = 12.5916$ .

**Key words:** Devices, Reward, Academic performance, Time, Videogames.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

La influencia de los videojuegos en el rendimiento académico es un tema que ha suscitado un debate constante en la sociedad moderna. En la era digital en la que vivimos, los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento omnipresente, especialmente entre los jóvenes. Sin embargo, su impacto en la vida de los estudiantes y, en particular, en su éxito académico, es un tema que ha generado curiosidad y preocupación.

Los videojuegos ofrecen experiencias inmersivas, desafíos y recompensas que pueden competir con las demandas académicas y el tiempo dedicado al estudio. Algunos argumentan que el exceso de tiempo dedicado a los videojuegos puede tener efectos perjudiciales en el rendimiento académico, ya que puede desviar la atención de las tareas escolares esenciales. Por otro lado, existen opiniones que sugieren que los videojuegos pueden aportar beneficios cognitivos y sociales, lo que plantea la pregunta de si estos juegos pueden influir positivamente en el rendimiento académico.

Esta influencia compleja y multifacética de los videojuegos en el rendimiento académico es un tema que merece un análisis detenido. En esta exploración, examinaremos las diversas dimensiones de esta relación, considerando el tiempo dedicado a los videojuegos, el contenido de los juegos, los posibles beneficios y las estrategias para lograr un equilibrio saludable entre el juego y el éxito académico. Al hacerlo, buscamos arrojar luz sobre este tema y proporcionar información valiosa para padres, educadores y estudiantes que buscan comprender mejor cómo los videojuegos pueden afectar el desempeño en el ámbito académico.



El contenido se estructura de la siguiente forma:

En el capítulo I se presenta la introducción, dentro de este se encuentra el planteamiento del problema, la formulación del problema (tanto general como específicos), también la hipótesis de la investigación (hipótesis y específicas), también la justificación de estudio y los objetivos de la investigación (general y específicos)

En el capítulo II, se encuentra la revisión de literatura, los antecedentes de la investigación (a nivel internacional, nacional y local). Como también el marco teórico, donde abordamos los temas de las dos variables planteadas.

En el capítulo III presentamos a los materiales y métodos, la ubicación geográfica del estudio, el tipo y método de estudio, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, la población y muestra del estudio y el procesamiento estadístico

En el capítulo IV, presentamos los resultados y la discusión, como también la comprobación de hipótesis

En el capítulo V, se detallan las conclusiones a las que se arribaron, tras el término del presente estudio, esto de acuerdo a los objetivos propuestos.

En el capítulo VI, se muestran las recomendaciones a la luz de los resultados obtenidos en la investigación.

En el capítulo VII, se señalan las referencias de las fuentes citadas para la elaboración del presente estudio y finalmente los anexos.

## **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Catota (2019) menciona que en la provincia Cotopaxi. Los videojuegos se utilizan a menudo durante periodos de tiempo que antes se reservaban a actividades constructivas por parte de los estudiantes, que recurren a ellos en busca de consuelo cuando sus notas



se resienten o bajan. En Ecuador Pilla (2018) en su investigación realizada en el Colegio Nacional Miguel Ángel Casares y colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz, se encontró que el 62 por ciento de los estudiantes no son conscientes de que jugar juegos virtuales ha perjudicado su rendimiento académico. Del mismo modo, los estudiantes en la actualidad en Ecuador, al querer tener un rango o un nivel alto frente algunos videojuegos son capaces de desencadenar comportamientos agresivos (Millan, 2022).

Según el Ministerio de Salud (2021) con relación a la adicción de los videojuegos, Los niños pasan mucho tiempo delante de ordenadores, tabletas y teléfonos inteligentes, pero estas plataformas digitales también están cambiando su forma de ocuparse. También para jugar utilizan las consolas de Nintendo Wii, Nintendo Switch, PlayStation, con mayor frecuencia que antes de la pandemia.

Merma (2020) investigó en los estudiantes de Puno, donde el 77,8 por ciento de los estudiantes juegan videojuegos 1 a 2 veces por semana. También Condori & Mamani (2022) investigó en estudiantes de Juliaca, donde el 0.8 por ciento se encuentra en un nivel alto de adicción a los videojuegos.

Cabe mencionar un dato muy importante, según el Ministerio de Educación - MINEDU (2020) en la prueba de comprensión lectora, el Perú obtuvo un promedio de 401, mejorando en relación al alcanzado en 2015, que fue de 398, quedando en el puesto 64 de 77 países en el programa de Evaluación Internacional de Estudiantes PISA 2018. Cabe indicar que esta es una prueba que se realiza cada tres años.

Los estudiantes de la Institución Educativa Primaria Domingo Savio del distrito de San Miguel en estos últimos años no ocuparon puestos importantes en los distintos concursos de conocimientos que se llevan en la provincia de San Roma Juliaca, es a base de todos estos problemas que nos formulamos las siguientes interrogantes:



## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

- ¿Cómo influye el consumo de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la Institución Educativa Primaria Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022?

### **1.2.2. Problemas específicas**

¿Cuál es el nivel de consumo de los videojuegos en los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022?

¿Cuál es el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022?

## **1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. Hipótesis general**

El consumo de los videojuegos si influyen de manera inversa y significativa en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022

## **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

Esta investigación se realizó por que es de mucha importancia ver si los videojuegos influyen en el buen o mal rendimiento académico de los estudiantes, ya que el rendimiento académico es un tema que causa mucha preocupación en el sector educativo, también se ve a estudiantes que dedican mucho tiempo a jugar en las cabinas



de internet y también en horas de computación. Por estos motivos es que se lleva a cabo esta investigación.

Los resultados de la presente investigación, permitieron determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, cabe precisar que hay videojuegos que son muy educativos, innovadores, pero también hay videojuegos que perjudican al estudiante, es por esta razón ver si estos influyen de manera positiva o de manera negativa en el rendimiento académico de los estudiantes. Este estudio contribuye a tener una perspectiva más cercana respecto al conocimiento sobre los videojuegos y el rendimiento académico, la cual entendemos que es un tema muy importante en abordar, así mismo ser una fuente de gran información para la realización de posteriores investigaciones, artículos científicos, entre otros, teniendo en cuenta que información de estos temas es muy limitado en nuestra región de Puno, por lo tanto los resultados de esta investigación serán de mucha ayuda para futuras investigación, ya sea como una forma de motivación o como fuente de consulta.

El rendimiento académico de un estudiante es muy necesario e importante en la sociedad, ya que, si un estudiante ocupa los primeros lugares en un concurso de conocimiento a nivel local, regional, nacional o internacional, representando a su institución, este logro representará a toda su familia y en especial a sus docentes que le educaron. Es por esa razón, se quiere ver si los video juegos pueden influir para que este estudiante pueda tener un buen o deficiente rendimiento académico. Asimismo, esta investigación se realiza para que sirva como una referencia y un antecedente para las futuras investigaciones que se puedan llevar acabo, ya que los resultados de la tesis se llevaran a la misma institución educativa para que ellos puedan tomar medidas como por





ejemplo realizar eventos deportivos, exámenes de conocimiento con incentivos económicos, etc.

## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la influencia del consumo de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de consumo de los videojuegos en los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.
- Identificar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LA LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

##### 2.1.1. Antecedente internacional

Aldas (2015) El presente trabajo es titulada con el nombre: “Influencia de los video-juegos en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto año de Educación básica, paralelo: “A” “B” del Instituto Particular “VIGOTSKY”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, en el periodo 2014-2015”. Con el objetivo de examinar el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico de los alumnos del Intuición Particular "Vigotsky" (niños y niñas). Para determinar el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico se tomó en cuenta el promedio de las calificaciones de los alumnos, lo cual se hizo mediante una investigación documental de los registros de calificaciones de los alumnos. El cuestionario se utilizó como instrumento en el estudio de campo, que se realizó mediante el método de encuesta y se administró a los chicos. Los resultados se contabilizaron y se mostraron en forma de tablas y gráficos circulares. Los resultados se verificaron con la información obtenida en la investigación documental. Se demostró que había una correlación directa entre los factores de la investigación y el impacto perjudicial de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños. A partir de los resultados del trabajo de campo y del estudio documental se elaboraron conclusiones y sugerencias. Este estudio pretende ser un recurso para medir la cuestión en el ámbito educativo, y puede utilizarse para abordar esta importante causa de problemas en la escuela. Dado



que es vital proporcionar una solución, empleando nuevas opciones para mejorar el rendimiento académico de los niños, esta investigación pretende contribuir a su desarrollo general.

Pilla (2018) el presente trabajo de investigación se detalla con el nombre: “El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del colegio Nacional Miguel Ángel Casares y colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz durante el período lectivo 2017-2018”. Para ello, se planteó el objetivo, para ayudar a detectar y analizar el uso de los videojuegos y su éxito en el rendimiento académico, A raíz de los resultados obtenidos, se pudo concebir la utilización de los juegos tradicionales como técnica pedagógica en la promoción de valores en los alumnos. Para ello, el tema de estudio fue considerado como una investigación de tipo exploratorio; además, la modalidad fue de campo y bibliográfica-documental; la muestra con la que se trabajó fue de 217 estudiantes, y los resultados arrojaron que el 96% de los estudiantes de secundaria juegan diferentes tipos de videojuegos, siendo los géneros más populares los de acción, aventura y deportes. En conclusión, se encontró que el 62% de las personas no son conscientes de que jugar juegos virtuales ha perjudicado su rendimiento académico.

Catota (2019) presento la tesis con el siguiente título: “Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Victoria Vascones Cuvi” del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi”. Los objetivos son: fundamentar si los videojuegos afectan directamente al rendimiento académico. En la metodología se aplica enfoques cualitativos y cuantitativos. La población fue conformada por 60 estudiantes, 60 padres de familia y 12 docentes. Se puede afirmar que los videojuegos si incide en el rendimiento académico de



los estudiantes. Se produce un refugio donde el adolescente se refugia, al mismo tiempo que sus notas decaen, se identifica una constante prevalencia de tiempo de uso de videojuegos en tiempos que solían históricamente dedicados a actividades productivos.

### **2.1.2. Antecedente nacional**

Matos (2021) la investigación está titulada con nombre: “Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021”. El objetivo es buscar y poner en conocimiento de cómo afectaba el uso de videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de secundaria en condiciones de pandemia en la IE Fe y Alegría- 37. Enrique Montenegro en el año 2021. El método seguido fue el siguiente: La investigación fue básica, de carácter correlacional y de diseño transversal; el método fue la encuesta; el instrumento fue un cuestionario para ambas variables; y la muestra estuvo conformada por noventa y uno estudiantes de una población de 219 personas. En conclusión, el principal hallazgo tras evaluar los datos y contrastar las hipótesis fue que no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de 3er grado durante las pandemias en la IE Fe y Alegría 37 ( $p = 0,077$ ). También se encontró que el vínculo es débil ( $\rho = 0,186$ ), y que el 72,53% de los estudiantes que participaron en la encuesta reportaron usar videojuegos en niveles bajos, frente al 2,20% que reportaron usarlos en niveles altos.

Duran (2014) en la investigación realizada con el título: “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la I. E. Mariscal Cáceres Ayacucho, 2010” con el objetivo es comprobar la influencia



de videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la Institución, el estudio es de tipo básico y de nivel descriptivo. En ello se trabajó con una muestra de 38 estudiantes entre 11 y 12 años pertenecientes al Sexto grado. Los resultados muestran que esta actividad se practica de forma muy limitada, con aparentes diferencias de género: los chicos dedican bastante más tiempo a los videojuegos que las chicas. Sin embargo, ni el rendimiento académico ni los rasgos fundamentales de la personalidad distinguen apreciablemente a los videojugadores de los que no lo son. En conclusión, el 90% de los alumnos encuestados juega con algún tipo de videojuegos confirmando la amplitud y la necesidad de investigar sobre "La influencia de los videojuegos en el rendimiento académico".

Romo & Velázquez (2021) presentó su investigación con el título de: "Grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020", El objetivo de este estudio es describir la extensión y/o el nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes que asisten a la institución educativa estatal Huancayo del mismo año investigado, Se utilizó una muestra de 221 estudiantes que fueron seleccionados mediante una técnica de muestreo intencional no probabilístico con criterios de inclusión y exclusión, y se aplicó al estudio un instrumento de investigación denominado Test de Adicción a los Videojuegos. El estudio es de carácter cuantitativo, se enmarca en la categoría de investigación básica y es de carácter descriptivo (Vela Quico y Colaboradores, 2011). Al concluir el estudio, se encontró que los adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, en mismo año, tienen un nivel moderado de adicción a los videojuegos. Tras la utilización del instrumento de estudio y el análisis de los datos tenemos las siguientes conclusiones: En la institución



educativa privada Huancayo, 2020, hay un 40,6% de la muestra que tiene una adicción leve a los videojuegos, un 32,6% que tiene una adicción moderada y un 26,6% que tiene una adicción severa. Por lo tanto, una parte considerable de los alumnos sufre de adicción leve a severa.

Mateo (2019) La investigación esta titulada con: el nombre: “Uso de videojuegos en estudiantes de 1er grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019” El propósito del estudio es conocer la frecuencia de uso de videojuegos en los estudiantes I.E. 3051. La metodología de la investigación utiliza un tipo de estudio cuantitativo, no experimental y descriptivo. Se cuenta con 75 estudiantes del primer grado de secundaria de la misma institución estudiado. Se utilizó el instrumento sobre patrones de uso de videojuegos para recoger los datos durante el mes de marzo en el mismo año del estudio. Se realizó el análisis estadístico descriptivo de la variable de estudio visualizada en tablas, figuras y expresada en frecuencias y porcentajes para la base de datos que elaboramos en el programa SPSS versión 25 previo control de la información recolectada. En cuanto a los resultados: La mayoría de los alumnos, que utilizan los videojuegos, son varones y tienen una edad media de 12 años. Utilizan los videojuegos en una medida relativamente modesta (79,17%). En cuanto a la dimensión nivel de atracción por los videojuegos (16,67%), la dimensión de interferencia de los videojuegos con otras actividades (85,4%), la dimensión estadística nivel de inquietud (83,33%), en conclusión, la dimensión de interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, el 100% de los alumnos tienen niveles bajos en cada categoría.

Gonzales (2015) presentó la tesis con el título: “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ero y 4to grado



de secundaria; de la I.E San Martín de Porres N° 60019- Iquitos 2015” El objetivo de la investigación fue conocer el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico de los alumnos de tercero y cuarto de secundaria de la misma institución. La investigación fue de carácter transaccional-correlacional y de tipo correlacional. 320 alumnos de tercero y cuarto de secundaria de la Institución Educativa San Martín de Porres N° 60019 conformaron la muestra. Se utilizaron encuestas como método de recolección de datos, mientras que los cuestionarios y las notas de las entrevistas sirvieron como instrumento de análisis documental. Para el análisis de los datos se utilizaron tablas de porcentajes y promedios, gráficos estadísticos y la prueba de hipótesis chi-cuadrado  $X^2$ . Con una magnitud de relación de 0,61% (magnitud de relación moderada) entre las variables, los resultados más pertinentes fueron:  $X^2 c = 19,84 > X^2 t = 11,07$ ,  $gl = 4$ , 0,05%. Aplicando la prueba de chi-cuadrado  $X^2$  a los resultados, que se interpretaron mediante tablas y gráficos estadísticos, se obtuvieron los siguientes resultados  $X^2 c = 19.84$ ,  $X^2 t = 11,07$ ,  $gl = 4$ , 0,05%, con una fiabilidad del 59%, por lo que  $X^2 c > X^2 t$  y se aceptó la hipótesis de investigación: que existe un impacto significativo de los videojuegos en el rendimiento académico de los alumnos de 3° y 4to grado de secundaria de la intuición investigada.

Espinoza (2021) el trabajo de investigación se plasma con el nombre: “Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho, 2020” con el objetivo de evaluar la asociación entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de juegos online en los alumnos de primero y quinto grado, del mismo centro educativo encuestado. En la metodología, el estudio es no experimental y transversal con un nivel correlacional-descriptivo, de tipo aplicado y enfoque



cuantitativo. 114 alumnos del Colegio Salesiano San Juan Bosco que cursaban primero y quinto de bachillerato constituyeron la población de estudio. La "Escala de Habilidades Sociales-EHS" de Gismero y el "Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos" de López Becerra, adaptados al contexto ayacuchano, fueron dos instrumentos psicológicos utilizados en el proceso de recolección de datos. Según los resultados descriptivos, el 41% de los estudiantes tienen habilidades sociales medias, y el 68% de los estudiantes tienen hábitos de consumo de juegos en red medios. A partir de los resultados inferenciales, se determina que existe una conexión entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de juegos en red. El coeficiente de correlación entre las habilidades sociales y el consumo de juegos en red es de  $-0,254$ , lo que indica un bajo nivel de correlación inversa, y el nivel de significación (valor p) es de  $0,003 > 0,05$  ( $t_b = -0,254$ ;  $p = 0,003 > 0,05$ ). Estos resultados están respaldados por la prueba estadística Tau b de Kendall. 10. En resumen, no hay correlación entre jugar a juegos en red e iniciar conexiones positivas con personas del sexo opuesto, como muestra la prueba estadística Tau b de Kendall, donde el valor p (umbral de significación) es  $0,054 > 0,05$ .

Calderon & Calderon (2019) La presente investigación está titulada con: "Influencia del uso del celular en el comportamiento de los niños y niñas del nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 189 del Distrito de la Unión – Piura – 2019" El objetivo principal de este estudio fue conocer el impacto del uso del celular en la conducta de los alumnos de primer año de la I.E. N° 189. para ello se fundamentó en una metodología cuantitativa, concentrando su mayor análisis en los cambios conductuales que provoca el uso del celular en los niños. Los instrumentos se utilizaron en una muestra de 50 alumnos, de los cuales 25





tienen cuatro años y 25 tienen cinco años. Las metodologías del enfoque cuantitativo incluyeron el análisis, la síntesis y la comparación de resultados. Las preguntas se organizaron en cuestionarios separados y, una vez recogidos los datos, se compararon las variables para ver cómo una variable afectaba a la otra. Después de utilizar el instrumento, se analizaron los datos y se organizaron los resultados en tablas teniendo en cuenta las características fundamentales de la herramienta. En conclusión, se descubrió que el comportamiento de los niños cambia tanto en sentido positivo como negativo; en el primero, se vuelven más agresivos, distantes y gregarios; en el segundo, se vuelven más inquisitivos e interesados en los contenidos. En conclusión, el comportamiento de los alumnos se ve alterado por el uso de los teléfonos móviles.

Vara (2018) presentó la investigación titulada con: “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos Colegios Privados de Villa María del Triunfo, 2017” Con el fin de determinar la relación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Mara del Triunfo, se evaluaron 306 alumnos de segundo a quinto grado de dos instituciones educativas privadas, de ambos sexos, cuyas edades oscilaban entre los 13 y 17 años. Se empleó el Test de Dependencia a los Videojuegos de Choliz y Marco y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Se encontró que la relación entre la agresión y la adicción a los videojuegos era positiva, moderada-baja y altamente significativa ( $\rho = 0,268$ ;  $p < 0,001$ ). La adicción a los videojuegos estaba en un nivel normal para el 26,5% (81) de los usuarios, mientras que la hostilidad estaba en un nivel normal para el 32,4%. (99). Según el género y el número de horas semanales de videojuegos, se descubrió que había variaciones muy significativas ( $p < 0,001$ ) en las características de la adicción



a los videojuegos. Al igual que con la hostilidad, la agresión física y la furia, había diferencias significativas en la agresividad y sus componentes según el género, la edad y el nivel académico ( $p < 0,05$ ). Además, también hubo variaciones altamente significativas ( $p < 0,01$ ) para la agresividad según el nivel escolar. En conclusión, las diferencias entre los géneros de los participantes resultaron ser extremadamente significativas ( $p < 0,001$ ) para el componente de agresividad verbal.

Reynalte (2021) presentó el trabajo de investigación que se titula: “Adicción a videojuegos y bienestar Psicológico en Estudiantes de Universidades de Lima Metropolitana, 2020” El objetivo de este estudio fue determinar la conexión entre la adicción a los videojuegos y la salud psicológica en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. El diseño fue descriptivo-correlacional y no experimental. La muestra estuvo conformada por 448 estudiantes universitarios, de ambos sexos, entre 18 y 30 años, que asisten a universidades privadas y públicas. La Escala de Adicción a los Videojuegos (GAS) y la Escala de Bienestar Psicológico para Adultos fueron los instrumentos empleados en este estudio (BIEPS-A). Según los resultados, existe una correlación negativa fuerte y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y el bienestar psicológico entre los estudiantes universitarios ( $r = -0,709$ ,  $p < 0,01$ ). Sólo el 29,7% de los estudiantes tenía un buen grado de bienestar psicológico, mientras que un total del 22,3% mostraba una grave adicción a los videojuegos. En conclusión, se descubrió que existen relaciones fuertes e inversas entre la adicción a los videojuegos y los aspectos de bienestar psicológico de conexión social, aceptación/control de las circunstancias, autonomía y proyectos.



### 2.1.3. Antecedente local

Calle (2018) en el documento de investigación se plasma con el título “Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno - 2017”. El objetivo principal fue conocer cómo los juegos en red afectan el rendimiento académico de los niños del 2º grado “Glorioso San Carlos - Puno”. La muestra fue de 102 alumnos, el método utilizado fue hipotético-deductivo, el tipo de investigación es explicativo-descriptivo y el diseño de investigación es no experimental bajo el paradigma cuantitativo. La información se recolectó mediante la técnica de encuesta y el instrumento fue un cuestionario que se elaboró con base en los objetivos de la investigación. Para procesar los resultados se utilizaron las herramientas electrónicas SPSS y Microsoft Excel. Con la ayuda de este estudio, es posible mostrar cómo los juegos en red afectan al rendimiento escolar en el 31,4% de los estudiantes que juegan al tipo de juego de estrategia que enfatiza el uso de habilidades. Debido a que Starcraft y Dota 2 son ejemplos populares de este tipo de juegos en red y a que son llamativos y atractivos, ya que los estudiantes pierden tres días de clase a la semana y no completan sus tareas, deberes, actividades educativas y tienen otros problemas de salud. Con un valor de significación de 0,000, o cero por ciento, frente al 0,05, o cinco por ciento, de error. Teniendo en cuenta que el 44,1% de los alumnos tiene acceso a juegos en red en las cabinas de Internet y que si faltan a clase para jugar, esto afecta a su rendimiento escolar provocando un absentismo irregular, es concebible demostrar que el acceso a los juegos en red tiene un impacto en el rendimiento académico de los alumnos.



Merma (2020) En título de este estudio es: “Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional San Carlos – Puno, 2020”. Este estudio tiene un objetivo de investigar la relación entre la adicción a los juegos en línea y el rendimiento académico de los estudiantes, Se utilizó el método de la encuesta como método de investigación y el cuestionario como instrumento. La muestra del estudio estuvo conformada por 124 estudiantes de las secciones D, E, F y G del Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno que cursaban el quinto grado. Se analizó el tiempo que los estudiantes dedican a la semana a los juegos en línea y si separan ese tiempo del tiempo de estudio. Los resultados revelaron lo siguiente: El 77,8% de los estudiantes que juegan de una a dos veces por semana dijeron que siempre mantienen su tiempo de juego y de estudio separados. De los que juegan de tres a cuatro veces por semana, el 11,1% dijo que siempre separa su tiempo de juego y de estudio. De los que juegan todos los días, el 11,1% afirma que siempre mantiene separados el tiempo de juego y el de estudio. La conclusión de la fórmula chi-cuadrado revela que el grado de significación es de 0,002, lo que indica que existe un impacto considerable de los juegos en línea en el rendimiento académico de los estudiantes.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1. Videojuegos**

Se presenta a Zyda (2005) que menciona que, “El videojuego es un programa informático que permite simular acontecimientos y está diseñado para



divertir o entretener. Lo juegan uno o varios jugadores en conjunción con un dispositivo electrónico” (p.30).

En la mayoría de los casos, los videojuegos utilizan otros métodos además del visual para dar interacción al jugador. La utilización de herramientas de reproducción de sonido, como altavoces y auriculares, es prácticamente universal. “Otro tipo de estimulación se lleva a cabo mediante dispositivos extraños, como la vibración de los mandos o el parpadeo de luces al ritmo de la imagen” (Catota, 2019, p. 22).

El videojuego, según los diferentes estudios, cumple un rol esencial en el desarrollo del ser humano, especialmente para el adolescente que según Vara (2018) Favorece el control de “las emociones, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, la atención, el establecimiento y fortalecimiento de vínculos sociales con familiares y amigos, y las relaciones sociales en general. También favorece la regulación de las emociones” (pp. 27-28)

Choliz (2011) menciona que, “favorece la integración de experiencias, fomenta las habilidades sociales, es un método extraordinario de entrenamiento para hacer frente a la frustración y permite, virtualmente, comportamientos que son difíciles de llevar a cabo en la vida real” (p. 42).

Viñas (2009) menciona que jugar videojuegos tiene una serie de ventajas, pero su uso excesivo dificulta el correcto desarrollo de los usuarios. Cuando el tiempo dedicado a Internet y a los videojuegos perturbe el normal desarrollo de las actividades de los usuarios, generando cambios en su estado mental, cansancio y reducción del tiempo dedicado a sus tareas académicas y actividades de ocio.



El juego, según los diferentes estudios, cumple un rol esencial en el desarrollo del ser humano, especialmente para el niño y adolescente que según Vara (2018):

“Hace posible un mejor desarrollo cognitivo, emocional y físico, debido a que favorece a la regulación de las emociones; el establecimiento y fortalecimiento de relaciones sociales tanto con la familia como con los amigos; en la atención; en soluciones creativas ante un problema; el desarrollo de destrezas motoras, gruesas y finas; en general es favorable para nuestra salud de manera integral” (pp. 27-28)

Choliz (2011) sostiene “el juego propicia la integración de las experiencias, fomenta habilidades sociales, es una forma extraordinaria de entrenamiento para afrontar la frustración y posibilita, virtualmente, acciones difíciles de realizar en la vida real” (p. 42).

Según Artezano (2020) la abstinencia a los videojuegos se describe como resultado del cese del consumo de videojuegos y se manifiesta como malestar. Sus principales indicadores son los estados de ánimo disfóricos. “Es uno de los síntomas más cruciales en la aparición de la dependencia y también cumple la función de escape o evitación del malestar.” (p. 34).

A veces el abuso a los juegos refleja uno de los rasgos más importantes del trastorno de dependencia, que es la necesidad de consumir cada vez más para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio o, dicho de otro modo, la sensación de estar insatisfecho a pesar de realizar las mismas actividades (o jugar a los mismos videojuegos) que inicialmente dieron lugar a la satisfacción. En otras palabras, refleja la realidad de que cada vez es necesario consumir más



para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio (Rivero, 2016).

Incluso a veces se llega a una dificultad de controlarlo, ya que se entra en un vicio, a esto Arzozano (2020) aclara que, “Dado que no hay forma de dejar de jugar a los videojuegos una vez que se participa en uno, los factores fisiopatológicos son los principales culpables del deseo conflictivo de la persona de dejar de jugar o seguir jugando” (p. 35).

#### **a). Tipos de videojuegos**

Los juegos para pensar o juegos de rompecabezas son aquellos que desafían la mente del jugador mediante la presentación de problemas, acertijos o desafíos lógicos. Estos juegos suelen requerir estrategia, pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas para avanzar y superar los obstáculos. Algunos ejemplos populares de juegos para pensar incluyen juegos de Sudoku, Tetris, juegos de match-3 como Candy Crush y juegos de escape.

Los juegos de deporte son aquellos que simulan deportes reales o ficticios, permitiendo a los jugadores competir en diferentes disciplinas deportivas. Estos juegos pueden abarcar una amplia variedad de deportes, como fútbol, baloncesto, fútbol americano, golf, tenis, entre otros. Los juegos de deporte suelen ser populares entre los aficionados a los deportes y ofrecen una experiencia virtual de competición y habilidades deportivas.

Los juegos de disparo son aquellos en los que los jugadores utilizan armas para enfrentarse a enemigos o adversarios en el juego. Estos juegos pueden dividirse en dos subgéneros principales: los juegos de disparo en primera persona (FPS) y los juegos de disparo en tercera persona (TPS). En los juegos de disparo



en primera persona, los jugadores ven la acción a través de los ojos del personaje, mientras que en los juegos de disparo en tercera persona, el personaje es visible en la pantalla. Los juegos de disparo son conocidos por su acción rápida, combate intenso y a menudo incluyen modos multijugador en línea para enfrentamientos competitivos entre jugadores.

Cada uno de estos tipos de videojuegos ofrece experiencias de juego únicas y atrae a diferentes tipos de jugadores con distintos intereses y habilidades. Los videojuegos han evolucionado para abarcar una amplia gama de géneros y estilos, lo que permite que personas de todas las edades y gustos encuentren juegos que se adapten a sus preferencias.

#### **b). Tiempo**

El tiempo en videojuegos hace referencia a la cantidad de tiempo que una persona dedica a jugar videojuegos. Puede incluir el tiempo empleado en jugar un solo videojuego específico o el tiempo total dedicado a los videojuegos en general. El tiempo en videojuegos puede variar significativamente según las preferencias y hábitos individuales de cada jugador. Algunas personas pueden jugar videojuegos esporádicamente para divertirse o relajarse, mientras que otras pueden dedicar una cantidad considerable de tiempo a jugar regularmente, ya sea como una forma de entretenimiento, competitiva o social.

Tiempo con la familia se refiere al período que una persona pasa junto a sus miembros familiares, ya sean padres, hijos, cónyuges, hermanos u otros parientes cercanos. Este tiempo suele tener un propósito social y afectivo, y busca fortalecer los lazos familiares, fomentar la comunicación y compartir experiencias y actividades conjuntas. El "tiempo con la familia" puede incluir actividades como





comer juntos, ver películas o programas de televisión, participar en juegos, realizar excursiones o simplemente conversar y compartir momentos de calidad.

La concentración en jugar videojuegos se refiere a la capacidad de un jugador para enfocar su atención y energía en el videojuego que está jugando en un momento dado. Los videojuegos a menudo requieren un alto nivel de concentración, especialmente en géneros que implican toma de decisiones rápidas, resolución de acertijos o competiciones en tiempo real. Una buena concentración en los videojuegos puede mejorar el rendimiento del jugador, permitirle adaptarse rápidamente a situaciones cambiantes dentro del juego y alcanzar sus objetivos con éxito. Sin embargo, es importante equilibrar la concentración en los videojuegos con otras actividades y responsabilidades para mantener un estilo de vida saludable y satisfactorio.

### **c). Dispositivos**

Los dispositivos para jugar videojuegos son las plataformas o sistemas en las que los jugadores pueden disfrutar y ejecutar juegos. Aquí te presento una breve descripción de algunos de los dispositivos más populares para jugar videojuegos:

Los smartphones o celulares modernos se han convertido en una plataforma de juegos muy popular debido a su portabilidad y potencia. Muchos juegos están disponibles en tiendas de aplicaciones, como la App Store de Apple o Google Play para dispositivos Android. Estos juegos pueden variar desde simples pasatiempos hasta juegos más complejos con gráficos y jugabilidad avanzados. Además, los smartphones también pueden ser utilizados para juegos en línea y multijugador.



Las computadoras personales (PC) ofrecen una amplia gama de experiencias de juego debido a su potencia y versatilidad. Los juegos de PC abarcan diversos géneros, desde juegos de estrategia y simulación hasta juegos de disparos en primera persona y juegos de rol. Los jugadores pueden utilizar el teclado y el ratón o conectar controladores para jugar. Además, las PC también son conocidas por sus capacidades de modificación y personalización, lo que permite a los jugadores modificar y mejorar sus juegos.

Las consolas de videojuegos son dispositivos dedicados específicamente para jugar videojuegos. Algunas de las consolas más populares incluyen PlayStation de Sony, Xbox de Microsoft y Nintendo Switch de Nintendo. Cada una de estas consolas tiene su propio catálogo de juegos exclusivos y características únicas. Las consolas suelen estar conectadas a un televisor o monitor y pueden ser controladas mediante mandos o controladores específicos para cada plataforma.

Cada uno de estos dispositivos ofrece diferentes ventajas y experiencias de juego, y la elección entre ellos depende de las preferencias personales del jugador, el tipo de juegos que le interesen y las características específicas que busque en una plataforma de juego. Algunos jugadores pueden optar por tener varios dispositivos para disfrutar de una variedad de juegos en diferentes situaciones y entornos.

#### **d). Recompensa**

La recompensa en niveles de juego se refiere a la práctica común en muchos videojuegos de otorgar premios o beneficios al jugador a medida que avanza en el juego y alcanza nuevos niveles de dificultad o logros. Los niveles en



un videojuego representan etapas o desafíos progresivamente más difíciles, y al superar cada nivel, los jugadores pueden recibir recompensas como puntos, monedas virtuales, habilidades mejoradas, objetos especiales o desbloqueo de contenido adicional. Estas recompensas son una forma efectiva de motivar a los jugadores para que sigan avanzando y se sientan satisfechos con su progreso en el juego.

El diálogo con amigos en el contexto de los videojuegos se refiere a la comunicación y la interacción entre jugadores que son amigos en el mundo real o en la comunidad de jugadores en línea. Muchos videojuegos ofrecen funciones de chat o mensajería que permiten a los amigos comunicarse mientras juegan juntos o incluso cuando están en diferentes partidas o títulos de juego. El diálogo con amigos puede ser una parte esencial de la experiencia de juego en línea, ya que permite la coordinación en equipo, la planificación de estrategias y el compartir de experiencias de juego.

El reconocimiento en el contexto de los videojuegos se refiere al acto de reconocer los logros y contribuciones de los jugadores dentro del juego. Esto puede manifestarse de diversas maneras, como mostrar los nombres de los jugadores destacados en tablas de clasificación, otorgar medallas o insignias por completar tareas o desafíos específicos, o proporcionar recompensas visuales o virtuales que muestren su progreso. El reconocimiento en los videojuegos es una forma de reforzar el sentido de logro y la motivación del jugador, alentándolo a seguir mejorando y participando activamente en el juego. También puede fomentar la competencia amistosa entre los jugadores, lo que enriquece la experiencia de juego en línea y la comunidad de jugadores.



### 2.2.2. Rendimiento académico

Teniendo en cuenta el Diseño Curricular Nacional, se considera que el rendimiento académico es el nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de acuerdo a los criterios e indicadores de evaluación de cada área de estudio (Ministerio de Educación, 2009b).

Benítez, et al. (2000) refieren que se puede tener una buena capacidad intelectual y unas buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado, es así que podemos manifestar que el rendimiento académico es un fenómeno multifactorial.

Según Manrique (2012) existen otros factores que inciden en el rendimiento académico. Existen numerosos factores que pueden conducir al desempeño deficiente de un estudiante, que van desde la dificultad de algunos cursos hasta la gran cantidad de exámenes que pueden realizarse el mismo día y el amplio alcance académico de ciertos programas educativos. Otras preocupaciones están directamente relacionadas con el aspecto emocional, como la baja motivación, la falta de interés o las distracciones en clase, que dificultan la comprensión de los conocimientos impartidos por el docente e impactan negativamente en el rendimiento académico durante las evaluaciones. Por otra parte, el rendimiento académico puede estar asociado a la subjetividad del docente al momento de corregir ciertas materias, particularmente las de ciencias sociales, lo que puede generar distintas interpretaciones o explicaciones que el docente debe saber analizar en la corrección para determinar si el estudiante entendió los conceptos o no.

Hay varios tipos de rendimiento académico:



El rendimiento individual, es la que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, ambiciones, etc., que capacita al docente para realizar juicios educativos posteriores (Condori, 2022).

El rendimiento social es cuando las instituciones educativas influyen en un individuo, su influencia no se limita únicamente a ese individuo; más bien, se extiende a la sociedad en la que se desarrolla el individuo. Se tienen en cuenta los siguientes factores de influencia social: el ámbito geográfico de la sociedad en la que reside el educando, y el ámbito demográfico formado por el número de individuos a los que llega la acción educativa (Condori, 2022).

Cabe mencionar que el Ministerio de Educación, al rendimiento académico le denomina como logros de aprendizaje, en esta investigación se trabajó con rendimiento académico ya que consideramos que tiene parecido fundamento teórico y significado entre los dos términos.

**Niveles de rendimiento académico:** La escala de calificación de los aprendizajes del nivel primaria en la Educación Básica Regular es de la siguiente manera según el Ministerio de Educación:

**Logro destacado:** “Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado”.

**Logro esperado:** “cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado”.



**En proceso:** “Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo”.

**En inicio:** “Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente”.



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La ejecución de esta investigación se llevó a cabo el departamento de Puno, provincia de San Román, distrito de San Miguel, este es uno de los cinco distritos que conforman la provincia de San Román. Tiene una superficie de 120.5 km<sup>2</sup>, es una zona urbana dentro del radio de la ciudad de Juliaca, ubicada al lado este de la misma.

#### 3.2. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

##### 3.2.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica para la variable videojuegos fue la encuesta. Esta según Kerlinger y Lee (2002) es una técnica que contiene preguntas referidas a los asuntos que el investigador quiere saber y que están dirigidas a determinadas personas. La fuente de datos en una encuesta son las personas consideradas en la muestra de estudio.

El instrumento utilizado fue el cuestionario, este tiene indicadores que se midió de acuerdo a cada ítem, tienen puntuaciones de la siguiente manera: nunca, a veces, casi siempre, siempre. La cantidad de preguntas que se establece es de 16: cada dimensión posee cantidades distintas: Para la dimensión tipos de videojuegos 3 preguntas (1, 2 y 3), para la dimensión tiempo, 6 preguntas (4, 5, 6, 7, 8 y 9), para la dimensión dispositivos, 4 preguntas (10, 11, 12 y 13) y para la dimensión recompensa, 3 preguntas (14, 15 y 16).



Para la variable rendimiento académico, se trabajó con el registro auxiliar de notas del docente encargado de su salón.

### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

#### 3.3.1. Población

Con relación a la población de estudio, en esta tesis, se tuvo a un total de 1028 estudiantes de primero a sexto grados de la Institución Educativa Primaria Domingo Savio del distrito de San Miguel, provincia de San Roman-Juliaca.

#### 3.3.2. Muestra

**Tabla 1**

*Muestra de estudio*

<b>Estudiantes de 6to grado</b>			
<b>Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<b>A</b>	17	14	<b>31</b>
<b>B</b>	15	14	<b>29</b>
<b>C</b>	14	16	<b>30</b>
<b>D</b>	17	12	<b>29</b>
<b>TOTAL</b>			<b>119</b>

*Nota:* Ficha de matrícula 2022 de la Institución Educativa Primaria Domingo Savio del distrito de San Miguel.

Para la muestra en esta tesis, se tomó en cuenta a los estudiantes de sexto grado de la sección A, B, C y D, que son un total de 119 estudiantes. Es decir, el tipo de muestreo es no probabilístico censal.





### **3.4. DISEÑO ESTADÍSTICO**

#### **3.4.1. Tipo**

Pertenece a la investigación de tipo básica, ya que según Charaja (2018) este tipo de investigación “no tiene propósitos aplicativos inmediatos, pues solo busca ampliar y profundizar el caudal de conocimientos científicos, dando respuestas a los problemas de la realidad” (p. 25).

#### **3.4.2. Método**

Esta tesis pertenece al método hipotético – deductivo.

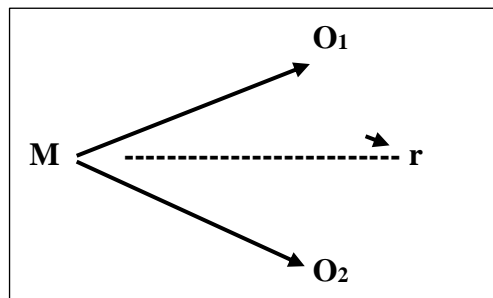
Para Carrasco (2006) el método de la investigación hipotético - deductivo, “permite hacer afirmaciones específicas en base a hechos generales, es por esto que primero se estudió estos hechos generales para luego formular hipótesis, en seguida para explicar las afirmaciones hechas y así comprobar su veracidad” (p. 45).

#### **3.4.3. Diseño**

Para esta tesis el diseño de la investigación es no experimental - correlacional – transaccional.

No experimental, porque al obtener resultados no se manipula las variables; Correlacional porque su finalidad es conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más variables; transaccional o transversal, ya que los datos se recolectaron en un tiempo determinado y único para posteriormente analizarla (Hernández et al, 2014).

### Diagrama representativo del diseño de investigación



Donde:

**M**= Muestra

**O<sub>1</sub>**= Observaciones de la variable 1

**O<sub>2</sub>**= Observaciones de la variable 2

**r**= Grado de relación existente

### 3.5. PROCEDIMIENTO

- Se presentó una solicitud al director de la Educativa Primaria Domingo Savio del distrito de San Miguel. Para pedir autorización y posteriormente aplicar el proyecto.
- Se coordinó con los docentes de sexto grados, de las 4 secciones, para ver la forma de aplicación del proyecto.
- Se ejecutó el proyecto de investigación.
- Se analizó e interpretó los instrumentos evaluados.
- Se redactó la tesis de acuerdo al esquema de la UNA-Puno.



### **3.6. VARIABLES**

#### **Variable 1: Videojuegos**

“El videojuego es un programa informático que permite simular acontecimientos y está diseñado para divertir o entretener. Lo juegan uno o varios jugadores en conjunción con un dispositivo electrónico”.

#### **Variable 2: Rendimiento académico**

“Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de un curso”.

### 3.6.1. Operacionalización de variables

**Tabla 2**

*Operacionalización de variables*

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
Videojuegos	Tipos de videojuegos	- Juegos para pensar. - Juegos de deporte. - Juegos de disparo.	Alto 49 – 64
	Tiempo	- Tiempo en videojuegos. - Tiempo con la familia. - Concentración en jugar	Regular 33 – 48
	Dispositivos	- Celular - PC - Consola	Bajo = 16 - 32
	Recompensa	- Niveles de juego - Dialogo con amigos - Reconocimiento	
El rendimiento académico	Logro destacado	Muy satisfactorio los aprendizajes previstos.	Promedio general registradas por el docente de los tres trimestres del año académico.
	Logro esperado	Logro de los aprendizajes previstos.	
	En proceso	Está en camino los aprendizajes previstos.	
	En inicio	Está empezando los aprendizajes previstos.	

*Nota:* Realizado por la investigadora.

### 3.7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para probar la hipótesis se utilizó el diseño estadístico de chi cuadrada. De esta manera se determinó la relación entre las dos variables. Para ello se inició con el conteo, codificación y calificación del instrumento según la categoría de la variable (de la variable rendimiento académico ya se tenía las notas), posteriormente los datos obtenidos se procesaron en Excel y luego en el programa IBM SPSS 25, se elaboraron tablas



estadísticas, teniendo en cuenta la variable, los objetivos y finalmente la interpretación de resultados.

La fórmula de la chi cuadrada es la siguiente:

$$\chi^2 P = \sum^K \frac{(fe - fo)^2}{fe}$$

*fe = frecuencia de esperados*

*fo = frecuencia de observados*

$\chi^2 P =$  *Chi cuadrado calculado*

$\Sigma =$  *Sumatorias*

**Tabla 3**

*Distribución Chi Cuadrado  $\chi^2$*

<b>Grados libertad G.L.</b>	<b>P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el Chi cuadrado tabulado</b>						
	<b>0,001</b>	<b>0,0025</b>	<b>0,005</b>	<b>0,01</b>	<b>0,025</b>	<b>0,05</b>	<b>0,1</b>
<b>1</b>	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
<b>2</b>	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052
<b>3</b>	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
<b>4</b>	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
<b>5</b>	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363
<b>6</b>	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446

*Nota: Chi cuadrada*

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

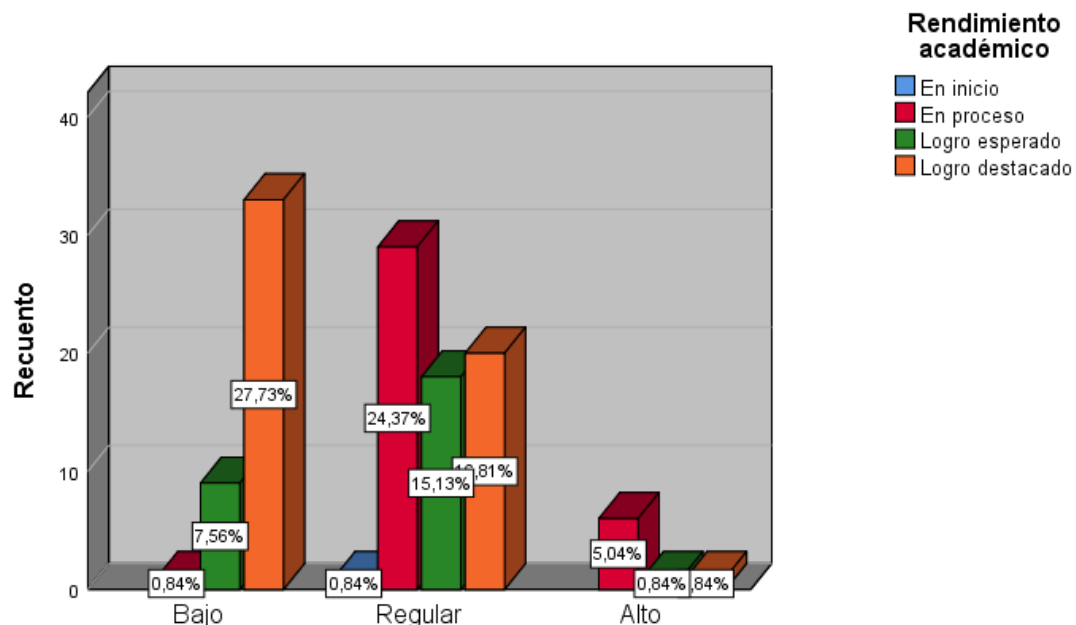
#### 4.1. RESULTADOS

**Tabla 4**

*Influencia del consumo de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.*

Videojuegos	Rendimiento académico									
	En inicio		En proceso		Logro esperado		Logro destacado		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>Bajo</b>	0	0.0	1	0.8	9	7.6	33	27.7	43	36.1
<b>Regular</b>	1	0.8	19	16.0	24	20.2	24	20.2	68	57.1
<b>Alto</b>	0	0.0	6	5.0	1	0.8	1	0.8	8	6.7
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>0.8</b>	<b>26</b>	<b>21.8</b>	<b>34</b>	<b>28.6</b>	<b>58</b>	<b>48.7</b>	<b>119</b>	<b>100.0</b>

*Nota:* Realizado por la investigadora.



**Figura 1.** Influencia del consumo de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.

*Nota:* Resultado de la tabla 4



En la tabla 4 y figura 1, se observa que, los estudiantes que tienen un bajo nivel de consumo de los videojuegos en un 0.8% su rendimiento académico es en proceso, del 7.6% su rendimiento académico está en logro esperado, del 27.7% su rendimiento académico está en logro destacado. También, los estudiantes que tienen un regular nivel de consumo de los videojuegos en un 0.8% su rendimiento académico es en inicio, del 16.0% su rendimiento académico es en proceso, del 20.2% su rendimiento académico es logro esperado, del 20.2% su rendimiento académico es logro destacado. Del mismo modo, los estudiantes que tienen un alto nivel de consumo de los videojuegos en un 5.0% su rendimiento académico es en proceso, del 0.8% su rendimiento académico es logro esperado y del 0.8% su rendimiento académico es logro destacado.

Es decir, a mayor nivel consumo de videojuegos, el rendimiento académico será más bajo, y también a la inversa, si los estudiantes no juegan mucho a los videojuegos, su rendimiento académico será mucho mejor.

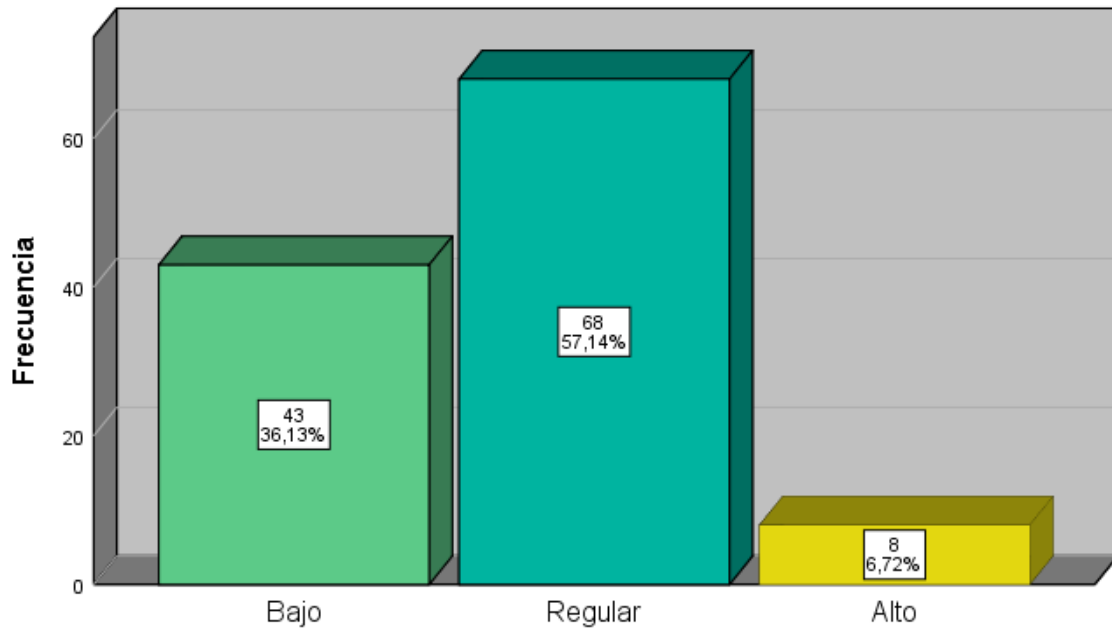
### **Tabla 5**

*Nivel de consumo de los videojuegos en los estudiantes del 6to grado de la I.E.P.*

*Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.*

<b>Nivel</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Bajo	43	36,1	36,1	36,1
Regular	68	57,1	57,1	93,3
Alto	8	6,7	6,7	100,0
Total	119	100,0	100,0	

*Nota:* Realizado por la investigadora.



**Figura 2.** Nivel de consumo de los videojuegos en los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.

*Nota:* Resultado de la tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, se observa con relación al nivel de consumo de los videojuegos en los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022, donde el 57.1% de estudiantes consumen los videojuegos en un nivel regular, seguido del 36.1% que consumen los videojuegos en un nivel bajo y el 6.7% de los estudiantes menciona que consumen los videojuegos en un nivel alto.



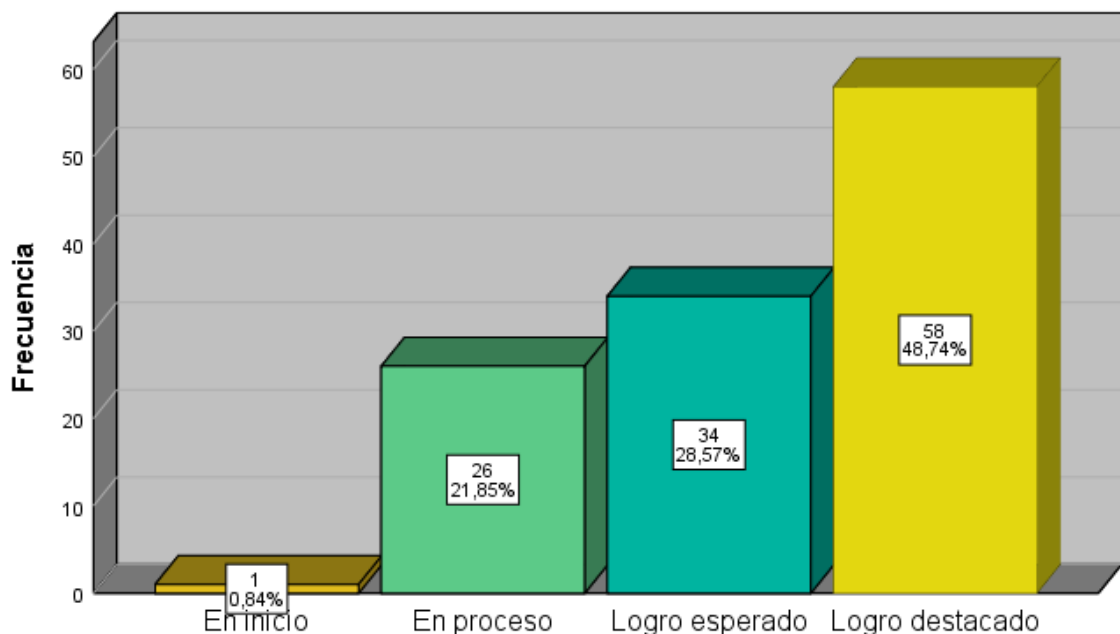
**Tabla 6**

*Nivel de rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo*

*Savio del distrito de San Miguel, 2022.*

<b>Rendimiento académico</b>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	1	,8	,8	,8
En proceso	26	21,8	21,8	22,7
Logro esperado	34	28,6	28,6	51,3
Logro destacado	58	48,7	48,7	100,0
Total	119	100,0	100,0	

*Nota:* Realizado por la investigadora.



**Figura 3.** Nivel de rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P.

Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.

*Nota:* Resultado de la tabla 6

En la tabla 6 y figura 3, se observa con relación al nivel de rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022, donde el 48.7% de estudiantes tienen un rendimiento académico en un nivel de

logro destacado, seguido del 28.6% que se encuentran en un nivel de logro esperado, también el 21.8% se encuentra con un rendimiento académico de un nivel en proceso y finalmente el 0.8%, es decir un estudiante se ubica n nivel en inicio.

#### 4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

**Tabla 7**

*Prueba de hipótesis del objetivo general.*

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	34,025 <sup>a</sup>	6	,000
Razón de verosimilitud	35,422	6	,000
Asociación lineal por lineal	28,612	1	,000
N de casos válidos	119		

*Nota:* spss versión 25

**H<sub>1</sub>:** El consumo de los videojuegos si influyen de manera inversa y significativa en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022

**H<sub>0</sub>:** El consumo de los videojuegos no influyen en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022

Para determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico, se trabajó con un 95% de confiabilidad y un 5% de margen de error, según la  $\chi^2_c = 34.025$  es mayor a  $\chi^2_c = 12,5916$  para 6 grados de libertad, la cual indica que, el consumo de los videojuegos si influyen de manera inversa y significativa en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. Además, se observa el valor de la significancia que es 0,000 y es menor que 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ).



### 4.3. DISCUSIÓN

Los resultados de esta tesis, después de su exhaustiva interpretación y análisis, demuestran que, el consumo de los videojuegos si influyen de manera inversa y significativa en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022. Cabe mencionar que, este resultado es similar a la tesis obtenido por Aldas (2015) quien en su investigación desarrollada en los estudiantes de sexto año de Educación básica, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, demostró que había una correlación directa entre los factores de la investigación y el impacto perjudicial de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños. También en la tesis de Catota (2019) donde en la ciudad de Cotopaxi afirma que los videojuegos si incide en el rendimiento académico de los estudiantes. Se produce un refugio donde el adolescente se refugia, al mismo tiempo que sus notas decaen, se identifica una constante prevalencia de tiempo de uso de videojuegos en tiempos que solían históricamente dedicados a actividades productivos.

También en la investigación realizada por Gonzales (2015) en estudiantes de San Martín de Porres N° 60019- Iquitos, reportó que existe un impacto significativo de los videojuegos en el rendimiento académico de los alumnos. Para la investigación de Reynalte (2021) en estudiante de Lima Metropolitana, existe una correlación negativa fuerte y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y el bienestar psicológico entre los estudiantes universitarios ( $r = -0,709$ ,  $p 0,01$ ). que un total del 22,3% mostraba una grave adicción a los videojuegos. Similarmente en la tesis de Calle (2018) realizada en estudiantes de Puno, quien menciona que, es posible mostrar cómo los juegos en red afectan al rendimiento escolar en el 31,4% de los estudiantes que juegan al tipo de juego de estrategia que enfatiza el uso de habilidades. Con un valor de significación de 0,000. Teniendo en cuenta que el 44,1% de los alumnos tiene acceso a



juegos en red en las cabinas de Internet y que, si faltan a clase para jugar, esto afecta a su rendimiento escolar provocando un absentismo irregular, es concebible demostrar que el acceso a los juegos en red tiene un impacto en el rendimiento académico de los alumnos.

En la misma línea y en los estudiantes de la ciudad de Puno, Merma (2020) el 77,8% de los estudiantes que juegan de una a dos veces por semana dijeron que siempre mantienen su tiempo de juego y de estudio separados. De los que juegan de tres a cuatro veces por semana, el 11,1% dijo que siempre separa su tiempo de juego y de estudio. La conclusión de la fórmula chi-cuadrado revela que el grado de significación es de 0,002, lo que indica que existe un impacto considerable de los juegos en línea en el rendimiento académico de los estudiantes. Para Espinoza (2021) en los estudiantes de Ayacucho, el 68% tienen hábitos de consumo de juegos en red en un nivel medio. A partir de los resultados inferenciales, se determina que existe una conexión entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de juegos en red. no hay correlación entre jugar a juegos en red e iniciar conexiones positivas con personas del sexo opuesto.

Para la investigación de Calderon & Calderon (2019) realizada en estudiantes del distrito de la Unión de Piura, el comportamiento de los alumnos se ve alterado por el uso de los teléfonos móviles. También Vara (2018) menciona que en los estudiantes de Villa María del Triunfo, la adicción a los videojuegos estaba en un nivel normal para el 26,5% (81) de los estudiantes. Pilla (2018) menciona que, en los estudiantes de Santa Cruz los resultados arrojaron que el 96% de los estudiantes de juegan diferentes tipos de videojuegos, siendo los géneros más populares los de acción, aventura y deportes. En conclusión, se encontró que el 62% de las personas no son conscientes de que jugar juegos virtuales ha perjudicado su rendimiento académico. Para Duran (2014) en los estudiantes de Mariscal Cáceres Ayacucho, el 90% de los alumnos encuestados juega con algún tipo de videojuegos. Para la investigación de Romo & Velázquez (2021) realizada en



estudiantes de Huancayo, un 40,6% de la muestra que tiene una adicción leve a los videojuegos y Mateo (2019) menciona que, en los estudiantes de la institución educativa 3051 El Milagro, la mayoría de los que utilizan los videojuegos, son varones y tienen una edad media de 12 años. Utilizan los videojuegos en una medida relativamente modesta en un 79,17%.

Por otro lado, en la investigación realizada por Matos (2021) en estudiantes de San Juan de Lurigancho, no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de 3er grado durante las pandemias en la IE Fe y Alegría 37 ( $p = 0,077$ ).

Cabe precisar que, el videojuego, según los diferentes estudios, cumple un rol esencial en el desarrollo del ser humano, especialmente para el adolescente que según Vara (2018) favorece el control de las emociones, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, la atención, el establecimiento y fortalecimiento de vínculos sociales con familiares y amigos, y las relaciones sociales en general. También favorece la regulación de las emociones. Para Choliz (2011) sostiene el juego propicia la integración de las experiencias, fomenta habilidades sociales, es una forma extraordinaria de entrenamiento para afrontar la frustración y posibilita, virtualmente, acciones difíciles de realizar en la vida real. Para Viñas (2009) jugar videojuegos tiene una serie de ventajas, pero su uso excesivo dificulta el correcto desarrollo de los usuarios. Cuando el tiempo dedicado a Internet y a los videojuegos perturbe el normal desarrollo de las actividades de los usuarios, generando cambios en su estado mental, cansancio y reducción del tiempo dedicado a sus tareas académicas y actividades de ocio.

A veces el abuso a los juegos refleja uno de los rasgos más importantes del trastorno de dependencia, que es la necesidad de consumir cada vez más para conseguir



los mismos objetivos o sensaciones que al principio o, dicho de otro modo, la sensación de estar insatisfecho a pesar de realizar las mismas actividades (o jugar a los mismos videojuegos) que inicialmente dieron lugar a la satisfacción. En otras palabras, refleja la realidad de que cada vez es necesario consumir más para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio (Rivero, 2016). Incluso a veces se llega a una dificultad de controlarlo, ya que se entra en un vicio, a esto Arzezano (2020) aclara que, dado que no hay forma de dejar de jugar a los videojuegos una vez que se participa en uno, los factores fisiopatológicos son los principales culpables del deseo conflictivo de la persona de dejar de jugar o seguir jugando.

Teniendo en cuenta el Diseño Curricular Nacional, se considera que el rendimiento académico es el nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de acuerdo a los criterios e indicadores de evaluación de cada área de estudio. Según Manrique (2012) existen otros factores que inciden en el rendimiento académico. Existen numerosos factores que pueden conducir al desempeño deficiente de un estudiante, que van desde la dificultad de algunos cursos hasta la gran cantidad de exámenes que pueden realizarse el mismo día y el amplio alcance académico de ciertos programas educativos. Otras preocupaciones están directamente relacionadas con el aspecto emocional, como la baja motivación, la falta de interés o las distracciones en clase, que dificultan la comprensión de los conocimientos impartidos por el docente e impactan negativamente en el rendimiento académico durante las evaluaciones. Por otra parte, el rendimiento académico puede estar asociado a la subjetividad del docente al momento de corregir ciertas materias, particularmente las de ciencias sociales, lo que puede generar distintas interpretaciones o explicaciones que el docente debe saber analizar en la corrección para determinar si el estudiante entendió los conceptos o no.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Se ha logrado determinar que, el consumo de los videojuegos si influyen de manera inversa y significativa en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022, ya que según la  $\chi^2_c = 34.025$  es mayor a  $\chi^2_t = 12,5916$ . Es decir, los estudiantes que tienen un bajo nivel de consumo de los videojuegos en un 27.7% su rendimiento académico está en logro destacado. También, los estudiantes que tienen un regular nivel de consumo de los videojuegos en un 20.2% su rendimiento académico es logro esperado. Del mismo modo, los estudiantes que tienen un alto nivel de consumo de los videojuegos en un 5.0% su rendimiento académico es en proceso

**SEGUNDA:** El nivel de consumo de los videojuegos en los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022, es regular en un 57.1%. Estos resultados demuestran que los estudiantes si utilizan los videojuegos en distintas formas, en algunos casos el uso es excesivo, un dato que debe preocupar a los docentes y padres de familia de la institución.

**TERCERA:** El nivel de rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022, es logro destacado en un el 48.7% es decir, estos estudiantes evidencian un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Al director de la Institución Educativa Primaria Domingo Savio del distrito de San Miguel, de la provincia de San Román, fomentar charlas y capacitaciones constantes a cargo de especialistas sobre el uso excesivo de los videojuegos y las consecuencias fatales que esta pueda generar, muy particular del rendimiento académico.

**SEGUNDA:** A los padres de familia de la Institución Educativa Primaria Domingo Savio del distrito de San Miguel, de la provincia de San Román, mantener una constante comunicación y compañía de las actividades que sus hijos puedan realizar fuera del horario de clases y durante el horario de clases; ya que, al estar al pendiente les permitirá identificar actividades que estén afectando su rendimiento académico y esta puede ser el uso excesivo de la computadora, con fines ya no académicos, sino con fines distractores; así como los videojuegos.

**TERCERA:** Al director de la Institución Educativa Primaria Domingo Savio del distrito de San Miguel, de la provincia de San Román, controlar el uso de celulares en horario de clases y estar en plena comunicación con los padres de cada estudiante con el fin de informar el rendimiento de sus hijos, ya sea esta negativa o positiva, de esta forma se podrá controlar el aumento en las cifras del uso de los videojuegos.





## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldas, C. (2015). *Influencia de los video-juegos en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto año de educación básica, paralelo: "A" "B" del Instituto Particular "Vigotsky", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, en el periodo 2014-2015 (Tesis)* (Universidad Nacional de Chimborazo). Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2484/1/UNACH-FCEHT-TG-P.EDUC-2015-000019.pdf>
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018 (Tesis de pregrado)* (Universidad Peruana Los Andes). Universidad Peruana Los Andes. Recuperado de <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO ROJAS TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Benítez, M., Jiménez, M., & Osicka, R. (2000). *Las asignaturas pendientes y el rendimiento académico: ¿existe alguna relación?*
- Calderon, D., & Calderon, Y. (2019). *Influencia del uso del celular en el comportamiento de los niños y niñas del nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 189 DEL distrito de la unión – Piura - 2019 (Tesis)* (Universidad Nacional del Piura). Universidad Nacional del Piura. Recuperado de <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2194/EDI-CAL-CAL-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calle, A. (2018). *Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso San*



- Carlos - Puno - 2017 8 (Tesis) (Universidad Nacional del Altiplano, Auno).  
Universidad Nacional del Altiplano, Auno. Recuperado de  
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/7843>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa "Victoria Vascones Cuvi" del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi (Tesis de pregrado)* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador).  
Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de  
[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29513/1/TESIS\\_FINAL - BYRON CATOTA.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29513/1/TESIS_FINAL_BYRON_CATOTA.pdf)
- Charaja, F. (2018). *El MAPIC en la Investigación Científica* (3ra ed.). Puno: Corporación SIRIO EIRL.
- Choliz, M. (2011). *Programa de prevención de adicciones tecnológicas*. Valencia, Venezuela: Editorial FEPAD.
- Condori, N., & Mamani, M. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021 (Tesis de pregrado)* (Universidad Autónoma de Ica). Universidad Autónoma de Ica.  
Recuperado de  
[http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1842/1/Nelida Condori Condori.docx.pdf](http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1842/1/Nelida_Condori_Condori.docx.pdf)
- Condori, W. (2022). *Inteligencia emocional y el grado de relación con el rendimiento académico en el área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa*



- Secundaria Independencia Nacional, de la ciudad de Puno, 2020 (Tesis)*  
(Universidad Nacional del Altiplano, Puno). Universidad Nacional del Altiplano,  
Puno. Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19114>
- Duran, R. (2014). *Influencia Videojuegos Rendimiento Académico Niños Sexto Grado Mariscal Cáceres Ayacucho 2010 (Tesis)* (Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Recuperado de <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/1185>
- Espinoza, E. (2021). *Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria Del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho, 2020 (Tesis)*  
(Universidad de Ayacucho Federico Froebel). Universidad de Ayacucho Federico Froebel. Recuperado de <http://repositorio.udaff.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11936/180/Tesis-Eileen.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Gonzales, O. (2015). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ero y 4to grado de secundaria; de la I.E. San Martín de Porres N° 60019- Iquitos 2015 (Tesis)* (Universidad Cesar Vallejo). Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19469/Gonzales\\_RO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19469/Gonzales_RO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). México: Mc Graw-Hill.
- Manrique, F. (2012). *Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes del V Ciclo Primaria de una Institución Educativa de Ventanilla – Callao (tesis)*. Lima:



Universidad San Ignacio de Loyola.

Mateo, D. (2019). *Uso de videojuegos en estudiantes de 1er grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019 (Tesis de pregrado)* (Universidad Cesar Vallejo). Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37905/Mateo\\_BLD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37905/Mateo_BLD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Matos, M. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021 (Tesis de maestría)* (Universidad Cesar Vallejo). Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67610>

Merma, J. (2020). *Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno 2020 (Tesis de pregrado)* (Universidad Nacional del Altiplano, Puno). Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/17683>

Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes (Tesis de pregrado)* (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36876>

Ministerio de Educación. (2009a). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular* (2° ed). Perú.

Ministerio de Educación. (2009b). *Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), Segundo Grado de Primaria*. Lima.



- Ministerio de Salud. (2021). En 50% se ha incrementado la violencia en niños y adolescentes en Lima Metropolitana durante la pandemia. Recuperado 12 de mayo de 2023, de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/523605-en-50-se-ha-incrementado-la-violencia-en-ninos-y-adolescentes-en-lima-metropolitana-durante-la-pandemia/>
- Pilla, M. (2018). *El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del colegio Nacional Miguel Ángel Casares y colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz durante el período lectivo 2017-2018 (Tesis de pregrado)* (Universidad Nacional del Ecuador). Universidad Nacional del Ecuador. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15754/1/T-UCE-0017-SGA-002.pdf>
- Reynalte, F. (2021). *Adicción a videojuegos y bienestar Psicológico en Estudiantes de Universidades de Lima Metropolitana, 2020 (Tesis de pregrado)* (Universidad Privada del Norte). Universidad Privada del Norte. Recuperado de <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/28317/Tesis.pdf?sequence=1>
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia*, 56, 49-63. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5379560>
- Romo, E., & Velázquez, J. (2021). *Grado de adición a video juegos en adolescentes de una Institucion Educativa Estatal de Huancayo, 2020 (Tesis)* (Universidad Peruana los Andes). Universidad Peruana los Andes. Recuperado de [https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/3650/TESIS\\_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/3650/TESIS_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos Colegios Privados de Villa Maria del Triunfo, 2017 (Tesis de pregrado)* (Universidad Autonoma del Perú). Universidad Autonoma del Perú. Recuperado de [https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RAQUEL PAOLA VARA SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RAQUEL_PAOLA_VARA_SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873403>
- Zyda, M. (2005). from visual simulation to virtual reality to games. *IEEE Xplore*, 38(9), 25-32. Recuperado de <https://ieeexplore.ieee.org/document/1510565>



# ANEXOS



**Anexo 1.** Instrumento de la variable videojuegos

**CUESTIONARIO DE VIDEO JUEGOS**

**INSTRUCCIONES:** A continuación, te presento preguntas que usted debe marcar con una (X) en uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, según lo que percibas en tu caso.

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Grado y sección:** \_\_\_\_\_ **Edad:** \_\_\_\_\_ **Sexo:** \_\_\_\_\_

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
<b>Tipos de videojuegos</b>					
1	Los videojuegos que utilizó son para pensar. (League of Legends, Dota 2)				
2	Los videojuegos que utilizó son deportivos: (Fifa, PES)				
3	Los videojuegos que utilizó son de disparo (Fortnite, FreeFire, Call of Duty)				
<b>Tiempo</b>					
4	Te dedicas más tiempo a jugar que a tus trabajos que tu docente te dejó				
5	Quieres salirte de las clases lo más rápido posible para irte a jugar				
6	Duermes poco por jugar en las noches				
7	Prefieres pasar más tiempo jugando que sentarte a conversar con tu familia				
8	Cuando juegas, amplias el tiempo para seguir jugando.				
9	No quieres que nadie te moleste cuando juegas.				





<b>Dispositivos</b>				
<b>10</b>	Juegas en tu celular			
<b>11</b>	Juegas en tu pc o laptop			
<b>12</b>	Juegas en una cabina publica			
<b>13</b>	Juegas en la consola de Play Station o XBOX			
<b>Recompensa</b>				
<b>14</b>	Los videojuegos regalan puntos para subir y pasar niveles de juego			
<b>15</b>	Puedo conversar y jugar con mis amigos			
<b>16</b>	Gano más respeto cuando domino más el juego.			

## Anexo 2. Evidencias fotográficas











### Anexo 3. Matriz de datos para videojuegos

	VIDEOJUEGOS															
	Tipos de videojuegos			Tiempo						Dispositivos				Recompensa		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
E.1	1	1	1	2	1	2	1	2	4	4	2	1	1	4	3	1
E.2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.3	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.4	1	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.5	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.6	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
E.7	1	2	1	4	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1
E.8	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.9	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.10	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	4
E.11	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4	2	3	3	3	3
E.12	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.13	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.14	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.15	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.16	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.17	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4
E.18	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.19	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.20	1	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.21	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.22	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
E.23	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	4	3	2
E.24	2	3	4	2	2	2	4	4	3	2	4	3	2	1	1	2
E.25	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.26	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.27	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.28	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.29	1	1	1	2	1	2	1	2	4	4	2	1	1	4	3	1
E.30	2	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.31	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.32	1	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.33	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.34	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1
E.35	1	2	1	4	1	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1
E.36	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.37	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.38	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	4



E.39	1	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4	2	3	3	3	3
E.40	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.41	2	4	3	3	3	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.42	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.43	3	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.44	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.45	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4
E.46	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.47	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.48	3	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.49	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.50	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
E.51	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	4	3	2
E.52	2	3	4	2	2	2	4	4	3	2	4	3	2	1	2	2
E.53	3	4	3	3	1	3	2	3	4	3	3	2	2	4	3	4
E.54	2	4	3	3	2	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.55	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	3	4	4	2
E.56	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.57	1	1	1	2	1	2	1	2	4	4	2	1	1	4	3	1
E.58	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.59	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.60	1	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.61	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.62	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
E.63	3	2	1	4	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1
E.64	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.65	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.66	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	4
E.67	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4	2	3	3	3	3
E.68	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.69	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.70	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.71	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.72	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.73	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4
E.74	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.75	2	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.76	1	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.77	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.78	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
E.79	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	4	3	2
E.80	2	3	4	2	2	2	4	4	3	2	4	3	2	1	1	2
E.81	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.82	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.83	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2



E.84	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.85	1	1	1	2	1	2	1	2	4	4	2	1	1	4	3	1
E.86	2	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.87	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.88	1	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.89	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.90	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1
E.91	1	2	1	4	1	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1
E.92	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.93	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.94	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	4
E.95	1	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4	2	3	3	3	3
E.96	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.97	2	4	3	3	3	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.98	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.99	3	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2
E.100	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.101	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4
E.102	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.103	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.104	3	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.105	2	1	4	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	4	2	1
E.106	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
E.107	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	4	3	2
E.108	2	3	4	2	2	2	4	4	3	2	4	3	2	1	2	2
E.109	3	4	3	3	1	3	2	3	4	3	3	2	2	4	3	4
E.110	2	4	3	3	2	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.111	2	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	1	3	4	4	2
E.112	2	4	3	3	1	1	2	3	4	3	3	2	1	4	3	4
E.113	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2
E.114	2	4	2	2	3	3	3	4	2	3	4	2	2	3	3	3
E.115	1	1	1	2	1	2	1	2	4	4	2	1	1	4	3	1
E.116	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
E.117	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	1
E.118	1	3	4	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	1
E.119	1	1	1	2	1	2	1	2	4	4	2	1	1	4	3	1





#### Anexo 4. Matriz de datos para rendimiento académico.

E.1	Logro destacado
E.2	Logro destacado
E.3	Logro esperado
E.4	Logro destacado
E.5	En proceso
E.6	Logro destacado
E.7	Logro esperado
E.8	Logro esperado
E.9	En proceso
E.10	Logro esperado
E.11	Logro destacado
E.12	Logro destacado
E.13	Logro destacado
E.14	Logro esperado
E.15	Logro destacado
E.16	Logro esperado
E.17	En proceso
E.18	Logro destacado
E.19	Logro destacado
E.20	Logro destacado
E.21	Logro esperado
E.22	En proceso
E.23	Logro destacado
E.24	Logro destacado
E.25	En proceso
E.26	Logro destacado

E.27	Logro destacado
E.28	En proceso
E.29	Logro destacado
E.30	Logro destacado
E.31	Logro esperado
E.32	Logro destacado
E.33	En proceso
E.34	En proceso
E.35	Logro destacado
E.36	En proceso
E.37	Logro esperado
E.38	Logro destacado
E.39	En proceso
E.40	En proceso
E.41	Logro destacado
E.42	En proceso
E.43	Logro destacado
E.44	En proceso
E.45	En proceso
E.46	Logro destacado
E.47	Logro destacado
E.48	Logro esperado
E.49	En proceso
E.50	En proceso
E.51	En proceso
E.52	Logro destacado
E.53	Logro destacado
E.54	Logro esperado
E.55	Logro destacado

E.56	En proceso
E.57	Logro destacado
E.58	Logro destacado
E.59	Logro destacado
E.60	Logro destacado
E.61	En proceso
E.62	Logro esperado
E.63	Logro esperado
E.64	Logro destacado
E.65	En inicio
E.66	Logro destacado
E.67	Logro destacado
E.68	Logro esperado
E.69	En proceso
E.70	Logro destacado
E.71	Logro destacado
E.72	En proceso
E.73	En proceso
E.74	Logro destacado
E.75	Logro destacado
E.76	Logro destacado
E.77	Logro esperado
E.78	En proceso
E.79	Logro esperado
E.80	Logro destacado
E.81	Logro destacado
E.82	Logro esperado



E.83	Logro destacado
E.84	Logro destacado
E.85	Logro destacado
E.86	Logro destacado
E.87	Logro esperado
E.88	Logro esperado
E.89	Logro esperado
E.90	Logro destacado
E.91	Logro destacado
E.92	Logro esperado
E.93	En proceso
E.94	Logro esperado
E.95	Logro destacado

E.96	Logro destacado
E.97	Logro esperado
E.98	Logro esperado
E.99	Logro esperado
E.100	Logro esperado
E.101	Logro esperado
E.102	Logro destacado
E.103	Logro destacado
E.104	Logro esperado
E.105	Logro esperado
E.106	Logro destacado
E.107	Logro esperado

E.108	Logro esperado
E.109	Logro destacado
E.110	Logro esperado
E.111	En proceso
E.112	Logro esperado
E.113	En proceso
E.114	Logro esperado
E.115	Logro destacado
E.116	Logro destacado
E.117	Logro destacado
E.118	Logro destacado
E.119	Logro destacado



## Anexo 5. Solicitud para brindar facilidades



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
**FACULTAD DE EDUCACION**

Ciudad Universitaria Telefax (051 )363862 - Casilla 291  
Correo institucional: fe@unap.edu.pe



"Año de Fortalecimiento de la Soberanía Nacional".

Puno C.U., 05 de diciembre de 2022

### CARTA N° 009-2022-D-FE-UNA-PUNO

SEÑOR DR.

Mgs. ELOY ROMAN ASCUÑA

DIRECTOR DE LA I.E.P 70605- DOMINGO SAVIO, DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL.

SAN MIGUEL -

**ASUNTO: PRESENTA Y SOLICITA BRINDAR FACILIDADES A EGRESADA  
DE LA FACULTAD DE EDUCACION PRIMARIA**

Es muy grato dirigirme a usted, para expresarle un afectuoso saludo, al mismo tiempo present a la Bachiller: Srta. MILAGROS YUCRA PHOCCO, egresada de la Facultad de Educación Primaria de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, Con el fin de solicitar a su Digna representada se sirva autorizar y brindar las facilidades del caso para la recolección de datos con fines de ejecución del Proyecto de Investigación de Tesis conforme se detalla, bajo la dirección de la Docente: Mtra. Yobanna Milagros Calsin Chambilla.

RESPONSABLE	PROYECTO DE INVESTIGACION DE TESIS
MILAGROS YUCRA PHOCCO	"La Influencia de los Video Juegos en el Rendimiento Academico de los Estudiantes del Sexto grado de la Institucion Educativa 70605 Domingo Savio Del Distrito de San Miguel".

Agradeciendo de Antemano su gentil apoyo, es oportuno renovar mi mayor consideración personal.

*Atentamente,*



  
Mgs. ELOY ROMAN ASCUÑA  
DIRECTOR I.E.P 70605

Ce. A-diva  
FPI/oie



## Anexo 6. Constancia de ejecución



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA

Nº 70605 – DISTRITO SAN MIGUEL



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

### CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA Nº 70605 DOMINGO SAVIO DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL.

#### HACE CONSTAR:

Que la Srta. **MILAGROS YUCRA PHOCCO**, Identificada con **DNI Nº 73832926**, egresada de la Escuela Profesional de Educación Primaria, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno. Ha ejecutado el proyecto de tesis titulado **“La Influencia de los Video Juegos en el Rendimiento Académico de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa 70605 Domingo Savio del Distrito de San Miguel”**, A través del desarrollo de un Cuestionario, un 7 de Diciembre del presente Año, Asignándosele el sexto grado sección “A” como grupo experimental y el sexto “B” como grupo de control.

Cumpliendo eficientemente con el proceso del experimento demostrando puntualidad y responsabilidad.

Se expide el presente documento a Solicitud de la interesada para los usos y fines que viene por conveniente.

San Miguel, 19 de Diciembre del 2022

  
  
Mgs. **LLOY ROMÁN ASCUÑA**  
DIRECTOR I.E.P. 70605



## Anexo 6. Declaración jurada de autenticidad de la tesis



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo MILAGROS YUCRA PHOCCO,  
identificado con DNI 73832926 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
EDUCACIÓN PRIMARIA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
" INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE LA  
I.E.P. DOMINGO SAVIO DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, 2022 "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 17 de OCTUBRE del 2023

  
FIRMA (obligatoria)



Huella



## Anexo 7. Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo MILAGROS YUCRA PHOCCO,  
identificado con DNI 73832926 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN PRIMARIA  
informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

“ INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE LA  
I.E.P. DOMINGO SAVIO DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, 2022 ”

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 17 de OCTUBRE del 20 23

FIRMA (obligatoria)



Huella