



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DEL
ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELESFORO CATAORA - JULI, DURANTE EL CONTEXTO DE
PANDEMIA 2021.**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. JHON ALEXANDER RAMOS PERCCA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
CIENCIAS SOCIALES**

PUNO - PERÚ

2023



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA TELESFORO CATACTORA - JULI, DURANTE EL CONTEXTO DE PANDEMIA

AUTOR

JHON ALEXANDER RAMOS PERCCA

RECuento de palabras

27694 Words

RECuento de caracteres

132705 Characters

RECuento de páginas

134 Pages

Tamaño del archivo

3.0MB

Fecha de entrega

Dec 18, 2023 9:18 PM GMT-5

Fecha del informe

Dec 18, 2023 9:20 PM GMT-5

● 13% de similitud general

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

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 3% 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 10 palabras)



Firmado digitalmente por BERMEJO
PAREDES Saul FAU 20145496170
hard
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 18.12.2023 21:24:43 -05:00



Firmado digitalmente por ORTIZ DEL
CARPIO Jorge Alfredo FAU
20145496170 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 18.12.2023 23:33:55 -05:00

Resumen



DEDICATORIA

Con mucho cariño y gratitud a Dios por darnos vida con sabiduría, perseverancia y humildad.

Con infinito cariño a mis queridos padres Raúl Ramos Mamani y Feliciano Percca Champi por el invaluable apoyo que me han brindado a lo largo de este desafiante viaje académico. A mis hermanos Luis y Michael, por ser el motor y motivo que han impulsado mi camino hacia la consecución de grandes objetivos en esta maravillosa vida.

Al gran amor de mi vida Camila, por su apoyo, motivación y comprensión en este proceso de estudio. Este logro va dedicado a todas las personas que creyeron en mí, en especial a mis padres que me ayudaron y motivaron en todo momento. ¡Gracias!

Jhon Alexander Ramos Percca



AGRADECIMIENTOS

A mi alma mater, Universidad Nacional del Altiplano, que me brindó la oportunidad de formarme profesionalmente en sus aulas.

A mis honorables Jurados: Dra. Lilia Maribel Angulo Mamani investigadora con conocimientos en Didáctica de la Historia y por su rigor científico puesto en manifiesto.

A la Dra. Vilma Velásquez Velásquez y M. Sc. Rolando Cáceres Quenta por sus valiosos aportes en la corrección general de la tesis.

A mi asesor Dr. Saúl Bermejo Paredez, por su apoyo en las fases de elaboración del proyecto de investigación, y sobre todo por alentarme en la elaboración y ejecución de mi borrador de tesis.

A mi profesor de Informe de Investigación, Dr. Jorge Alfredo Ortiz del Carpio por el interés y atención que han puesto en nuestra constante formación en nuestro espíritu investigador y también por sus críticas constructivas y sugerencias aportadas.

A mis honorables maestros de la Facultad de Ciencias de la Educación en especial al Programa de Ciencias Sociales, por sus conocimientos, y valores éticos - morales, que permitieron el desarrollo personal y profesional con perseverancia y optimismo.

A la Institución Educativa Secundaria “Telesforo Catacora” de la ciudad Juli, por la acogida de esta investigación, al señor director Prof. José Luis Palomino Coyla, por haberme permitido el desarrollo de este trabajo de investigación, a la coordinadora del área de Ciencias Sociales, Prof(a). Maritza Chuquimia por orientarme y compartirme sus sabias experiencias.

Jhon Alexander Ramos Percca



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 11

ABSTRACT..... 12

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 15

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 18

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 18

1.3.1. Hipótesis general..... 18

1.3.2. Hipótesis específicas 19

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 19

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 20

1.5.1. Objetivo general..... 20

1.5.2. Objetivos específicos 20

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 22



2.1.1. Antecedentes internacionales.....	22
2.1.2. Antecedentes nacionales	27
2.1.3. Antecedentes locales.....	29
2.2. MARCO TEÓRICO	31
2.2.1. Los videojuegos	31
2.2.2. El rendimiento académico	37
2.3. MARCO CONCEPTUAL.....	41

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	43
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	44
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	45
3.3.1. Enfoque.....	45
3.3.2. Diseño	46
3.3.3. Técnica.....	46
3.3.4. Prueba de confiabilidad o fiabilidad	46
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO.....	47
3.4.1. Población	47
3.4.2. Muestra	48
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	49
3.6. PROCEDIMIENTO.....	50
3.7. VARIABLES.....	51
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	52

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN



4.1. RESULTADOS.....	53
4.1.1. Análisis descriptivos.....	53
4.1.2. Análisis inferencial.....	78
4.2. DISCUSIÓN.....	83
V. CONCLUSIONES.....	88
VI. RECOMENDACIONES.....	90
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	92
ANEXOS.....	100

Área: Interdisciplinariedad en la dinámica educativa: Ciencias Sociales

Tema: La familia y la educación

Fecha de sustentación: 20/12/2023



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Datos de la I.E. Telesforo Catacora	44
Tabla 2. Matriz de operacionalización de variables.....	51
Tabla 3. Grado y sexo de los estudiantes	53
Tabla 4. Nombre del videojuego que le gusta.....	55
Tabla 5. Modo de videojuego favorito.....	57
Tabla 6. Dispositivo que utilizaba para jugar a los videojuegos.....	58
Tabla 7. Tiempo jugando videojuegos	60
Tabla 8. Frecuencia con la que jugabas a los videojuegos durante la pandemia	62
Tabla 9. Momentos en que jugabas videojuegos	64
Tabla 10. Tiempo que jugaba videojuegos al día	66
Tabla 11. Ha faltado a las clases virtuales por jugar videojuegos	68
Tabla 12. Se bajó tu rendimiento escolar por jugar videojuegos, durante la pandemia	70
Tabla 13. Tus padres tenían conocimientos sobre que jugabas videojuegos	72
Tabla 14. Nivel de variable Videojuego	74
Tabla 15. Nivel y escala de variable Rendimiento académico	76
Tabla 16. Pruebas de normalidad de las dos variables.....	78
Tabla 17. Correlación entre videojuegos y rendimiento académico.....	80
Tabla 18. Correlación entre las preferencias de los videojuegos y rendimiento académico	81
Tabla 19. Correlación entre la temporalidad de los videojuegos y rendimiento académico	82
Tabla 20. Correlación entre actitud frente a los videojuegos y rendimiento académico	83



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación y datos de la institución de estudio	43
Figura 2. Análisis de la fuerza y sentido de la relación	50
Figura 3. Grado y sexo de los estudiantes	53
Figura 4. Nombre del videojuego que le gusta	55
Figura 5. Modo de videojuego favorito	57
Figura 6. Dispositivo que utilizaba para jugar a los videojuegos	59
Figura 7. ¿Desde cuándo empezaste a jugar videojuegos?	61
Figura 8. Frecuencia con la que jugabas a los videojuegos durante la pandemia	63
Figura 9. Momentos en que jugabas videojuegos.....	65
Figura 10. Tiempo que jugaba videojuegos al día.....	67
Figura 11. Ha faltado a las clases virtuales por jugar videojuegos.....	69
Figura 12. Se bajó tu rendimiento escolar por jugar videojuegos, durante la pandemia	71
Figura 13. ¿Tus padres sabían que jugabas videojuegos?	73
Figura 14. Nivel de variable Videojuego.....	75
Figura 15. Nivel y escala de variable Rendimiento académico.....	77



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

CCSS	: Ciencias sociales
IES	: Institución Educativa Secundaria
MINEDU	: Ministerio de Educación
OMS	: Organización Mundial de la Salud
UNESCO	: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
OPS	: Organización Panamericana de la Salud
OIT	: Organización Internacional del Trabajo
ONU	: Organización de las Naciones Unidas
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
TIC	: Tecnologías de la Información y la Comunicación



RESUMEN

La investigación denominada: “Los videojuegos en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, durante el contexto de pandemia 2021”, se planteó como objetivo determinar la relación de los videojuegos y el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales. La metodología es cuantitativa, de diseño no experimental - transversal, de tipo descriptivo y correlacional. La población de la investigación estuvo conformada por 659 estudiantes en donde se obtuvo una muestra probabilística de 285 estudiantes del 2do y 3er grado. La técnica utilizada fue la encuesta con su instrumento el cuestionario para la 1^{ra} variable de estudio (videojuegos) y para la 2^{da} variable (rendimiento académico) fue análisis documental con su instrumento el registro de notas. Para llegar a los resultados se utilizó el análisis inferencial, mediante el coeficiente de correlación de Spearman. Como resultados se obtuvo que el nivel de videojuegos, la mayoría de los estudiantes, representando un 91.93%, se encuentra en el nivel medio. Respecto al rendimiento académico, 44.21%, se ubicó en el nivel logro destacado. Se obtuvo que existe una relación inversa de -0.415, con un valor p bilateral de 0.001. Concluyendo que a medida que los estudiantes invierten más tiempo en jugar videojuegos, es más probable que experimenten un descenso en sus calificaciones académicas en comparación con aquellos que dedican menos tiempo a esta forma de entretenimiento digital.

Palabras clave: Ciencias sociales, Educación, Institución educativa, Rendimiento académico, Videojuegos.



ABSTRACT

The research entitled: "Video games in the academic performance in the area of Social Sciences in the students of the Emblematic Secondary School Telesforo Catacora-Juli, during the context of the pandemic 2021", aimed to determine the relationship between video games and the academic performance in the area of Social Sciences. The methodology is quantitative, non-experimental-cross-sectional, descriptive and correlational. The research population consisted of 659 students where a probabilistic sample of 285 2nd and 3rd grade students was obtained. The technique used was the survey with its instrument the questionnaire for the 1st variable of study (video games) and for the 2nd variable (academic performance) was documentary analysis with its instrument the grade register. In order to arrive at the results, inferential analysis was used, by means of Spearman's correlation coefficient. The results showed that the majority of the students, representing 91.93%, were at the medium level of video games. Regarding academic performance, 44.21% were at the outstanding achievement level. An inverse relationship of -0.415 was obtained, with a bilateral p-value of 0.001. Concluding that as students spend more time playing video games, they are more likely to experience a decline in their academic grades compared to those who spend less time on this form of digital entertainment.

Keywords: Social sciences, Education, Educational institution, Academic performance, Video games.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de nuevos conocimientos tecnológicos conduce a cambios en todos los niveles de la actividad humana, incluida la educación, y desarrolla rápidamente prácticas sociales y culturales que mejoran el nivel de vida de las personas. Según varios autores, estas nuevas tecnologías se dividen porque afectan a nuestra vida cotidiana. Los videojuegos se han popularizado en este arte, especialmente entre niños y adolescentes. Aunque tales tecnologías pueden afectar negativamente los resultados del aprendizaje y afectar la adicción, pueden afectar la atención y el desarrollo cognitivo (Fuentes & Pérez, 2015).

Los videojuegos pueden ser una herramienta social y educativa, según investigaciones recientes. De igual forma, otros estudios han demostrado un vínculo entre los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo o su efecto en el bajo rendimiento académico (Mesa & Burgos, 2010).

La pandemia se ha convertido en uno de sus retos más difíciles, y un estudio de la Organización Mundial de la Salud OMS (2021) demuestra que la pandemia está provocando graves problemas psicológicos, económicos y sociales a causa de la mutación del coronavirus, que ha obligado a muchos países adoptar medidas higiénicas como el distanciamiento social para mitigar el impacto de la enfermedad han obligado a muchas instituciones educativas a adaptar sus modelos de aprendizaje para dar cabida a aspectos tecnológicos innovadores, y mientras muchos estudiantes han tenido que limitarse a la docencia debido a la crisis económica, el acceso a la educación virtual está bajo presión dificultades como la motivación y la falta de motivación conducen a una disminución de la capacidad de trabajo. Un estudio académico de la Organización de las Naciones Unidas



para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2021) muestra que alrededor del 70% de las ciudades del mundo sufren de bajo rendimiento académico, porque la mayoría de los estudiantes no están preparados para el desarrollo sostenible, no pueden anticipar eventos complejos.

Ahora bien, cuando se trata de regresar a la docencia presencial, es común observar estudiantes que no se adaptan a la vida, sin mencionar el bajo rendimiento académico. Rodríguez & Guzmán (2019) mencionaron que este fenómeno no puede ser explicado por el análisis académico, en términos simples: hay otros factores que pueden explicar por qué esto es así, como los antecedentes familiares y los diferentes mecanismos de afrontamiento, cualquiera que sea la razón, necesitaría una investigación para analizarlos, pero esta investigación se trata de la persistencia del rendimiento académico, la mayoría de los cuales han preparado por estudiantes de primaria.

Sin embargo, las medidas de apoyo para estudiantes de secundaria plantean preguntas sobre cómo ciertos deportes pueden ayudar a mejorar las discapacidades de aprendizaje, los cambios de comportamiento y la deserción, que son importantes en esta edad. El propósito de este estudio fue responder preguntas que ayuden a resolver conflictos académicos mediante la identificación de estrategias que ayuden a brindar apoyo educativo y psicológico a estudiantes dependientes y desertores.

El éxito académico en este sistema educativo varía elementos que faltan distorsionando, en el que existen factores que afectan el rendimiento académico en el que se puede comprobar si es de dos factores. Primero, los factores internos inherentes al ser, el factor cognitivo del estudiante, la edad, la motivación personal, el comportamiento negativo, hábitos, motivaciones internas, aspiraciones. Otro factor es el entorno social y



la cultura a la que están conectados, como el hogar, la escuela, la comunidad, métodos, tipos y comportamientos específicos utilizados por los docentes.

Por lo tanto, para una mejor comprensión, este estudio se presentará en capítulos. El capítulo 1 contiene el planteamiento y formulación del problema, también se encuentra las hipótesis generales y específicas, la justificación de la investigación, el objetivo general y específicos del estudio. El capítulo 2 es el marco teórico, incluyendo la teoría y el concepto de investigación. El Capítulo 3 describe el método de investigación con tipo, método y diseño, población y muestra, así como instrumentos, métodos y procedimientos relacionados. Finalmente, el Capítulo 4 cubre el análisis y la interpretación de los datos. Además del trabajo de investigación, se proporcionan discusiones, conclusiones, recomendaciones, fuentes bibliográficas y anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El COVID-19 ha tenido un impacto enorme, sobre todo en la salud mental. De hecho, la enfermedad ha obligado a la humanidad a revelar sus vulnerabilidades, limitaciones e inseguridades, un verdadero desafío global.

Según, la OMS (2021) debido a la pandemia, vivir el distanciamiento físico obligatorio, el confinamiento en un entorno global ha puesto en un juicio las capacidades emocionales, cognitivas y sociales de la persona, y esto sí ha afectado a individuos y sociedades para desarrollar habilidades y estrategias que promuevan el equilibrio físico, emocional y mental en esta nueva normalidad (OMS, 2020).

Por consiguiente, desde la generalización del uso de dispositivos (videojuegos) en la década de 1970 a nivel internacional, especialmente en España, ha habido muchas preocupaciones psicológicas sobre los videojuegos, especialmente preocupaciones sobre sus posibles efectos sobre el cuerpo humano. Muchos estudios han intentado descubrir



posibles consecuencias, como la relación entre el comportamiento agresivo y los videojuegos violentos y cómo afectan el rendimiento académico. Esto fomenta su uso efectivo, especialmente como herramienta social y educativa. Desde otro punto de vista, los videojuegos han sido estudiados críticamente desde un punto de vista narrativo y de entretenimiento para cerrar la brecha entre la tecnología y la sociedad. Al separar la tecnología y la sociedad de esta manera, pensamos en el mundo del futuro sin pensar en las relaciones entre los jugadores, los mundos de los juegos, los sistemas informáticos y los medios, y entre los jugadores. Las herramientas, incluidos los avatares, desdibujan las líneas entre las personas reales y las pantallas (Mesa & Burgos, 2010).

De igual manera, la Organización Panamericana de la Salud OPS (2020) afirmó que, en América, la era del Covid-19 ha tenido un gran impacto en la salud mental de los jóvenes, aumentando el nivel de consumo de alcohol, drogas y suicidio, así como un bajo rendimiento académico (OMS, 2020).

Dado que una parte importante de las habilidades sociales se aprenden en la infancia a través del juego, hoy, a pesar de los avances tecnológicos, se puede observar el surgimiento de fenómenos modernos en nuevos mundos de juegos, como los videojuegos, que son conjuntos lúdicos para todas las edades, tanto estructurales como basados en contenido para niños, adolescentes y adultos (Prado, 2018). En el mundo actual, los niños y jóvenes están fuertemente influenciados por los videojuegos, son sumamente importantes en la vida social de este grupo etario y son inevitablemente responsables de la socialización de la mayoría de los niños y jóvenes (Salvador & Folger, 2009). El atractivo de los videojuegos para niños y jóvenes los hace más aceptables entre otras herramientas de juego (Masi, et al., 2021).



En Perú, De la Cruz Romaní (2021) evaluó una muestra de 115 jóvenes que respondieron el Checklist de Adicción a los Videojuegos, encontró que el 55,7% estaba de acuerdo en que había una variable en la adicción a los videojuegos y que las habilidades sociales eran bajas en 20 % y el último 40% son bajos. A partir de esto, se determinó que la adicción a los videojuegos se relaciona negativamente con el desempeño académico.

En tal sentido hay que tener en cuenta, que el Ministerio de Educación MINEDU (2022) ha creado una escala de evaluación unificada para todas las formas y niveles educativos, teniendo en cuenta la determinación de logros en el rendimiento académico por encima de los niveles esperados, cuando los estudiantes muestran logros en competencias, los logros son satisfactorios, las tareas se completan y dentro del tiempo asignado al nivel de entrada donde el estudiante demuestra un progreso de habilidad mínimo en comparación con el nivel esperado.

Por consiguiente, los estudios regionales de Puno han analizado la variable del rendimiento académico de diferentes maneras y la han relacionado con la adicción a los videojuegos u otras formas de adicción a Internet.

En el distrito de Juli, ningún estudio publicado ha analizado directamente la relación de las variables videojuegos con el rendimiento académico, específicamente en la Institución Educativa Emblemática Telesforo Catacora de Juli, que es la estructura que motivó este estudio.

Además, es importante considerar que la pandemia ha generado una mayor dependencia de la tecnología y el uso de dispositivos electrónicos para el aprendizaje a distancia, lo que podría intensificar la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico. Siendo fundamental investigar la relación de los videojuegos en el



rendimiento académico de los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli durante el año 2021.

Ante estos problemas nos planteamos las siguientes interrogantes:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los videojuegos se relacionan en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, durante el contexto de pandemia 2021?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo las preferencias en los videojuegos se relacionan en el rendimiento académico de los estudiantes?
- ¿Cómo la temporalidad en los videojuegos se relaciona en el rendimiento académico de los estudiantes?
- ¿Cómo la actitud frente a los videojuegos se relaciona en el rendimiento académico de los estudiantes?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Los videojuegos se relacionan significativamente en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, durante el contexto de pandemia 2021.



1.3.2. Hipótesis específicas

- Las preferencias de los videojuegos se relacionan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.
- La temporalidad de los videojuegos se relaciona significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.
- La actitud frente a los videojuegos se relaciona significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento extremadamente popular entre los adolescentes. Su influencia en la vida diaria de los estudiantes es innegable, y es crucial comprender cómo esta influencia puede afectar su desempeño académico.

La pandemia de COVID-19 ha llevado a un cambio significativo en la forma en que los estudiantes acceden a la educación, con la transición a la educación en línea o híbrida. Durante este período, es importante evaluar cómo las actividades extracurriculares, como jugar videojuegos, han afectado la adaptación de los estudiantes a este nuevo entorno educativo.

Las Ciencias Sociales son fundamentales para comprender la sociedad, la historia, la cultura y la interacción humana. Evaluar cómo los videojuegos influyen en el rendimiento académico en esta área específica puede proporcionar información valiosa sobre el impacto de esta forma de entretenimiento en la comprensión y el aprendizaje de temas sociales.



Los resultados de esta investigación podrían ayudar a los educadores y a los padres a tomar decisiones informadas sobre cómo supervisar y guiar el tiempo que los estudiantes dedican a los videojuegos. Esto podría conducir a estrategias más efectivas para equilibrar el entretenimiento digital y el éxito académico.

Esta investigación puede contribuir al cuerpo de conocimiento en el campo de la psicología educativa y la pedagogía, proporcionando datos empíricos sobre la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico. Los hallazgos pueden ser útiles para futuros investigadores y profesionales de la educación.

La investigación se justifica por la necesidad de comprender cómo los videojuegos, en el contexto de la pandemia, pudieron influir en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales. Los resultados pueden tener implicaciones importantes para la toma de decisiones educativas y la mejora de las estrategias de aprendizaje de los estudiantes en un entorno digital.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación de los videojuegos en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, durante el contexto de pandemia 2021.

1.5.2. Objetivos específicos

- Establecer la relación de las preferencias de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes.



- Establecer la relación de la temporalidad de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes.
- Establecer la relación de la actitud frente a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Es de recalcar en primera instancia a García (2022) en su investigación: “Influencia del acceso y el uso de internet, el móvil y los videojuegos sobre la salud mental y el rendimiento académico de los adolescentes extremeños”, el propósito de esta investigación es examinar cómo el acceso y el uso de Internet, dispositivos móviles y videojuegos influyen en la salud mental y el rendimiento académico de 1448 estudiantes de Educación Secundaria y Bachillerato en Extremadura. A través de un diseño de investigación cuasiexperimental, de carácter transversal y comparativo, evaluamos las capacidades y dificultades en salud mental utilizando el Cuestionario Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) (Goodman, 1997). Para identificar el uso problemático de Internet, dispositivos móviles y videojuegos, aplicamos respectivamente el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el uso de Internet y Móvil (CERI y CERM, respectivamente) (Beranuy, et al., 2009) y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) (Chamarro, et al., 2014). Los resultados de la investigación confirman que los estudiantes con puntuaciones más altas en uso problemático de Internet experimentan más problemas de salud mental en comparación con aquellos con menos experiencias negativas en este ámbito. Además, se observa que el rendimiento académico se ve influenciado positivamente por el acceso a dispositivos como el ordenador, Internet y el móvil. Sin embargo, se encuentra una relación negativa entre el tiempo diario dedicado



a Internet (más de 5 horas) y el éxito académico. También se descubre que el rendimiento académico en las asignaturas de Lengua y Matemáticas tiende a ser mayor cuando la dependencia psicológica y la evasión hacia los videojuegos son menores. Por último, se destaca que son los estudiantes de género masculino quienes experimentan más problemas relacionados con los videojuegos. Concluyendo que el acceso y el uso de la tecnología digital impactan en la salud mental y el rendimiento académico de los estudiantes adolescentes. Los hallazgos subrayan la importancia de una concienciación y formación adecuadas sobre el uso de Internet y los videojuegos, así como la necesidad de establecer límites de tiempo y fomentar un equilibrio saludable entre la tecnología y otras actividades.

Mientras, Benítez (2021) en el trabajo de investigación titulado “Estudio del uso problemático de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los adolescentes del cantón Piñas de la Provincia de el Oro durante el año 2019-2020”. El objetivo principal de esta investigación fue evaluar el uso problemático de los videojuegos y su posible influencia en el rendimiento académico de los estudiantes. El estudio se llevó a cabo en una Institución Educativa del Cantón Piñas durante el período académico 2019-2020, y la muestra de participantes estuvo compuesta por 100 adolescentes, de los cuales 42 eran hombres y 58 eran mujeres. Para llevar a cabo esta investigación, se emplearon diversos métodos de análisis, incluyendo el método científico, deductivo, inductivo, analítico y estadístico. Además, se utilizaron técnicas de recolección de datos, principalmente encuestas. Se aplicaron tres instrumentos específicos: un cuestionario sociodemográfico Ad Hoc, un cuestionario sobre el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el Test IGD-20 desarrollado por Fuster et al. en 2016 para evaluar el uso problemático de



videojuegos. Los resultados obtenidos en esta investigación indican que, aunque no se encontró una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico ($r = -0,364$; $p = 0,100$), existe una relación inversamente proporcional entre ambos factores. En otras palabras, se observa que un mayor uso de videojuegos tiende a estar asociado con un rendimiento académico más bajo. Estos hallazgos sugieren que, aunque la relación no es estadísticamente concluyente, existe una tendencia que indica que el uso excesivo de videojuegos podría tener un impacto negativo en el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, es importante destacar que se requiere de una investigación adicional y un análisis más detallado para comprender completamente la naturaleza de esta relación y las posibles variables intervinientes.

Por otro parte, Manzanares y Zharell (2022) en su investigación “Uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de premedia del Colegio San Antonio, Barú”. Esta investigación tuvo como objetivo principal determinar la asociación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de premedia del Colegio San Antonio, ubicado en el distrito de Barú. Para llevar a cabo este estudio, se utilizó un diseño no experimental de corte transversal y se adoptó un enfoque cuantitativo. El alcance de la investigación fue descriptivo y correlacional. La muestra de participantes estuvo compuesta por un total de 124 estudiantes que cursaban el nivel de premedia en el mencionado centro educativo. La recopilación de datos se llevó a cabo mediante un cuestionario ad hoc diseñado específicamente para evaluar la frecuencia, el tiempo y el tipo de videojuegos que los estudiantes utilizaban en su tiempo libre. Además, se utilizaron formatos impresos para registrar los promedios de calificaciones obtenidos por los



estudiantes durante el primer y segundo trimestre del año académico 2021 en cuatro asignaturas fundamentales: matemáticas, español, inglés y ciencias naturales. Los resultados obtenidos en esta investigación revelaron una asociación significativa entre el uso de videojuegos, la frecuencia de su uso y el tiempo dedicado a ellos, y el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas. Sin embargo, no se encontraron asociaciones significativas en lo que respecta a las otras asignaturas evaluadas, es decir, español, inglés y ciencias naturales. Estos hallazgos indican que el uso de videojuegos parece tener un impacto específico en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de matemáticas, pero no se correlaciona de manera significativa con el rendimiento en las otras asignaturas. Es importante destacar que este tipo de estudios puede contribuir a comprender mejor la relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y el desempeño escolar, lo que puede ser útil para la toma de decisiones educativas y el diseño de estrategias pedagógicas.

También, Cruz y Fuentes (2020) en su tesis: "Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años en la Coop. Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil 2019". El objetivo principal de esta investigación fue analizar la influencia de los juegos en línea (juegos online) en el rendimiento académico de adolescentes de 12 a 15 años en la Cooperativa Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil durante el año 2019. La hipótesis planteada fue que "Los juegos en línea influyen de manera significativa en los adolescentes de 12 a 15 años en la Cooperativa Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil en 2019". Las variables clave de esta investigación fueron los "juegos en línea" y el "rendimiento académico". Se realizó una investigación de tipo descriptivo y exploratorio para comprender la relación entre los juegos en línea y



el rendimiento académico de los adolescentes. El diseño de investigación fue experimental, lo que sugiere que se llevaron a cabo experimentos o pruebas controladas para evaluar la relación entre las variables. Se utilizó una combinación de métodos de comunicación y tecnología, así como técnicas cuantitativas y cualitativas para recopilar y analizar datos. Se menciona el uso de una muestra probabilística para seleccionar a los participantes. Los resultados de la investigación indicaron que las redes y los juegos en línea tenían una influencia significativa en el comportamiento de los adolescentes, lo que a su vez se asociaba con un bajo rendimiento académico. La hipótesis planteada fue confirmada por los hallazgos. Concluyendo que esta investigación exploró la relación entre los juegos en línea y el rendimiento académico en adolescentes, y encontró que dicha relación es significativa. La propuesta final apunta a fomentar una comunicación más sólida entre padres e hijos para abordar este desafío y mejorar el desempeño escolar de los adolescentes en la comunidad estudiada.

Y, por último, dentro del contexto internacional, se considera el estudio de Zapata et al. (2021) en su ponencia “Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar”, el objetivo fue analizar si el tiempo de pantalla se relaciona con un menor rendimiento académico en escolares de segundo ciclo y determinar posibles diferencias en función del sexo. La investigación se llevó a cabo utilizando un diseño analítico, retrospectivo y transversal. Se incluyeron 733 escolares de 5to a 8vo año básico pertenecientes a establecimientos educacionales públicos que formaban parte del estudio "Encuesta de Salud y Rendimiento Escolar de la Provincia del Biobío 2018". Los escolares proporcionaron información sobre su uso de pantallas, incluyendo el tiempo diario dedicado a la televisión, videojuegos e internet. El rendimiento escolar se evaluó a través de



calificaciones en las asignaturas de lenguaje, matemáticas, educación física, promedio general, y también se tuvieron en cuenta conductas relacionadas con la cognición en el contexto escolar. Los resultados indican que los escolares pasaban un promedio de $6,1 \pm 5,3$ horas frente a una pantalla diariamente. Se observó que los niños tendían a pasar más tiempo jugando videojuegos, mientras que las niñas pasaban más tiempo navegando por internet. Tanto los niños como las niñas que pasaban más tiempo frente a una pantalla, especialmente jugando videojuegos y navegando por internet, presentaban calificaciones más bajas en matemáticas, lenguaje, educación física y promedio general. Además, estos estudiantes se percibían a sí mismos como teniendo menos memoria, siendo más lentos para resolver problemas matemáticos y experimentaban más dificultades para mantener la atención en clase o para resolver tareas complejas. La investigación concluye que el uso de pantallas se asocia de manera negativa con el rendimiento académico y también con conductas relacionadas con la cognición en escolares de ambos sexos. Esto sugiere que el tiempo dedicado a las pantallas, particularmente en actividades como jugar videojuegos y navegar por internet, puede tener un impacto adverso en el desempeño escolar y en la cognición de los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Por su parte, Gozme & Uracchahua (2019) el objetivo, "Efectos de los Videojuegos en el Rendimiento Académico de los Alumnos de Tercero, Cuarto y Quinto Grado de la Escuela Secundaria Zona Hunter Eduardo Francisco Forga, institución educativa privada de Arequipa", fue determinar los efectos de los videojuegos en IEP Logros académicos Eduardo Francisco Foga. El método utilizado fue un cuestionario de 10 ítems para 100 estudiantes a nivel de estudio cuantitativo, descriptivo y con un diseño transversal correlacional, en



comparación con el promedio de calificaciones obtenido en el segundo semestre. Los hallazgos indican que el 90% de los estudiantes disfrutaban jugando videojuegos, el 63% lo ha hecho por más de dos años, el 42% afirma jugar a diario y sus géneros favoritos son la lucha y los deportes. Con una tendencia baja ($r^2 = -0.375$), se concluyó que un menor rendimiento académico en el I se correlacionó negativamente con mayores niveles de adicción a los videojuegos. E. P. para estudiantes universitarios. En Arequipa, Eduardo Francisco Forga.

También, Matos (2021) en su trabajo de investigación, “Videojuegos y Rendimiento Académico de Estudiantes de Secundaria Durante la Pandemia SJJL en 2021”, el objetivo general fue determinar la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de tercer grado. IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro - Liceo San Juan de Lurigancho Promoción 2021 en Tiempos de Pandemia. El método utilizado en el estudio, de acuerdo con su función, es un diseño transversal, no experimental básico, relacionado con el alcance; el método utilizado es una encuesta y el instrumento es un cuestionario con dos variables; hay 91 estudiantes en la muestra de una población de 219 personas. El resultado fue que la correlación no fue significativa ($p = 0,077$) así como se encontró que la correlación era insignificante ($\rho = 0,186$) y el 72,53% de los estudiantes encuestados tenían un bajo nivel de uso de videojuegos y solo el 2,20% de los estudiantes tenían un mayor nivel de uso de videojuegos. La principal conclusión fue que no existe una relación significativa entre los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de 3° grado. IE Fe y Alegría 37 Años de bachillerato durante la pandemia.

Finalmente, en el contexto nacional se tienen a Apaza & Vivar (2021) en apoyo a la ponencia de José Antonio Encinas de Ica, “Funciones familiares y



adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones educativas, 2021”. La investigación se divide en básica, relacional y transversal. Se utilizaron como instrumentos la escala APGAR y TDV con una muestra de 229 estudiantes. La evidencia muestra que el 76% de los encuestados vive con ambos padres y el 44,5% de ellos vive con sus padres más de 7 horas al día. En cuanto al funcionamiento familiar, el 29,7% mostró un nivel bajo, el 43,2% mostró un nivel medio y el 27,1% mostró un nivel alto. Por otro lado, el 60,3% de la población dijo que su adicción a los videojuegos era alta, el 33,2% dijo que era media y el 6,6% dijo que era baja. Por el contrario, el 39,3 % informó niveles moderados de abuso y tolerancia, mientras que el 37,1 % informó niveles bajos y el 39,3 % informó dificultades moderadas de control de problemas relacionados con el uso de videojuegos. Se concluyó que el funcionamiento familiar se correlacionó negativamente con la adicción a los videojuegos, con un $Rho = -0,261$ entre las dos variables.

2.1.3. Antecedentes locales

Ahora, con respecto al contexto local, se encuentra a Calle (2017) en su investigación “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 general del estudio fue determinar cómo los juegos en red afectan el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado de la Gloriosa Institución Educativa Secundaria Emblemática "San Carlos" de Puno. Se utilizó una investigación explicativa, descriptiva, no experimental con metodología deductiva, y se utilizó el paradigma cuantitativo para guiar el diseño de la investigación. Como resultado, el 31,4 por ciento de los estudiantes juegan juegos de estrategia, que se caracterizan por el uso de habilidades como



característica principal. Dota 2 y Starcraft son los juegos más populares de este género, que son populares entre los estudiantes. En conclusión, mediante el juego de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno, se puede determinar con qué frecuencia se practican juegos en línea y con qué frecuencia se descuidan las tareas escolares.

Otro autor, es Mamani (2018) en su investigación denominado “Influencia del uso de internet en el rendimiento académico de los estudiantes de la Gran Unidad Escolar Las Mercedes de Juliaca - 2018”. La metodología empleada fue la Hipotética - Deductiva desde el Enfoque Cuantitativo, la misma que enfatiza la influencia entre variables. A partir de la hipótesis se llegó a una lógica deductiva, donde también percibe partes del procedimiento demostrativo en la premisa de la conclusión, siendo así una investigación cuantitativa. El 11,76% de los estudiantes universitarios que utilizan aplicaciones de Internet con reuniones deficientes como consecuencia de que el 100% de ellos las utilizan tienen un rendimiento académico normal. Adicionalmente, se cree que el 16,67% de los estudiantes que jugaron con extraños se desempeñó académicamente con normalidad. En conclusión, el rendimiento académico de los estudiantes no se vio afectado por el uso de los servicios de Internet.

Asimismo, Coaquira (2018) realizó un estudio “Gestión didáctica y estilos de aprendizaje de la escuela primaria N° 70173 Gloriosa 890 alumnos, julio - Puno, 2017”. El objetivo fue comprender la relación entre los estudiantes de la institución y la gestión del aprendizaje y los estilos de aprendizaje. El diseño de investigación descriptivo correlacional empleó para su metodología una muestra no probabilística de 42 estudiantes. A los estudiantes de quinto y sexto grado se



les entregó un cuestionario de investigación que contenía preguntas en escala tipo Likert sobre dos variables de investigación. Teniendo en cuenta que los estudiantes pueden tener diferentes velocidades y preferencias de aprendizaje, los principales hallazgos de este estudio respaldan una relación débil e insignificante entre el liderazgo educativo y las preferencias de aprendizaje de los estudiantes en las escuelas mencionadas.

Por su parte, Chambi (2020) realizó el estudio “Uso de Internet y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la I.E.S. Christian Mary Helps, 2019, Puno”. El estudio utilizó un diseño cuantitativo, hipotético-deductivo, lateral y transversal. La muestra estuvo representada por 212 estudiantes y se utilizó un cuestionario. Se encontró que el 19,3% de las personas que usaban Internet a diario mostraban un bajo nivel de decisión, mientras que el 12,3% de las personas que usaban las TIC en determinados momentos mostraban un alto nivel de decisión. En cuanto a los videojuegos, el 17% de los jugadores ocasionales tienen un nivel de decisión medio, frente al 10% de los no jugadores que tienen un nivel de decisión alto. Por último, pero no menos importante, el uso de Internet tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades sociales, particularmente en términos de toma de decisiones con respecto a los servicios y la frecuencia de uso de Internet.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Los videojuegos

Según, Estallo (1994) conceptualizar los videojuegos como una forma de ejercicio mental y cognitivo en el que los usuarios satisfacen sus necesidades internas y disfrutan del tiempo libre jugando con objetos interactivos, permitiendo



alcanzar objetivos específicos, metas específicas, estados de tensión, desarrollar un nivel de flexibilidad con respecto a la vida real controla y realiza movimientos increíbles.

Por tanto, Prado (2018) se puede pensar en un videojuego como un videojuego con un objetivo lineal, es decir, un cierto nivel de dificultad. Básicamente, utilizan tecnología de la información para permitir que el jugador interactúe con la máquina y brinde retroalimentación inmediata, generalmente a través de soporte audiovisual. Además de tener un gran impacto en el entretenimiento. Lorca et al. (2017) destacaron que los videojuegos son conocidos por su integración multimedia, interactividad y potencial educativo.

Asimismo, Marco (2013) afirma que una de las características de los videojuegos es su tendencia a llevar a los jugadores a modos de juego excesivos. Otras características de los videojuegos incluyen comentarios sobre el desempeño de las acciones, presentación ambiental inmersiva, disponibilidad de juegos multijugador en línea y la capacidad de organizar el contenido del juego en niveles de dificultad.

Según, Alonqueo & Rehbein (2008) el uso de videojuegos entre adolescentes y adultos jóvenes se ha incrementado en los últimos años. Al respecto, cabe señalar que existen diferencias en los hábitos de uso de hombres y mujeres, los primeros son más propensos a usar videojuegos que las mujeres porque están diseñados con contenido, personalidad y estética que atraen público más masculino. En cuanto a los factores que motivan a los jóvenes a conectarse a Internet en cuanto al uso de videojuegos, se indica claramente que estos factores están relacionados con la capacidad de comunicarse con sus pares a pesar de la



distancia física, y la forma de expresarlos y discutirlos de manera entorno interpersonal e interacciones. El efecto inhibitor del anonimato y la falta de contacto visual les permite expresar necesidades o sentimientos incómodos o ser honestos, abiertos y expresar sentimientos sobre temas privados que son difíciles de discutir cara a cara (Eguía, et al., 2013).

Cabe señalar, que la naturaleza social y atractiva de los videojuegos hace que las personas se aíslen de los demás debido a la disminución de la interacción, haciéndolas menos sociables y comprometiendo sus habilidades interpersonales. Chóliz & Marco (2011) consideraron la adicción a los videojuegos como el proceso de establecimiento de una relación fisiopatológica entre la conducta y los juegos en línea, que se convierte en un hábito excesivo y descontrolado que afecta negativamente a los jóvenes. Por otro lado, Tejeiro et al. (2009) encontraron que los videojuegos son actividades solitarias que perjudican las habilidades sociales de los jóvenes porque reducen la calidad y cantidad de las interacciones con otros sujetos, haciéndolos menos sociables y amigables de manera ambigua.

2.2.1.1 Dimensiones de los videojuegos

Los videojuegos serán analizados utilizando las siguientes dimensiones:

a) Preferencias:

Según lo sustentado por Balerdi (2020) no todos los videojuegos reciben la misma aprobación de los usuarios. Sus preferencias se dividen según el tema del juego y su estructura formal.

Entre sus subescalas se encuentran



- **Tipo de videojuego:** Este indicador se centra en el tipo de videojuegos que los participantes prefieren jugar. Los géneros de videojuegos pueden variar ampliamente, desde juegos de acción y aventuras hasta juegos de rol, deportes, estrategia o simuladores. Conocer las preferencias de género de los videojuegos es fundamental para entender cómo los adolescentes interactúan con esta forma de entretenimiento (Balerdi, 2020).
- **Modo de videojuego:** Aquí se analiza cómo los participantes eligen jugar a los videojuegos. Algunos pueden preferir jugar en solitario, mientras que otros disfrutan de experiencias multijugador en línea o locales. Comprender esta dimensión permite conocer la dinámica social de sus hábitos de juego (Balerdi, 2020).
- **Dispositivo para jugar:** Este indicador se enfoca en el dispositivo que los adolescentes utilizan para jugar. Pueden jugar en consolas de videojuegos, computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas u otros dispositivos. Identificar el dispositivo principal utilizado proporciona información sobre cómo acceden a los videojuegos y cuál es su plataforma de elección (Balerdi, 2020).

b) Temporalidad

Un tema de investigación en curso es determinar la cantidad de horas agrupadas que los jugadores pasan jugando y el impacto que estas horas tienen en la vida diaria y el aprendizaje. Este problema es relativamente fácil de resolver porque el campo de investigación es continuo y su contabilidad es indiscutible. Las encuestas en curso muestran



una tendencia creciente en el número total de horas de VJ y programas de televisión. La cantidad de tiempo que los niños y adolescentes pasan frente a las pantallas aumenta año tras año. En un estudio realizado por Funk (1993) referenciado por Balerdi (2020) obtuvimos una clasificación de los usuarios en la sociedad estadounidense en función de las horas de trabajo semanales y el género de los jugadores. Uno de los problemas comunes con el uso de VJ en este momento es el tiempo excesivo que se dedica a jugar VJ, la adicción o, en otras palabras, ludopatía o la patología relacionada con el pasatiempo de juego descontrolado. Los usuarios de VJ también desarrollan trastornos específicos del juego, que afectan al 5% de los niños, según la Asociación de Jugadores de Navarra. Según la asociación, estos adictos a los videojuegos tienen un riesgo muy alto de convertirse en jugadores adultos (Balerdi, 2020).

Entre sus subescalas se encuentran

- **Inicio de juego:** Este indicador investiga cuándo los adolescentes comenzaron a involucrarse en los videojuegos. Si el inicio de su participación ocurrió durante la pandemia, podría indicar un cambio en sus patrones de entretenimiento debido a las circunstancias (Balerdi, 2020).
- **Frecuencia durante la pandemia:** Se refiere a cuánto tiempo y con qué frecuencia los adolescentes jugaron videojuegos durante la pandemia. Esto puede ser especialmente relevante para entender cómo las restricciones de movilidad y el aumento del tiempo en casa influyeron en sus hábitos de juego (Balerdi, 2020).



- **Momento de juego:** Analiza cuándo prefieren jugar a lo largo del día o la semana. Algunos adolescentes pueden jugar principalmente después de la escuela, por la noche o durante el fin de semana. Esta información proporciona una visión sobre cómo los videojuegos se integran en sus rutinas diarias (Balerdi, 2020).
- **Frecuencia diaria:** Cuántas horas o minutos al día dedican los adolescentes a jugar videojuegos. Esta métrica es fundamental para comprender la cantidad de tiempo que invierten en esta actividad en comparación con otras responsabilidades (Balerdi, 2020).

c) **Actitud**

En lo que se refiere a la actitud frente al uso de los videojuegos, se puede sacar datos viables, como es que la mayoría de los jugadores juegan juntos, el 70%, y el 30% juegan solos. Es más probable que los usuarios mayores jueguen en parejas, y es más probable que las niñas jueguen en parejas que los niños. Por otro lado, cabe señalar que la mayoría de los juegos tienen en cuenta la posibilidad de jugar uno o más jugadores, tomando una actitud independiente ante los diversos videojuegos que se presentan en la web (Balerdi, 2020).

Entre sus subescalas se encuentran

- **Influencia en la asistencia de clases:** Este indicador examina si el hábito de jugar videojuegos tiene un impacto en la asistencia de los adolescentes a las clases escolares. Puede revelar si los videojuegos están compitiendo con las obligaciones escolares (Balerdi, 2020).



- **Influencia en el rendimiento académico:** Evalúa si el tiempo dedicado a los videojuegos tiene algún efecto en el rendimiento académico de los adolescentes. Permite determinar si los videojuegos están relacionados con un mejor o peor desempeño escolar (Balerdi, 2020).
- **Conocimiento de padres:** Explora si los padres de los adolescentes están al tanto de sus hábitos de juego y si supervisan o regulan su tiempo frente a la pantalla. Esto puede ayudar a comprender la dinámica entre los padres y los adolescentes en relación con los videojuegos (Balerdi, 2020).

2.2.2. El rendimiento académico

Según, Bernal & Rodríguez (2017) determinaron que los estudiantes operan en múltiples elementos de complejidad. Se define como el valor asociado al rendimiento de los estudiantes en las actividades académicas. Está determinada por las puntuaciones obtenidas, que se valoran cuantitativa o cualitativamente, y demuestran el grado de fracaso del aprendizaje y las materias abandonadas.

Para, Tobón (2006) define a los logros académicos como un valor de competencias que requieren formación, promoción, certificación y mejora en las lecciones destinadas a proporcionar retroalimentación a estudiantes y profesores, además, es necesario analizar el progreso del estudiante en el proceso de formación y capacidad. Aceptando el rendimiento académico como una evaluación, es dividido en tres dimensiones de evaluación: saber ser, saber conocer y saber hacer.



Asimismo, Montalvo (2021) afirma que el éxito académico se basa en el interés de los estudiantes por la escuela, la pasividad para completar las tareas asignadas o el rechazo escolar, todo lo cual puede conducir al cambio y será un factor de estrés que afecta autoestima, habilidades sociales y expectativas.

Por otro lado, Gozme & Uracchua (2019) define el rendimiento académico como la culminación del proceso educativo en forma de cambios en los estudiantes que no solo son cognitivos, sino que también afectan sus habilidades, destrezas, hábitos, ideas y otros similares. En otras palabras, todas las expresiones respetuosas que tienen lugar en la vida diaria son lo que importa, no la calidad y la cantidad o el conocimiento que se ha adquirido.

En definitiva, la valoración de lo aprendido en el ámbito educativo en cualquier nivel. En otras palabras, es un indicador de la habilidad de un estudiante; también indica su capacidad para responder a los estímulos educativos. Todas las actitudes y el éxito están relacionados. Sin embargo, cabe señalar que los malos logros académicos están relacionados con el equilibrio, enfoque y métodos de evaluación del trabajo pedagógico del docente.

2.2.2.1 Dimensiones del rendimiento académico

Área Ciencias Sociales

El área de Ciencias Sociales es una parte fundamental del currículo educativo que se enfoca en el estudio de la sociedad, la cultura, la historia, la geografía y otros aspectos relacionados con las interacciones humanas y su entorno. En el contexto educativo, se busca que los estudiantes adquieran una comprensión sólida de estos temas y desarrollen habilidades importantes en esta área.



Entre las subescalas se encuentran:

- **Construye interpretaciones históricas:** Este indicador se refiere a la capacidad de los estudiantes para analizar y comprender la historia. Implica que los estudiantes pueden construir interpretaciones históricas sólidas basadas en la evidencia disponible. Esto incluye:
 - Comprender el contexto histórico de eventos y desarrollos significativos.
 - Analizar diferentes perspectivas históricas y evaluar su relevancia.
 - Utilizar fuentes históricas, como documentos, testimonios y registros, para respaldar sus interpretaciones.
 - Desarrollar una comprensión crítica de cómo eventos pasados influyen en el presente.

La construcción de interpretaciones históricas es fundamental para desarrollar una comprensión sólida de la historia y cómo ha dado forma al mundo actual.

- **Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente:** Este indicador se relaciona con la conciencia ambiental y la responsabilidad en la gestión del espacio y el entorno natural y social. Los estudiantes deben aprender a:
 - Comprender la importancia de conservar y proteger el medio ambiente.



- Conocer cómo las acciones humanas pueden tener impactos en el espacio y el ambiente.
- Identificar formas de preservar y mejorar la calidad del entorno natural y construido.
- Desarrollar hábitos y comportamientos responsables en relación con el espacio público y el ambiente.

La gestión responsable del espacio y el ambiente es esencial para promover la sostenibilidad y el bienestar de la sociedad.

- **Gestiona responsablemente los recursos económicos:** Este indicador se enfoca en la comprensión de los recursos económicos y su gestión responsable. Los estudiantes deben aprender a:

- Comprender cómo funcionan los sistemas económicos y la asignación de recursos.
- Desarrollar habilidades financieras, como la planificación presupuestaria y la gestión del dinero.
- Reconocer la importancia de la responsabilidad económica a nivel personal y social.
- Identificar formas de contribuir al bienestar económico de la sociedad.

La gestión responsable de los recursos económicos es esencial para el bienestar financiero tanto a nivel individual como colectivo y para comprender la dinámica económica en la sociedad.



2.3. MARCO CONCEPTUAL

a) **Videojuegos;** dispositivos electrónicos que proporcionan comando o control de juegos en TV, PC u otras pantallas de equipo electrónico. Lo mismo se aplica a cualquier aplicación o software que es creada para la diversión, principalmente basado en la interacción entre uno o más jugadores, entre la computadora y posiblemente otros equipos electrónicos (Gozme & Uracahua, 2019).

b) **Trabajo en equipo;** cuando se trata de videojuegos, se trata de estrategia, programas y métodos utilizados por los jugadores para lograr sus objetivos. Su objetivo común es el método en el que los participantes se sienten comprometidos con una meta de trabajo y planificación conjunta, corresponsabilidad compartida (Prado, 2018).

c) **Estrategias;** es el arte de conducir operaciones militares, es estrategia a un completo plan de acción a seguir durante el juego. La estrategia revela los planes diseñados para abordar y resolver los problemas donde se especifica un conjunto de reglas para garantizar que cada un momento (Eguia, et al., 2013).

d) **Destrezas;** la capacidad de hacer algo o practicar algo en particular, la flexibilidad mental es una habilidad que una persona debe poseer para gestionar ideas o desarrollarlas (Vázquez, 2018).

e) **Rendimiento académico;** mide de manera aproximada por la capacidad de una persona para aprender durante la instrucción o el entrenamiento, de igual forma el desempeño desde el punto de vista de los estudiantes se define como la capacidad de responder a estímulos educativos que pueden ser interpretados en relación con metas u objetivos educativos fijados previamente (Villalta, 2009).



f) Habilidades; es una habilidad e inclinación hacia algo, puede ser innata o puede ser desarrollada a partir del entrenamiento, la práctica y la experiencia. Por otro lado, un pensamiento es un producto de la mente. En la actividad hay una base para la abstracción del intelecto y la imaginación (Coayla, et al., 2022).

g) Adolescencia; Etapas del ciclo de vida humano definidas como adolescencia temprana, adolescencia e infancia tardías. Los muchos cambios en todos los aspectos de la vida durante la adolescencia, que culminan en la edad adulta, se consideran una etapa particularmente compleja (adolescencia) (OMS, 2022).

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El lugar de estudio es la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora, se encuentra situado Jr. Lundayali, Juli 21531, en el distrito de Juli, provincia de Chucuito y departamento de Puno.

Figura 1.

Ubicación y datos de la institución de estudio



Nota: Fuente (Censo Educativo, 2022)



Tabla 1.

Datos de la I.E. Telesforo Catacora

Código modular	0240200	Dirección	Jirón Bertonio 275
Anexo	0	Localidad	SAN JUAN
Código de local	451040	Centro Poblado	SAN JUAN
Nivel/Modalidad	Secundaria	Atoa geográfica	Urbana
Forma	Escolarizado	Distrito	Juli
Género	Mixto	Provincia	Chucuito
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Departamento	Puno
Gestión / Dependencia	Sector Educación	Código de DRE o UGEL que supervisa el S. E.	210005
Director(a)	Palomino Coyla José Luis	Nombre de la DRE o UGEL que supervisa el S.E.	UGEL Chucuito
Teléfono	554003	Característica (Censo Educativo 2022)	No Aplica
Correo electrónico		Latitud	-16 210407
Página web		Longitud	-69 459175
Turno	Continuo sólo en la mañana		
Tipo do programa	No aplica		
Estado	Activo		

Nota: Fuente (Censo Educativo, 2022)

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

Este estudio se circunscribe al periodo 2021-2022, durante el cual se llevó a cabo la concepción y desarrollo del proyecto de investigación. Una vez obtenida la aprobación correspondiente, se procedió a la validación del instrumento cuestionario mediante la



evaluación de expertos en la materia. Posteriormente, se implementó dicho instrumento y se culminó con la elaboración del informe de investigación.

La aplicación del cuestionario destinado a medir la variable "Videojuegos" tuvo lugar en el durante los primeros días de clases escolares del 2022. Tal circunstancia está documentada en una constancia expedida por el director de la Institución Educativa Secundaria "Telésforo Catacora" – Juli, lo que aporta respaldo y veracidad al proceso de recolección de datos.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Los materiales utilizados se refieren a útiles y equipos de oficina propiedad del investigador.

3.3.1. Enfoque

Se utilizó un enfoque cuantitativo, utilizando métodos estadísticos desde su misma perspectiva. Es fundamental contar con instrumentos estandarizados (Hernández, et al., 2014). Estos instrumentos se pueden utilizar para crear fórmulas y probar hipótesis.

Según, Hernández y Torres (2018) es un estudio básico descriptivo que es prospectivo y tiene como objetivo explorar cómo la realidad afecta el área de estudio. Es responsable de producir conocimiento y teorías (p. 33).

El estudio seguirá las trayectorias teóricas sugeridas, que se establecerán frente a problemas actuales.



3.3.2. Diseño

La investigación tiene un diseño no experimental - transversal, porque no se manipulará variables y se observara el fenómeno tal como es en su contexto natural, permitiendo determinar la relación entre la variable dependiente, que se relaciona con el rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora, y la variable independiente, que se relaciona con los videojuegos.

3.3.3. Técnica

Según, Arias y Covinos (2021) se aplicará como técnica la encuesta, la cual proporciona las respuestas a la pregunta "¿Cómo hacer?" y permite el avance científico y metodológico de la investigación.

El instrumento que será utilizado por el autor será el cuestionario, tal como lo plantea Quispe (2021) "es una herramienta de estudio que consta en determinar a través de interrogantes el desenvolvimiento de las personas de las que se ha hablado. También en una encuesta que utiliza una escala psicométrica denominada escala de tipo Likert" (p.38).

3.3.4. Prueba de confiabilidad o fiabilidad

3.3.4.1. Validez

Para, Ricalde y Trujillo (2021) fue comprobada a través del alfa de Cronbach y pudieron alcanzar un 0,92 lo que los llevó a afirmar que el instrumento era confiable. Utilizando el método de consistencia interna alfa de Cronbach para medir el nivel de confiabilidad de la escala, el



resultado es positivo, alcanzando un valor superior a 0,90, lo que indica que la confiabilidad de la escala es aceptable.

El cuestionario empleado en el presente proyecto de investigación se extrajo de la investigación de Gozme & Uracchahua (2019) y fue previamente diseñado y validado a través de la obtención de opiniones de expertos en la materia.

Cabe destacar que dicho instrumento ha sido sometido a un proceso de validación respaldado por la experiencia y conocimientos especializados de 2 profesionales en el ámbito. Respecto al cuestionario en sí, se confirma que ya ha sido validado mediante el criterio de expertos, garantizando así su idoneidad y confiabilidad como herramienta de recolección de datos.

En relación al registro de notas, se determina que no requiere de un proceso de validación adicional, dado que ya cuenta con una validación incorporada proporcionada por la institución educativa. La evaluación y registro de calificaciones se llevan a cabo bajo los protocolos y estándares establecidos por la institución, lo que confirma la validez del mismo como instrumento para registrar el desempeño académico de los estudiantes.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

Tal como la plantea, Arias & Covinos (2021) la conceptualiza como una colección interminable o finita de sujetos que comparten entre sí rasgos comunes



o similares. La población la conforman 659 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli.

3.4.2. Muestra

En muestra se consideró a los estudiantes del 2do y 3ro grado. El tipo de muestra es probabilística, ya que todos los estudiantes tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas (Otzen & Manterola, 2017).

Se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{k^2 N p q}{e^2 (N - 1) + k^2 p q}$$

n: muestra

k: nivel de confianza

e: error muestral

p: proporción de sujetos que se tiene en la población, características de estudio

q: proporción de sujetos que no tiene esa característica

$$n = \frac{1.96^2 * 659 * 0.5 * 0.5}{0.05^2 (447 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5} = 285$$

En tal sentido, la muestra la conforman 285 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, ya que es la población a la que el investigador puede tener acceso debido a las mismas restricciones sanitarias impuestas por el gobierno en pleno periodo de pandemia.



3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

La prueba de hipótesis en esta investigación se realizó utilizando la siguiente configuración estadística: (Webster, 2000)

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

$H_0: R_{XY}=0$ La variable independiente (videojuegos) no guarda ninguna relación con la variable dependiente (rendimiento académico).

$H_1: R_{XY}\neq 0$ La variable dependiente (rendimiento académico) guarda alguna relación con la variable (videojuegos).

b) Estadístico de prueba:

Por la población ser mayor a 50 se aplicarán pruebas de normalidad, específicamente la Kolmogorov-Smirnov. Una vez determinada la normalidad se aplicará la Prueba de Spearman de no haber normalidad o Pearson de existir normalidad.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Siendo:

N=Población

\sum =Sumatoria

X=Variable 1

y=Variable 2

R=Coefficiente de correlación

Figura 2.

Análisis de la fuerza y sentido de la relación.

Rango	Relación
1.00	Correlación ± perfecta
0.91 a 0.99	Correlación ± muy fuerte
0.76 a 0.90	Correlación ± fuerte
0.51 a 0.75	Correlación ± considerable
0.26 a 0.50	Correlación ± media
0.11 a 0.25	Correlación ± débil
0.01 a 0.10	Correlación ± muy débil
0.00	No existe correlación entre variables

Nota: (Hernández, et al., 2014)

c) **Nivel de significancia referente $p=0.05$**

d) **Criterio de decisión**

Así mismo, también se realizó pruebas de regresión simple para poder determinar la relación de la variable videojuego y la variable rendimiento académico.

3.6. PROCEDIMIENTO

Primero: Debido a que este estudio es de naturaleza descriptiva, se inicia con un análisis de los términos utilizados para describir la realidad problemática.

Segundo: Sobre esta base se elaboró el proyecto de investigación. Una vez aprobado, se coordinó para que la institución educativa otorgue las aprobaciones requeridas, se procedió al abordaje de la muestra.

Tercero: Las variables se midieron utilizando los instrumentos después de que los estudiantes participaran.

Quinto: Los datos fueron ensamblados para el análisis estadístico correspondiente.

3.7. VARIABLES

Tabla 2.

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
1. Videojuegos	1.1 Preferencias	1.1.1 Tipo de videojuego	1	
		1.1.2 Modo de videojuego	2	
		1.1.3 Dispositivo para jugar	3	
	1.2 Temporalidad	1.2.1 Inicio de juego	4	
		1.2.2 Frecuencia durante la pandemia	5	Bajo, Medio, Alto
		1.2.3 Momento de juego	6	
		1.2.4 Frecuencia diaria	7	
	1.3 Actitud	1.3.1 Influencia en la asistencia de clases	8	
		1.3.2 Influencia en el rendimiento académico	9	
		1.3.3 Conocimiento de padres	10	
2. Rendimiento Académico	2.1. Área Ciencias Sociales	2.1.1. Construye interpretaciones históricas		Logro destacado (AD)
		2.1.2. Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente		Logro esperado (A)
		2.1.3. Gestiona responsablemente los recursos económicos		Logro en proceso (B) En inicio (C)

Nota: Operacionalización de variables del estudio



3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se emplearon técnicas de investigación, haciendo uso del programa estadístico SPSS en su versión más reciente según lo expuesto por (Sampieri, et al., 2010). Se interpretaron los resultados, con énfasis en los tipos de variables que se estudian. Para el caso específico, se realizó un análisis inferencial y descriptivo, así como el programa de hoja de cálculo Excel, donde cada resultado se muestra en tablas y gráficos para una mejor comprensión.

En otro orden, Hernández et al. (2014) describen este enfoque de manera detallada, caracterizando el fenómeno en cuestión y proponiendo descriptores únicos. Esta investigación específica proporcionó una descripción minuciosa de los rasgos y características asociados al fenómeno estudiado, consolidando así un aporte valioso a la comprensión y contextualización del mismo.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Análisis descriptivos

Tabla 3.

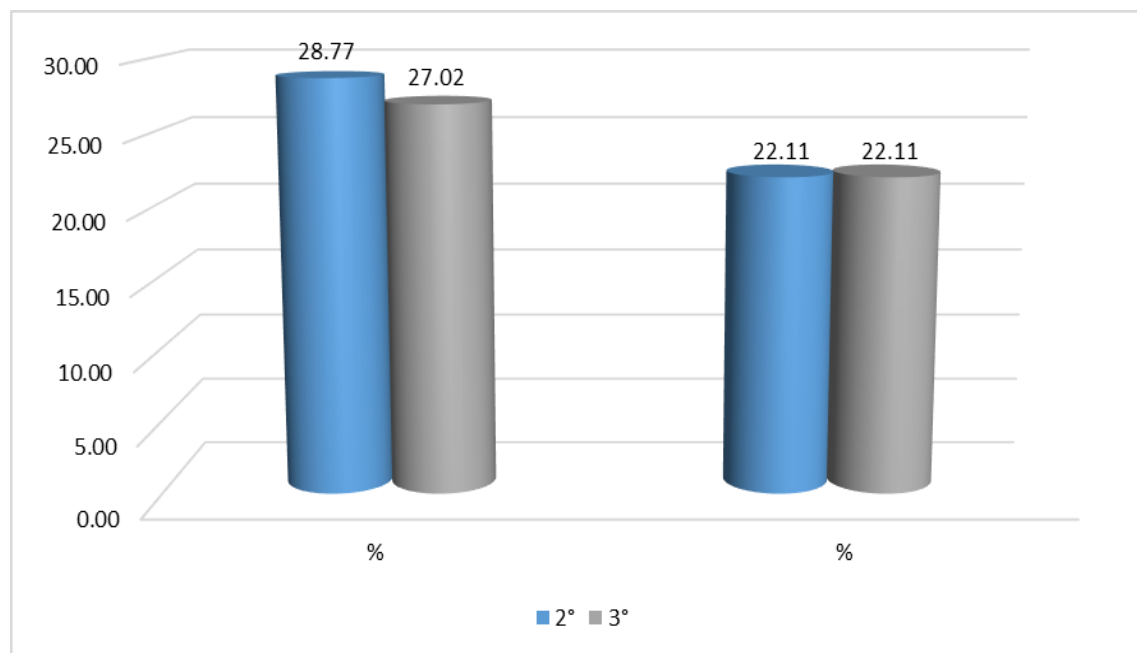
Grado y sexo de los estudiantes

Grado	Masculino		Femenino		Total	
	f	%	f	%	f	%
2°	82	28.77	63	22.11	145	50.88
3°	77	27.02	63	22.11	140	49.12
Total	159	55.79	126	44.21	285	100.00

Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 3.

Grado y sexo de los estudiantes



Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021



Interpretación: La tabla 3 y figura 3 presenta la distribución de estudiantes según su grado y sexo en la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli durante el año 2021. En el segundo grado, se observa que hay un total de 145 estudiantes matriculados. De estos, 82 son estudiantes masculinos, lo que representa el 28.77% del grupo, mientras que 63 son estudiantes femeninas, que conforman el 22.11%. Esta cifra indica que en el segundo grado hay una proporción ligeramente mayor de estudiantes masculinos en comparación con las estudiantes femeninas, con una diferencia de 19 estudiantes. En cuanto al tercer grado, se registran 140 estudiantes en total. De estos, 77 son estudiantes masculinos, lo que equivale al 27.02% del grupo, y 63 son estudiantes femeninas, también con un 22.11%. Aquí se observa una distribución más equitativa entre los géneros, con solo una diferencia de 14 estudiantes entre los dos grupos.

En un análisis global que combina ambos grados, la institución educativa tiene un total de 285 estudiantes. Entre ellos, 159 son estudiantes masculinos, lo que representa el 55.79% del total, y 126 son estudiantes femeninas, constituyendo el 44.21%. Esto indica que, en términos generales, la institución educativa tiene una mayor proporción de estudiantes masculinos en comparación con las estudiantes femeninas.

Estos datos son esenciales para comprender la composición de la población estudiantil en la institución. Pueden ser de utilidad para tomar decisiones relacionadas con la igualdad de género, la asignación de recursos y la planificación educativa. Además, esta información puede ser valiosa para desarrollar estrategias pedagógicas específicas que atiendan las necesidades de los estudiantes según su género y grado.

Tabla 4.

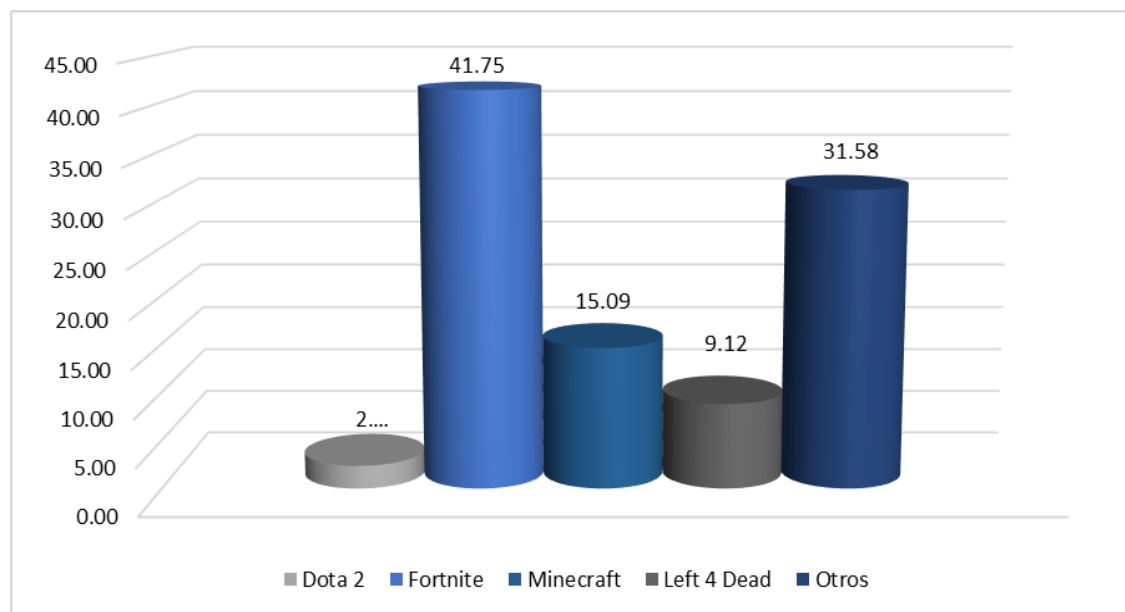
Nombre del videojuego que le gusta

Nombre del videojuego	f	%
Dota 2	7	2.46
Fortnite	119	41.75
Minecraft	43	15.09
Left 4 Dead	26	9.12
Otros	90	31.58
Total	285	100.00

Nota: N6mina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora-Juli, a6o 2021

Figura 4.

Nombre del videojuego que le gusta



Nota: N6mina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora-Juli, a6o 2021

Interpretaci6n: La tabla 4 y figura 4 presenta las preferencias de los estudiantes de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora - Juli durante el a6o 2021, en lo que respecta a los videojuegos que les gustan. Estos datos son esenciales para comprender las preferencias de entretenimiento digital de los estudiantes y pueden



ofrecer información valiosa sobre las actividades extracurriculares que disfrutan. En primer lugar, se observa que "Fortnite" es el videojuego más popular entre los estudiantes, con un impresionante 41.75% de los encuestados que lo prefieren. Este juego de batalla real ha capturado la atención de una gran cantidad de jóvenes debido a su jugabilidad dinámica y su capacidad para conectarse con otros jugadores en línea. Por otro lado, "Minecraft" también goza de una sólida base de seguidores, con el 15.09% de los estudiantes que lo mencionan como su juego preferido. La libertad creativa que ofrece Minecraft, junto con su mundo abierto, lo convierte en una elección popular para aquellos que disfrutan de la construcción y la exploración virtual. "Dota 2" es elegido por un grupo más pequeño, representando el 2.46%, pero aun así tiene su propia comunidad de seguidores que aprecian su enfoque en la estrategia en tiempo real. Mientras tanto, "Left 4 Dead", un juego de acción cooperativa contra zombis, atrae al 9.12% de los estudiantes que buscan experiencias emocionantes y colaborativas.

La categoría "Otros" es interesante ya que muestra la diversidad de gustos en la población estudiantil, con un 31.58% que menciona videojuegos no especificados en la tabla. Esto subraya la variedad de preferencias y sugiere que algunos estudiantes pueden tener afinidad por títulos menos conocidos o más nuevos en el mercado.

En resumen, esta tabla revela las preferencias de los estudiantes en cuanto a videojuegos, destacando la popularidad de "Fortnite" y la diversidad de gustos en la población estudiantil. Estos datos pueden ser valiosos para comprender mejor cómo los videojuegos pueden influir en el tiempo dedicado a las actividades académicas y extracurriculares.

Tabla 5.

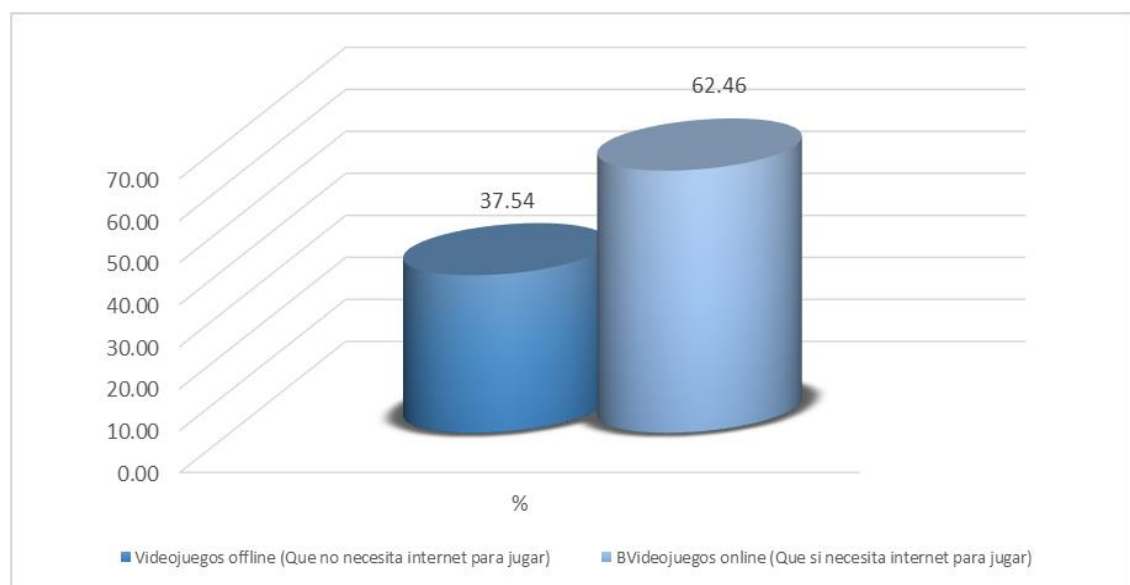
Modo de videojuego favorito

Modo del videojuego	f	%
Videojuegos offline (Que no necesita internet para jugar)	107	37.54
Videojuegos online (Que si necesita internet para jugar)	178	62.46
Total	285	100.00

Nota: N6mina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora-Juli, a6o 2021

Figura 5.

Modo de videojuego favorito



Nota: N6mina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora-Juli, a6o 2021

Interpretaci6n: La tabla 5 y figura 5 proporcionan informaci6n valiosa sobre las preferencias de los estudiantes de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora-Juli en relaci6n con el modo de videojuego que prefieren. Los resultados muestran una divisi6n notable entre los videojuegos offline, que no requieren conexi6n a Internet, y los videojuegos online, que dependen de una conexi6n en l6nea. En primer lugar, es notable que un n6mero significativo de estudiantes, aproximadamente el 37.54%, prefieran los videojuegos offline. Esto sugiere que una parte sustancial de la



población estudiantil disfruta de experiencias de juego que no necesitan una conexión a Internet. Los videojuegos offline a menudo ofrecen una experiencia más individual o de juego local con amigos y familiares.

Por otro lado, una mayoría sustancial, alrededor del 62.46% de los estudiantes, muestra preferencia por los videojuegos online. Estos videojuegos suelen implicar la interacción en línea con otros jugadores de todo el mundo y, a menudo, son conocidos por su naturaleza competitiva y social. Esta preferencia refleja la creciente importancia de la conectividad en la experiencia de juego de los jóvenes y destaca la influencia de la interacción en línea en el entretenimiento digital.

Esta tabla ofrece una visión de cómo los estudiantes eligen disfrutar de los videojuegos. Mientras que algunos valoran la experiencia individual y los videojuegos offline, una mayoría prefiere la interacción en línea y la experiencia social que ofrecen los videojuegos en línea. Estos datos son relevantes para comprender cómo los videojuegos pueden influir en la vida de los estudiantes y cómo pueden integrarse en su equilibrio entre actividades académicas y de ocio.

Tabla 6.

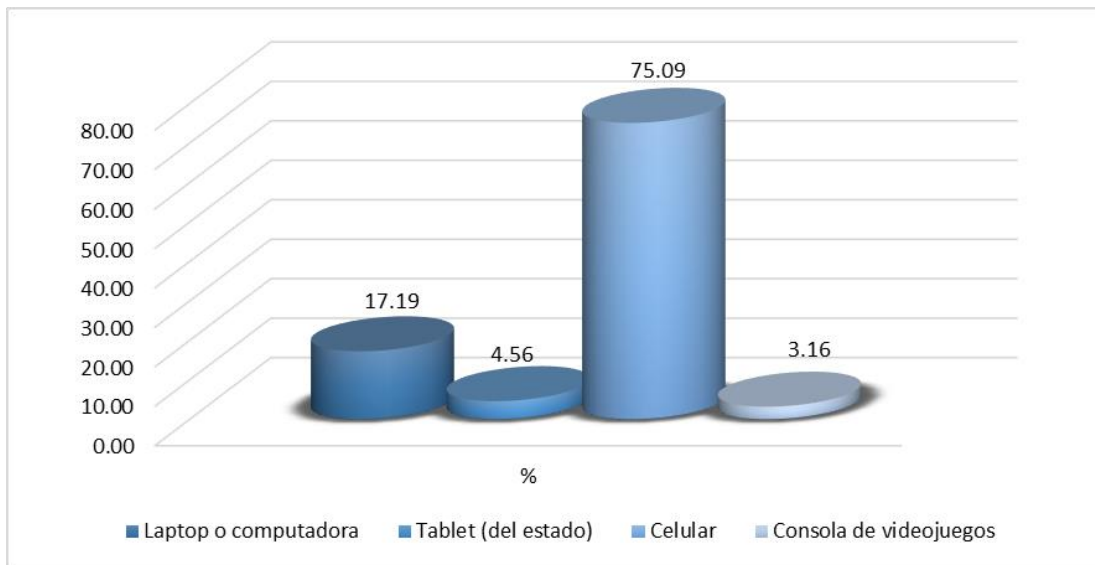
Dispositivo que utilizaba para jugar a los videojuegos

Dispositivo que utilizaba para jugar	f	%
Laptop o computadora	49	17.19
Tablet (del estado)	13	4.56
Celular	214	75.09
Consola de videojuegos	9	3.16
Total	285	100.00

Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 6.

Dispositivo que utilizaba para jugar a los videojuegos



Nota: N6mina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora-Juli, a6o 2021

Interpretaci6n: La tabla 6 y figura 6 proporcionan una visi6n detallada de los dispositivos preferidos por los estudiantes de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora - Juli para jugar videojuegos en el a6o 2021. Estos datos son esenciales para comprender c6mo los estudiantes acceden a los videojuegos y la influencia de la tecnolog6a en su entretenimiento digital. Se observa que una proporci6n notable de estudiantes, que alrededor del 75.09%, utiliza sus tel6fonos celulares como su dispositivo principal para jugar a videojuegos. Esta preferencia destaca la versatilidad y la portabilidad de los dispositivos m6viles, que les permiten disfrutar de juegos en cualquier lugar y en cualquier momento. Los smartphones se han convertido en una plataforma de juego popular y accesible para la mayor6a de los j6venes.

Por otro lado, alrededor del 17.19% de los estudiantes mencionaron que utilizan laptops o computadoras para jugar. Estos dispositivos ofrecen una experiencia de juego m6s completa y vers6til, con la capacidad de ejecutar una variedad de t6tulos y aprovechar



gráficos de alta calidad. Una minoría de estudiantes, aproximadamente el 4.56%, mencionó que utilizan tablets proporcionadas por el estado para jugar. Si bien estas tablets pueden ser dispositivos accesibles para algunos estudiantes, pueden estar más limitadas en términos de capacidad de juego en comparación con las laptops o computadoras.

Finalmente, un pequeño grupo de estudiantes, el 3.16%, mencionó que utilizan consolas de videojuegos. Estos dispositivos, como Xbox, PlayStation o Nintendo Switch, ofrecen experiencias de juego específicas y suelen ser populares entre los entusiastas de los videojuegos.

Esta tabla refleja la diversidad de dispositivos que los estudiantes utilizan para disfrutar de los videojuegos. Mientras que los teléfonos celulares dominan como la opción más popular debido a su accesibilidad, otros dispositivos, como laptops, tablets y consolas, también tienen su lugar en las preferencias de los estudiantes. Estos datos son relevantes para comprender cómo la tecnología impacta en las actividades de ocio de los jóvenes y cómo se adaptan a las diferentes plataformas de juego.

Tabla 7.

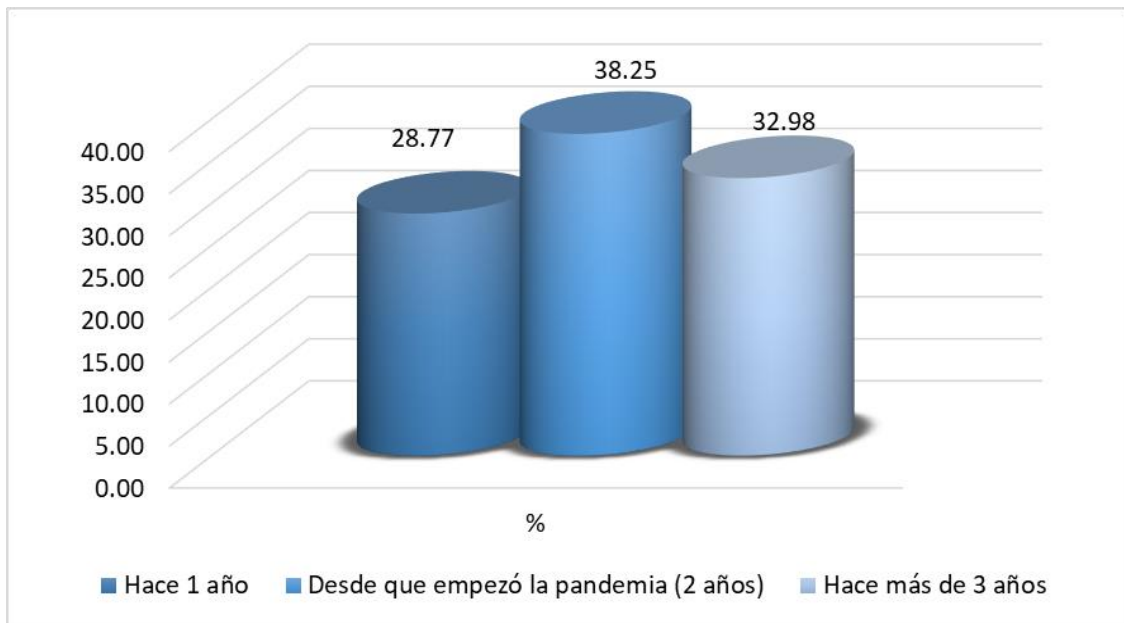
Tiempo jugando videojuegos

Tiempo jugando	f	%
Hace 1 año	82	28.77
Desde que empezó la pandemia (2 años)	109	38.25
Hace más de 3 años	94	32.98
Total	285	100.00

Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 7.

¿Desde cuándo empezaste a jugar videojuegos?



Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Interpretación: La tabla 7 y figura 7 proporcionan información relevante sobre la duración del tiempo que los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli han estado jugando videojuegos en el año 2021. Estos datos son esenciales para comprender la evolución de los hábitos de juego entre los jóvenes y su relación con eventos significativos, como la pandemia. En primer lugar, es interesante observar que un grupo considerable de estudiantes, aproximadamente el 28.77%, mencionó que han estado jugando videojuegos durante el último año. Esto indica que un segmento significativo de la población estudiantil ha adquirido recientemente el hábito de jugar, posiblemente influenciado por factores como el acceso a dispositivos electrónicos y el atractivo de los videojuegos. Por otro lado, un número ligeramente mayor de estudiantes, representando el 38.25%, comenzó a jugar videojuegos desde que comenzó la pandemia, lo que corresponde a un período de aproximadamente 2 años. Esta observación sugiere que la pandemia podría haber influido en la decisión de algunos



estudiantes de involucrarse más en los videojuegos como una forma de entretenimiento en momentos de confinamiento y distanciamiento social. Es importante destacar que un grupo significativo, alrededor del 32.98%, mencionó que han estado jugando videojuegos durante más de 3 años. Esto indica que hay estudiantes que han mantenido un interés constante en los videojuegos a lo largo del tiempo, incluso antes de la pandemia y los cambios en el estilo de vida que esta trajo consigo.

Esta tabla revela la variedad de experiencias en cuanto al tiempo que los estudiantes han estado jugando videojuegos. Algunos han comenzado recientemente, posiblemente influenciados por eventos recientes, mientras que otros han mantenido su interés en los videojuegos durante un período más largo. Estos datos son relevantes para comprender cómo los hábitos de juego pueden cambiar con el tiempo y cómo pueden relacionarse con factores externos, como la pandemia.

Tabla 8.

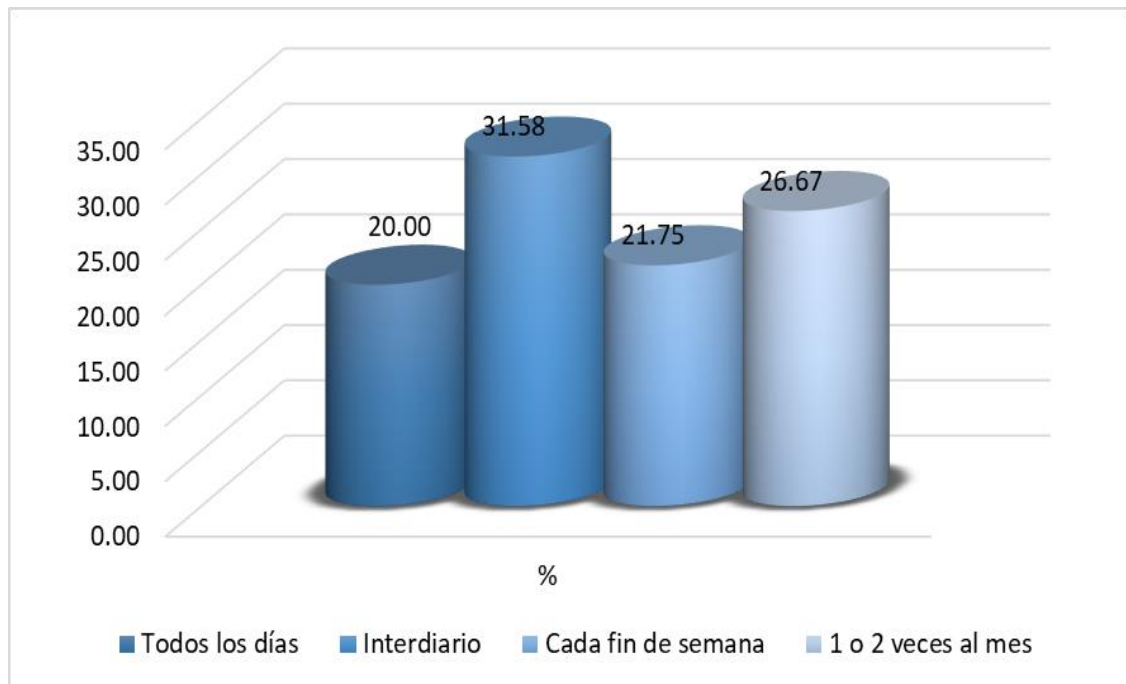
Frecuencia con la que jugabas a los videojuegos durante la pandemia

Frecuencia con que jugaba	f	%
Todos los días	57	20.00
Interdiario	90	31.58
Cada fin de semana	62	21.75
1 o 2 veces al mes	76	26.67
Total	285	100.00

Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 8.

Frecuencia con la que jugabas a los videojuegos durante la pandemia



Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Interpretación: La tabla 8 y figura 8 muestran la frecuencia con la que los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli jugaron videojuegos durante la pandemia en el año 2021 arroja una visión interesante de los hábitos de juego de los jóvenes durante un período de desafíos y cambios en el estilo de vida. En primer lugar, se destaca que un grupo significativo, aproximadamente el 20.00% de los estudiantes, jugaba videojuegos todos los días durante la pandemia. Esto sugiere que, para algunos estudiantes los videojuegos se convirtieron en una parte integral de su rutina diaria, posiblemente como una forma de entretenimiento constante y escape.

El juego interdiario también fue una elección popular, mencionada por el 31.58% de los estudiantes. Esta frecuencia indica que un número considerable de jóvenes se dedicó a los videojuegos con regularidad, pero no de manera diaria.



Esta variación puede reflejar un equilibrio entre el juego y otras actividades durante la pandemia. Además, el hecho de que el 21.75% de los estudiantes mencionara que jugaban videojuegos cada fin de semana sugiere que algunos estudiantes optaron por reservar el tiempo de juego para los días libres, lo que podría indicar una gestión del tiempo más estructurada.

Por último, el 26.67% de los estudiantes mencionó que jugaba videojuegos una o dos veces al mes. Aunque esta frecuencia es menos frecuente en comparación con las anteriores, aún refleja un interés ocasional en los videojuegos por parte de un grupo de estudiantes.

Esta tabla muestra cómo los estudiantes variaron en la frecuencia con la que jugaron videojuegos durante la pandemia. Mientras que algunos los incorporaron a su rutina diaria, otros optaron por sesiones de juego más esporádicas. Estos datos son relevantes para comprender cómo los videojuegos se integran en las vidas de los jóvenes y cómo pueden influir en su equilibrio entre actividades académicas y de ocio.

Tabla 9.

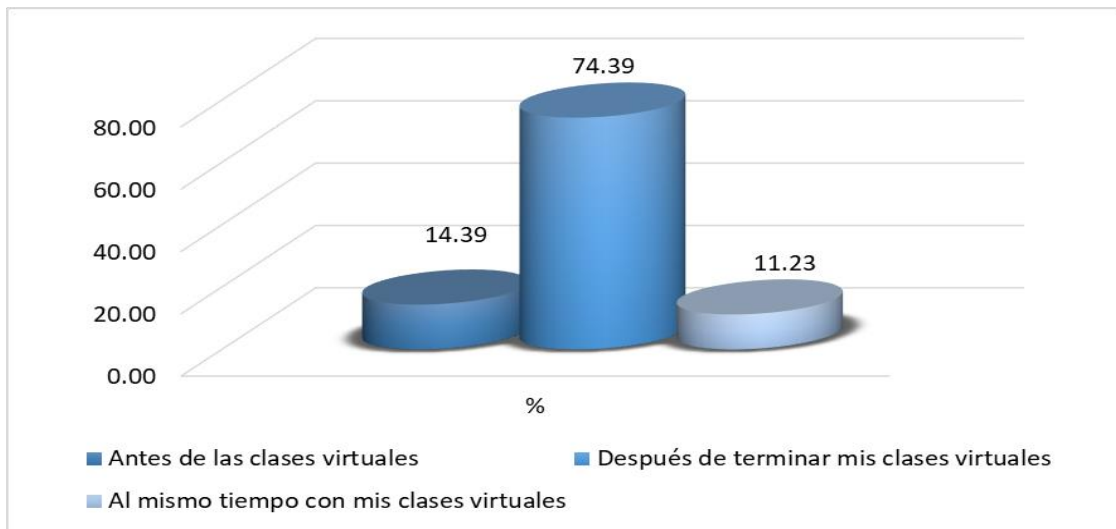
Momentos en que jugabas videojuegos

Momentos en que jugaba	f	%
Antes de las clases virtuales	41	14.39
Después de terminar mis clases virtuales	212	74.39
Al mismo tiempo con mis clases virtuales	32	11.23
Total	285	100.00

Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 9.

Momentos en que jugabas videojuegos



Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Interpretación: La tabla 9 y figura 9 muestran los momentos en que los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli juegan videojuegos en relación con sus clases virtuales durante la pandemia en el año 2021 brinda una visión interesante de cómo los jóvenes gestionan su tiempo entre las actividades académicas y de ocio.

En primer lugar, aproximadamente el 74.39% de los estudiantes, mencionó que prefieren jugar videojuegos después de haber terminado sus clases virtuales. Esto refleja una tendencia en la que los videojuegos se convierten en una actividad de desconexión y relajación después de las responsabilidades académicas en línea. Para muchos, jugar videojuegos puede ser una forma de liberar el estrés o simplemente disfrutar de un momento de entretenimiento. Por otro lado, alrededor del 14.39%, opta por jugar videojuegos antes de comenzar sus clases virtuales. Esto podría indicar que algunos estudiantes incorporan los videojuegos como parte de su rutina matutina o como una forma de prepararse para las clases virtuales.



Un grupo más pequeño, el 11.23% de los estudiantes, mencionó que juega videojuegos al mismo tiempo que asiste a sus clases virtuales. Esto plantea preguntas sobre la capacidad de concentración y el impacto que esto podría tener en su rendimiento académico. Esta elección podría estar relacionada con la necesidad de mantenerse ocupado o entretenido mientras se asisten a las clases virtuales.

Esta tabla revela que los estudiantes tienen diferentes enfoques en cuanto a cuándo eligen jugar videojuegos en relación con sus clases virtuales. Algunos los consideran como una recompensa después del estudio, otros como una preparación para el día y algunos incluso como una distracción mientras asisten a clases en línea. Estos datos son valiosos para comprender cómo los videojuegos se integran en la vida académica y cotidiana de los jóvenes durante la pandemia.

Tabla 10.

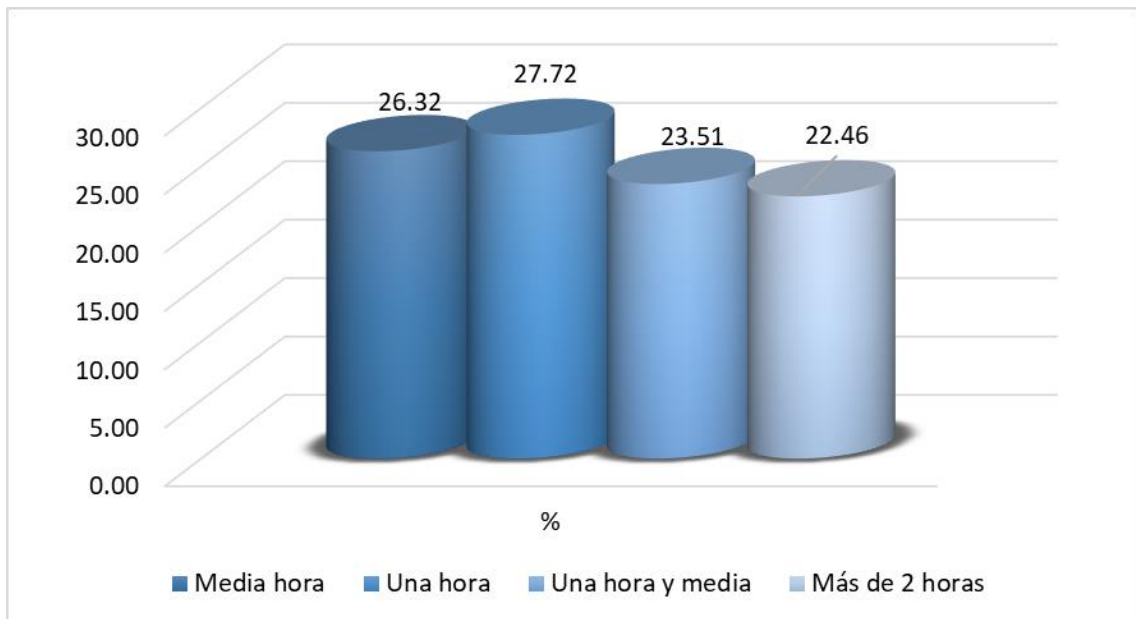
Tiempo que jugaba videojuegos al día

Tiempo que jugaba	f	%
Media hora	75	26.32
Una hora	79	27.72
Una hora y media	67	23.51
Más de 2 horas	64	22.46
Total	285	100.00

Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 10.

Tiempo que jugaba videojuegos al día



Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Interpretación: La tabla 10 y figura 10 muestran el tiempo que los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli dedican al juego de videojuegos al día durante el año 2021 arroja información interesante sobre cómo los jóvenes gestionan su tiempo de ocio digital. En primer lugar, es notable que un grupo sustancial de estudiantes, aproximadamente el 26.32%, dedique alrededor de media hora al día para jugar videojuegos. Esto refleja que muchos estudiantes optan por sesiones de juego relativamente cortas, lo que puede indicar que buscan un equilibrio entre el entretenimiento digital y otras actividades.

La duración de una hora al día es elegida por un porcentaje similar de estudiantes, alcanzando el 27.72%. Esto sugiere que una cantidad significativa de jóvenes encuentra un compromiso adecuado entre el juego y otros aspectos de su vida diaria. Por otro lado, alrededor del 23.51% de los estudiantes mencionó que dedica aproximadamente una hora



y media al día para jugar videojuegos. Esta elección refleja que algunos estudiantes optan por sesiones de juego más prolongadas, lo que podría indicar un mayor grado de compromiso con los videojuegos como una forma de entretenimiento.

Por último, un grupo más pequeño, pero aún importante, el 22.46% de los estudiantes, juega videojuegos durante más de 2 horas al día. Esto sugiere que hay estudiantes que dedican un tiempo sustancial a los videojuegos, lo que podría tener implicaciones en términos de cómo gestionan su tiempo entre actividades académicas y de ocio digital.

Estos datos proporcionan una visión detallada de cómo los estudiantes distribuyen su tiempo diario para jugar videojuegos. Mientras que algunos optan por sesiones cortas, otros eligen comprometerse durante más tiempo en sus actividades de juego. Estos hallazgos son relevantes para comprender cómo los videojuegos se integran en la vida diaria de los jóvenes y cómo esta distribución de tiempo puede influir en otros aspectos de sus vidas, como el rendimiento académico y el equilibrio entre el estudio y el entretenimiento.

Tabla 11.

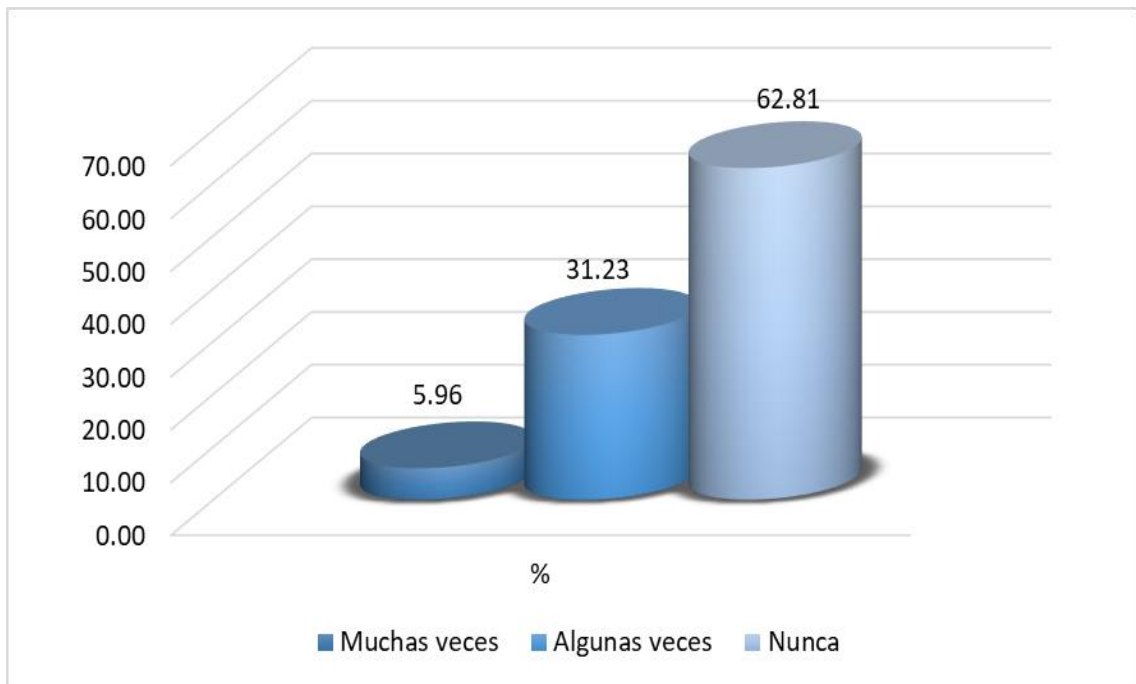
Ha faltado a las clases virtuales por jugar videojuegos

Faltas a clase	f	%
Muchas veces	17	5.96
Algunas veces	89	31.23
Nunca	179	62.81
Total	285	100.00

Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 11.

Ha faltado a las clases virtuales por jugar videojuegos



Nota: N6mina de estudiantes de 2^o y 3^o grado de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora-Juli, a6o 2021

Interpretaci6n: La tabla 11 y figura 11 muestran la frecuencia con la que los estudiantes de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica Telesforo Catacora-Juli faltaron a las clases virtuales debido a jugar videojuegos en el a6o 2021 proporciona una visi6n interesante sobre c6mo los videojuegos pueden afectar la asistencia y el compromiso acad6mico de los j6venes.

En primer lugar, alrededor del 62.81%, afirm6 que nunca faltaron a las clases virtuales debido a jugar videojuegos. Esto sugiere que, para la mayor6a de los j6venes, las responsabilidades acad6micas son una prioridad y que pueden mantener un equilibrio adecuado entre el estudio y el entretenimiento digital. Por otro lado, aproximadamente el 31.23%, admiti6 haber faltado a las clases virtuales algunas veces debido a los videojuegos. Aunque esta cifra es considerable, indica que, para la mayor6a de ellos, las



faltas relacionadas con los videojuegos no son un problema recurrente, lo que sugiere cierta capacidad de autorregulación.

Sin embargo, alrededor del 5.96%, mencionó que faltaron a las clases virtuales muchas veces debido a jugar videojuegos. Esto plantea preocupaciones sobre la gestión del tiempo y el compromiso académico en este grupo específico, lo que podría tener un impacto negativo en su rendimiento escolar.

Estos datos resaltan que la mayoría de los estudiantes parecen poder mantener un equilibrio saludable entre el estudio y los videojuegos durante la pandemia. Aunque un grupo admite faltar ocasionalmente, la mayoría no se ve afectada en términos de asistencia a clases virtuales y compromiso académico. Estos hallazgos son relevantes para comprender cómo los videojuegos pueden influir en la vida académica de los jóvenes y para identificar áreas donde se podría ofrecer apoyo adicional.

Tabla 12.

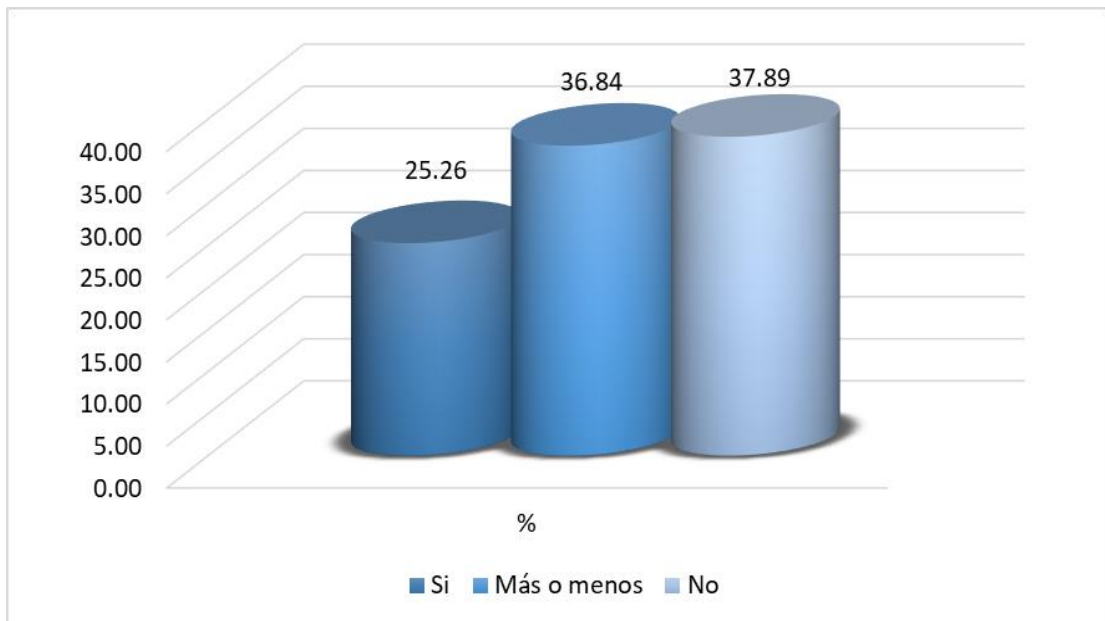
Se bajó tu rendimiento escolar por jugar videojuegos, durante la pandemia

Rendimiento	f	%
Si	72	25.26
Más o menos	105	36.84
No	108	37.89
Total	285	100.00

Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 12.

Se bajó tu rendimiento escolar por jugar videojuegos, durante la pandemia



Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Interpretación: La tabla 12 y figura 12 describen cómo el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli se vio afectado por jugar videojuegos durante la pandemia en el año 2021 ofrece una visión interesante de cómo los videojuegos pueden influir en el desempeño académico de los jóvenes.

En primer lugar, es importante destacar que un grupo significativo de estudiantes, aproximadamente el 25.26%, admitió que su rendimiento escolar se vio afectado negativamente debido a los videojuegos durante la pandemia. Esto indica que, para estos estudiantes, la inversión de tiempo en los videojuegos tuvo un impacto perjudicial en su desempeño académico, lo que plantea preguntas sobre cómo equilibrar el ocio digital con las responsabilidades escolares.



Por otro lado, la categoría "Más o menos" es la elección de la mayoría, con un 36.84%. Esto sugiere que para la mayoría de los estudiantes, el impacto de los videojuegos en su rendimiento escolar puede variar y no necesariamente se percibe como completamente negativo. Este grupo podría haber experimentado momentos en los que los videojuegos no afectaron su rendimiento y otros momentos en los que sí lo hicieron.

Finalmente, alrededor del 37.89%, afirmó que jugar videojuegos durante la pandemia no tuvo un efecto negativo en su rendimiento escolar. Esto indica que, para una parte significativa de los estudiantes, los videojuegos no se convirtieron en una barrera para su éxito académico, y pudieron administrar su tiempo de manera efectiva.

Estos datos proporcionan una perspectiva diversa sobre cómo los videojuegos pueden influir en el rendimiento escolar durante la pandemia. Mientras que algunos estudiantes experimentaron un impacto negativo, otros encontraron un equilibrio o incluso no sintieron que los videojuegos afectaran su desempeño académico. Estos hallazgos son esenciales para comprender cómo los jóvenes gestionan su tiempo y responsabilidades durante situaciones excepcionales como la pandemia.

Tabla 13.

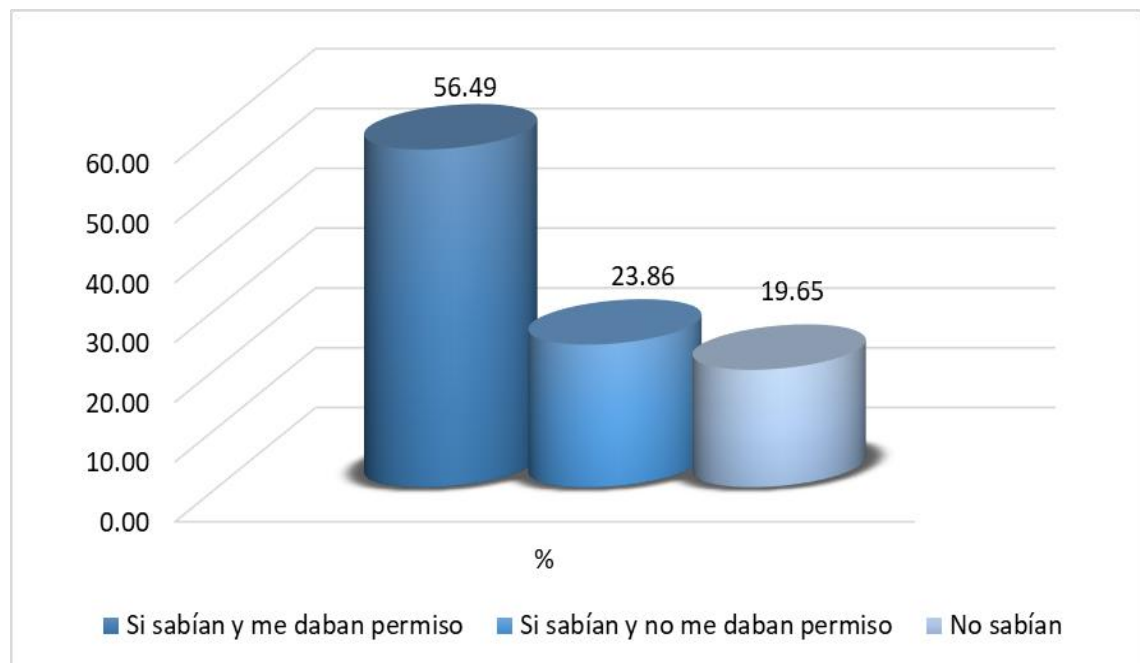
Tus padres tenían conocimientos sobre que jugabas videojuegos

Conocimiento	f	%
Si sabían y me daban permiso	161	56.49
Si sabían y no me daban permiso	68	23.86
No sabían	56	19.65
Total	285	100.00

Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 13.

¿Tus padres sabían que jugabas videojuegos?



Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Interpretación: La tabla 13 y figura 13 muestran si los padres de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli tenían conocimiento de que sus hijos jugaban videojuegos durante el año 2021, y si les otorgaban permiso, proporciona información valiosa sobre la dinámica entre los estudiantes y sus padres en relación con los videojuegos.

En primer lugar, aproximadamente el 56.49%, indicó que sus padres estaban al tanto de que jugaban videojuegos y además les daban permiso para hacerlo. Esto sugiere un alto nivel de comunicación y comprensión entre estos estudiantes y sus padres en lo que respecta a sus actividades de ocio digital. Es un indicio positivo de que los padres pueden estar involucrados y dispuestos a supervisar el uso de videojuegos de sus hijos.

Por otro lado, alrededor del 23.86%, mencionó que sus padres sabían que jugaban videojuegos, pero no les otorgaban permiso para hacerlo. Esto puede indicar cierta



preocupación o restricción por parte de los padres en lo que respecta al tiempo dedicado a los videojuegos. Esta dinámica podría estar relacionada con la búsqueda de un equilibrio entre el ocio digital y las responsabilidades académicas.

Finalmente, un porcentaje más reducido, aproximadamente el 19.65%, mencionó que sus padres no sabían que jugaban videojuegos. Esto plantea preguntas sobre la comunicación entre estos estudiantes y sus padres en lo que respecta a sus actividades de entretenimiento digital.

Estos datos reflejan que la relación entre los estudiantes y sus padres en relación con los videojuegos es diversa. Mientras que la mayoría de los padres están informados y aprueban el juego de videojuegos de sus hijos, otros pueden tener restricciones o incluso desconocimiento sobre esta actividad. Estos hallazgos subrayan la importancia de la comunicación y el entendimiento mutuo en la gestión del tiempo de ocio digital en el hogar.

Tabla 14.

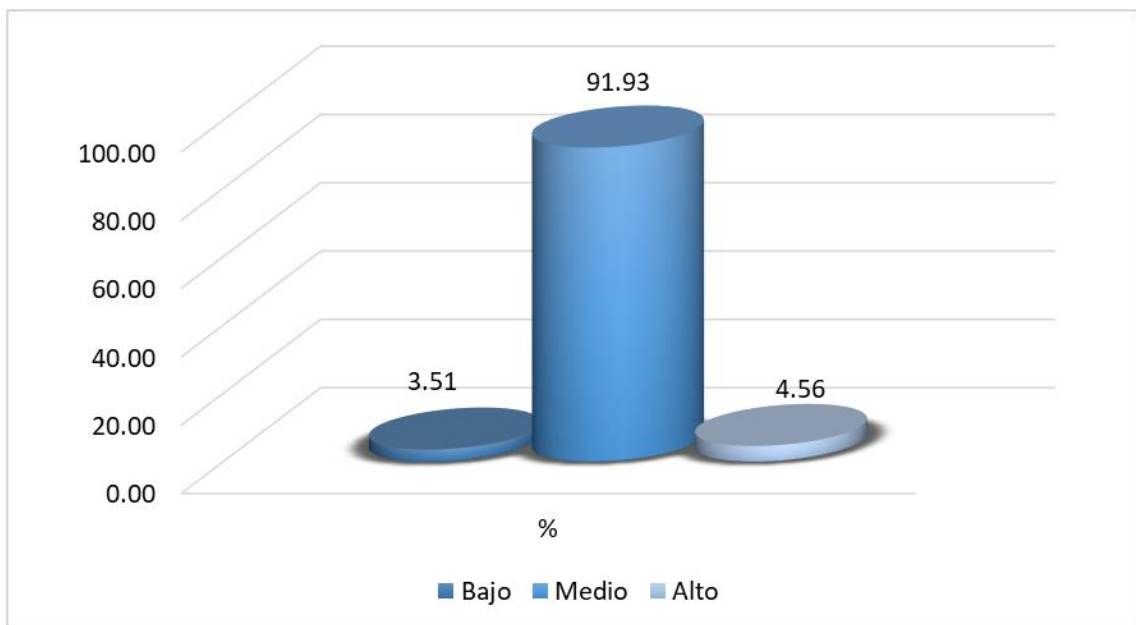
Nivel de variable Videojuego

Niveles	f	%
Bajo	10	3.51
Medio	262	91.93
Alto	13	4.56
Total	285	100.00

Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 14.

Nivel de variable Videojuego



Nota: N6mina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, a6o 2021

Interpretaci6n: La tabla 14 y figura 14 describen los niveles de participaci6n en videojuegos entre los estudiantes de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli durante el a6o 2021 ofrece una visi6n interesante de c6mo los j6venes gestionan su tiempo de ocio digital.

En primer lugar, el equivalente al 3.51%, se ubic6 en el nivel "Bajo" en t6rminos de su participaci6n en videojuegos. Esto indica que estos estudiantes tienen una participaci6n m6nima o limitada en el juego de videojuegos, lo que podr6a sugerir que dedican poco tiempo a esta actividad de entretenimiento digital. Esta baja participaci6n podr6a estar relacionada con una mayor dedicaci6n a otras responsabilidades acad6micas o extracurriculares.

La mayor6a abrumadora de los estudiantes, representando un 91.93%, se encuentra en el nivel "Medio". Esto sugiere que la gran mayor6a de los estudiantes tienen un grado



moderado de participación en videojuegos. Esto podría implicar que dedican una cantidad considerable de tiempo a esta actividad de ocio digital, pero sin que se convierta en un factor dominante en sus vidas.

Por otro lado, un grupo pequeño, alrededor del 4.56%, se ubicó en el nivel "Alto". Esto indica que estos estudiantes tienen una alta participación en videojuegos, lo que podría sugerir que dedican una cantidad significativa de tiempo a esta actividad de entretenimiento digital. Esta alta participación podría plantear preguntas sobre cómo gestionan su tiempo entre el juego de videojuegos y otras responsabilidades.

Estos datos revelan una diversidad en los niveles de participación de los estudiantes en el juego de videojuegos. Mientras que la mayoría tiene una participación moderada, hay grupos más pequeños que muestran niveles más bajos o más altos de participación. Estos hallazgos son importantes para comprender cómo los videojuegos son parte de la vida de los jóvenes y cómo esta participación puede variar entre individuos. También tienen implicaciones para el equilibrio entre el ocio digital y otras actividades en la vida de los estudiantes.

Tabla 15.

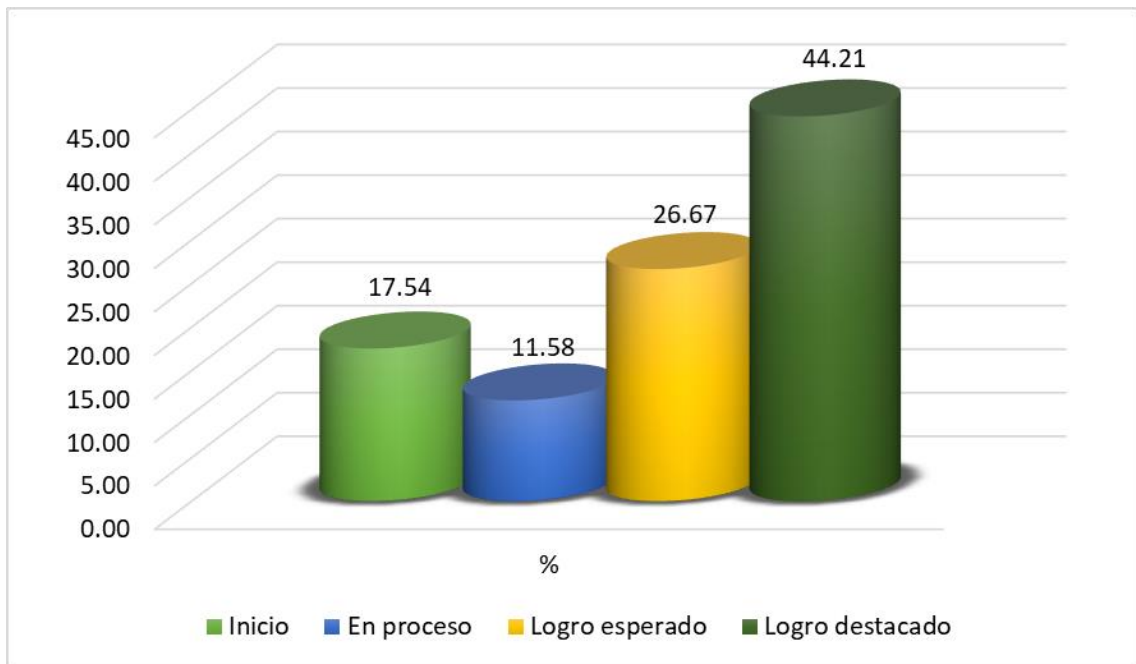
Nivel y escala de variable Rendimiento académico

Rendimiento	f	%
Inicio	50	17.54
En proceso	33	11.58
Logro esperado	76	26.67
Logro destacado	126	44.21
Total	285	100.00

Nota: Nómima de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Figura 15.

Nivel y escala de variable Rendimiento académico



Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, año 2021

Interpretación: La tabla 15 y figura 15 describen el nivel y la escala de la variable "Rendimiento académico" entre los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli durante el año 2021 proporciona una visión interesante de cómo les fue a los estudiantes en su desempeño académico. En primer lugar, aproximadamente el 17.54%, se ubicó en el nivel "Inicio" en términos de su rendimiento académico. Esto sugiere que estos estudiantes pueden estar en las etapas iniciales de su progreso académico y pueden estar enfrentando desafíos en su desempeño escolar. Es importante señalar que este nivel podría indicar que estos estudiantes están trabajando para mejorar su rendimiento.

Por otro lado, un porcentaje menor, alrededor del 11.58%, se encuentra en el nivel "En proceso". Esto sugiere que estos estudiantes están en una fase intermedia en términos



de su rendimiento académico, lo que podría significar que están trabajando para alcanzar sus metas académicas o superar desafíos específicos en su aprendizaje.

La mayoría de los estudiantes, representando un 26.67%, se encuentra en el nivel "Logro esperado". Esto indica que estos estudiantes han alcanzado un nivel de rendimiento que se considera satisfactorio y acorde a las expectativas académicas. Pueden estar logrando sus metas académicas de manera consistente.

Finalmente, un grupo significativo, aproximadamente el 44.21%, se ubicó en el nivel "Logro destacado". Esto sugiere que estos estudiantes han demostrado un rendimiento académico sobresaliente, superando las expectativas y destacándose en su desempeño escolar.

Estos datos reflejan la diversidad en el rendimiento académico de los estudiantes, con algunos enfrentando desafíos, otros progresando hacia sus metas académicas y otros alcanzando niveles destacados de éxito académico. Estos hallazgos son importantes para comprender la variabilidad en el rendimiento académico y pueden ser útiles para identificar áreas donde se puede brindar apoyo académico adicional.

4.1.2. Análisis inferencial

4.1.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 16.

Pruebas de normalidad de las dos variables

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Rendimiento académico	,286	285	,000
Videojuegos	,103	285	,000

Nota: Prueba de normalidad



En la tabla 16, los resultados de las pruebas de normalidad de las dos variables, "Rendimiento académico" y "Videojuegos", utilizando la prueba de Kolmogorov-Smirnov, indican que ambas variables no siguen una distribución normal.

Estas pruebas de normalidad indican que tanto el rendimiento académico como el patrón de juego de videojuegos de los estudiantes no se adhieren a una distribución normal, lo que sugiere una variabilidad considerable en ambas variables. Lo que indica que se debe utilizar una prueba no paramétrica, en este caso se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman.

Este enfoque metodológico atiende a la naturaleza no gaussiana de los datos, asegurando así una interpretación más precisa de la relación entre el rendimiento académico y el patrón de juego de videojuegos de los estudiantes, resaltando la pertinencia de ajustar las herramientas estadísticas a la distribución real de los datos para obtener resultados válidos y confiables.

4.1.2.2. Hipótesis general

- **H₀**: Los videojuegos no se relacionan significativamente en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, durante el contexto de la pandemia 2021.
- **H₁**: Los videojuegos se relacionan significativamente en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, durante el contexto de la pandemia 2021.

Tabla 17.*Correlación entre videojuegos y rendimiento académico*

			Videojuegos	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,415
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	285	285
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	-,415	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	285	285

Nota: p/valué es menor a .05 se rechaza H_0 ; p/valué es $\geq .05$ se acepta H_0

En la tabla 17, el coeficiente de correlación de Spearman obtenido fue de -0.415, con un valor p bilateral de 0.001. Esta correlación negativa y significativa sugiere que a medida que el nivel de participación en videojuegos de los estudiantes aumenta, su rendimiento académico tiende a disminuir. En otras palabras, existe una relación inversa entre la cantidad de tiempo dedicado a jugar videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes. Esto implica que aquellos estudiantes que tienen un mayor involucramiento en los videojuegos tienden a obtener calificaciones académicas más bajas en comparación con aquellos que dedican menos tiempo a esta actividad de entretenimiento digital.

4.1.2.3. Hipótesis específica 1

- **H₀**: Las preferencias de los videojuegos no se relacionan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.
- **H₁**: Las preferencias de los videojuegos se relacionan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 18.*Correlación entre las preferencias de los videojuegos y rendimiento académico*

			Preferencias de los videojuegos	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Preferencias de los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,564
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	285	285
	Rendimient o académico	Coefficiente de correlación	-,415	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	285	285

Nota: p/valué es menor a .05 se rechaza H_0 ; p/valué es $\geq .05$ se acepta H_0

En la tabla 18, el coeficiente de correlación de Spearman obtenido fue de -0.564, con un valor p bilateral de 0.001. Esta correlación negativa y altamente significativa indica que existe una relación inversa entre las preferencias de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes. En otras palabras, a medida que las preferencias de videojuegos de los estudiantes se vuelven más pronunciadas o intensas, sus calificaciones académicas tienden a disminuir. Este descubrimiento sugiere que los estudiantes que tienen un mayor interés en ciertos tipos de videojuegos pueden enfrentar desafíos adicionales para mantener un buen rendimiento académico.

4.1.2.4. Hipótesis específica 2

- **H₀**: La temporalidad de los videojuegos no se relaciona significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.
- **H₁**: La temporalidad de los videojuegos se relaciona significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 19.*Correlación entre la temporalidad de los videojuegos y rendimiento académico*

			Temporalidad de los videojuegos	Rendimiento académico
	Temporalidad de los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,641
		Sig. (bilateral)	.	,001
Rho de Spearman		N	285	285
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	-,641	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	285	285

Nota: p/valué es menor a .05 se rechaza Ho; p/valué es \geq .05 se acepta Ho

En la tabla 19, el coeficiente de correlación de Spearman obtenido fue de -0.641, con un valor p bilateral de 0.001, lo que indica una correlación negativa y altamente significativa. Esto significa que existe una fuerte relación inversa entre la cantidad de tiempo que los estudiantes dedicaron a jugar videojuegos durante la pandemia y su rendimiento académico. En otras palabras, a medida que los estudiantes aumentaron la temporalidad de sus videojuegos, sus calificaciones académicas tendieron a disminuir significativamente.

4.1.2.5. Hipótesis específica 3

- **H₀**: La actitud frente a los videojuegos no se relaciona significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.
- **H₁**: La actitud frente a los videojuegos se relaciona significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 20.*Correlación entre actitud frente a los videojuegos y rendimiento académico*

			Actitud frente a los videojuegos	Rendimiento académico
	Actitud frente a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,547
		Sig. (bilateral)	.	,001
Rho de		N	285	285
Spearman	Rendimient o académico	Coefficiente de correlación	-,547	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	285	285

Nota: p/valué es menor a .05 se rechaza Ho; p/valué es \geq .05 se acepta Ho

En la tabla 20, el coeficiente de correlación de Spearman obtenido fue de -0.547, con un valor p bilateral de 0.001, lo que indica una correlación negativa y altamente significativa. Esto significa que existe una relación inversa importante entre la actitud positiva de los estudiantes hacia los videojuegos y su rendimiento académico. En otras palabras, aquellos estudiantes que tienen una actitud más favorable o entusiasta hacia los videojuegos tienden a obtener calificaciones académicas más bajas en comparación con aquellos que tienen una actitud menos favorable.

4.2. DISCUSIÓN

La presente investigación se propuso como objetivo primordial determinar la relación existente entre la participación en videojuegos y el rendimiento académico en el ámbito de Ciencias Sociales, específicamente en estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, durante el contexto de la pandemia en el año 2021. Los hallazgos revelaron un coeficiente de correlación de Spearman de -0.415, con un valor p bilateral de 0.001. Esta correlación



negativa y estadísticamente significativa sugiere que conforme se incrementa la dedicación de los estudiantes a los videojuegos, su desempeño académico tiende a decrecer. Este resultado indica que los estudiantes con una mayor implicación en actividades de entretenimiento digital, específicamente videojuegos, tienden a obtener calificaciones académicas inferiores en comparación con aquellos que destinan menos tiempo a dicha actividad. Este patrón se ve respaldado por investigaciones previas, como la de García (2022) en su investigación, ya que los resultados confirman que los estudiantes con puntuaciones más altas en uso problemático de Internet experimentan más problemas en el rendimiento académico. Asimismo, Benítez (2021) encontró una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico ($r = -0,364$; $p = 0,100$), existe una relación inversamente proporcional entre ambos factores. Esta conclusión es congruente con el estudio de Gozme & Uracchahua (2019) concluyó que un menor rendimiento académico se correlacionó negativamente con mayores niveles de adicción a los videojuegos.

Estos resultados, en conjunto, subrayan la importancia de considerar el impacto de la participación en videojuegos en el rendimiento académico, especialmente en el contexto de la educación durante la pandemia.

En relación con el objetivo específico 1, se obtuvo un coeficiente de correlación de Spearman de -0.564 , evidenciando una relación inversa entre las preferencias de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes. Esta observación sugiere que conforme las preferencias de videojuegos de los estudiantes adquieren mayor prominencia o intensidad, se registra una disminución en sus calificaciones académicas. Este fenómeno refuerza la necesidad de comprender el impacto que las inclinaciones hacia los videojuegos pueden tener en el desempeño educativo de los estudiantes. Acorde con estos resultados, Cruz y Fuentes (2020), concluyendo que hay una relación



significativa y que fomentar una comunicación más sólida entre padres e hijos para abordar este desafío y mejorar el desempeño escolar de los adolescentes en la comunidad estudiada. Por otro lado, Calle (2017) en su investigación demostró que el 31,4 por ciento de los estudiantes juegan juegos de estrategia, que se caracterizan por el uso de habilidades como característica principal. Dota 2 y Starcraft son los juegos más populares de este género, que son populares entre los estudiantes y la frecuencia con que se practican juegos en línea y con qué frecuencia se descuidan las tareas escolares es importante.

En conjunto, agrega una perspectiva académica integral al panorama emergente de la relación entre las preferencias de videojuegos y el rendimiento académico, destacando la relevancia de estrategias de intervención y comunicación efectiva para abordar este fenómeno y mejorar la experiencia educativa de los estudiantes en la comunidad investigada.

En cuanto al objetivo específico 2, se identificó una correlación negativa y altamente significativa con un valor de -0.641 , indicando una relación inversa robusta entre el tiempo dedicado por los estudiantes a la práctica de videojuegos durante la pandemia y su rendimiento académico. Este resultado destaca la importancia de considerar la gestión del tiempo dedicado a estas actividades de entretenimiento digital como un factor influyente en el logro educativo de los estudiantes en el contexto pandémico. Por su parte Manzanares y Zharell (2022) en su investigación reveló una asociación significativa entre el uso de videojuegos, la frecuencia de su uso y el tiempo dedicado a ellos, y el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas. Zapata et al. (2021) observaron que los niños tendían a pasar más tiempo jugando videojuegos, mientras que las niñas pasaban más tiempo navegando por internet concluyendo que el uso de pantallas se asocia de manera negativa con el rendimiento académico y también con conductas relacionadas con la cognición en escolares de ambos sexos. Este



planteamiento resalta la necesidad de una consideración integral del uso de pantallas, especialmente en actividades como jugar videojuegos y navegar por internet, como factores determinantes en la dinámica educativa y cognitiva de los estudiantes. También, Matos (2021) en su trabajo de investigación demostró que los estudiantes encuestados tenían un bajo nivel de uso de videojuegos y solo el 2,20% de los estudiantes tenían un mayor nivel de uso de videojuegos. Este dato contextualiza el panorama, destacando que, a pesar de la correlación identificada, el uso intensivo de videojuegos no es prevalente en la muestra estudiada.

En resumen, estos resultados sugieren que el tiempo dedicado a las pantallas, en particular en actividades como jugar videojuegos y navegar por internet, puede influir adversamente en el desempeño académico y en la cognición de los estudiantes. La comprensión detallada de estas relaciones disciplinarias y de género proporciona un marco más preciso para la formulación de estrategias educativas y de intervención.

Los resultados que se obtuvieron del objetivo específico 3 fueron que existe una correlación de Spearman de -0.547 , evidenciando una relación inversa sustancial entre la actitud positiva de los estudiantes hacia los videojuegos y su rendimiento académico. Este descubrimiento pone de manifiesto la importancia de examinar las actitudes subyacentes hacia los videojuegos como un factor influyente en el desempeño educativo, destacando la necesidad de considerar las percepciones y actitudes de los estudiantes en el análisis de las relaciones entre las preferencias de entretenimiento digital y el rendimiento académico. Contrastando con estos resultados, la investigación de Mamani (2018) en su investigación concluyó que el rendimiento académico de los estudiantes no se vio afectado por el uso de los servicios de Internet. Esta divergencia de hallazgos sugiere que, mientras que las actitudes positivas hacia los videojuegos muestran una asociación inversa con el rendimiento académico, el impacto de los servicios de Internet podría no



tener una relación directa con el rendimiento académico, señalando así la necesidad de discernir entre diversas formas de interacción digital. Asimismo, Coaquira (2018) realizó un estudio obtuvo hallazgos de que existe una relación débil e insignificante entre el liderazgo educativo y las preferencias de aprendizaje de los estudiantes en las escuelas mencionadas. Por su parte, Chambi (2020) demostró que el uso de Internet tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades sociales, particularmente en términos de toma de decisiones con respecto a los servicios y la frecuencia de uso de Internet.

En conjunto, estos hallazgos contribuyen a la comprensión enriquecida de la relación entre las actitudes hacia los videojuegos, el uso de Internet, el liderazgo educativo y el rendimiento académico. Este análisis diferenciado proporciona una base sólida para el diseño de estrategias educativas y de intervención que consideren la complejidad de estos factores en el ámbito educativo contemporáneo.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: El análisis de correlación realizado revela una correlación significativa y negativa entre el nivel de participación en videojuegos de los estudiantes y su rendimiento académico. Este vínculo se respalda mediante el coeficiente de correlación de Spearman de -0.415 , con un valor p bilateral de 0.001 , respalda esta relación inversa. En términos sencillos, la interpretación de estos resultados sugiere que a medida que los estudiantes destinan una proporción mayor de su tiempo al juego de videojuegos, se incrementa la probabilidad de experimentar un descenso en sus calificaciones académicas en comparación con aquellos que dedican menos tiempo a esta modalidad de entretenimiento digital.

SEGUNDA: Los resultados del análisis de correlación reflejan una correlación negativa altamente significativa entre las preferencias de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes. El coeficiente de correlación de Spearman de -0.564 , con un valor p bilateral de 0.001 , respalda esta fuerte asociación inversa. Este fenómeno se traduce en que, a medida que las inclinaciones de los estudiantes hacia ciertos tipos de videojuegos se intensifican, se observa una tendencia decreciente en sus calificaciones académicas. En términos más específicos, aquellos estudiantes que demuestran un mayor interés o afinidad por determinadas categorías de videojuegos enfrentan una propensión elevada a experimentar dificultades en la consecución de un rendimiento académico óptimo.

TERCERA: Los resultados del análisis de correlación indican una correlación negativa altamente significativa entre la temporalidad de los videojuegos y el



rendimiento académico de los estudiantes. El coeficiente de correlación de Spearman de -0.641, con un valor p bilateral de 0.001, respalda esta fuerte asociación inversa. En un sentido más simplificado, conforme los estudiantes incrementaron la duración temporal consagrada al juego de videojuegos durante el periodo pandémico, se evidenció una disminución significativa en sus calificaciones académicas en contraste con aquellos que destinaron un tiempo menor a esta forma de entretenimiento digital.

CUARTA: Los resultados del análisis de correlación revelan una correlación negativa y altamente significativa entre la actitud de los estudiantes hacia los videojuegos y su rendimiento académico. El coeficiente de correlación de Spearman de -0.547 con un valor p bilateral de 0.001 indica que existe una relación inversa importante entre la actitud favorable hacia los videojuegos y el éxito académico. En términos más claros, aquellos estudiantes que manifiestan una actitud más entusiasta o favorable hacia los videojuegos tienden a exhibir calificaciones académicas inferiores en comparación con aquellos que adoptan una perspectiva menos propensa hacia dichos juegos.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la dirección de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli coordine con los estudiantes de 2do y 3er grado para diseñar e implementar programas dirigidos a fomentar la concienciación y prevenir la posible influencia negativa de los videojuegos en el rendimiento académico, particularmente en el ámbito de Ciencias Sociales. Esta iniciativa posibilitará la instauración de un control y seguimiento efectivo de los casos investigados, contribuyendo así a la optimización del entorno educativo y al bienestar académico de los estudiantes involucrados.

SEGUNDA: A los docentes de la institución a continuar su desarrollo profesional mediante la participación en programas de capacitación que se enfoquen en estrategias didácticas significativas, así como en mantenerse actualizados en las disciplinas de las Ciencias Sociales. Este objetivo puede ser alcanzado mediante la organización de jornadas de reflexión educativa, que proporcionen un espacio propicio para el intercambio de experiencias y conocimientos entre los docentes y sus colegas, contribuyendo así a la mejora continua de las prácticas pedagógicas y al enriquecimiento del proceso educativo en el ámbito de las Ciencias Sociales.

TERCERO: A los directores y coordinadores de las instituciones educativas a propiciar un entorno de confianza entre los estudiantes de secundaria. La confianza, estrechamente vinculada al uso adecuado de los videojuegos, se postula como un factor determinante que puede incidir positivamente en el



rendimiento académico, especialmente en el ámbito de Ciencias Sociales. En este sentido, la promoción activa de la confianza entre los estudiantes puede influir de manera significativa en el manejo responsable de las actividades relacionadas con los videojuegos, redundando en un mejor desempeño académico en la mencionada área disciplinaria.

CUARTA: A los padres de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, que a involucrarse de manera más proactiva en el proceso educativo de sus hijos. Este compromiso puede alcanzarse mediante la estrecha colaboración con directivos y docentes con el propósito de establecer un entorno hogareño propicio, así como facilitar tiempo para participar activamente en iniciativas como las reuniones destinadas a los padres. Este enfoque propiciará un mayor compromiso parental en la educación y desarrollo académico de los estudiantes, consolidando así una colaboración efectiva entre la institución educativa y los padres para el beneficio integral de los educandos.

QUINTA: A las instituciones adscritas al Ministerio de Educación implementar programas de capacitación para mejorar las competencias docentes generales. Estos programas deben incluir las últimas propuestas e investigaciones en el campo de las Ciencias Sociales y contar con la orientación de expertos para garantizar una implementación efectiva.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonqueo Boudon, P., & Rehbein Felmer, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Ultima década*, 16(29), 11-27.
<https://doi.org/10.4067/S0718-22362008000200002>
- Apaza Rado, Y. F., & Vivar Anaya, R. (2021). Funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes de la institución educativa gran unidad escolar José Antonio Encinas. En *tesis de licenciatura*. Repositorio Institucional Universidad Autónoma de Ica.
<http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/autonomadeica/1383>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Balerdi, F. (2020). *Videojuegos y educación*.
- Benítez Romero, J. G. (2021). *Estudio del uso problemático de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los adolescentes del cantón Piñas de la Provincia de el Oro durante el año 2019 2020*.
- Bernal, Y., & Rodríguez, C. (2017). *Factores que Inciden en el Rendimiento Escolar de los Estudiantes de la Educación Básica Secundaria*.
<https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/3369/1/PROYECTO%20FACTORES%20QUE%20INCIDEN%20EN%20EL%20RENDIMIENTO%20ESCOLAR.pdf>



- Calle, C. A. Y. (2017). *Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso San Carlos - Puno - 2017*. Licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano.
- Censo Educativo. (2022). *Padrón de Instituciones Educativas, Carta Educativa del Ministerio de Educación-Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap*.
<https://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padron-de-iiie>
- Chambi Tuyo, L. V. (2020). *Uso del internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la I.E.S. María Auxiliadora-Puno*.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/14092>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Annals of Psychology*, 27(2), 418-426.
<https://doi.org/https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Coaquira, L. (2018). Gestión pedagógica y estilos de aprendizaje en estudiantes de la institución educativa primaria N° 70173 glorioso 890, Julio – Puno, 2017. En *Universidad César Vallejo*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/32949>
- Coayla, A., Soto, F., & Cruz, A. (2022). Gestión de la calidad educativa y rendimiento académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4832-4853.
https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V6I5.3440
- Cruz Guaranda, W. A., & Fuentes Huacon, L. F. (2020). “*Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años en la Coop. Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil 2019*”. Universidad de Guayaquil: Facultad de Comunicación Social.



- De la Cruz Romaní, Y. (2021). Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Estatal de Huancavelica-2021. En *tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes*]: *Repositorio Institucional* UPLA.
<https://doi.org/https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2992>
- Eguia, J., Contreras, R., & Solano, L. (2013). *VIDEOJUEGOS: CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN VIDEOGAMES: CONCEPTS, HISTORY AND ITS POTENTIAL AS A TOOL FOR EDUCATION*. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Erades, M. A. (2020). Impacto psicológico del confinamiento por la Covid 19 en niños españoles: un estudio trasversal. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 27-34.
- Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 12-31. <https://doi.org/https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/7207>
- Fuentes F, L. S., & Pérez C, L. M. (2015). Los video juegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) . *Corporación Universitaria del Caribe- Cecar, Colombia*, *Especial* 6, 318-328.
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- García Gil, M. Á. (2022). *Influencia del acceso y el uso de internet, el móvil y los videojuegos sobre la salud mental y el rendimiento académico de los adolescentes extremeños*. Universidad de Extremadura.



Gozme, F. Y., & Uraccagua, M. P. I. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de hunter, arequipa*. Licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10307/EDgofay.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. En *México. Mc Graw Hill* (6ta ed.). <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Hernández, S., R., C., C., F., & Baptista, L. M. (2014). Metodología de la investigación. En *6ta Edición (/ Interamericana Editores, S.A. De C.V: Vol. Vol. Obtenido de)*. McGraw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernandez Callado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). metodología de la investigación. En *libro*. McGraw-Hill Interamericana. https://www.academia.edu/25455344/Metodología_de_la_investigación_Hernandez_Fernandez_y_Baptista_2010_

Lorca Marín, A., Cuenca López, J., Vázquez Bernal, B., & Velo Ramirez, S. (2017). Actitudes de los docentes en formación inicial sobre videojuegos. *Digital Education, Review*(31, 39-60. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6052466>



- Mamani, M. D. (2018). *Influencia del uso de internet en el rendimiento académico de los estudiantes de la gran unidad escolar las mercedes de Juliaca - 2018*. Licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano.
- Manzanares, P., & Zharell, G. (2022). *Uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de premedia del Colegio San Antonio, Barú*.
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PrevTec 3.1*. tesis doctoral. <https://doi.org/https://roderic.uv.es/handle/10550/28739>
- Masi, A., Mendoza Diaz, A., Tully, L., Azim, S. I., Woolfenden, S., Efron, D., & Eapen, V. (2021). Impact of the COVID-19 pandemic on the well-being of children with neurodevelopmental disabilities and their parents. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 57(5), 631-636. <https://doi.org/10.1111/JPC.15285>
- Matos, M. M. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJJ, año 2021*. Universidad César Vallejo.
- Mesa, A., & Burgos, C. (2010). Divergencias y convergencias sobre los video juegos. *una revisión de la literatura reciente. Boletín Electrónico de Investigación de la Asociación.*, 2, 209-239. https://www.academia.edu/413256/Divergencias_y_convergencias_sobre_los_videojuegos_una_revisi%C3%B3n_comparada_de_la_literatura_reciente
- MINEDU. (2022). *Resolución Viceministerial N° 010-2022-MINEDU - Normas y documentos legales - Ministerio de Educación - Gobierno del Perú*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2719391-010-2022-minedu>



- Montalvo, J. (2021). Resiliencia y rendimiento académico en tiempos de pandemia en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Newton College de Ventanilla, Callao – 2020. En *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59687>
- OMS. (2021). *OMS-Pandemia Covid-19*. https://www.who.int/es/health-topics/coronavirus#tab=tab_1
- OMS. (2022). *Organización Mundial de la Salud*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- OPS. (2020). *Oficina Regional de la Organización Mundial de la Salud*. “Promover un estilo de vida para las personas mayores”. En: *Guía regional para la promoción de la actividad física*. <https://www.paho.org/es>
- OPS/OMS. (2020). *Organización Panamericana de la Salud Oficina Regional de la Organización Mundial de la Salud*. “Promover un estilo de vida para las personas mayores”. En: *Guía regional para la promoción de la actividad física*. <https://www.paho.org/es>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227-231. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Prado, M. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española. *Education in The Knowledge Society*, 15(3), 15-35. <https://doi.org/https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks2018193153>



- Quispe, B. (2021). *Resiliencia en una muestra de estudiantes adolescentes vulnerables del nivel secundario de un colegio nacional mixto del distrito del Callao 2019.*
- Ricalde Huaman, K. X., & Trujillo Paiva, Y. (2021). *Violencia familiar y autoestima en estudiantes de 4to y 5to grado de educación secundaria de la institución educativa San Vicente de Paul Cusco - 2021* [Universidad Autónoma De Ica Facultad De Ciencias De La Salud Programa Académico De Psicología]. <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1510/1/Katherine%20Xiomara%20Ricalde%20Huaman.pdf>
- Rodríguez, D., & Guzmán, R. (2019). Rendimiento académico y factores sociofamiliares de riesgo. *Perfiles Educativos*, 41(164), 118-134. <https://doi.org/10.22201/IISUE.24486167E.2019.164.58925>
- Salvador, R., & Folger, R. G. (2009). Business Ethics and the Brain: Rommel Salvador and Robert G. Folger. *Business Ethics Quarterly*, 19(1), 1-31. <https://doi.org/10.5840/BEQ20091911>
- Tejeiro Salguero, R., Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7(1), 235-250. <https://doi.org/https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Tobón, S. (2006). *Formación basada en competencias, ECOE ediciones Ltda, Segunda edición.*
- UNESCO, I. C. on (Cyber)bullying. (2021). *Nuevas formas de acoso y violencia escolar. Ciberacoso, happy slapping y otras nuevas tendencias.* https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374794_spa



- Vázquez, V. (2018). *Efectos de los videojuegos en el rendimiento académico*.
Especialización). Corporativa Universitaria Adventista.
<https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html#:~:text=Los%20adolescentes%20dedican%20una%20media,semana%20sacan%20mejores%20notas%20escolares.>
- Villalta, M. (2009). Factores de resiliencia asociados al rendimiento académico en estudiantes de contextos de alta vulnerabilidad social. *Revista de pedagogía*, 159-188.
- Webster, A. I. (2000). *Estadística aplicada a los negocios y la economía* (McGraw-Hill Interamericana, Ed.; Tercera edición).
https://dennismontes2.files.wordpress.com/2014/11/estadistica_negocios.pdf
- Zapata-Lamana, R., Ibarra-Mora, J., Henriquez-Beltrán, M., Sepúlveda-Martin, S., Martínez-González, L., & Cigarroa, I. (2021). Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar. *Andes pediátrica*, 92(4), 565-575.



ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	OPERACIÓN DE VARIABLES			METODOLOGÍA
			VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	
<p>Problema principal</p> <p>PG: ¿De qué manera los videojuegos se relacionan en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, durante el contexto de pandemia 2021?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>PE1: ¿Cómo las preferencias en los videojuegos se relacionan en el rendimiento académico de los estudiantes?</p> <p>PE2: ¿Cómo la temporalidad en los videojuegos se relaciona en el rendimiento académico de los estudiantes?</p> <p>PE3: ¿Cómo la actitud frente a los videojuegos se relaciona en el rendimiento académico de los estudiantes?</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>HG: Los videojuegos se relacionan significativamente en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, durante el contexto de pandemia 2021.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>HE1: Las preferencias de los videojuegos se relacionan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.</p> <p>HE2: La temporalidad de los videojuegos se relaciona significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.</p> <p>HE3: La actitud frente a los videojuegos se relaciona significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.</p>	<p>Objetivo general</p> <p>OG: Determinar la relación de los videojuegos en el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 2do y 3er grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli, durante el contexto de pandemia 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>OE1: Establecer la relación de las preferencias de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes.</p> <p>OE2: Establecer la relación de la temporalidad de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes.</p> <p>OE3: Establecer la relación de la actitud frente a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes.</p>	<p>1. Videojuegos</p> <p>1.1 Preferencias</p> <p>1.2 Temporalidad</p> <p>1.3 Actitud</p> <p>2. Rendimiento académico</p>	<p>1.1.1 Tipo de videojuego</p> <p>1.1.2 Modo de videojuego</p> <p>1.1.2 Dispositivo para jugar</p> <p>1.2.1 Inicio de juego</p> <p>1.2.2 Frecuencia durante la pandemia</p> <p>1.2.2 Momento de juego</p> <p>1.2.4 Frecuencia diaria</p> <p>1.2.4 Influencia en la asistencia de clases</p> <p>1.3.2 Influencia en el rendimiento académico</p> <p>1.3.2 Conocimiento de padres</p> <p>2.1.1. Construye interpretaciones históricas</p> <p>2.1.2. Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente</p> <p>2.1.3. Gestiona responsablemente los recursos económicos</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Cuantitativo</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental/transversal</p> <p>ALCANCE</p> <p>Correlacional</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>La población está conformada por 659 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora-Juli</p> <p>MUESTRA</p> <p>La muestra está conformada por 285 estudiantes del 2^{do} y 3^{ro} grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora</p> <p>TÉCNICA</p> <p>Encuesta y Análisis de documentos</p>	



ANEXO 2. Instrumento de investigación (videojuegos)

CUESTIONARIO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Estimado estudiante, esta encuesta tiene como finalidad determinar la variable videojuegos en el rendimiento académico. En este cuestionario no hay respuestas correctas o incorrectas, sino la expresión de tu opinión. Todos los datos brindados serán mantenidos en anonimato y serán tratados de forma confidencial.

Sexo: Masculino () **Femenino** ()

Grado y sección:

DIMENSIÓN: PREFERENCIAS

1. ¿Nombre del videojuegos que te gusta?

- A. Dota 2
- B. Fortnite
- C. Minecraft
- D. Left 4 Dead|
- E. Otros

2. ¿Cuál era tu modo de videojuegos favorito?

- A. Videojuegos offline (Que no necesita internet para jugar)
- B. Videojuegos online (Que si necesita internet para jugar)

3. ¿Mediante qué dispositivo jugabas videojuegos?

- A. Mediante una laptop o computadora
- B. Mediante tablet (del estado)
- C. Mediante un celular
- D. Mediante una consola de videojuegos



DIMENSIÓN: TEMPORALIDAD

4. ¿Desde cuándo empezaste a jugar videojuegos?

- A. Hace 1 año
- B. Desde que empezó la pandemia (2 años)
- C. Hace más de 3 años (alto)

5. ¿Cuál es la frecuencia con la que jugabas a los videojuegos durante la pandemia?

- A. Jugaba todos los días
- B. Jugaba Interdiario
- C. Jugaba cada fin de semana
- D. Jugaba 1 o 2 veces al mes

6. ¿En qué momentos jugabas videojuegos?

- A. Antes de las clases virtuales
- B. Después de terminar mis clases virtuales
- C. Al mismo tiempo con mis clases virtuales

7. ¿Cuánto tiempo jugabas videojuegos al día?

- A. Media hora
- B. Una hora
- C. Una hora y media
- D. Más de 2 horas

DIMENSIÓN: ACTITUD

8. ¿Alguna vez has faltado a las clases virtuales por jugar videojuegos?

- A. Muchas veces
- B. Algunas veces
- C. Nunca



9. ¿Los videojuegos han ocasionado que baje tu rendimiento escolar durante la pandemia?

- A. Si
- B. Más o menos
- C. No

10. ¿Tus padres sabían que jugabas videojuegos?

- A. Si sabían y me daban permiso
- B. Si sabían y no me daban permiso
- C. No sabían

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN :)



ANEXO 4. Data de investigación de la variable videojuegos

ESTUDIANTE	GRADO Y SECCIÓN	SEXO	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
			Alumno 1	2° A	M	3	1	3	2	1	2	3
Alumno 2	2° A	M	3	2	1	3	2	2	4	3	2	1
Alumno 3	2° A	M	4	2	1	3	1	2	3	3	2	1
Alumno 4	2° A	M	4	2	1	2	1	2	2	3	2	1
Alumno 5	2° A	M	2	2	3	3	1	3	4	2	1	2
Alumno 6	2° A	M	2	2	3	3	1	3	4	2	1	2
Alumno 7	2° A	M	4	1	1	3	3	2	4	3	2	1
Alumno 8	2° A	M	4	1	3	2	4	2	1	3	2	1
Alumno 9	2° A	M	4	2	3	3	1	1	4	2	1	1
Alumno 10	2° A	M	2	2	1	2	3	2	4	3	1	2
Alumno 11	2° A	M	4	1	4	2	2	2	4	3	1	2
Alumno 12	2° A	M	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3
Alumno 13	2° A	M	4	2	1	3	1	2	4	2	1	3
Alumno 14	2° A	M	3	2	3	3	1	2	4	1	1	1
Alumno 15	2° A	M	4	2	1	2	2	2	4	2	2	2
Alumno 16	2° A	M	3	1	1	1	2	2	4	1	1	1
Alumno 17	2° A	M	4	1	3	3	1	2	2	3	1	2
Alumno 18	2° A	M	4	1	4	1	4	2	1	3	3	4
Alumno 19	2° A	M	2	2	3	3	2	2	2	3	3	1
Alumno 20	2° A	M	4	1	1	1	3	4	1	3	2	1
Alumno 21	2° A	F	2	2	3	4	1	1	4	1	1	2



Alumno 22	2° A	F	4	1	2	1	2	2	3	4	2	1
Alumno 23	2° A	F	4	1	3	2	4	4	1	3	2	3
Alumno 24	2° A	F	4	1	3	2	2	2	4	2	1	2
Alumno 25	2° A	F	4	1	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 26	2° B	M	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1
Alumno 27	2° B	M	1	1	2	1	2	2	3	3	2	1
Alumno 28	2° B	M	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2
Alumno 29	2° B	M	2	2	3	2	4	3	3	3	1	2
Alumno 30	2° B	M	2	2	3	3	1	2	3	2	1	2
Alumno 31	2° B	M	2	2	3	3	3	2	3	3	1	1
Alumno 32	2° B	M	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1
Alumno 33	2° B	M	2	1	3	1	1	2	4	3	2	1
Alumno 34	2° B	M	2	2	3	3	2	2	3	3	3	1
Alumno 35	2° B	M	3	2	4	2	2	2	3	2	3	1
Alumno 36	2° B	M	4	1	3	3	3	2	2	2	2	3
Alumno 37	2° B	M	4	1	3	1	2	1	1	3	2	3
Alumno 38	2° B	M	4	2	3	3	1	2	4	3	2	2
Alumno 39	2° B	M	4	2	3	3	1	2	4	3	2	2
Alumno 40	2° B	F	4	2	3	2	1	2	2	3	2	3
Alumno 41	2° B	F	2	1	3	3	4	2	1	3	3	1
Alumno 42	2° B	F	4	2	3	2	3	2	2	2	2	1
Alumno 43	2° B	F	2	1	3	2	3	1	1	3	3	3
Alumno 44	2° B	F	2	1	3	2	2	2	2	3	3	1
Alumno 45	2° B	F	2	2	3	2	1	2	3	3	2	1
Alumno 46	2° B	F	2	1	3	2	3	2	1	3	2	3
Alumno 47	2° B	F	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3
Alumno 48	2° B	F	4	1	3	1	2	1	2	2	2	3



Alumno 49	2° B	F	4	2	3	2	2	2	3	3	3	2
Alumno 50	2° B	F	2	2	2	2	1	3	3	2	1	3
Alumno 51	2° B	F	2	2	2	1	4	2	2	3	2	3
Alumno 52	2° B	F	4	1	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 53	2° C	M	3	1	3	1	3	2	1	3	2	1
Alumno 54	2° C	M	2	2	3	1	1	2	4	2	2	2
Alumno 55	2° C	M	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1
Alumno 56	2° C	M	3	1	3	2	1	2	4	3	1	2
Alumno 57	2° C	M	2	2	3	2	1	3	3	3	2	2
Alumno 58	2° C	M	3	1	3	2	1	2	2	2	1	2
Alumno 59	2° C	M	3	1	3	1	1	3	4	3	3	3
Alumno 60	2° C	M	4	3	3	3	1	2	2	2	1	2
Alumno 61	2° C	M	3	2	3	2	1	2	4	2	2	3
Alumno 62	2° C	M	2	2	1	1	3	2	4	2	3	1
Alumno 63	2° C	M	4	1	3	1	2	2	2	1	1	1
Alumno 64	2° C	M	4	1	3	2	4	2	1	2	3	2
Alumno 65	2° C	M	4	2	1	3	4	1	2	3	2	1
Alumno 66	2° C	F	4	1	3	3	4	2	1	3	3	1
Alumno 67	2° C	F	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3
Alumno 68	2° C	F	4	1	3	2	2	2	2	3	2	2
Alumno 69	2° C	F	4	1	3	1	3	2	2	3	2	1
Alumno 70	2° C	F	4	2	3	2	3	1	4	2	2	3
Alumno 71	2° C	F	4	2	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 72	2° C	F	4	2	1	2	2	2	3	2	2	1
Alumno 73	2° C	F	4	2	1	1	4	1	3	3	3	1
Alumno 74	2° C	F	4	2	3	1	4	2	1	3	3	2
Alumno 75	2° C	F	4	1	1	2	2	1	2	2	1	2



Alumno 76	2° C	F	4	2	3	1	4	2	1	3	2	1
Alumno 77	2° C	F	2	2	3	3	2	3	4	3	1	1
Alumno 78	2° C	F	3	2	3	3	3	2	4	3	3	1
Alumno 79	2° C	F	4	1	3	2	2	2	1	2	1	2
Alumno 80	2° D	M	2	2	3	1	3	2	2	3	2	1
Alumno 81	2° D	M	2	2	2	3	1	2	3	2	1	3
Alumno 82	2° D	M	4	1	3	3	2	2	3	3	2	1
Alumno 83	2° D	M	4	1	3	3	4	2	1	3	3	1
Alumno 84	2° D	M	4	1	3	3	3	2	1	2	2	2
Alumno 85	2° D	M	2	2	3	1	2	1	3	2	1	2
Alumno 86	2° D	M	4	2	1	2	1	3	3	3	2	2
Alumno 87	2° D	M	4	1	3	1	3	2	4	3	2	1
Alumno 88	2° D	M	2	2	3	2	4	2	4	2	1	1
Alumno 89	2° D	M	3	1	3	1	2	2	4	1	1	2
Alumno 90	2° D	M	4	1	3	3	3	2	3	3	2	2
Alumno 91	2° D	M	4	1	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 92	2° D	F	2	2	3	2	2	1	2	2	3	1
Alumno 93	2° D	F	2	2	3	2	1	4	3	2	1	2
Alumno 94	2° D	F	4	1	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 95	2° D	F	2	2	3	3	3	2	1	3	3	1
Alumno 96	2° D	F	2	2	1	2	1	2	2	2	3	1
Alumno 97	2° D	F	2	2	1	3	2	2	2	3	3	1
Alumno 98	2° D	F	2	2	1	3	3	2	4	1	2	1
Alumno 99	2° D	F	4	1	3	1	4	2	2	3	2	1
Alumno 100	2° E	M	4	1	3	2	2	2	2	3	3	1
Alumno 101	2° E	M	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1
Alumno 102	2° E	M	4	2	1	3	2	2	4	2	1	2



Alumno 103	2° E	M	2	2	2	2	2	3	1	3	1	1
Alumno 104	2° E	M	4	1	3	1	3	2	1	3	3	2
Alumno 105	2° E	M	4	2	1	2	2	2	3	2	2	2
Alumno 106	2° E	M	4	2	3	2	2	2	3	3	3	2
Alumno 107	2° E	M	1	2	3	1	2	2	2	2	2	1
Alumno 108	2° E	M	4	2	3	3	2	2	3	3	3	1
Alumno 109	2° E	M	4	2	1	3	3	2	1	3	2	1
Alumno 110	2° E	F	4	1	3	3	3	1	3	2	2	3
Alumno 111	2° E	F	4	1	3	2	4	2	2	2	3	3
Alumno 112	2° E	F	4	1	3	1	4	3	1	3	3	3
Alumno 113	2° E	F	4	1	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 114	2° E	F	4	1	3	1	4	2	4	3	3	2
Alumno 115	2° E	F	4	1	2	2	2	2	3	3	2	3
Alumno 116	2° E	F	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2
Alumno 117	2° E	F	4	1	3	1	4	2	1	3	3	2
Alumno 118	2° E	F	4	1	3	1	4	3	1	3	3	1
Alumno 119	2° E	F	3	1	3	3	2	2	2	3	1	1
Alumno 120	2° E	F	3	2	3	1	3	1	2	3	1	2
Alumno 121	2° E	F	3	2	3	1	4	1	4	2	3	3
Alumno 122	2° E	F	2	2	3	1	3	2	1	3	3	2
Alumno 123	2° E	F	3	1	2	3	1	1	4	3	1	1
Alumno 124	2° E	F	2	2	3	2	3	1	1	3	2	2
Alumno 125	2° F	M	3	1	3	3	4	1	1	3	3	1
Alumno 126	2° F	M	4	1	1	3	2	2	4	2	2	1
Alumno 127	2° F	M	4	2	3	1	3	4	1	2	2	2
Alumno 128	2° F	M	3	2	1	2	1	2	3	2	2	1
Alumno 129	2° F	M	4	1	3	3	2	1	2	1	3	3



Alumno 130	2° F	M	3	2	3	1	3	2	2	3	2	1
Alumno 131	2° F	M	1	2	3	3	2	2	4	4	2	1
Alumno 132	2° F	M	4	4	1	3	2	1	2	3	3	2
Alumno 133	2° F	M	3	2	3	1	3	2	2	2	2	1
Alumno 134	2° F	M	4	2	3	2	2	2	3	2	1	1
Alumno 135	2° F	M	3	1	3	1	3	2	2	3	3	1
Alumno 136	2° F	M	3	2	3	3	1	2	3	3	2	1
Alumno 137	2° F	M	2	2	3	3	1	4	1	3	3	1
Alumno 138	2° F	F	3	2	3	2	4	2	1	3	3	1
Alumno 139	2° F	F	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2
Alumno 140	2° F	F	4	2	3	3	1	1	3	3	2	3
Alumno 141	2° F	F	4	2	3	3	2	1	2	2	2	1
Alumno 142	2° F	F	4	1	3	1	4	1	1	3	2	1
Alumno 143	2° F	F	2	2	3	1	4	2	2	3	3	1
Alumno 144	2° F	F	4	2	3	3	2	2	3	2	3	1
Alumno 145	2° F	F	2	2	3	1	4	2	4	1	1	1
Alumno 146	3° A	M	2	2	3	2	3	2	3	3	1	1
Alumno 147	3° A	M	2	2	3	2	1	2	3	2	3	1
Alumno 148	3° A	M	2	2	3	2	3	2	2	3	1	1
Alumno 149	3° A	M	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3
Alumno 150	3° A	M	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1
Alumno 151	3° A	M	2	2	3	2	1	2	4	3	2	1
Alumno 152	3° A	M	4	2	3	1	3	3	3	2	1	2
Alumno 153	3° A	M	2	2	3	2	1	2	3	4	2	1
Alumno 154	3° A	M	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1
Alumno 155	3° A	M	3	2	3	2	2	2	4	3	2	1
Alumno 156	3° A	M	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3



Alumno 157	3° A	M	4	1	3	2	2	3	3	1	1	2
Alumno 158	3° A	M	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1
Alumno 159	3° A	F	2	1	3	1	4	3	2	3	3	3
Alumno 160	3° A	F	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3
Alumno 161	3° A	F	2	2	3	2	1	3	3	1	1	2
Alumno 162	3° A	F	2	1	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 163	3° A	F	2	2	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 164	3° A	F	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1
Alumno 165	3° A	F	3	1	3	2	4	2	2	3	2	1
Alumno 166	3° A	F	2	1	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 167	3° A	F	2	1	3	1	4	2	1	3	3	3
Alumno 168	3° A	F	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1
Alumno 169	3° A	F	4	1	3	2	4	3	4	1	2	2
Alumno 170	3° A	F	4	1	3	1	4	1	1	3	2	1
Alumno 171	3° B	M	2	2	3	1	3	2	1	3	3	1
Alumno 172	3° B	M	4	1	2	3	3	1	2	2	2	2
Alumno 173	3° B	M	3	1	4	3	3	2	3	3	1	3
Alumno 174	3° B	M	2	2	3	2	2	1	1	3	2	3
Alumno 175	3° B	M	2	2	3	3	2	3	3	4	1	2
Alumno 176	3° B	M	4	2	4	3	3	2	3	3	3	1
Alumno 177	3° B	M	4	2	3	3	3	2	1	3	2	1
Alumno 178	3° B	M	2	2	4	2	1	1	2	2	3	1
Alumno 179	3° B	M	2	1	3	3	2	1	2	2	1	1
Alumno 180	3° B	M	2	2	1	3	2	2	1	3	1	1
Alumno 181	3° B	M	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2
Alumno 182	3° B	M	2	2	2	3	1	2	2	3	1	3
Alumno 183	3° B	F	4	2	3	2	3	4	2	3	3	1



Alumno 184	3° B	F	2	1	2	1	4	2	1	3	1	2
Alumno 185	3° B	F	2	1	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 186	3° B	F	4	2	4	2	4	1	2	2	3	3
Alumno 187	3° B	F	4	1	3	3	4	1	2	3	3	3
Alumno 188	3° B	F	2	1	3	1	3	2	1	3	3	1
Alumno 189	3° B	F	2	1	3	2	4	2	1	3	3	2
Alumno 190	3° B	F	3	1	2	1	4	1	1	3	3	1
Alumno 191	3° B	F	4	1	3	3	4	2	1	2	1	3
Alumno 192	3° B	F	2	2	3	2	4	2	2	3	3	1
Alumno 193	3° B	F	2	2	3	3	4	2	1	3	2	2
Alumno 194	3° B	F	2	2	3	2	1	2	2	3	3	1
Alumno 195	3° C	M	3	2	3	3	1	2	3	2	4	1
Alumno 196	3° C	M	3	1	1	3	3	1	1	4	1	3
Alumno 197	3° C	M	3	1	3	1	3	1	4	2	3	1
Alumno 198	3° C	M	4	2	1	3	2	1	2	3	3	1
Alumno 199	3° C	M	3	2	1	2	2	2	3	3	2	1
Alumno 200	3° C	M	4	2	1	2	2	2	3	3	2	2
Alumno 201	3° C	M	4	2	1	2	3	2	4	2	1	1
Alumno 202	3° C	M	2	2	1	2	3	2	3	2	1	1
Alumno 203	3° C	M	4	2	1	1	4	2	2	3	1	3
Alumno 204	3° C	M	1	2	1	3	2	2	4	3	1	1
Alumno 205	3° C	M	4	2	3	2	2	2	3	3	2	1
Alumno 206	3° C	M	4	2	3	2	2	2	4	1	1	2
Alumno 207	3° C	M	4	2	1	2	2	2	3	3	3	1
Alumno 208	3° C	M	4	2	3	2	3	1	3	3	2	1
Alumno 209	3° C	F	4	2	3	1	2	2	3	3	2	1
Alumno 210	3° C	F	4	2	1	2	3	3	3	3	1	1



Alumno 211	3° C	F	3	1	1	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 212	3° C	F	4	1	3	2	2	2	2	3	3	1
Alumno 213	3° C	F	4	2	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 214	3° C	F	4	2	3	2	1	2	1	3	2	1
Alumno 215	3° C	F	4	2	3	2	1	2	2	3	1	2
Alumno 216	3° C	F	4	1	3	2	2	2	2	2	2	1
Alumno 217	3° C	F	4	1	1	1	4	2	2	3	3	3
Alumno 218	3° D	M	2	2	1	2	2	2	4	2	3	1
Alumno 219	3° D	M	2	2	3	3	1	2	4	2	2	1
Alumno 220	3° D	M	4	2	3	3	2	2	4	3	2	1
Alumno 221	3° D	M	3	2	1	3	1	3	4	3	2	1
Alumno 222	3° D	M	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2
Alumno 223	3° D	M	3	1	3	1	3	2	1	3	3	1
Alumno 224	3° D	M	2	2	3	2	2	2	4	2	3	1
Alumno 225	3° D	M	4	1	3	3	4	2	4	3	2	3
Alumno 226	3° D	M	3	2	3	3	4	2	1	3	3	1
Alumno 227	3° D	M	2	2	4	3	2	4	3	3	3	3
Alumno 228	3° D	M	4	1	3	1	4	2	2	3	3	2
Alumno 229	3° D	M	2	2	3	3	4	2	2	3	3	1
Alumno 230	3° D	F	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3
Alumno 231	3° D	F	4	1	3	2	3	2	1	3	3	3
Alumno 232	3° D	F	2	2	1	1	4	3	2	3	3	1
Alumno 233	3° D	F	2	1	3	2	4	2	2	3	3	1
Alumno 234	3° D	F	4	1	3	3	4	3	3	3	3	1
Alumno 235	3° D	F	4	1	3	3	4	4	3	3	1	2
Alumno 236	3° D	F	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3
Alumno 237	3° D	F	2	2	1	3	3	2	4	2	1	2



Alumno 238	3° D	F	4	1	3	2	2	2	3	2	1	2
Alumno 239	3° D	F	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1
Alumno 240	3° E	M	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1
Alumno 241	3° E	M	2	2	3	2	1	1	4	2	1	3
Alumno 242	3° E	M	3	1	3	1	4	2	1	2	2	3
Alumno 243	3° E	M	2	2	3	3	1	2	2	2	1	3
Alumno 244	3° E	M	2	2	3	3	2	2	4	3	1	3
Alumno 245	3° E	M	4	2	3	1	2	2	2	3	1	2
Alumno 246	3° E	M	2	2	3	2	3	2	2	3	3	1
Alumno 247	3° E	M	4	2	3	3	3	3	3	3	1	3
Alumno 248	3° E	M	2	2	3	2	1	2	4	2	1	1
Alumno 249	3° E	M	2	2	3	3	1	1	4	2	3	1
Alumno 250	3° E	M	2	2	3	3	4	1	4	1	2	1
Alumno 251	3° E	M	4	1	1	2	2	2	3	3	2	1
Alumno 252	3° E	F	2	2	1	1	4	4	1	2	1	3
Alumno 253	3° E	F	2	2	3	1	3	2	1	3	3	2
Alumno 254	3° E	F	2	2	3	1	1	2	4	3	1	3
Alumno 255	3° E	F	4	1	3	3	4	2	2	2	3	1
Alumno 256	3° E	F	2	2	3	1	2	2	4	2	1	3
Alumno 257	3° E	F	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3
Alumno 258	3° E	F	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2
Alumno 259	3° E	F	4	1	3	2	4	3	4	1	2	1
Alumno 260	3° E	F	2	2	1	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 261	3° E	F	3	1	3	3	3	2	1	3	2	3
Alumno 262	3° F	M	2	2	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 263	3° F	M	3	1	3	3	3	4	1	4	3	1
Alumno 264	3° F	M	4	1	3	3	1	4	3	3	1	1



Alumno 265	3° F	M	4	1	3	1	4	2	1	3	2	1
Alumno 266	3° F	M	2	2	3	1	4	2	1	2	3	1
Alumno 267	3° F	M	2	2	3	2	1	3	4	2	1	2
Alumno 268	3° F	M	3	1	3	2	1	2	1	3	2	3
Alumno 269	3° F	M	2	2	3	2	2	2	4	2	1	1
Alumno 270	3° F	M	2	2	3	2	3	4	2	3	2	1
Alumno 271	3° F	M	3	1	3	3	2	4	3	3	2	1
Alumno 272	3° F	M	2	2	3	2	1	2	4	2	2	1
Alumno 273	3° F	M	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1
Alumno 274	3° F	M	4	1	1	3	2	2	4	2	2	1
Alumno 275	3° F	M	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2
Alumno 276	3° F	F	2	2	3	2	4	2	4	3	3	1
Alumno 277	3° F	F	2	2	3	1	3	2	4	3	3	1
Alumno 278	3° F	F	2	2	3	2	2	2	1	3	2	3
Alumno 279	3° F	F	2	2	1	2	1	3	2	2	2	1
Alumno 280	3° F	F	2	2	1	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 281	3° F	F	2	2	3	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 282	3° F	F	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2
Alumno 283	3° F	F	4	1	3	2	4	3	4	1	2	1
Alumno 284	3° F	F	2	2	1	1	4	2	1	3	3	1
Alumno 285	3° F	F	3	1	3	3	3	2	1	3	2	3

ESCALA		
LITERAL	NUMERICO	INTERPRETACIÓN
A	1	BAJO
B	2	MEDIO
C	3	ALTO



D - E	4	
--------------	---	--

Tabla 14.

Nivel de variable Videojuego

Niveles	f	%
Bajo	10	3.51
Medio	262	91.93
Alto	13	4.56
Total	285	100.00

Nota: N6mina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Instituci6n Educativa Secundaria Emblem6tica
Telesforo Catacora-Juli, a6o 2021



ANEXO 5. Data de investigación de la variable rendimiento académico

RENDIMIENTO ACADEMICO 2021					
AREA: CIENCIAS SOCIALES					
ESTUDIANTE	GRADO Y SECCIÓN				NIVEL DE RENDIMIENTO
		C1	C2	C3	
Alumno 1	2° A	3	3	3	3
Alumno 2	2° A	3	3	3	3
Alumno 3	2° A	3	3	3	3
Alumno 4	2° A	3	3	3	3
Alumno 5	2° A	2	2	2	2
Alumno 6	2° A	2	2	2	2
Alumno 7	2° A	3	3	3	3
Alumno 8	2° A	4	4	4	4
Alumno 9	2° A	3	3	3	3
Alumno 10	2° A	3	3	3	3
Alumno 11	2° A	4	4	4	4
Alumno 12	2° A	2	2	2	2
Alumno 13	2° A	4	4	4	4
Alumno 14	2° A	4	4	4	4
Alumno 15	2° A	2	2	2	2
Alumno 16	2° A	3	3	3	3
Alumno 17	2° A	3	3	3	3
Alumno 18	2° A	4	4	4	4
Alumno 19	2° A	2	2	2	2



Alumno 20	2° A	4	4	4	4
Alumno 21	2° A	4	4	4	4
Alumno 22	2° A	2	2	2	2
Alumno 23	2° A	3	3	3	3
Alumno 24	2° A	4	4	4	4
Alumno 25	2° A	4	4	4	4
Alumno 26	2° B	2	2	2	2
Alumno 27	2° B	2	2	2	2
Alumno 28	2° B	3	3	3	3
Alumno 29	2° B	1	1	1	1
Alumno 30	2° B	3	3	3	3
Alumno 31	2° B	3	3	3	3
Alumno 32	2° B	3	3	3	3
Alumno 33	2° B	4	4	4	4
Alumno 34	2° B	4	4	4	4
Alumno 35	2° B	4	4	4	4
Alumno 36	2° B	4	4	4	4
Alumno 37	2° B	4	4	4	4
Alumno 38	2° B	2	2	2	2
Alumno 39	2° B	3	3	3	3
Alumno 40	2° B	3	3	3	3
Alumno 41	2° B	1	1	1	1
Alumno 42	2° B	1	1	1	1
Alumno 43	2° B	2	2	2	2



Alumno 44	2° B	4	4	4	4
Alumno 45	2° B	4	4	4	4
Alumno 46	2° B	4	4	4	4
Alumno 47	2° B	4	4	4	4
Alumno 48	2° B	3	3	3	3
Alumno 49	2° B	4	4	4	4
Alumno 50	2° B	1	1	1	1
Alumno 51	2° B	4	4	4	4
Alumno 52	2° B	3	3	3	3
Alumno 53	2° C	3	3	3	3
Alumno 54	2° C	3	3	3	3
Alumno 55	2° C	4	4	4	4
Alumno 56	2° C	4	4	4	4
Alumno 57	2° C	3	3	3	3
Alumno 58	2° C	4	4	4	4
Alumno 59	2° C	1	1	1	1
Alumno 60	2° C	1	1	1	1
Alumno 61	2° C	2	2	2	2
Alumno 62	2° C	4	4	4	4
Alumno 63	2° C	3	3	3	3
Alumno 64	2° C	4	4	4	4
Alumno 65	2° C	4	4	4	4
Alumno 66	2° C	3	3	3	3
Alumno 67	2° C	2	2	2	2



Alumno 68	2° C	3	3	3	3
Alumno 69	2° C	4	4	4	4
Alumno 70	2° C	1	1	1	1
Alumno 71	2° C	4	3	3	3
Alumno 72	2° C	4	4	4	4
Alumno 73	2° C	3	3	3	3
Alumno 74	2° C	2	2	2	2
Alumno 75	2° C	3	3	3	3
Alumno 76	2° C	4	4	4	4
Alumno 77	2° C	4	4	4	4
Alumno 78	2° C	4	4	4	4
Alumno 79	2° C	2	2	2	2
Alumno 80	2° D	3	3	3	3
Alumno 81	2° D	3	3	3	3
Alumno 82	2° D	4	4	4	4
Alumno 83	2° D	2	2	2	2
Alumno 84	2° D	3	3	3	3
Alumno 85	2° D	3	3	3	3
Alumno 86	2° D	4	4	4	4
Alumno 87	2° D	2	2	2	2
Alumno 88	2° D	3	3	3	3
Alumno 89	2° D	3	3	3	3
Alumno 90	2° D	3	3	3	3
Alumno 91	2° D	3	3	3	3



Alumno 92	2° D	4	4	4	4
Alumno 93	2° D	2	2	2	2
Alumno 94	2° D	1	1	1	1
Alumno 95	2° D	1	1	1	1
Alumno 96	2° D	4	4	4	4
Alumno 97	2° D	4	4	4	4
Alumno 98	2° D	3	3	3	3
Alumno 99	2° D	3	3	3	3
Alumno 100	2° E	4	4	4	4
Alumno 101	2° E	1	1	1	1
Alumno 102	2° E	2	2	2	2
Alumno 103	2° E	4	4	4	4
Alumno 104	2° E	4	4	4	4
Alumno 105	2° E	3	3	3	3
Alumno 106	2° E	3	3	3	3
Alumno 107	2° E	2	2	2	2
Alumno 108	2° E	3	3	3	3
Alumno 109	2° E	3	3	3	3
Alumno 110	2° E	3	3	3	3
Alumno 111	2° E	3	3	3	3
Alumno 112	2° E	2	2	2	2
Alumno 113	2° E	3	3	3	3
Alumno 114	2° E	2	2	2	2
Alumno 115	2° E	3	3	3	3



Alumno 116	2° E	4	4	4	4
Alumno 117	2° E	4	4	4	4
Alumno 118	2° E	4	4	4	4
Alumno 119	2° E	2	2	2	2
Alumno 120	2° E	3	3	3	3
Alumno 121	2° E	3	3	3	3
Alumno 122	2° E	3	3	3	3
Alumno 123	2° E	4	4	4	4
Alumno 124	2° E	4	4	4	4
Alumno 125	2° F	3	3	3	3
Alumno 126	2° F	3	3	3	3
Alumno 127	2° F	3	3	3	3
Alumno 128	2° F	3	3	3	3
Alumno 129	2° F	4	4	4	4
Alumno 130	2° F	3	3	3	3
Alumno 131	2° F	4	4	4	4
Alumno 132	2° F	3	3	3	3
Alumno 133	2° F	3	3	3	3
Alumno 134	2° F	2	2	2	2
Alumno 135	2° F	3	3	3	3
Alumno 136	2° F	1	1	1	1
Alumno 137	2° F	2	2	2	2
Alumno 138	2° F	2	2	2	2
Alumno 139	2° F	2	2	2	2



Alumno 140	2° F	3	3	3	3
Alumno 141	2° F	1	1	1	1
Alumno 142	2° F	4	4	4	4
Alumno 143	2° F	3	3	3	3
Alumno 144	2° F	4	4	4	4
Alumno 145	2° F	1	1	1	1
Alumno 146	3° A	3	4	4	3
Alumno 147	3° A	3	4	4	3
Alumno 148	3° A	4	4	4	4
Alumno 149	3° A	1	1	1	1
Alumno 150	3° A	1	1	1	1
Alumno 151	3° A	4	4	4	4
Alumno 152	3° A	3	3	4	3
Alumno 153	3° A	3	3	3	3
Alumno 154	3° A	3	4	4	3
Alumno 155	3° A	1	1	1	1
Alumno 156	3° A	3	4	4	3
Alumno 157	3° A	3	4	4	3
Alumno 158	3° A	4	4	4	4
Alumno 159	3° A	3	4	4	3
Alumno 160	3° A	4	4	4	4
Alumno 161	3° A	3	4	4	3
Alumno 162	3° A	3	4	4	3
Alumno 163	3° A	3	3	3	3



Alumno 164	3° A	3	3	4	3
Alumno 165	3° A	3	3	3	3
Alumno 166	3° A	3	4	4	3
Alumno 167	3° A	3	3	3	3
Alumno 168	3° A	1	1	1	1
Alumno 169	3° A	4	3	4	3
Alumno 170	3° A	4	3	4	3
Alumno 171	3° B	1	1	1	1
Alumno 172	3° B	4	4	4	4
Alumno 173	3° B	4	4	4	4
Alumno 174	3° B	1	1	1	1
Alumno 175	3° B	3	3	3	3
Alumno 176	3° B	3	4	4	3
Alumno 177	3° B	1	1	1	1
Alumno 178	3° B	3	4	4	3
Alumno 179	3° B	1	1	1	1
Alumno 180	3° B	3	4	4	3
Alumno 181	3° B	3	3	4	3
Alumno 182	3° B	4	4	4	4
Alumno 183	3° B	3	4	4	3
Alumno 184	3° B	3	4	4	3
Alumno 185	3° B	4	4	4	4
Alumno 186	3° B	4	4	4	4
Alumno 187	3° B	3	4	4	3



Alumno 188	3° B	3	4	4	3
Alumno 189	3° B	3	3	3	3
Alumno 190	3° B	1	1	1	1
Alumno 191	3° B	1	1	1	1
Alumno 192	3° B	1	1	1	1
Alumno 193	3° B	1	1	1	1
Alumno 194	3° B	3	3	3	3
Alumno 195	3° C	4	4	4	4
Alumno 196	3° C	4	4	4	4
Alumno 197	3° C	3	4	4	3
Alumno 198	3° C	3	3	4	3
Alumno 199	3° C	3	4	4	3
Alumno 200	3° C	3	4	4	3
Alumno 201	3° C	3	4	4	3
Alumno 202	3° C	3	4	4	3
Alumno 203	3° C	4	4	4	4
Alumno 204	3° C	4	4	4	4
Alumno 205	3° C	3	4	4	3
Alumno 206	3° C	3	3	3	3
Alumno 207	3° C	4	4	4	4
Alumno 208	3° C	3	3	3	3
Alumno 209	3° C	1	1	1	1
Alumno 210	3° C	1	1	1	1
Alumno 211	3° C	1	1	1	1



Alumno 212	3° C	3	4	4	3
Alumno 213	3° C	3	4	4	3
Alumno 214	3° C	3	4	3	3
Alumno 215	3° C	4	4	4	4
Alumno 216	3° C	3	3	4	3
Alumno 217	3° C	1	1	1	1
Alumno 218	3° D	1	1	1	1
Alumno 219	3° D	4	4	4	4
Alumno 220	3° D	1	1	1	1
Alumno 221	3° D	4	4	4	4
Alumno 222	3° D	4	4	4	4
Alumno 223	3° D	3	4	4	4
Alumno 224	3° D	4	4	4	4
Alumno 225	3° D	4	4	4	4
Alumno 226	3° D	1	1	1	1
Alumno 227	3° D	3	4	4	3
Alumno 228	3° D	3	4	3	3
Alumno 229	3° D	3	3	3	3
Alumno 230	3° D	3	3	4	3
Alumno 231	3° D	3	4	4	3
Alumno 232	3° D	3	4	4	3
Alumno 233	3° D	3	3	3	3
Alumno 234	3° D	1	1	1	1
Alumno 235	3° D	1	1	1	1



Alumno 236	3° D	1	1	1	1
Alumno 237	3° D	4	4	4	4
Alumno 238	3° D	3	3	3	3
Alumno 239	3° D	3	4	4	3
Alumno 240	3° E	3	4	4	3
Alumno 241	3° E	4	4	4	4
Alumno 242	3° E	1	1	1	1
Alumno 243	3° E	1	1	1	1
Alumno 244	3° E	3	3	3	3
Alumno 245	3° E	3	3	3	3
Alumno 246	3° E	4	4	4	4
Alumno 247	3° E	3	3	4	3
Alumno 248	3° E	1	1	1	1
Alumno 249	3° E	4	4	4	4
Alumno 250	3° E	3	1	1	2
Alumno 251	3° E	3	3	4	3
Alumno 252	3° E	3	3	3	3
Alumno 253	3° E	1	1	1	1
Alumno 254	3° E	3	3	3	3
Alumno 255	3° E	4	4	4	4
Alumno 256	3° E	3	3	3	3
Alumno 257	3° E	3	4	4	3
Alumno 258	3° E	1	1	1	1
Alumno 259	3° E	4	4	4	4



Alumno 260	3° E	4	4	4	4
Alumno 261	3° E	1	1	1	1
Alumno 262	3° F	1	1	1	1
Alumno 263	3° F	4	3	4	3
Alumno 264	3° F	4	4	3	3
Alumno 265	3° F	3	3	2	3
Alumno 266	3° F	3	3	2	3
Alumno 267	3° F	1	1	1	1
Alumno 268	3° F	1	1	1	1
Alumno 269	3° F	4	3	3	3
Alumno 270	3° F	2	2	2	2
Alumno 271	3° F	2	2	3	2
Alumno 272	3° F	3	3	3	3
Alumno 273	3° F	4	3	3	3
Alumno 274	3° F	1	1	1	1
Alumno 275	3° F	1	1	1	1
Alumno 276	3° F	3	3	3	3
Alumno 277	3° F	2	2	2	2
Alumno 278	3° F	3	2	2	2
Alumno 279	3° F	3	4	3	3
Alumno 280	3° F	2	2	2	2
Alumno 281	3° F	2	2	2	2
Alumno 282	3° F	1	1	1	1
Alumno 283	3° F	1	1	1	1



Alumno 284	3° F	1	1	1	1
Alumno 285	3° F	1	1	1	1

ESCALA		
LITERAL	NUMERICO	INTERPRETACIÓN
AD	4	LOGRO DESTACADO
A	3	LOGRO ESPERADO
B	2	EN PROCESO
C	1	EN INICIO

Tabla 15

Nivel y escala de variable Rendimiento académico

Rendimiento	f	%
Inicio	50	17.54
En proceso	33	11.58
Logro esperado	76	26.67
Logro destacado	126	44.21
Total	285	100.00

Nota: Nómina de estudiantes de 2° y 3° grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática
Telesforo Catacora-Juli, año 2021



ANEXO 6. Constancia de ejecución del proyecto de investigación



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA

I.E.S. EMBLEMÁTICA "TELESFORO CATACORA"- JULI

Av. Bertonio N°275 Telf. N° 554031 Dist. Juli-Prov. Chucuito-Reg. Puno, Creado por Dec Leg: N°10210, de Fecha 05-04-46

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS

QUIEN, SUSCRIBE EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA "TELESFORO CATACORA" DE LA CIUDAD DE JULI, PROVINCIA DE CHUCUITO Y REGIÓN PUNO CON CÓDIGO MODULAR N° 0240200, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, el Sr. Jhon Alexander RAMOS PERCCA identificado con DNI. N°75148593 egresado de la Universidad Nacional del Altiplano, Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela profesional de Educación Secundaria, Especialidad de Ciencias Sociales, ha ejecutado su proyecto de investigación denominado "LOS VIDEOJUEGOS EN EL REDIMIENTO ACADÉMICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA TELESFORO CATACORA - JULI, DURANTE EL CONTEXTO DE PANDEMIA 2021.", en nuestra institución educativa.

Se expide la presente constancia a solicitud verbal del interesado para los fines que vea conveniente.

JLP/DIR.
EJS/SEC.
CC. ARCH.

Prof. José Luis Palomino Coyla
DIRECTOR
I.E.S. EMBLEMÁTICA "TELESFORO CATACORA"

Juli, 31 de marzo del 2022



ANEXO 7. Declaración Jurada



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo JHON ALEXANDER RAMOS PERCCA
identificado con DNI 75148593 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
"LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO
DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA TELESFORO"

Es un tema original. CATACORA-JULI, DURANTE EL CONTEXTO DE PANDEMIA 2021.

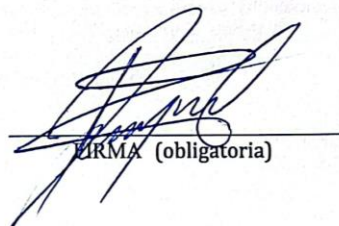
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, 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 28 de noviembre del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 8. Autorización



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 JHON ALEXANDER RAMOS PERCCA,
identificado con DNI 75148593 en mi condición de egresado de:

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

DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

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

“ LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA TELESFORO CATACORA - Juli DURANTE EL CONTEXTO DE PANDEMIA 2021.

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 28 de noviembre del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella