



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**LOS VIDEOJUEGOS Y EL LOGRO DE APRENDIZAJE DEL ÁREA
DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR COLEGIO DE CIENCIAS ANTONIO
RAIMONDI- ILAVE.**

TESIS

PRESENTADO POR:

Bach. JULIO CESAR YUPANQUI MAMANI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PUNO – PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS VIDEOJUEGOS Y EL LOGRO DE APR
ENDIZAJE DEL ÁREA DE INGLES EN LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDU
CATIVA PARTICULAR COLEGIO DE CIEN
CIAS ANTONIO RAIMONDI- ILAVE.

AUTOR

YUPANQUI MAMANI JULIO CESAR

RECuento DE PALABRAS

14369 Words

RECuento DE CARACTERES

77215 Characters

RECuento DE PÁGINAS

96 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.4MB

FECHA DE ENTREGA

Apr 4, 2024 9:32 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 4, 2024 9:34 PM GMT-5

● 19% de similitud general

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

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)


M. Sc. Ojeda Marieny Mamara Luque
DOCENTE UNA - PUNO



Dra. Ruth Mery Cruz Huisa
DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FOEDUC - UNA

Resumen



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia por darme las fuerzas necesarias para seguir adelante en esta sociedad, a Dios a pesar de las circunstancias encontradas en el camino, supo cómo guiarme en el sendero correcto.

A mis hermanas, por qué han sido mi apoyo incondicional y soporte en todos los momentos de mi vida para lograr la superación.

A mi asesora de tesis M Sc. Ofelia Marleny Mamani Luque, por darme la fortaleza y sabiduría necesarias en el camino de la vida Universitaria.

JULIO CESAR YUPANQUI MAMANI



AGRADECIMIENTO

A mis familiares por el nuestro apoyo continuo para seguir adelante.

Mi agradecimiento se dirige a quien ha forjado nuestros caminos y nos ha dirigido por el sendero correcto.

A mi asesora: M.Sc Ofelia Marleny Mamani Luque, por su apoyo asesoría y colaboración durante la trayectoria de la vida universitaria. A todas las personas que estuvieron involucradas directa e indirectamente en el proceso de elaboración del trabajo.

JULIO CESAR YUPANQUI MAMANI



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ANEXOS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN14

ABSTRACT.....15

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....16

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA17

1.2.1. Problema general.....17

1.2.2. Problemas específicos17

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN18

1.3.1 Hipótesis general18

1.3.2 Hipótesis específica.....18

1.4. JUSTIFICACIÓN19

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....20

1.5.1. Objetivo general20



1.5.2. Objetivo específico.....	20
---------------------------------	----

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	21
2.1.1. A nivel internacional	21
2.1.2. A nivel nacional	22
2.1.3. A nivel regional.....	24
2.2. MARCO TEÓRICO	25
2.2.1. Concepto de los videojuegos.....	25
2.2.2. Clasificación de los videojuegos	26
2.2.2.1. Arcade.....	27
2.2.2.2. Deportivos	27
2.2.2.3. Estrategia	28
2.2.3. Concepto de logro de aprendizaje	28
2.2.3.1. Competencias.....	29
2.2.3.2. Capacidades	29
2.2.3.3. Estándares de aprendizaje.....	30
2.2.3.4. Desempeños.....	30
2.2.4. Competencias del área de Inglés	31
2.2.4.1. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.....	31
2.2.4.2. Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	31
2.2.4.3. Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua materna ...	32

CAPÍTULO III



MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	33
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	34
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	34
3.3.1. Técnica e instrumentos de recolección de datos	34
3.3.1.1. Técnica.....	34
3.3.1.2. Instrumento	34
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO.....	35
3.4.1. Población.....	35
3.4.2. Muestra	36
3.5. DISEÑO Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.5.1. Tipo de investigación	37
3.5.2. Prueba de confiabilidad alfa de Cronbach	38
3.5.3. Prueba de Kolgomoróv- Smirnov	40
3.5.4. Coeficiente de Correlación de Pearson	41
3.6. PROCEDIMIENTO.....	41
3.7. VARIABLES	42
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	43
3.8.1 Prueba de hipótesis.....	46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	51
4.1.1. Hallazgos relevantes al estudio	51
4.1.2. Correlación de las variables	58



4.1.3. Correlación de la variable videojuegos y la variable logros de aprendizaje .63	
4.2 DISCUSIÓN.....	66
V. CONCLUSIONES.....	68
VI. RECOMENDACIONES	70
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	72
ANEXOS.....	75

Área: Gestión social de la educación

Tema: Los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Ingles en los estudiantes de la Institución Educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi – Ilave

Fecha de sustentación: 12/04/2024



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Total de estudiantes de la Institución educativa Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.....	35
Tabla 2.	Total de estudiantes que intervinieron en la investigación	37
Tabla 3.	Confiabilidad del cuestionario para la variable independiente.	39
Tabla 4.	Prueba de normalidad de Kolgomoróv- Smirnov para el instrumento de la variable 1.....	40
Tabla 5.	Operacionalización de variables	42
Tabla 6.	Puntaje asignado a las respuestas del cuestionario de la variable 1	44
Tabla 7.	Interpretación de los intervalos del cuestionario de la variable 1	44
Tabla 8.	Interpretación de los intervalos por dimensiones de la variable 1	45
Tabla 9.	Puntaje asignado a la variable 2 para la sistematización en el Software SPSS ..	45
Tabla 10.	Interpretación de las notas cualitativas según MINEDU (2016)	46
Tabla 11.	Escala de correlación de la r de Pearson.....	46
Tabla 12.	Nivel de videojuegos arcade	51
Tabla 13.	Nivel de videojuegos deportivos.....	52
Tabla 14.	Nivel de videojuegos de estrategia.	53
Tabla 15.	Consolidado nivel de videojuegos	55
Tabla 16.	Nivel de logro de aprendizaje	56
Tabla 17.	Relación entre videojuegos arcade y logro de aprendizaje del área de Ingles ...	58
Tabla 18.	Relación entre videojuegos deportivos y logro de aprendizaje del área de Ingles	60



Tabla 19. Relación entre videojuegos estrategia y logro de aprendizaje del área de Ingles	61
Tabla 20. Relación entre videojuegos y logro de aprendizaje del área de Ingles	64



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.....	33
Figura 2. Nivel de logro de aprendizaje	57



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1. Matriz de consistencia	76
ANEXO 2. Cuestionario para la obtención de datos de la variable Videojuegos.	77
ANEXO 3. Matriz de datos procesados en el Software SPSS. (Vista de variables)	78
ANEXO 4. Pruebas estadísticas	87
ANEXO 5. Evidencia de la aplicación de instrumentos.....	91
ANEXO 6. Evidencia de documentos de la ejecución de proyectos.....	93



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

I.E.:	Institución educativa
Sig.:	Significancia de correlación
r:	Correlación de Pearson
SPSS:	Paquete estadístico para las ciencias sociales
UNA:	Universidad Nacional del Altiplano
Ho:	Hipótesis nula
Ha:	Hipótesis alterna
m.s.n.m	Metros sobre el nivel del mar
M	Muestra



RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como objetivo identificar el nivel de relación de los videojuegos en el logro de aprendizaje del área Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi, la investigación es de enfoque cuantitativo y tipo descriptivo correlacional de diseño no experimental, la unidad de análisis fueron los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria, El instrumento empleado fue el cuestionario para el recojo de datos de la variable los videojuegos, y para la variable logro de aprendizaje del área de inglés se midió a través del registro de notas, los resultados que se obtuvieron después de la aplicación de la prueba “r” de Pearson determino que existe un nivel de relación alto entre los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Inglés y, con los resultados obtenidos se procederá a profundizar más las variables a través de un diseño experimental para aplicar el uso de los videojuegos en el aprendizaje del idioma Inglés, además se difundirá los resultados a la comunidad educativa de la I.E particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi donde se ejecutó el proyecto y así demostrarles el nivel de relación de los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Inglés, e informarles también los beneficios sociales, ambientales y económicos que brindaría la aplicación de estos videojuegos como herramienta de aprendizaje para mejorar el logro de aprendizaje en el idioma Inglés.

Palabras clave: Videojuegos, Estrategia, Escribe, Habla, Escucha.



ABSTRACT

The objective of this research work was to identify the level of relationship of video games in the learning achievement of the English area in the students of the private educational institution Antonio Raimondi College of Sciences, the research has a quantitative approach and a descriptive correlational type of design. non-experimental, the unit of analysis was the fifth and sixth grade students. The instrument used was the questionnaire to collect data on the video game variable, and for the variable learning achievement in the area of English, it was measured through From the record of notes, the results that were obtained after the application of the Pearson "r" test determined that there is a high level of relationship between video games and learning achievement in the area of English and, with the results obtained, we will proceed to further deepen the variables through an experimental design to apply the use of video games in learning the English language, in addition the results will be disseminated to the educational community of the I.E particular Antonio Raimondi College of Sciences where the project was executed and thus demonstrate the level of relationship between video games and learning achievement in the area of English, and also inform them of the social, environmental and economic benefits that the application of these video games as a learning tool to improve learning achievement in the English language would provide.

Keywords: Video games, strategy, writing, speaking, listening.



CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Nuestra sociedad actualmente pasa por un proceso de comunicación cada vez más acelerado, competitivo, inmediatesta y sobre todo digitalizado. La industria del entretenimiento ha tenido un gran avance desde el desarrollo de videojuegos que proporciona una gran cantidad de información a todo tipo de público y con el rápido desarrollo cibernético del entretenimiento surgieron interrogantes con respecto al impacto de estos videojuegos a la población desde tempranas edades creando un foco de atención como una nueva forma de aprovechamiento para el aprendizaje del idioma Inglés.

En el estudio de Pitarch (2017), se plantea que la era digital es común que tanto dentro como fuera del aula los estudiantes recurren a recursos tecnológicos, ya sea para un uso académico o bien únicamente por entretenimiento. De esta manera los videojuegos tienen una estrecha relación con el aprendizaje de diferentes idiomas.

En el estudio de Merma (2020), identifiqué que el 77,8% de los estudiantes encuestados en la ciudad de Puno juegan videojuegos mayores a 2 veces por semana, demostrando que la afluencia a los videojuegos en los estudiantes es alta.

Así mismo se destaca que las redes sociales, los videos y los videojuegos como los elementos que más se utilizan por los estudiantes para adquirir una segunda lengua de forma autónoma. (Carranza Alcántar et al., 2018). De esta manera los videojuegos se relacionan altamente con el logro de aprendizaje de un idioma.



Uno de los idiomas más hablados en el mundo es el Inglés y ha medida de los años ha logrado convertirse en una lengua internacional utilizada en diversos ámbitos y su importancia es cada vez más reconocida, ya que se le considera un medio de comunicación global que facilita el acceso a la información y a tecnologías de vanguardia. En cuanto a las estrategias de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica van evolucionado y por esta razón el rol del docente debe poseer un bagaje amplio de estrategias y recursos tecnológicos contextualizados en sus estudiantes como los videojuegos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de relación de los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- 2023?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de relación de los videojuegos arcade y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- 2023?

¿Cuál es el nivel de relación de los videojuegos deportivos y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- 2023?



¿Cuál es el nivel de relación de los videojuegos estrategia y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- 2023?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Hipótesis general

Existe un nivel de relación alto entre los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

1.3.2 Hipótesis específica

Existe un nivel de relación alto entre los videojuegos arcade y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

Existe un nivel de relación alto entre los videojuegos deportivos y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

Existe un nivel de relación alto entre los videojuegos estrategia y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.



1.4. JUSTIFICACIÓN

La labor profesional en educación va más allá de solamente enseñar en caso de los docentes en cualquiera de sus niveles, también esa la de identificar problemáticas e investigarlas y así proponer alternativas de solución como lo es la determinación de soluciones a sus resultados obtenidos.

En ese sentido en esta investigación, se formuló la siguiente pregunta, ¿Cuál es el nivel de relación de los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la Institución educativa particular Antonio Raimondi?, así mismo Cotrina resalta la importancia del dominio del idioma Inglés en los niños de primaria ya que este es considerado un idioma globalizado que brinda muchas oportunidades.(Cotrina, 2022,p.7)

La presente investigación surgió de la necesidad de estudiar el nivel de relación de los videojuegos en el logro de aprendizaje del idioma Inglés en la educación básica regular con el propósito de identificar los niveles de relación en las dimensiones del aprendizaje del idioma inglés siendo muy escasas las investigaciones en dichos temas como correlacionados.

La investigación proporcionó información útil a toda la comunidad educativa para mejorar el conocimiento sobre el alcance del problema y además permitió tener una visión objetiva de la relación de los videojuegos en niños y niñas como un recurso y oportunidad para aprender el idioma inglés.



1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar el nivel de relación de los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi – Ilave.

1.5.2. Objetivo específico

Identificar el nivel de relación de los videojuegos arcade y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi – Ilave.

Identificar el nivel de relación de los videojuegos deportivos y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi – Ilave.

Identificar el nivel de relación de los videojuegos estrategia y el logro de aprendizaje del área de Ingles en la institución educativa privada Colegio de Ciencias Antonio Raimondi – Ilave.



CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A nivel internacional

En la investigación titulada “Percepción Social Importancia del Inglés e Inclusión de Videojuegos como Herramienta de Aprendizaje” (Castillo et al., 2016). Plantea su objetivo general: investigar sobre los posibles impactos que acarrearía en los estudiantes a su juicio del aprendizaje del Inglés a través del uso de videojuegos, como recurso metodológico. La metodología que uso fue de enfoque cualitativo y tipo descriptivo. Los instrumentos empleados fueron la entrevista y la técnica de arqueología de archivo; teniendo como resultado que gran parte de los estudiantes consideran que el aprendizaje del idioma Inglés es muy relevante y también demuestra que los videojuegos harán más dinámica la enseñanza aprendizaje de esta asignatura. Concluye que los videojuegos son necesarios como herramienta de aprendizaje; demostrando así una relación directa entre los videojuegos y el aprendizaje del idioma Inglés.

Así mismo López (2022), es su investigación titulada, “Autoeficiencia y logro de aprendizaje en estudiantes en diferente estilo cognitivo en un videojuego”. Plantea como objetivo general explicar los efectos del andamiaje de los videojuegos y el logro de aprendizaje en estudiantes del sexto grado de primaria (Colombia), La investigación siguió un diseño cuasiexperimental. Concluye que los videojuegos



favorecen el logro del aprendizaje de los estudiantes. Demostrando así que los videojuegos tienen una relación alta con el logro de aprendizaje.

De la misma manera Díaz (2020), en su investigación titulada, “Aprendizaje con videojuegos con realidad aumentada en educación primaria”. Plantea como objetivo determinar la posibilidad de aprender el contenido curricular de la etapa de Educación Primaria mediante los videojuegos. El diseño de estudio de investigación es descriptivo-inferencial y correlacional, con una muestra de 211 estudiantes; teniendo como resultado que los estudiantes consideran que los videojuegos son un elemento que tiene ventajas para el desarrollo curricular del contenido de la etapa de primaria. De esta manera se demuestra la relación alta de los videojuegos con el logro de aprendizaje del área de Inglés.

Así también Martín (2015), en su investigación titulada, “Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria”. Plantea como objetivo realizar una revisión sistemática sobre experiencias e investigaciones del uso de los videojuegos en el nivel primario, con una evaluación pre y post del aprendizaje que muestra que los alumnos obtuvieron ganancias de aprendizaje.

2.1.2. A nivel nacional

De acuerdo a Temoche (2022) en su investigación: “Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria.”. Cuyo objetivo fue conocer y explicar la validación de los videojuegos como recursos didácticos en el área de matemática. La metodología utilizada fue descriptiva con un



enfoque cualitativo. Concluyendo que los videojuegos influyen como recursos didácticos, así como su viabilidad para su utilización en el ámbito educativo, a través de la gamificación, teniendo un impacto positivo en los alumnos. De esta manera se valida que los videojuegos tienen una relación con el logro de aprendizaje en los estudiantes.

Como indica Gozme y Uraccachua (2019), en su investigación titulada *“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”*, existen indicios de que el rendimiento académico de los estudiantes tienen una estrecha relación con los videojuegos que ellos practican dotándolos de habilidades y destrezas cognitivas, como el reaccionar inmediatamente ante una situación a pesar de existir una mínima dependencia, concluyendo así que los videojuegos influyen de manera positiva y negativa en los estudiantes.

Así mismo Loyola (2018), en su investigación titulada *“Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° y 4° grado de las Instituciones Educativas Estatales del nivel secundario del Distrito de San Sebastián - Cusco 2014”*, estableció como hipótesis que los juegos en red y los videojuegos se relacionan con el rendimiento académico de los estudiantes, el tipo de estudio de su investigación fue descriptivo con una muestra de 57 alumnos de secundaria, elegida a través del muestreo censal quienes fueron objeto de estudio a través de un cuestionario; así mismo se concluyó que la relación entre las dos variables fueron moderadas a positivas con una correspondencia directa.



2.1.3. A nivel regional

De acuerdo a Cruz (2015) en su investigación: “Uso de videojuego y el rendimiento académico de estudiantes del 5to de secundaria de la Gran Unidad Escolar-José Antonio Encinas Juliana 2015”. Planteo como objetivo medir el nivel de uso de los videojuegos y su relación con el rendimiento académico en las áreas de matemática y comunicación de estudiantes de 5to de secundaria de la “G.U.E. - JAE”, con una muestra de 74 estudiantes. El método usado fue descriptiva correlacional de Pearson. Concluyendo que el uso de los videojuegos se relaciona directamente con el rendimiento académico.

De la misma manera Cotrina (2022) en su investigación: “Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria.”. Cuyo objetivo fue conocer y explicar la validación de los videojuegos como recursos didácticos en el área de matemática. La metodología utilizada fue descriptiva con un enfoque cualitativo. Concluyendo que los videojuegos contribuyen como herramientas didácticas y son viables para su utilización en el ámbito educativo, a través de la gamificación, teniendo un impacto positivo en los alumnos. De esta manera se valida que los videojuegos tienen una relación con el logro de aprendizaje en los estudiantes.

En la investigación titulada “Influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos - 2016”, Puno. Plantea como objetivo general: Describir en qué medida los juegos electrónicos se correlacionan en las relaciones interpersonales entre



estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos 2016. Plantea la siguiente hipótesis: Los juegos electrónicos intervienen transversalmente en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Glorioso San Carlos Puno. Determina las siguientes conclusiones: Los juegos electrónicos tienen un gran impacto en las relaciones humanas; Estas son las actitudes definitorias que tiene una persona al interactuar con sus compañeros, ya que se encontró que el 83,5% (76) de los estudiantes juegan videojuegos como Dota. Demostrando una relación alta entre los videojuegos y los estudiantes, infiriendo de esta manera que hay un nivel de relación alta entre los videojuegos y el aprendizaje del idioma Inglés. (Cenzano, 2017).

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Concepto de los videojuegos

En la actualidad el acceso de los videojuegos es más común y recurrente por el crecimiento de la tecnología y los estudiantes acuden a estos juegos para distraerse, competir y aprender de manera autónoma un idioma que no sea el suyo, especialmente el Inglés por su configuración de idioma universal en la gran mayoría de plataformas de estos videojuegos.

Así mismo Rivera (2018) define: “Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan. Su interfaz es por medio de una pantalla, de ahí su nombre, “videojuego”, el mismo que ha ido progresando gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías, llegando a alcanzar una mayor diversidad y amplitud de llegada. Puede implementarse en una o más plataformas, como una computadora, una



consola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil, tableta), arcade (máquinas de videojuegos adaptadas para locales públicos), etc. (p. 3).

Como nos indica Belli y Raventós (2008), En este momento los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. “a través de los videojuegos los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuáles son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías”.

2.2.2. Clasificación de los videojuegos

Los tipos de videojuegos y sus clasificaciones son muy diversas y cambiantes en nuestra sociedad y se acoplan de acuerdo al contexto y desarrollo tecnológico de cada país, por lo tanto, de acuerdo a nuestra sociedad peruana y su desarrollo tecnológico podemos clasificar los videojuegos en 3 categorías como indica Gómez (2007), “los videojuegos denominados Arcade donde el usuario debe superar pantallas con ciertas dificultades y llevar un ritmo rápido que requiere tiempos de reacción cortos. Los videojuegos deportivos que recrean algún deporte (fútbol, tenis, baloncesto...) y requieren habilidad, rapidez y precisión para su manejo. Los videojuegos de estrategia (aventuras, rol...), que tratan de trazar una estrategia para superar al contrincante, exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival”. A continuación, definiremos la clasificación de los 3 tipos de videojuegos.



2.2.2.1. Arcade

De acuerdo a Bustamante (2014), “Son un tipo de videojuegos predeterminados por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego”. Este tipo de videojuegos suelen usar vistas de desplazamiento horizontal hacia la derecha o hacia la izquierda los cuales son: Supermario Guns, Assassin’s Creed Chronicle, I am Bread, Bross, Core & Cannoli, Trine 3, Ori and the Blind Forest, Axiom Verge, Pacman, Doom, Street Fighter, Grand Theft Auto, etc. (p. 28).

2.2.2.2. Deportivos

De acuerdo a Gómez (2007) “Los videojuegos deportivos que recrean algún deporte (fútbol, tenis, baloncesto...) y requieren habilidad, rapidez y precisión para su manejo”.

De esta manera podemos encontrar una diversidad de videojuegos deportivos entre los más populares tenemos el FIFA 23, NBA2K23, FIFA 10 Y DREDGE.

Se considera que los videojuegos deportivos en narración del idioma Inglés es estrechamente considerado entre sus usuarios por la originalidad que presenta.



2.2.2.3. Estrategia

Así mismo Gómez (2007) define, “Los videojuegos de estrategia (aventuras, rol...), que tratan de trazar una estrategia para superar al contrincante, exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival”.

En este grupo podemos encontrar los siguientes videojuegos: Warcraft, age of empires, Dota 2, League of Legends, Héroes of the Storm.

Estos juegos son los más usados con frecuencia entre niños, puertos y adolescentes que a su vez la gran mayoría de interacciones e interfaz de estos mismos están en el idioma inglés, teniendo así una alienación significativa en la interacción del habla, la audición y lectura del idioma inglés.

2.2.3. Concepto de logro de aprendizaje

Podemos definir logro de aprendizaje como el resultado obtenido de un proceso de enseñanza y que es medible por diversos factores de acuerdo a la malla curricular y los estándares que se califican para alcanzar este logro de aprendizaje, así mismo López et al. define el logro de aprendizaje como:

“El resultado que el estudiante alcanza en el sistema educativo, estos logros son enunciados en forma de objetivos, el resultado de este “logro” deben ser observables tanto de conocimientos, como de actitudes y destrezas, siendo necesario elaborar instrumentos para evidenciar y contrastar los



resultados a través de los denominados indicadores de 33 logro, estos resultados se miden de manera individual por medio de juicios de valor o evaluación durante el proceso de enseñanza aprendizaje.” (Lopez.et al, 2011, p.14).

De acuerdo al currículo nacional los docentes adoptan para medir los niveles de logro de aprendizaje a través de las competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños de acuerdo a su ciclo. Los cuales se mencionan a continuación:

2.2.3.1. Competencias

Según Rodríguez (2017) define las competencias como son fundamentales en los procesos de transformación de la información en conocimientos de los profesores universitarios, la docencia con calidad y el profesor son elementos relevantes en todo el proceso de la construcción del conocimiento. Es decir, estas competencias permiten a los docentes y estudiantes actuar con autonomía y responsabilidad.

2.2.3.2. Capacidades

Son un recurso para un desempeño competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan en una situación particular. Estas habilidades incluyen pequeñas actividades relacionadas con competencias que son actividades más complejas. El conocimiento son las teorías, conceptos y procedimientos que la humanidad ha heredado en diversos campos del conocimiento. La escuela opera sobre la



base de conocimientos contruidos y validados por la sociedad global y la sociedad en la que se encuentran. De la misma manera, los estudiantes también construyen conocimientos. De ahí que el aprendizaje es un proceso vivo, alejado de la repetición mecánica y memorística de los conocimientos preestablecidos. (Minedu, 2016, p.77)

2.2.3.3. Estándares de aprendizaje

Según Minedu (2016), “Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas”.

2.2.3.4. Desempeños

Son características específicas que desarrollan los estudiantes respecto a los niveles de las competencias (estándares de aprendizaje). Son contempladas en una variedad de características sociales o entornos. No tienen carácter exhaustivo sin embargo, ilustran actuaciones que los estudiantes indican cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel. Los desempeños se presentan en los programas curriculares de los niveles o modalidades, por edades (en el nivel inicial) o grados (en las otras modalidades y niveles de la Educación



Básica), para ayudar a los docentes en la planificación y evaluación, reconociendo que dentro de un grupo de estudiantes hay una diversidad de niveles de desempeño, que pueden estar por encima o por debajo del estándar, lo cual le otorga flexibilidad (Minedu, 2016, p.40).

2.2.4. Competencias del área de Ingles

El área de Ingles cuenta con 3 competencias orientadas a estándares internacionales y a un nuevo enfoque por competencias las cuales son:

2.2.4.1. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera

De acuerdo a Minedu (2016), define como “una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones. Se trata de una comprensión y producción eficaz, porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que expresan o escuchan, para lograr sus propósitos”. En este proceso, el estudiante pone en juego habilidades, conocimientos y actitudes provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea.

2.2.4.2. Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera

Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Refieren a un entendimiento de apreciación de juicio ya que supone un desarrollo dinámico de edificación del sentido de las variedades de diversos tipos de textos que lee



a través de procesos de comprensión literal e inferencial, interpretación y reflexión. En tales procesos, el estudiante pone en juego habilidades, saberes y actitudes provenientes de su experiencia lectora y del mundo que lo rodea, tomando conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido. (Minedu, 2016, p.98).

2.2.4.3. Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua materna

Como define Minedu (2016), esta competencia como “el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo”.

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Figura 1.

Institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi



Nota: Portal institucional de la I.E Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

El estudio fue realizado en la Institución Educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi del nivel primario, ubicado en la región de Puno, Provincia de el Callao Ilave, Distrito de Ilave, ubicado a una altitud de 3822 m.s.n.m y con código de ubicación geográfica 210501 de acuerdo al portal de acuerdo al Portal de Educación.



3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El tiempo de duración del estudio fue de 3 meses calendarios, en el último trimestre del año 2023; considerando los meses de octubre, noviembre y diciembre. Durante el intervalo se realizó las siguientes actividades:

Ejecución de los instrumentos de evaluación.

Recolección y sistematización de datos.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

3.3.1. Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.3.1.1. Técnica

La técnica empleada para la recolección de datos fue: para la primera variable la encuesta, para la segunda variable revisión documentaria; ya que según Abril (2008), Las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga.

3.3.1.2. Instrumento

El instrumento utilizado para la variable videojuegos fue el cuestionario que consta de 9 ítems, dicho cuestionario fue adaptado a partir de la investigación realizada por Cruz (2015) para la recolección de datos de la variable videojuegos y la variable rendimiento académico; así mismo el instrumento utilizado tiene un 83% de fiabilidad de acuerdo al análisis



estadístico de Alfa de Cronbach, que a su vez es validado por juicio de expertos comprendidos por 2 doctores en educación y un maestro en educación (véase el reporte en anexos).

Para la variable logro de aprendizaje el instrumento utilizado fue el registro de notas de los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

3.4.1. Población

Es un conjunto de elementos que se investigan en un estudio específico, por lo que puede ser un grupo de individuos; según Pastor (2019), la población es el conjunto total de elementos de interés como objeto de estudio.

Para este estudio la Población está conformada por el total de estudiantes del nivel primario de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave, constituida con 182 matriculados.

Tabla 1.

Total de estudiantes de la Institución educativa Colegio de Ciencias Antonio Raimondi

Grados	Género		Sub total
	M	F	
1°	18	19	37
2°	13	15	28
3°	19	22	41
4°	22	18	40
5°	8	8	16



6°	6	14	20
TOTAL		182	

Nota: Registro de nóminas de matrícula.

3.4.2. Muestra

Para la presente investigación de estudios se tomó como muestra a 34 estudiantes que comprenden el los grados de quinto y sexto de primaria, siendo estas secciones únicas.

Se aplico el muestreo no Probabilístico intencional, de acuerdo a Pastor (2019), define la muestra como un subconjunto de la población. Siendo los estudiantes del V ciclo de educación primara el subconjunto de la población con la pertinencia de $n= 34$; siguiendo la fórmula utilizada y recomendada por los investigadores Boza et. Al (2016, p. 53-54), para las investigaciones de tipo correlacional tenemos la formula para calcular el tamaño de la muestra.

$$n = \frac{NZ^2_{\alpha/2}pq}{e^2(N-1)+pqZ^2_{\alpha/2}}$$

Donde:

N= Población

n= Muestra

p= Proporción de elementos que poseen las características de interés

q = 1-p

e= Error de estimación máximo aceptable

Z = Nivel de confianza.

De acuerdo al calculo tenemos como resultado $n= 30$, acogiendo como pertinente el tamaño de la muestra de 34 estudiantes.

Tabla 2.

Total, de estudiantes que intervinieron en la investigación

Grados	Genero		Sub total
	M	F	
5°	8	8	16
6°	6	14	20
TOTAL			36

Nota: Nominas de matrícula.

En la presente tabla 2, se da a conocer a manera detallada el total de estudiantes que fueron encuestados para la recolección de datos de la presente investigación.

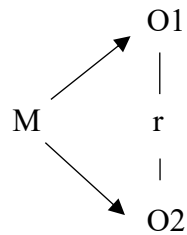
3.5. DISEÑO Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.5.1. Tipo de investigación

La investigación corresponde al tipo descriptivo- correlacional, ya que no se manipularán las variables, de acuerdo a Nieto (2015), el objetivo principal es recoger datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones; así mismo el enfoque de investigación de tipo cuantitativo relacionado con las ciencias exactas.

El diseño no experimental se caracterizó por observar y analizar las variables tal cómo se presentaban en su entorno natural, sin aplicar manipulaciones deliberadas a las condiciones del estudio. En este sentido, se recopiló información sobre el acoso escolar y la autoestima tal como eran experimentados por los estudiantes en su rutina educativa y social (Hernández y Mendoza, 2018, p.8).

El diseño de investigación será descriptivo correlacional como indica Ñaupas, et al. (2018), Se utilizan cuando se quiere establecer el grado de correlación o de asociación entre una variable (X) y otra variable (Z) que no sean dependiente una de la otra.



Donde:

M = muestra

O1 = variable 1

O2 = variable 2

r = Relación de las variables de estudio.

3.5.2. Prueba de confiabilidad alfa de Cronbach

Con la finalidad de determinar la confiabilidad del cuestionario de la variable 1, se ejecutó la fórmula planteada por Cronbach, toda vez que trabaja con variables de intervalos, como indica AVECILLAS Y LOZANO (2016), las pruebas de normalidad buscan identificar el cumplimiento de la validación de la muestra en el instrumento a través de la consistencia interna del Alfa de Cronbach. Los intervalos de razón son las siguientes:



$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α = Coeficiente de confiabilidad del cuestionario

K = Numero de ítems del cuestionario

$\sum S_i^2$ = Sumatoria de las varianzas del ítem del cuestionario

S_T^2 = Varianza total del instrumento.

El procedimiento para calcular el coeficiente de confiabilidad del alfa de Cronbach implica la administración del instrumento de aplicación para la recolección de datos, la mayoría de autores estadísticos indican que un coeficiente mayor al 0.70 indica que es el mínimo aceptable para que el instrumento sea confiable, así como indica Avecillas y Lozano (2016).

Tabla 3.

Confiabilidad del cuestionario para la variable independiente.

Alfa de Cronbach	N de elementos
.832	9

Nota: Procesamiento de datos en SPSS (2023).

Como podemos ver en la tabla 4, el resultado obtenido en la aplicación del software SPSS25 nos indica un valor de .832, lo cual podemos interpretar que el cuestionario tiene una fiabilidad aceptable para el desarrollo de la investigación.

3.5.3. Prueba de Kolgomoróv- Smirnov

Segúnavecillas y Lozano (2016), las pruebas formales como la de Kolgomoróv- Smirnov son necesarias para corroborar el uso del cuestionario, a continuación, se presentan los datos de la prueba de normalidad del instrumento de la variable 1 con 9 ítems.

Tabla 4.

Prueba de normalidad de Kolgomoróv- Smirnov para el instrumento de la variable 1

Kolgomoróv- Smirnov			
Ítems	Estadístico	G1	sig
Pregunta 1	,269	36	<,001
Pregunta 2	,179	36	<,001
Pregunta 3	,219	36	<,001
Pregunta 4	,246	36	<,001
Pregunta 5	,178	36	<,001
Pregunta 6	,200	36	<,001
Pregunta 7	,250	36	<,001
Pregunta 8	,193	36	<,001
Pregunta 9	,278	36	<,001

Nota: Elaborado por el ejecutor mediante el Software SPSS.

De acuerdo a la tabla 4, podemos inferir que los parámetros son directos porque se obtuvo una significación <,001, para lo cual nos lleva a realizar una correlación con la r de Pearson.



3.5.4. Coeficiente de Correlación de Pearson

Como indica el soporte técnico de estadística Minitab 21 (2023), la correlación de Pearson entre 2 variables evalúa la relación lineal entre estas 2, ya que se dice lineal cuando el cambio en una variable afecta en un cambio proporcional a la otra variable.

3.6. PROCEDIMIENTO

Primero para la realización de la investigación se consiguió la autorización de la institución educativa Colegio de Ciencias Antonio Raimondi. Se garantizó la confiabilidad de los estudiantes que fueron encuestados para la recopilación de datos, siguiendo los protocolos éticos correspondientes.

El procedimiento de la ejecución del cuestionario se realizó dentro de las instalaciones de la institución educativa, específicamente en las aulas de quinto y sexto de primaria, siendo ellos un ambiente propicio para la recolección de datos de la primera variable; para la recopilación de datos de la segunda variable se pidió al docente de Inglés para que haga entrega de las notas.

El cuestionario se administró de manera individual y en un orden específico, primero se realizó la ejecución del cuestionario de la primera variable y por último se pidió el registro de notas de los estudiantes para recopilar datos de la segunda variable, todo ello para evitar posibles influencias en la relación de las 2 variables.

Finalmente, una vez recopilados los datos de las 2 variables, se procedió a sistematizar dichos datos en el Software SPSS para el análisis estadístico correspondiente,



los resultados obtenidos gracias al coeficiente de correlación de la r de Pearson nos brindaron la comprensión de la relación alta existente entre las 2 variables estudiadas.

3.7. VARIABLES

Las variables de estudio fueron las siguientes:

Variable independiente: Los videojuegos

Variable dependiente: Logro de aprendizaje del área de Ingles

Operacionalizadas de la siguiente manera:

Tabla 5.

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
		Jugar videojuegos	1,2,3	
	Arcade	Arcade actualmente y considerar importante para el aprendizaje		Nunca= 0 Casi nunca= 1 A veces = 2
Videojuegos	Deportivos	Jugar videojuegos deportivos actualmente y considerar importante para su aprendizaje	4,5,6	casi siempre=3 Siempre= 4
	Estrategia	Jugar videojuegos de estrategia	7,8,9	



		actualmente	y		
		considerar importante			
		para su aprendizaje			
	Se comunica en	Capacidades de			
	Ingles como	adquiridas para para	Registro	AD = 4	
	lengua extranjera	la competencia se	de notas	A = 3	
	(Speaking).	comunica		B= 2	
	Escribe diversos		Registro	C = 1	
	tipos de textos en		de notas		
Logro de	Ingles como	Capacidades			
aprendizaje del	lengua extranjera	adquiridas para la			
Área de Ingles	(Writing).	competencia Escribe			
	Lee diversos		Registro		
	tipos de inglés	Capacidades	de notas		
	como lengua	adquiridas para la			
	extranjera	competencia Lee			
	(Reading).				

Nota: Matriz de consistencia.

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para una adecuada interpretación de los resultados, se consideró pertinente analizar de manera descriptiva las variables videojuegos y logro de aprendizaje, de esta manera se agrega valores a cada una de las respuestas de la muestra estudiada, para la variable 1 son

predeterminadas como es en la escala de Likert y para la segunda variable determinada a criterio propio basados en datos estadísticos anteriores.

Tabla 6.

Puntaje asignado a las respuestas del cuestionario de la variable 1

Escala de valores	Puntaje asignado
Nunca	0 puntos
Casi nunca	1 punto
A veces	2 puntos
Casi siempre	3 puntos
Siempre	4 puntos

Nota: Instrumento de la variable 1.

Posteriormente de acuerdo al número de ítems obtenemos la suma total del puntaje obtenido que da 36 puntos, luego el mínimo en 0 puntos, así obtenemos los rangos para identificar los intervalos. De esta manera obtuvimos 3 intervalos, de 0 a 11 puntos podemos decir que el nivel de los videojuegos es bajo, de 12 al 23 punto se puede decir que el nivel de los videojuegos es mediano y de 24 a 36 puntos podemos inferir que el nivel de los videojuegos es alto. Lo cual podemos interpretar en la siguiente tabla:

Tabla 7.

Interpretación de los intervalos del cuestionario de la variable 1

Puntaje por intervalos	Interpretación
De 0 a 11 puntos	Nivel de videojuegos bajo
De 12 a 23 puntos	Nivel de videojuegos mediano

De 24 a 36 puntos

Nivel de videojuegos alto

Nota: Instrumento de recolección de datos de la variable 1.

De acuerdo a la tabla 7, se considera la siguiente tabla por dimensiones para su interpretación, que se detalla a continuación:

Tabla 8.

Interpretación de los intervalos por dimensiones de la variable 1

Dimensiones	Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
Arcade	0 – 3 puntos	4 – 8 puntos	9-12 puntos
Deportivos	0 – 3 puntos	4 – 8 puntos	9-12 puntos
Estratégicos	0 – 3 puntos	4 – 8 puntos	9-12 puntos

Nota: Elaborado por el ejecutor.

De acuerdo a la tabla 8, podemos inferir que los rangos de los puntajes por dimensiones son del 0 a 12, identificando 3 intervalos de acuerdo a los puntajes, si es de 0 a 3 puntos el nivel es bajo, si es de 4 a 8 puntos el nivel es medio y si es de 9 a 12 puntos el nivel es alto.

Tabla 9.

Puntaje asignado a la variable 2 para la sistematización en el Software SPSS

Escala de valores	Puntaje asignado
AD	4 puntos
A	3 puntos
B	2 puntos
C	1 punto

Nota: Matriz de procesamiento de datos en el Software SPSS, elaborada por el ejecutor.

Nota: La elaboración de los puntos es netamente para la sistematización en el Software SPSS más no para la interpretación en el capítulo IV.

Posteriormente, de acuerdo al número de notas por competencia obtenemos la suma total del puntaje obtenido que da 12 puntos, luego el mínimo en 0 puntos, así obtenemos los rangos para identificar los intervalos. De esta manera obtuvimos 3 intervalos, de 0 a 3 puntos podemos decir que el nivel de logro de aprendizaje es bajo, de 4 a 8 puntos se puede decir que el nivel de aprendizaje es mediano y 9 a 12 puntos podemos inferir que el nivel de aprendizaje es alto.

Tabla 10.

Interpretación de las notas cualitativas según MINEDU (2016)

Escala de valores	Interpretación
AD	Logro destacado
A	Logro esperado
B	En proceso
C	En inicio

Nota: Escala de notas cualitativas, Minedu (2016)

3.8.1 Prueba de hipótesis

Tabla 11.

Escala de correlación de la r de Pearson

Valor	Significado
-1	Correlación negativa perfecta



-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa muy alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
- 0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva perfecta

Nota: Basado en Montaña (2016).

Para el objetivo general

Determinar el nivel de relación de los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave -2023.

H_0 = No existe una relación negativa significativa entre los videojuegos y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.



H_a = Existe una relación negativa significativa entre los videojuegos y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

De acuerdo a la hipótesis planteada se acepta que la relación entre las 2 variables para el objetivo general es de:

$Sig > 0,6$ Se acepta la hipótesis de correlación positiva moderada a perfecta.

Para el objetivo específico 1

Determinar el nivel de relación de los videojuegos Arcade y el logro de aprendizaje del área de Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave -2023.

H_o = No existe una relación negativa significativa entre los videojuegos Arcade y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

H_a = Existe una relación negativa significativa entre los videojuegos Arcade y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

De acuerdo a la hipótesis planteada se acepta que la relación entre las 2 variables para el objetivo específico 1 es de:

$Sig > 0,6$ Se acepta la hipótesis de correlación positiva moderada a perfecta.



Para el objetivo específico 2

Determinar el nivel de relación de los videojuegos deportivos y el logro de aprendizaje del área de Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave -2023.

Ho = No existe una relación negativa significativa entre los videojuegos Deportivos y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

Ha= Existe una relación negativa significativa entre los videojuegos Deportivos y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

De acuerdo a la hipótesis planteada se acepta que la relación entre las 2 variables para el objetivo específico 2 es de:

Sig > 0,6 Se acepta la hipótesis de correlación positiva moderada a perfecta.

Para el objetivo específico 3

Determinar el nivel de relación de los videojuegos Estrategia y el logro de aprendizaje del área de Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave -2023.

Ho = No existe una relación negativa significativa entre los videojuegos Estrategia y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.



Ha= Existe una relación negativa significativa entre los videojuegos Arcade y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

De acuerdo a la hipótesis planteada se acepta que la relación entre las 2 variables para el objetivo específico 3 es de: Sig. > 0,6 Se acepta la hipótesis de correlación positiva moderada a perfecta.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Hallazgos relevantes al estudio

Videojuegos

Los datos presentados corresponden a las dimensiones de la variable videojuegos como se muestra a continuación.

Dimensión 1: videojuegos arcade

Tabla 12.

Nivel de videojuegos arcade

		sexo*Dimensión1_v1 (agrupado) tabulación cruzada			
		Dimensión1_v1 (agrupado)			
		Media	Alta	Total	
sexo	Varón	Frecuencia	2	12	14
		% dentro de sexo	14.3%	85.7%	100.0%
		% dentro de Dimensión1_v1 (agrupado)	25.0%	42.9%	38.9%
	Mujer	Frecuencia	6	16	22
		% dentro de sexo	27.3%	72.7%	100.0%
		% dentro de Dimensión1_v1 (agrupado)	75.0%	57.1%	61.1%
	Total	Frecuencia	8	28	36
		% dentro de sexo	22.2%	77.8%	100.0%
		% dentro de Dimensión1_v1 (agrupado)	100.0%	100.0%	100.0%

Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaborada por el ejecutor



De acuerdo a la tabla 12 podemos deducir que todos los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi juegan videojuegos arcade además el 22% entre varones y mujeres tienen un nivel medio y el 78.8% entre varones y mujeres tienen un nivel alto.

El hecho de que podemos apreciar de que todos los estudiantes juegan videojuegos arcade entre un nivel medio a un nivel alto se debe al avance de la industria de los videojuegos y de las tecnologías de información, así como prevalece la preferencia de los videojuegos en el género masculino en nivel alto con un 85.7% con un 72.7% respecto a las mujeres. Estos datos se ven semejantes como indica Yucra (2023), en donde su investigación el nivel de consumo de los videojuegos era en un 63% en el nivel regular a alto.

Dimensión 2: videojuegos deportivos

Tabla 13.

Nivel de videojuegos deportivos

		sexo*Dimensión2_v1 (agrupado) tabulación cruzada			
		Dimensión2_v1 (agrupado)			
		Media	Alto	Total	
sexo	Varón	Frecuencia	1	13	14
		% dentro de sexo	7.1%	92.9%	100.0%
		% dentro de Dimensión2_v1 (agrupado)	11.1%	48.1%	38.9%
	Mujer	Frecuencia	8	14	22
		% dentro de sexo	36.4%	63.6%	100.0%
		% dentro de Dimensión2_v1 (agrupado)	88.9%	51.9%	61.1%



Total	Frecuencia	9	27	36
	% dentro de sexo	25.0%	75.0%	100.0%
	% dentro de Dimensión2_v1 (agrupado)	100.0%	100.0%	100.0%

Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaborado por el ejecutor.

De acuerdo a la tabla 13, podemos concluir que para la dimensión videojuegos deportivo podemos apreciar que todos los estudiantes juegan este tipo de videojuegos en un nivel medio y alto, en el género de los varones predetermino hasta en un 92% en el nivel alto y en el género de las mujeres en 75%, teniendo como resultados agrupados que entre los 2 géneros en el nivel medio fue del 25% de concurrencia en los videojuegos deportivos y en el nivel alto del 75%.

Podemos indicar que los videojuegos deportivos son de gran preferencia en los estudiantes ya que están al alcance de sus manos como en dispositivos celulares, así como también espacios lúdicos presenciales mediante consolas como el PlayStation 1, 2, 3 y 4 con mayor afluencia en los varones.

Dimensión 3: videojuegos de estrategia

Tabla 14.

Nivel de videojuegos de estrategia.

		sexo*Dimensión3_v1 (agrupado) tabulación cruzada				
		Dimensión3_v1 (agrupado)				
		Baja	Media	Alto	Total	
sexo	Varón	Frecuencia	0	1	13	14
		% dentro de sexo	0.0%	7.1%	92.9%	100.0%
		% dentro de Dimensión3_v1 (agrupado)	0.0%	100.0%	38.2%	38.9%



Mujer	Frecuencia	1	0	21	22
	% dentro de sexo	4.5%	0.0%	95.5%	100.0%
	% dentro de				
	Dimensión3_v1 (agrupado)	100.0%	0.0%	61.8%	61.1%
Total	Frecuencia	1	1	34	36
	% dentro de sexo	2.8%	2.8%	94.4%	100.0%
	% dentro de				
	Dimensión3_v1 (agrupado)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaborado por el ejecutor

De acuerdo a la tabla 14 de la dimensión videojuegos de estrategia podemos indicar como resaltante que un estudiante del género femenino con el 4,5% indico que no juega ningún juego de estrategia obteniendo un nivel bajo, así mismo la tendencia sigue siendo la interacción de los videojuegos de estrategia con un 92.9% en el nivel alto en caso del género masculino y un 94.4% en el género femenino. En el acumulado vemos la diferencia abrumadora entre el nivel bajo y alto con un 2.8% para el nivel bajo y 94.4% para el nivel alto.

De esta manera podemos decir que los videojuegos de estrategia actualmente en el V ciclo del nivel primaria de la institución educativa Colegio de Ciencias Antonio Raimondi son los más jugados tanto en el género de los varones y mujeres, esto se debe a que los videojuegos de estrategia son muy accesibles a los dispositivos celulares y cabinas de internet como lo son el Fortnite, Dota 2, league of legends e otros.

Resultados totales de la variable videojuegos.

Tabla 15.

Consolidado nivel de videojuegos

		sexo*Variable Independiente tabulación cruzada- consolidado			
		Variable Independiente			
		Medio	Alto	Total	
sexo	Varón	Frecuencia	1	13	14
		% dentro de sexo	7.1%	92.9%	100.0%
		% dentro de Variable Independiente	25.0%	40.6%	38.9%
	Mujer	Frecuencia	3	19	22
		% dentro de sexo	13.6%	86.4%	100.0%
		% dentro de Variable Independiente	75.0%	59.4%	61.1%
Total	Frecuencia	4	32	36	
	% dentro de sexo	11.1%	88.9%	100.0%	
	% dentro de Variable Independiente	100.0%	100.0%	100.0%	

Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaborado por el ejecutor.

De acuerdo a la tabla 15 del consolidado del nivel de videojuegos podemos indicar que todos los estudiantes juegan videojuegos entre el nivel medio y alto, con una supremacía en el nivel alto donde en el género de los varones predominan con 92.9% y en el género de las mujeres con un 88.9%. En el consolidado total podemos identificar que solamente el 11.1% están en el nivel medio en cuanto a los videojuegos y el 88.9% con un nivel alto en cuanto a la frecuencia del uso de los videojuegos.

Podemos inferir que de acuerdo al estrato social los estudiantes de las instituciones educativas privadas tienen mayores posibilidades a acceder a los videojuegos en cuanto a los de gestión estatal, ya que estos videojuegos generan un costo que no pueden ser solventados en su mayoría por los estudiantes de gestión



estatal. También podemos indicar que las zonas urbanas son mayores el acceso a los videojuegos como es en el caso de los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

Logro de aprendizaje del área de Ingles

Tabla 16.

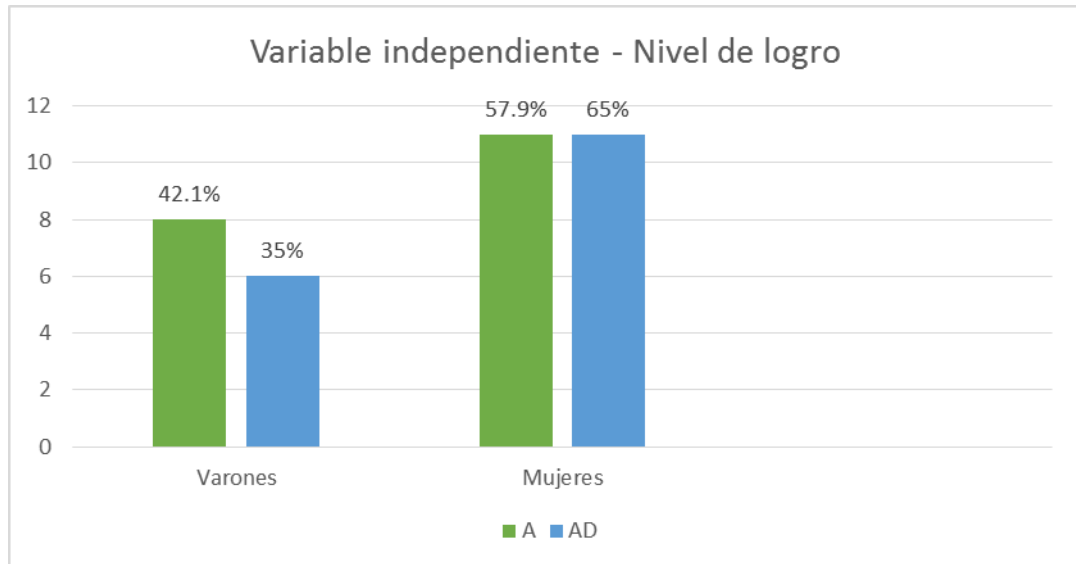
Nivel de logro de aprendizaje

		sexo*Variable independiente tabulación cruzada			
		Variable independiente			
		A	AD	Total	
sexo	Varón	Frecuencia	8	6	14
		% dentro de sexo	57.1%	42.9%	100.0%
		% dentro de Variable independiente	42.1%	35.3%	38.9%
	Mujer	Frecuencia	11	11	22
		% dentro de sexo	50.0%	50.0%	100.0%
		% dentro de Variable independiente	57.9%	64.7%	61.1%
Total		Frecuencia	19	17	36
		% dentro de sexo	52.8%	47.2%	100.0%
		% dentro de Variable independiente	100.0%	100.0%	100.0%

Nota:: Procesamiento de datos SPSS, elaborado por el ejecutor.

Figura 2.

Nivel de logro de aprendizaje



Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaboración propia.

De acuerdo al gráfico 2 podemos indicar que los estudiantes del V ciclo del nivel primaria de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi presentan el nivel de logro destacado (AD) y el nivel de logro esperado (A), en el área de inglés, los datos que tenemos de acuerdo a las tabulaciones es que un poco más de la mitad de los estudiantes obtuvieron el nivel de logro esperado (A) en donde el género femenino predominó con un 57.9% y el género masculino con un 42.1%. En el logro destacado (AD) predomina también el género femenino con un 64% y el género masculino con 42.9%.

Por lo tanto, haciendo el consolidado final en el nivel de logro de aprendizaje esperado (A) se obtuvo 52.8% y en el nivel de logro destacado (AD) con un 47.2%; porcentajes esperados de acuerdo a la hipótesis general.

Estos resultados muy positivos del nivel de logro de aprendizaje de los estudiantes del V ciclo del nivel primaria en el área de Inglés es el promedio de las notas de los 3 bimestres, notas que fueron extraídas del registro de notas del docente de aula del área de inglés de los grados quinto y sexto de primaria, siendo estas secciones únicas.

4.1.2. Correlación de las variables

Objetivo 1

Tabla 17.

Relación entre videojuegos arcade y logro de aprendizaje del área de Inglés

		Correlaciones		
		VD	Dimensión1_ v1 (agrupado)	
VD	Correlación de Pearson	1	.743	
	Sig. (bilateral)		.405	
	N	36	36	
	Bootstrap ^c	Sesgo	0	.004
		Error estándar	0	.162
	Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1	.455
		Superior	1	.182
Dimensión1_v1 (agrupado)	Correlación de Pearson	.743	1	
	Sig. (bilateral)	.405		
	N	36	36	
	Bootstrap ^c	Sesgo	.004	0
		Error estándar	.162	0
	Intervalo de confianza a 95%	Inferior	.455	1



Superior .182 1

A menos que se indique lo contrario, los resultados del Bootstrap se basan en 1000 muestras de Bootstrap estratificado.

Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaborado por el ejecutor.

De acuerdo a la tabla 17 podemos concluir que entre la dimensión videojuegos arcade y la variable logro de aprendizaje existe una correlación de r Pearson de 0,743 y puede ser interpretado como una relación positiva alta con un intervalo de confianza al 95%, con una prueba de significación bilateral ya que la muestra pasa de 30 unidades de medida.

De esta manera podemos comprobar la correlación existente del objetivo específico 1 donde nos indica que existe un nivel de relación alto entre los videojuegos arcade y el nivel de logro del área de Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

La correlación positiva alta indica que la dimensión videojuegos arcade influye en la variable logros de aprendizaje de manera directa, podemos decir que si aumenta el nivel de videojuegos arcade el nivel de logros de aprendizaje también aumentaría, cuyo caso podría impactar de manera positiva a la variable dependiente y por ende a los estudiantes de la institución educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

Este resultado tiene implicaciones importantes para los educadores y profesionales de la educación. La atención debe evocarse en sacar y explotar los beneficios educativos que trae los videojuegos arcade en el aprendizaje del idioma



Inglés ya que estos juegos en sus Genesis en su mayoría están programados en dicho idioma, por ende, pueden ser usados como una herramienta didáctica para la enseñanza – aprendizaje.

Objetivo 2

Tabla 18.

Relación entre videojuegos deportivos y logro de aprendizaje del área de Inglés

		Correlaciones			
		VD	Dimensión2_v1 (agrupado)		
VD	Correlación de Pearson	1	.725		
	Sig. (bilateral)		.187		
	N	36	36		
	Bootstrap ^c	Sesgo	0	.002	
		Error estándar	0	.175	
		Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1	.543
			Superior	1	.132
Dimensión2_v1 (agrupado)	Correlación de Pearson	.725	1		
	Sig. (bilateral)	.187			
	N	36	36		
	Bootstrap ^c	Sesgo	.002	0	
		Error estándar	.175	0	
		Intervalo de confianza a 95%	Inferior	.543	1
			Superior	.132	1

c. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap

Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaborado por el ejecutor.



De acuerdo a la tabla 18 podemos indicar que existe una correlación positiva alta entre la variable videojuegos deportivos y el logro de aprendizaje del idioma inglés con una significancia de 0,725 que está dentro del límite aceptable; además el intervalo de confianza es al 95%, con un error de estándar de .175.

De esta manera podemos comprobar la correlación existente del objetivo específico 2 donde nos indica que existe un nivel de relación alto entre los videojuegos deportivos y el nivel de logro del área de Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

La correlación positiva alta indica que la dimensión videojuegos deportivos influye en la variable logros de aprendizaje de manera directa, podemos decir que si aumenta el nivel de videojuegos deportivos el nivel de logros de aprendizaje también aumentaría, cuyo caso podría impactar de manera positiva a la variable dependiente y por ende a los estudiantes de la institución educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

Objetivo 3

Tabla 19.

Relación entre videojuegos estrategia y logro de aprendizaje del área de Inglés

Correlaciones		VD	Dimensión3_v1 (agrupado)
VD	Correlación de Pearson	1	.045
	Sig. (bilateral)		.796



	N		36	36
	Bootstrap ^d	Sesgo	0	-.038 ^e
		Error estándar	0	.147 ^e
		Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1
	Superior		1	.132 ^e
Dimensión3_v1	Correlación de Pearson		.045	1
(agrupado)	Sig. (bilateral)		.796	
	N		36	36
	Bootstrap ^d	Sesgo	-.038 ^e	0 ^e
		Error estándar	.147 ^e	0 ^e
		Intervalo de confianza a 95%	Inferior	-.378 ^e
	Superior		.132 ^e	1 ^e

d. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap

e. Based on 849 samples

Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaborado por el ejecutor.

De acuerdo a la tabla 19 podemos concluir que entre la dimensión videojuegos de estrategia y la variable logro de aprendizaje existe una correlación de r Pearson de 0,796 y puede ser interpretado como una relación positiva alta con un intervalo de confianza al 95%, con una prueba de significación bilateral ya que la muestra pasa de 30 unidades de medida, así mismo es la correlación más significativa de las 3 dimensiones de la variable independiente.

De esta manera podemos comprobar la correlación existente del objetivo específico 3 donde nos indica que existe un nivel de relación alto entre los videojuegos estrategia y el nivel de logro del área de Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.



La correlación positiva alta indica que la dimensión videojuegos estrategia influye en la variable logros de aprendizaje de manera directa, podemos decir que si aumenta el nivel de videojuegos arcade el nivel de logros de aprendizaje también aumentaría, cuyo caso podría impactar de manera positiva a la variable dependiente y por ende a los estudiantes de la institución educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

El hecho de que los videojuegos de estrategia tengan la correlación más alta de las 3 dimensiones es debido a que estos tipos de juegos son muy accesibles a los estudiantes como lo es en celulares, cabinas de internet e otros y en su gran mayoría son gratuitas en todas las plataformas posibles.

Este resultado tiene implicaciones importantes para los educadores y profesionales de la educación. La atención debe evocarse en sacar y explotar los beneficios educativos que trae los videojuegos estrategia en el aprendizaje del idioma Inglés ya que estos juegos en sus Genesis en su mayoría están programados en dicho idioma, por ende, pueden ser usados como una herramienta didáctica para la enseñanza – aprendizaje.

4.1.3. Correlación de la variable videojuegos y la variable logros de aprendizaje

Cuando ya se correlaciono las dimensiones de la variable videojuegos con la variable logro de aprendizaje, ahora toca definir la correlación absoluta entra las 2 variables estudiadas de manera general; como se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 20.

Relación entre videojuegos y logro de aprendizaje del área de Inglés

		CORRELACIONES			
		VD	Variable independiente		
VD	Correlación de Pearson	1	.899**		
	Sig. (bilateral)		.000		
	N	36	36		
	Bootstrap ^b	Sesgo	0	.001	
		Error estándar	0	.015	
		Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1	.872
			Superior	1	.932
Variable independiente	Correlación de Pearson	.899**	1		
independiente	Sig. (bilateral)	.000			
	N	36	36		
	Bootstrap ^b	Sesgo	.001	0	
		Error estándar	.015	0	
		Intervalo de confianza a 95%	Inferior	.872	1
			Superior	.932	1

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

b. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap

Nota: Procesamiento de datos SPSS, elaboración por el ejecutor.

De acuerdo a la tabla 20 podemos indicar que entre la variable videojuegos y la variable logro de aprendizaje del área de Inglés existe una correlación de r Pearson de 0,899 y puede ser interpretado como una relación positiva muy alta con un intervalo de confianza al 95%, con una prueba de significación bilateral ya que la muestra pasa de 30 unidades de medida.



De esta manera podemos comprobar la correlación existente del objetivo general donde nos indica que existe un nivel de relación alto entre la variable videojuegos y la variable nivel de logro de aprendizaje del área de Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi de la ciudad de Ilave.

La correlación positiva muy alta indica que la variable videojuegos influye en la variable logros de aprendizaje del área de Inglés de manera directa, podemos decir que si aumenta el nivel de videojuegos el nivel de logros de aprendizaje también aumentaría, cuyo caso podría impactar de manera positiva a la variable dependiente y por ende a los estudiantes de la institución educativa particular colegio de Ciencias Antonio Raimondi.

Este resultado tiene implicaciones importantes para los educadores y profesionales de la educación. La atención debe evocarse en sacar y explotar los beneficios educativos que trae los videojuegos en el aprendizaje del idioma Inglés ya que estos juegos en sus Genesis en su mayoría están programados en dicho idioma, por ende, pueden ser usados como una herramienta didáctica para la enseñanza – aprendizaje.



4.2 DISCUSIÓN

A nivel internacional Castillo et al. (2016), considera que es muy importante el aprendizaje del idioma Inglés demostrando que gran parte de los estudiantes consideren que los videojuegos hacen más dinámica la enseñanza aprendizaje de esta asignatura, así mismo la coincidencia de sus resultados con esta investigación indican que existen un nivel de correlación alto entra las variables videojuegos y el logro de aprendizaje; de esta manera el nivel de significancia positiva parte también al juicio de los estudiantes y no solamente de los profesionales en educación.

El trabajo de investigación de López (2022), resalta la auto eficiencia de los videojuegos con el logro de aprendizaje de los estudiantes en un estilo cognitivo, favoreciendo el logro de aprendizaje de las diversas áreas de la curricula colombiana, de esta manera podemos identificar la relación positiva existente entre las variables videojuegos y logro de aprendizaje comparado con la presente investigación.

A nivel nacional Loyola (2018), concluye en su investigación que los videojuegos se relacionan directamente con el rendimiento académico con un nivel moderado a positiva, podemos concluir entonces que la presente investigación coincide significativamente con la correlación directa existente, esta coincidencia sugiere que los videojuegos si influye en logro de aprendizaje de los estudiantes como también indicando una preferencia cada vez elevada al pasar de los años.

Así mismo Temoche (2022), explico en su investigación que la variable videojuegos a través de la gamificación llegan a tener un impacto positivo en el aprendizaje de los alumnos, de esta manera podemos explicar que las variables estudiadas en esta investigación guardan



una relación proporcional en cuanto a los resultados de correlación positiva, indicando así la semejanza de resultados y conclusiones.

A nivel local Cotrina (2022), explica la validación de los videojuegos como recursos didácticos en el área de matemática donde indica que los videojuegos son viables para su utilización en el ámbito educativo y de todas las áreas curriculares; de esta manera la concordancia existente en la variable independiente indican que se correlacionan positivamente en varias de las áreas curriculares actuales, así como también la viabilidad de ser usadas como herramientas y recursos didácticos educativos.

De la misma manera Cruz (2015), en su investigación dio a conocer que los videojuegos se relacionan con el rendimiento académico de los estudiantes en las áreas de matemática y comunicación, concluyendo que dicha correlación es directa. De esta manera existe una concordancia con el objetivo general de esta investigación indicando así que hay una correlación positiva entre estas variables con una semejanza con la muestra de ambos estudios.

Finalmente, Cenzano (2017), en su investigación describió en que medida los juegos electrónicos se correlacionan en las relaciones interpersonales de los estudiantes, tomando como objeto de discusión en esta investigación la variable juegos electrónicos, se indicó que el 83.5 % de los estudiantes encuestados practican o juegan videojuegos electrónicos, de esta manera existe un resultado similar con el porcentaje de estudiantes que juegan videojuegos en la muestra estudiada de la presente investigación, dándonos a entender que existe una preferencia significativa por los videojuegos en nuestra región de Puno.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Existe una correlación positiva muy alta entre los videojuegos y el logro de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- 2023, tal como se observa en la tabla 20 en el cual se obtuvo un nivel de significancia de la r de Pearson con .899, determinando así que existe una correlación positiva muy alta entre la variable videojuegos y las variables logros de aprendizaje. Podemos indicar que esta correlación es directa ya que a medida que el nivel de videojuegos aumente el logro de aprendizaje de los estudiantes también aumente; así mismo denota la importancia significativa de la variable videojuegos y el rompimiento de los estereotipos negativos que se tiene en el aprendizaje de esta variable.

SEGUNDA: Existe una correlación positiva alta entre los videojuegos arcade y el logro de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- 2023, tal como se observa en la tabla 17 en el cual los resultados de la correlación de r de Pearson indico un nivel de significancia de .743, identificando así que existe un nivel de relación alto entre la variable videojuegos arcade y la variable logros de aprendizaje. Podemos indicar también que esta correlación es directa proporcionalmente positiva, ya que a medida que el nivel de videojuegos arcade aumente la variable logros de aprendizaje también aumentará. Entonces estos resultados denotan la importancia de los videojuegos arcade con respecto a logro de aprendizaje del área de Inglés en los estudiantes.



TERCERA: Existe una correlación positiva alta entre los videojuegos deportivos y el logro de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- 2023, tal como se observa en la tabla 18 en el cual los resultados de la correlación de r de Pearson indico un nivel de significancia de .725, identificando así que existe un nivel de relación alto entre la variable videojuegos deportivos y la variable logros de aprendizaje. Podemos indicar también que esta correlación es directa proporcionalmente positiva, ya que a medida que el nivel de videojuegos deportivos aumente, la variable logros de aprendizaje también aumentará. Entonces estos resultados denotan la importancia de los videojuegos deportivos con respecto a logro de aprendizaje del área de Inglés en los estudiantes.

CUARTA: Existe una correlación positiva alta entre los videojuegos estrategia y el logro de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- 2023, tal como se observa en la tabla 19 en el cual los resultados de la correlación de r de Pearson indico un nivel de significancia de .796, identificando así que existe un nivel de relación alto entre la variable videojuegos deportivos y la variable logros de aprendizaje. Podemos decir entonces que la atención que se debe poner a estos tipos de videojuegos debe ser considerada por la importancia que tiene, ya que puede ser usada como una herramienta pedagógica para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, estos resultados demuestran el aprovechamiento positivo que se pueden llegar a tener de la industria de los videojuegos en la pedagogía.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Dado a que se ha determinado una relación significativa entre los videojuegos y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular colegio de ciencias Antonio Raimondi de Ilave- 2023, se recomienda principalmente romper con los estereotipos negativos que acarrearón en los últimos años los videojuegos en cuanto al aprendizaje y así mismo aprovechar estos videojuegos como herramientas y recursos didácticos para el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes ya que estas siempre están al alcance de ellos y en sus preferencias lúdicas. Se sugiere también que los profesionales de la educación tomen cursos enfocados en los videojuegos con el objetivo de conocer más sobre este mundo arraigado ya en los estudiantes.

SEGUNDA: Dado a que se ha identificado un nivel de relación alto entre los videojuegos arcade y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular colegio de ciencias Antonio Raimondi de Ilave- 2023, se insta a la plana docente del área de Inglés a que desarrollen tomen cursos enfocados en los videojuegos con el objetivo de conocer más sobre este mundo arraigado ya en los estudiantes, así mismo se recomienda principalmente romper con los estereotipos negativos que acarrearón en los últimos años los videojuegos arcade en cuanto al aprendizaje y así mismo aprovechar estos videojuegos como herramientas y recursos didácticos para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.



TERCERO: Como se ha identificado un nivel de relación alto entre los videojuegos deportivos y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular colegio de ciencias Antonio Raimondi de Ilave- 2023, se recomienda a los profesionales de la educación que brinden a sus estudiantes mayor información sobre la utilización óptima de estos tipos de videojuegos para su aprovechamiento correcto para el aprendizaje del idioma Inglés, así mismo se sugiere que la plana docente del área de inglés siempre este en constante actualización de los factores externos que puedan afectar en el aprendizaje de los estudiantes como lo es la industria de los videojuegos deportivos, industria que va en aumento y que pueden ser de ayuda como herramientas de aprendizaje.

CUARTO: Dado a que se ha identificado un nivel de relación alto entre los videojuegos estrategia y el logro de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa particular colegio de ciencias Antonio Raimondi de Ilave- 2023, se insta a la plana docente del área de Inglés a que desarrollen tomen cursos enfocados en los videojuegos de estrategia con el objetivo de conocer más sobre este mundo arraigado ya en los estudiantes por su alcance global y acceso ilimitado como en los celulares y cabinas lúdicas, así mismo se recomienda principalmente romper con los estereotipos negativos que acarrearon en los últimos años sobre los videojuegos de estrategia en cuanto al aprendizaje y así mismo aprovechar estos videojuegos como herramientas y recursos didácticos para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abril, V. H. (2008). *técnicas e instrumentos de la investigación*. http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf.
- Avecillas, D. X. A., & Lozano, C. P. P. (2016). Medición de la Confiabilidad del Aprendizaje del Programa RStudio Mediante Alfa de Cronbach. *Revista Politécnica*, 37(1), Article 1.
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14, 159-179.
- Bustamante, M. (2014). *facultad de psicología agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos - pdf Descargar libre*. <https://docplayer.es/17373435-Facultad-de-psicologia-agresividad-hostilidad-e-ira-en-adolescentes-que-juegan-videojuegos.html>
- Cenzano, I. S. Q. (2107). *Influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos—2016*.
- Coeficiente de correlacio de pearson y spearman*. (2016, julio 31). <https://es.slideshare.net/yendry1510/coeficiente-de-corelacio-de-pearson-y-spearman>
- COLEGIO ANTONIO RAIMONDI EL COLLAO ILAVE*. (s. f.). Recuperado 28 de diciembre de 2023, de <https://guia-puno.portaldeeducacion.pe/inicial-jardin/colegio-antonio-raimondi-ilave-el-collao-puno-i23494.htm>



- Cotrina, J. I. T. (2022). *“Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria.”*
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22494/temoche_cotrina_jeimy_ivan%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruz, Y. (2015). *Uso de videojuego y el rendimiento académico de estudiantes del 5to de secundaria de la Gran Unidad Escolar-José Antonio Encinas Juliana 2015.*
Repositorio Institucional Universidad Nacional del Altiplano.
- Gómez Del Castillo Segurado, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie4362344>
- Gozme Fabian, Y., & Uracchahua Masco, 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.* <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10307>
- Haquehua Loyola, M. A. (2018). *Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° y 4° grado de las Instituciones Educativas Estatales del nivel secundario del Distrito de San Sebastián—Cusco 2014.* <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7075>
- López-Vargas, O., Bermúdez-Martínez, M., & Sanabria-Rodríguez, L. (2022). Autoeficacia y logro de aprendizaje en estudiantes con diferente estilo cognitivo en un videojuego. *Revista Colombiana de Educación*, 85, 55-78.
- Minedu. (2016). *Currículo Nacional | Minedu.* <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Nieto, N. T. E. (2015). tipos de investigación. *Repositorio institucional USDG.*



- Ñaupas, H. P. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. Quinta edición.*
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Pastor, B. F. R. (2019). Población y muestra. *pueblo continente*, 30(1), Article 1.
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodríguez, E. M. R. (2017). educational-pedagogical skills in teachers, in the transformation of the university student. *journal of Human Sciences*.
- Una comparación de los métodos de correlación de Pearson y Spearman.* (s. f.). [Mtbconcept]. Recuperado 30 de diciembre de 2023, de <https://support.minitab.com/es-mx/minitab/21/help-and-how-to/statistics/basic-statistics/supporting-topics/correlation-and-covariance/a-comparison-of-the-pearson-and-spearman-correlation-methods/>
- Yucra Phocco, M. (2023). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado de la I.E.P. Domingo Savio del distrito de San Miguel, 2022.* <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20703>



ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA	MÉTODO
<p>Problema General.</p> <p>¿Cuál es el nivel de relación de los videojuegos en el logro de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- Ilave?</p> <p>Problemas Específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de relación de los videojuegos en el logro de aprendizaje Speaking en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- Ilave? ¿Cuál es el nivel de relación de los videojuegos 	<p>Objetivo General.</p> <p>Identificar el nivel de relación de los videojuegos en el logro de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi.</p> <p>Objetivos Específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar el nivel de relación de los videojuegos en el logro de aprendizaje Speaking en los estudiantes de la institución educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- Ilave. Identificar el nivel de relación de los videojuegos en el logro de aprendizaje Writing en los estudiantes de la institución 	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe un nivel de relación alta entre los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de inglés.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> Existe un nivel de relación alta entre los videojuegos y el logro de aprendizaje Speaking. Existe un nivel de relación medio entre los videojuegos y el logro de aprendizaje Writing. Existe un nivel de relación medio entre los videojuegos y el logro de aprendizaje Reading. 	<ul style="list-style-type: none"> Los videojuegos 	<p>1.1.ARCADE</p> <p>1.2.DEPORTIVOS</p> <p>1.3 ESTRATEGIA</p> <p>2.1Se comunica en Ingles como lengua extranjera (Speaking).</p>	<p>1.1.1 ¿Alguna vez UD ha jugado videojuegos arcade?</p> <p>1.1.2 ¿Actualmente sigue jugando videojuegos del modo arcade?</p> <p>1.1.3 ¿Considera Ud. que aprende nuevos conocimientos al jugar videojuegos en modo arcade?</p> <p>1.2.1 ¿Alguna vez UD ha jugado videojuegos deportivos?</p> <p>1.2.2 ¿Actualmente sigue jugando videojuegos del modo deportivos?</p> <p>1.2.3 ¿Considera Ud. que aprende nuevos conocimientos al jugar videojuegos deportivos?</p> <p>1.3.1 ¿Alguna vez UD ha jugado videojuegos de estrategia?</p> <p>1.3.2 ¿Actualmente sigue jugando videojuegos del modo estrategia?</p> <p>1.3.3 ¿Considera Ud. que aprende nuevos conocimientos al jugar videojuegos de estrategia?</p> <p>2.1.1 Obtiene, infiere e interpreta información de textos orales.</p>	<p>Siempre</p> <p>Casi siempre</p> <p>A veces</p> <p>Casi nunca</p> <p>Nunca</p>	<p>Técnica Encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario</p>



Anexo 2. Cuestionario para la obtención de datos de la variable Videojuegos.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
ENCUESTA



**LOS VIDEOJUEGOS Y EL LOGRO DE APRENDIZAJE DEL AREÁ DE INGLÉS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR COLEGIO DE CIENCIAS ANTONIO RAIMONDI-
ILAVE.**

Estimado estudiante, a continuación, te presentamos un cuestionario, que ha sido diseñado con la finalidad de obtener información sobre los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de inglés entre Ud. y sus compañeros. No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones.

Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial.

Marque su respuesta con una X

Género (M) (F)

Edad:.....

Grado:.....

Ítems	Indicador	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
1	¿Alguna vez UD ha jugado videojuegos arcade?					
2	¿Actualmente sigue jugando videojuegos del modo arcade?					
3	¿Considera Ud. que aprende nuevos conocimientos al jugar videojuegos en modo arcade?					
4	¿Alguna vez UD ha jugado videojuegos deportivos?					
5	¿Actualmente sigue jugando videojuegos del modo deportivos?					
6	¿Considera Ud. que aprende nuevos conocimientos al jugar videojuegos deportivos?					
7	¿Alguna vez UD ha jugado videojuegos de estrategia?					
8	¿Actualmente sigue jugando videojuegos del modo estrategia?					
9	¿Considera Ud. que aprende nuevos conocimientos al jugar videojuegos de estrategia?					



Anexo 2.1. Validación por juicio de expertos del instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA ENCUESTA QUE SERA APLICADA A
LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA:

I: DATOS GENERALES

1.1: **apellidos y nombres:** Mamani Coaquira Humberto

1.2: **grado académico:** Doctor en Educación

1.3: **Profesión:** Docente

1.4: **Institución donde labora:** Universidad Nacional del Altiplano

1.5: **Cargo que desempeña:** Docente de la escuela profesional de Educación primaria

1.6: **denominación del instrumento:** Cuestionario para detectar el nivel de videojuegos.

1.7: **Autor del instrumento:** Julio Cesar Yupanqui Mamani

1.8: **Programa de estudios:** Educación primaria

ITEMS/CRITERIOS	Claridad en la redacción		Coherencia interna.		Inducción a la respuesta.		Lenguaje adecuado.		Mide lo que pretende.		Observaciones (Si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique).
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	✓		✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		✓		

Muchas gracias por su apoyo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



II VALIDACIÓN

Luego de hacer las afirmaciones pertinentes, puede formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				✓
Amplitud de contenido				✓
Claridad y precisión			✓	
Pertinencia				✓


Dr. Humberto Mamani Cobián
DOCENTE - UNA - PUNO

Firma



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA ENCUESTA QUE SERA APLICADA A
LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA:

I: DATOS GENERALES

- 1.1: **Apellidos y nombres:** Jaén Tejada Erika Marcia Georgina
 1.2: **grado académico:** Doctora en Educación
 1.3: **Profesión:** Docente
 1.4: **Institución donde labora:** Universidad Nacional del Altiplano
 1.5: **Cargo que desempeña:** Docente de la escuela profesional de Educación primaria
 1.6: **denominación del instrumento:** Cuestionario para detectar el nivel de videojuegos.
 1.7: **Autor del instrumento:** Julio Cesar Yupanqui Mamani
 1.8: **Programa de estudios:** Educación primaria

ITEMS/ CRITERIOS	Claridad en la redacción		Coherencia interna.		Inducción a la respuesta.		Lenguaje adecuado.		Mide lo que pretende.		Observaciones (Si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique).
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	✓		✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		✓		

Muchas gracias por su apoyo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



II VALIDACIÓN

Luego de hacer las afirmaciones pertinentes, puede formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				✓
Amplitud de contenido				✓
Claridad y precisión				✓
Pertinencia				✓

Firma

ERICKA M.E. JAEN TEJADA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA ENCUESTA QUE SERA APLICADA A
LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA:

I: DATOS GENERALES

1.1: **Apellidos y nombres:** Supo Gutiérrez José Antonio

1.2: **grado académico:** Maestro en Educación

1.3: **Profesión:** Docente

1.4: **Institución donde labora:** Universidad Nacional del Altiplano

1.5: **Cargo que desempeña:** Docente de la escuela profesional de Educación primaria

1.6: **denominación del instrumento:** Cuestionario para detectar el nivel de videojuegos.

1.7: **Autor del instrumento:** Julio Cesar Yupanqui Mamani

1.8: **Programa de estudios:** Educación primaria

ITEMS/ CRITERIOS	Claridad en la redacción		Coherencia interna.		Inducción a la respuesta.		Lenguaje adecuado.		Mide lo que pretende.		Observaciones (Si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique).
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	✓		✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		✓		

Muchas gracias por su apoyo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



II VALIDACIÓN

Luego de hacer las afirmaciones pertinentes, puede formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				✓
Amplitud de contenido			✓	
Claridad y precisión				✓
Pertinencia				✓


Firma
Dato: Antonio Supo Gutierrez
21/05/23.



Anexo 3. Matriz de datos procesados en el Software SPSS. (Vista de variables)

idem	Grado	edad	sexo	item1V1	item2V1	item3V1	item4V1	item5V1	item6V1	item7V1
1	1	10	1	2	1	2	4	3	3	3
2	1	11	2	3	3	3	3	3	3	3
3	1	10	2	2	2	2	3	3	2	3
4	1	11	2	2	2	2	3	2	3	3
5	1	11	2	3	3	4	3	3	2	4
6	1	11	2	3	3	3	3	3	3	4
7	1	11	1	3	4	4	3	3	4	3
8	1	10	1	4	4	4	4	4	3	4
9	1	10	1	4	4	4	2	4	4	3
10	1	11	1	4	4	4	3	4	3	4
11	1	11	2	2	3	3	1	2	4	3
12	1	10	1	3	3	4	4	3	4	3
13	1	11	1	3	3	3	4	3	4	4
14	1	10	1	3	3	3	4	4	4	4
15	1	10	2	4	4	4	3	3	2	4
16	1	10	2	0	3	3	3	2	2	1
17	2	11	2	1	2	2	3	3	3	3
18	2	11	1	2	2	2	3	2	3	2
19	2	11	2	3	3	3	3	3	3	3
20	2	12	2	3	3	3	3	3	3	4
21	2	11	2	2	2	2	2	3	3	4
22	2	11	2	3	3	3	4	4	4	3
23	2	11	1	4	4	4	4	4	4	4
24	2	11	2	3	3	3	3	3	4	4
25	2	12	2	4	4	4	3	4	4	4
26	2	12	2	3	3	3	4	3	3	4
27	2	11	1	3	3	3	4	4	4	4
28	2	12	1	4	4	4	3	4	4	3
29	2	12	1	4	4	4	4	3	4	4
30	2	11	2	3	3	3	4	4	3	3
31	2	11	1	3	3	3	3	3	4	4
32	2	12	2	4	4	4	3	4	4	3
33	2	12	2	3	3	3	2	3	4	4
34	2	11	2	3	3	3	3	3	4	4
35	2	11	2	3	3	3	2	3	4	4
36	2	11	2	3	3	3	2	3	3	3



item8V1	item9V1	item10V2	item11V2	item12V2	VI	VD	Dimensión1_v1	Dimensión2_v1
3	4	4	4	4	25	12	5	10
3	3	3	4	4	27	11	9	9
3	3	4	4	4	23	12	6	8
3	3	3	4	4	23	11	6	8
4	3	4	4	4	29	12	10	8
4	2	3	3	4	28	10	9	9
3	3	3	3	4	30	10	11	10
4	3	4	4	4	34	12	12	11
3	3	3	3	4	31	10	12	10
4	4	3	4	3	34	10	12	10
3	3	3	3	3	24	9	8	7
3	3	3	3	4	30	10	10	11
4	4	4	4	4	32	12	9	11
4	3	3	3	3	32	9	9	12
4	3	4	4	4	31	12	12	8
1	2	4	3	3	17	10	6	7
4	3	3	3	3	24	9	5	9
4	2	4	4	4	22	12	6	8
3	3	4	3	3	27	10	9	9
3	4	4	4	3	29	11	9	9
4	4	4	3	4	26	11	6	8
4	3	4	3	3	31	10	9	12
4	4	4	3	4	36	11	12	12
4	4	4	4	4	31	12	9	10
4	4	4	4	3	35	11	12	11
4	4	4	3	4	31	11	9	10
4	4	4	4	4	33	12	9	12
3	3	3	3	3	32	9	12	11
4	4	3	3	3	35	9	12	11
4	3	4	4	3	30	11	9	11
3	4	3	3	3	30	9	9	10
4	3	3	4	3	33	10	12	11
3	4	3	3	3	29	9	9	9
4	4	3	3	3	31	9	9	10
4	4	3	3	3	30	9	9	9
4	3	3	3	3	27	9	9	8



Dimensión3_v1	Clasificaciónndim1v1	Clasificaciónndim2v1	Clasificaciónndim3v1	Clasificación_v2	ClasificaciónVI
10	2	3	3	4	3
9	3	3	3	4	3
9	2	2	3	4	2
9	2	2	3	4	2
11	3	2	3	4	3
10	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	3
11	3	3	3	4	3
9	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3
9	2	2	3	3	3
9	3	3	3	3	3
12	3	3	3	4	3
11	3	3	3	3	3
11	3	2	3	4	3
4	2	2	1	3	2
10	2	3	3	3	3
8	2	2	2	4	2
9	3	3	3	3	3
11	3	3	3	4	3
12	2	2	3	4	3
10	3	3	3	3	3
12	3	3	3	4	3
12	3	3	3	4	3
12	3	3	3	4	3
12	3	3	3	4	3
12	3	3	3	4	3
12	3	3	3	4	3
9	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3
10	3	3	3	4	3
11	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3
10	3	2	3	3	3

Anexo 4. Pruebas estadísticas

Tablas cruzadas: dimensión 1 ↔ Variable dependiente

Resultado, Julio Yupanqui.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Casos				Total	
	Válido	Perdidos			N	Porcentaje
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
sexo * Dimensión1_v1 (agrupado)	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

sexo * Dimensión1_v1 (agrupado) tabulación cruzada

		Recuento	Dimensión1_v1 (agrupado)		Total
			media	Alta	
sexo	Varon	Recuento	2	12	14
		% dentro de sexo	14.3%	85.7%	100.0%
		% dentro de Dimensión1_v1 (agrupado)	25.0%	42.9%	38.9%
Mujer	Recuento	6	16	22	
		% dentro de sexo	27.3%	72.7%	100.0%
		% dentro de Dimensión1_v1 (agrupado)	75.0%	57.1%	61.1%
Total	Recuento	8	28	36	
		% dentro de sexo	22.2%	77.8%	100.0%
		% dentro de Dimensión1_v1 (agrupado)	100.0%	100.0%	100.0%

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:OFF

Tablas cruzadas: dimensión 2 ↔ Variable dependiente

*Resultado2.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

CORRELATIONS
/VARIABLES=VD Clasificación_v2
/PRINT=TOTAL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

Correlaciones

		VD	Variable independiente	
VD	Correlación de Pearson	1	.899 ^{**}	
	Sig. (bilateral)		.000	
	N	36	36	
	Bootstrap ^b Sesgo		0	.001
		Error estándar	0	.015
		Intervalo de confianza a 95%	Inferior: 1 Superior: 1	.872 .932
	Variable independiente	Correlación de Pearson	.899 ^{**}	1
	Sig. (bilateral)	.000		
	N	36	36	
Bootstrap ^b Sesgo		.001	0	
	Error estándar	.015	0	
	Intervalo de confianza a 95%	Inferior: 1 Superior: 1	.872 .932	

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

b. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap

DATASET ACTIVATE Conjunto_de_datos1.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:OFF H: 426, W: 626 pt.

Tablas cruzadas: dimensión 3 ↔ Variable dependiente

The screenshot displays the IBM SPSS Statistics Visor interface. The main window shows the results of a cross-tabulation analysis. The left sidebar contains a tree view of the analysis steps. The main area is titled 'Tablas cruzadas' and contains two tables.

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
sexo * Dimensión3_v1 (agrupado)	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

sexo * Dimensión3_v1 (agrupado) tabulación cruzada

sexo	Varón	Recuento	Dimensión3_v1 (agrupado)			Total
			Baja	Media	Alto	
Varón	Recuento	0	1	13	14	
	% dentro de sexo	0.0%	7.1%	92.9%	100.0%	
	% dentro de Dimensión3_v1 (agrupado)	0.0%	100.0%	38.2%	38.9%	
Mujer	Recuento	1	0	21	22	
	% dentro de sexo	4.5%	0.0%	95.5%	100.0%	
	% dentro de Dimensión3_v1 (agrupado)	100.0%	0.0%	61.8%	61.1%	
Total	Recuento	1	1	34	36	
	% dentro de sexo	2.8%	2.8%	94.4%	100.0%	
	% dentro de Dimensión3_v1 (agrupado)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

CORRELACIONES

Dimensión 1 ↔ Variable dependiente

Resultados, Julio Yupanqui.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

	N	36	0	0	36	36
Dimensión1_v1 (agrupado)	Media	2.78	.00	.07	2.64	2.89
	Desviación estándar	.422	-.007	.049	.319	.487
	N	36	0	0	36	36

a. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap estratificado

		VD	Dimensión1_v1 (agrupado)	
VD	Correlación de Pearson	1	-.143	
	Sig. (bilateral)		.405	
	N	36	36	
	Bootstrap ^a Sesgo	0	-.004	
	Error estándar	0	.162	
	Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1	-.455
		Superior	1	.182
	Dimensión1_v1 (agrupado)	Correlación de Pearson	-.143	1
		Sig. (bilateral)	.405	
		N	36	36
Bootstrap ^a Sesgo		-.004	0	
Error estándar		.162	0	
Intervalo de confianza a 95%		Inferior	1	-.455
		Superior	1	.182

c. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap estratificado

```

CORRELATIONS
/VARIABLES=VD Clasificacióndim1v1
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
  
```

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:OFF

Dimensión 2 ↔ Variable dependiente

Resultados, Julio Yupanqui.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

```

/VARIABLES=VD Clasificacióndim2v1
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
  
```

Correlaciones

		VD	Dimensión2_v1 (agrupado)	
VD	Correlación de Pearson	1	-.225	
	Sig. (bilateral)		.187	
	N	36	36	
	Bootstrap ^a Sesgo	0	-.002	
	Error estándar	0	.175	
	Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1	-.543
		Superior	1	.132
	Dimensión2_v1 (agrupado)	Correlación de Pearson	-.225	1
		Sig. (bilateral)	.187	
		N	36	36
Bootstrap ^a Sesgo		-.002	0	
Error estándar		.175	0	
Intervalo de confianza a 95%		Inferior	1	-.543
		Superior	1	.132

c. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap

```

DATASET ACTIVATE Conjunto_de_datos2.

SAVE OUTFILE='D:\Tesis 2023, Yulios\BORRADOR\Análisis estadístico, proyecto.sav'
/COMPRESSED.
  
```

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:OFF

Dimensión 3 ↔ Variable dependiente

Correlaciones

		VD	Dimensión3_v1 (agrupado)	
VD	Correlación de Pearson	1	-.045	
	Sig. (bilateral)		.796	
	N	36	36	
	Bootstrap ^a Sesgo	0	-.038 ^a	
	Error estándar	0	.147 ^a	
Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1	-.378 ^a	
	Superior	1	.132 ^a	
	Dimensión3_v1 (agrupado)		-.045	1
	Sig. (bilateral)		.796	
N		36	36	
Bootstrap ^a Sesgo		0	0 ^a	
Error estándar		.147 ^a	0 ^a	
Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1	1 ^a	
	Superior	1	1 ^a	

d. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap
e. Based on 849 samples

```

BOOTSTRAP
/SAMPLING METHOD=SIMPLE
/VARIABLES INPUT=VD Clasificación_v2
/CRITERIA CILEVEL=95 CITYPE=PERCENTILE NSAMPLES=1000
/MISSING USERMISSING=EXCLUDE.

```

Correlación de la variable videojuegos y la variable logros de aprendizaje

Correlaciones

		VD	Variable independiente
VD	Correlación de Pearson	1	.899 ^{**}
	Sig. (bilateral)		.000
	N	36	36
	Bootstrap ^b Sesgo	0	.001
	Error estándar	0	.015
Intervalo de confianza a 95%	Inferior	1	.872
	Superior	1	.932
Variable independiente		.899 ^{**}	1
Sig. (bilateral)		.000	
N		36	36
Bootstrap ^b Sesgo		.001	0
Error estándar		.015	0
Intervalo de confianza a 95%	Inferior	.872	1
	Superior	.932	1

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).
b. A menos que se indique lo contrario, los resultados del bootstrap se basan en 1000 muestras de bootstrap

Anexo 5. Evidencia de la aplicación de instrumentos

Recolección de datos con el instrumento para la variable independiente videojuegos a través del cuestionario “Los videojuegos y el logro de aprendizaje del área de Inglés en la Institución Educativa particular Colegio de Ciencias Antonio Raimondi- Ilave”



Estudiantes de V ciclo del nivel primario – 5to grado



Estudiantes de V ciclo del nivel primario – 6to grado



Anexo 6. Evidencia de documentos de la ejecución de proyectos

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"



SOLICITO: Autorización para realizar la ejecución del proyecto de investigación

**SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO DE CIENCIAS
ANTONIO RAIMONDI - ILAVE**

LIC. ELOY PILCO CHARCA

Yo **YUPANQUI MAMANI JULIO CESAR**, identificado con D.N.I 70088455, domiciliado en el JR. Cuzco de la provincia de Chucuito, egresado de la facultad de Ciencias de la Educación, Escuela profesional de Educación Primaria, con código de matrícula 175095, me dirijo a usted con el debido respeto que merece; presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo egresado de la carrera profesional de Educación Primaria en la Universidad Nacional de Altiplano de Puno. Solicito a Ud. Autorización para realizar la ejecución del proyecto de investigación en su Institución Educativa Primaria titulado: "**LOS VIDEOJUEGOS Y EL LOGRO DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR COLEGIO DE CIENCIAS ANTONIO RAIMONDI- ILAVE**". Aprobado por el vicerrectorado de investigación con el código 2023-2034, para obtener el título profesional con el grado de licenciado en Educación Primaria.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a esta solicitud por ser justa y legal.

Puno, 06 de noviembre del 2023


.....
Bach. **JULIO CESAR YUPANQUI MAMANI**
DNI: 70088455

Lic. **Eloy Pilco Charca**




CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

EL QUE SUSCRIBE: LIC. ELOY PILCO CHARCA

**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO DE
CIENCIAS ANTONIO RAIMONDI DE LA CIUDAD DE ILAVE.**

HACE CONSTAR:

Que, JULIO CESAR YUPANQUI MAMANI, identificado con DNI N° 70088455, egresado de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Primaria de la UNA-PUNO. Ha realizado la aplicación de instrumento de tesis, titulado **LOS VIDEOJUEGOS Y EL LOGRO DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR COLEGIO DE CIENCIAS ANTONIO RAIMONDI- ILAVE** entre las fechas 15 y 16 de noviembre del año 2023.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para fines pertinentes.

PUNO, 18 DE DICIEMBRE, DEL 2023.



Lic. Eloy Pilco Charca
DIRECTOR ACADÉMICO
IEGNE "ANTONIO RAIMONDI"



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo JULIO CESAR YUPANQUE MAMANI,
identificado con DNI 70088455 en mi condición de egresado de:

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

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" LOS VIDEOJUEGOS Y EL LOGRO DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE
INGLES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR COLEGIO DE CIENCIAS ANTONIO RAIMONDI - ILAVE "

Es un tema original.

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

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

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

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

Puno 05 de ABRIL del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



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

Por el presente documento, Yo JULIO CESAR YUPANQUE MAMANI, identificado con DNI 70088455 en mi condición de egresado de:

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

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

"LOS VIDEOJUEGOS Y EL LOGRO DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR COLEGIO DE CIENCIAS ANTONIO RAIMONDI - ILAVE"

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 05 de ABRIL del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella