

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**BENEDICTO XVI**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y**

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**



**PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE  
ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE  
TRUJILLO 2023**

**Tesis para obtener el grado académico de:  
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN**

**AUTORES**

**Br. Blanco Arzapalo, William Rafael**

<https://orcid.org/0009-0006-6943-9865>

**Br. Gonzáles Vásquez, Carlos Alberto**

<https://orcid.org/0009-0003-1865-4045>

**ASESOR**

**Dr. Solis Trujillo, Beymar Pedro**

<https://orcid.org/0000-0001-6988-3356>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**Innovación con Tecnologías de la Información y Comunicación**

**TRUJILLO - PERÚ**

**2024**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Jorge Luis Brenis Exebio,

Yo, Dr. Beymar Pedro Solis Trujillo con DNI N° 40290670, como asesor del trabajo de investigación titulado: “PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023”, desarrollada por el egresado Carlos Alberto Gonzáles Vásquez con DNI N° 18212954 y el egresado William Rafael Blanco Arzapalo con DNI N° 71102814, del Programa de Maestría en: INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



---

Dr. Beymar Pedro Solis Trujillo

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

**EXCMO MONS. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM**

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**DRA. ROMY DÍAZ FERNÁNDEZ**

Vicerrectora Académica

**DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA**

Vicerrectora de Investigación

**DR. JORGE LUIS BRENIS EXEBIO**

Director de la Escuela de Posgrado

**DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN**

Secretaria General

## **DEDICATORIA**

*A mi madre Emma, gracias a ella por el apoyo constante y el empuje que me dio para cumplir la meta de terminar la carrera de educación.*

*Carlos Alberto Gonzáles Vásquez*

*A mis queridos padres, gracias por ser mi guía, mi apoyo y mi ejemplo de amor incondicional este logro es también suyo, pues su constante apoyo y sacrificio han sido fundamentales en mi camino hacia el éxito.*

*William Rafael Blanco Arzapalo*

## **AGRADECIMIENTO**

*Quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, así como a los profesores de la Escuela de Postgrado, por su paciencia, habilidad para comunicar, comprensión y orientación durante mi trayectoria en el programa de maestría, especialmente por su expertise metodológica en investigación. Agradezco profundamente al Dr. Beymar Pedro Solis Trujillo por su generosidad al compartir su conocimiento, su disposición para colaborar y, sobre todo, su paciencia. También quiero agradecer a mis compañeros de maestría con quienes compartí momentos tanto desafiantes como gratificantes.*

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Carlos Alberto Gonzáles Vásquez con DNI N° 18212954 y William Rafael Blanco Arzapalo con DNI N° 71102814, egresados del Programa de Estudios de Posgrado de la Maestría en INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que se siguió rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado, para la elaboración y sustentación de la tesis titulado: “PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023”, en el cuál consta de un total de 101 páginas, en las que incluye 16 tablas y 8 figuras, más un total de páginas en anexos.

Se deja constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, se garantiza que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Los autores



---

Carlos Alberto Gonzáles Vásquez

DNI N° 18212954



---

William Rafael Blanco Arzapalo

DNI N° 71102814

## INDICE

Declaratoria de originalidad.....	ii
Autoridades universitarias .....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Declaratoria de autenticidad .....	vi
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT.....	ix
I INTRODUCCIÓN.....	10
II METODOLOGIA.....	36
2.1. Enfoque, Tipo .....	36
2.2. Diseño de investigación .....	36
2.3. Población, muestra y muestreo .....	37
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos .....	37
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información .....	38
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	38
III RESULTADOS .....	39
IV DISCUSIÓN.....	54
V CONCLUSIONES.....	58
VI RECOMENDACIONES .....	60
VII REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	61
ANEXOS .....	64
ANEXO 1: Instrumento de recolección de la información.....	64
ANEXO 2: Ficha Técnica .....	66
ANEXO 3: Operacionalización de variables .....	67
ANEXO 4: Carta de presentación.....	69
ANEXO 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos.....	70
ANEXO 6: Asentimiento informado .....	71
ANEXO 7: Matriz de consistencia .....	81
ANEXO 8: Validación de instrumentos.....	83
ANEXO 9: Reporte Turnitin.....	101

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre el uso de programa de videojuegos y el rendimiento académico en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo – 2023. Usa la metodología de un diseño descriptivo correlacional, la técnica de la encuesta para la recolección de datos y como instrumento el cuestionario que se aplicó a la comunidad compuesta por 108 estudiantes del sexto año de educación primaria; finalmente la investigación concluyo que se ha determinado una correlación positiva de baja magnitud, respaldada por los resultados obtenidos, donde se observó un valor significativo de  $p = 0.010$  ( $p < 0,05$ ) y un coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ) de 0.247. En conclusión, se puede afirmar que existe una correlación entre el uso del Programa de videojuegos y el rendimiento académico en los niños de nivel primaria.

**Palabras clave:** Videojuegos, Rendimiento académico, Programa.

## ABSTRACT

The general objective of this research is to determine the relationship that exists between the use of video game programs and academic performance in primary school children of a public educational institution in Trujillo - 2023. It uses the methodology of a descriptive correlational design, the technique of the survey for data collection and as an instrument the questionnaire that was applied to the community made up of 108 students in the sixth year of primary education; Finally, the research concluded that a positive correlation of low magnitude has been determined, supported by the results obtained, where a significant value of  $p = 0.010$  ( $p < 0.05$ ) and a Spearman correlation coefficient ( $\rho$ ) of 0.247 was observed. . In conclusion, it can be stated that there is a correlation between the use of the video game program and academic performance in primary school children.

**Keywords:** Video games, Academic performance, Program.

## I INTRODUCCIÓN

En la era actual del mundo digital, los videojuegos han alcanzado una notoria popularidad y se han convertido en una forma de entretenimiento ampliamente accesible para personas de todas las edades. Según Marín y sus colaboradores (2022), los videojuegos han experimentado una transformación significativa, consolidándose como prácticas culturales profundamente arraigadas en nuestras sociedades modernas. Este enfoque enfatiza la necesidad de abordar el estudio de los videojuegos de manera analítica y reflexiva, ya que su influencia va más allá del mero entretenimiento. Además, para comprender completamente el fenómeno de los videojuegos, es esencial explorar detenidamente su impacto en la cultura y la sociedad en su conjunto. Al mismo tiempo, es crucial incorporar esta comprensión en el ámbito educativo, integrando estos conocimientos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los avances tecnológicos de hoy en día han brindado a los videojuegos una mayor capacidad para sumergir a los jugadores en experiencias de juego realistas, lo que ha suscitado un debate en torno a los programas de videojuegos y su impacto en varios aspectos de la vida, especialmente en el campo de la educación. Según Smith y Johnson (2019), se ha señalado que el rendimiento académico es un tema relevante en una amplia variedad de niveles educativos, desde la educación primaria hasta la educación superior. Esta métrica proporciona una perspectiva que revela la capacidad de un estudiante para comprender y aplicar conceptos en diversas disciplinas y áreas de estudio. Sin embargo, es importante destacar que el rendimiento académico no se limita únicamente a la obtención de calificaciones; también refleja la tenacidad, el compromiso y la autodisciplina de un estudiante a lo largo de su trayectoria educativa. En este sentido, ha surgido una creciente preocupación acerca de cómo los videojuegos podrían influir en el rendimiento académico de los estudiantes.

En un Contexto Mundial, varias investigaciones han explorado la conexión entre los videojuegos y el desempeño escolar de los alumnos en la etapa inicial de la educación. Un ejemplo es el estudio realizado por García (2022) en España, que encontró una correlación negativa entre el uso problemático de Internet y la salud mental, además del desempeño escolar de alumnos en Educación Secundaria y niveles de Bachillerato. Los hallazgos muestran que los alumnos que enfrentan dificultades en el uso de Internet experimentan mayores desafíos en cuanto a salud mental, y que el desempeño educativo se encuentra impactado por la duración diaria de la conexión en línea. Además, se observa que los chicos tienen más experiencias negativas relacionadas con los videojuegos.

Ante la creciente importancia de los videojuegos en la vida de los estudiantes de educación primaria, es fundamental investigar en detalle cómo su uso puede influir en su rendimiento académico y bienestar general. Con estos datos, será posible implementar estrategias y políticas educativas que promuevan un uso responsable y equilibrado de los videojuegos, garantizando un adecuado desarrollo académico y emocional de los estudiantes.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017) expresa que la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico es compleja y multifacética. Con el paso de los años, se han realizado investigaciones y se han propuesto enfoques para aprovechar los beneficios educativos de los videojuegos, al mismo tiempo que se abordan los posibles impactos negativos. Mejorar la calidad educativa es una preocupación constante de los sistemas educativos a nivel internacional, y los videojuegos se han convertido en un tema central.

En América Latina, se han realizado investigaciones relevantes en los últimos años sobre el impacto de los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de educación primaria. Según, un estudio llevado a cabo por Garay & Ávila (2021) en Ecuador encontró que el uso de videojuegos en la educación permite captar la atención de los niños y promover un aprendizaje divertido y efectivo. Los videojuegos se adaptan a cualquier área del conocimiento y el docente establece límites para su uso moderado. Es importante analizar su impacto tanto en las escuelas como en las familias para lograr avances significativos en la formación de los niños. Estos hallazgos a nivel regional resaltan la necesidad de considerar el contexto latinoamericano al investigar el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico.

A Nivel Nacional, se han realizado investigaciones de relevancia para examinar los efectos de los videojuegos en el logro educativo en el contexto peruano. Según datos proporcionados por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) y el Ministerio de Educación MINEDU (2019), se ha observado que el 81,8% de los estudiantes presenta un bajo rendimiento académico. Asimismo, se ha descubierto que alrededor del 27% de los encuestados asignan más de 4 horas a los videojuegos, relegando menos tiempo a la tarea académica. En contraste, los videojuegos se han vinculado con dificultades adictivas, conductas agresivas, aislamiento social, manifestaciones de sexismo y afectaciones a la salud. Aunque, según un estudio realizado por Macavilca (2018) En la región de Cajamarca, de un grupo de estudiantes reveló que existe una relación entre los juegos didácticos y el rendimiento académico. Estos hallazgos a nivel regional respaldan la importancia de investigar más a fondo el análisis del impacto de los videojuegos en el rendimiento académico en el contexto peruano.

A nivel local, se emprendió este estudio con el propósito de investigar y profundizar en la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes en una institución educativa pública ubicada en Trujillo. Los videojuegos han experimentado un veloz progreso en los últimos tiempos, introduciendo aspectos de dependencia y transacciones en pequeña escala. Estos elementos podrían influir en la habilidad de los jóvenes para gestionar su tiempo de juego y dar prioridad a sus obligaciones académicas. Esta situación suscita la urgencia de examinar de manera particular los efectos que los videojuegos contemporáneos generan en el desempeño educativo de los escolares en la educación primaria.

En este contexto, se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué relación existe entre el uso de Programa de videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa pública de Trujillo, 2023? A partir de esta pregunta, se han formulado los siguientes problemas específicos: (1) ¿Cuál es la relación entre la dimensión Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023? (2) ¿Cuál es la relación entre la dimensión Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023? (3) ¿Cuál es la relación entre la dimensión Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023? (4) ¿Cuál es la relación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023? (5) ¿Cuál es la relación entre matemática y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023? (6) ¿Cuál es la relación entre comunicación y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023?

La justificación teórica de este estudio se apoya en la contribución de nuevos conocimientos, definiciones y conceptos derivados de la teoría de las decisiones interactivas, que busca comprender de qué manera los videojuegos pueden influir positiva o negativamente en el rendimiento académico de los jóvenes. En cuanto a la justificación metodológica de este estudio, se centra en la creación de herramientas de recopilación de datos para las variables "programa de videojuegos" y "rendimiento académico", que sean confiables y validadas por expertos. Estas herramientas podrán ser empleadas en futuras investigaciones y en otras instituciones educativas. La justificación práctica de esta investigación se fundamenta en la urgente necesidad de proporcionar información relevante y bien fundamentada a educadores, padres y responsables de políticas educativas, con el propósito de empoderarlos para tomar decisiones informadas, tal como señala Bernal (2010). La justificación social contribuyó a

fomentar la conciencia y la motivación para lograr la participación activa de padres, educadores y profesionales de la salud en la promoción de hábitos de juego saludables. Asimismo, desempeñará un papel fundamental en la guía adecuada de los estudiantes hacia actividades académicas que enriquezcan su desarrollo.

Con el propósito de abordar las cuestiones planteadas, se estableció el Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el uso de programa de videojuegos y el rendimiento académico en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. Los objetivos específicos fueron: (1) Establecer la relación entre la dimensión Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (2) Establecer la relación entre la dimensión Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (3) Establecer la relación entre la dimensión Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (4) Establecer la relación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (5) Establecer la relación entre matemática y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (6) Establecer la relación entre comunicación y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.

Esta investigación se planteó como hipótesis general: Existe una relación significativa en el uso de Programa de videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa pública de Trujillo - 2023. y como hipótesis específicas: (1) Existe una relación entre la dimensión Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (2) Existe una relación entre la dimensión Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (3) Existe una relación entre la dimensión Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (4) Existe una relación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (5) Existe una relación entre matemática y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023. (6) Existe una relación entre comunicación y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.

Para abordar este tema de manera efectiva, resulta imperativo llevar a cabo un análisis minucioso de investigaciones previas en ámbitos tanto internacionales como nacionales y locales. En el ámbito internacional, Conforme a la investigación de Núñez & Barriopedro (2020), se propone indagar en las posibles disparidades entre los sujetos que se involucran en la utilización de videojuegos, además de examinar los efectos favorables y desfavorables que estos puedan conllevar, con especial énfasis en su influencia en el ámbito educativo. La metodología de investigación empleada es de índole exploratoria y correlativa, haciendo uso de una encuesta que aplica análisis de conglomerados y factorial. El estudio contó con la participación de 400 individuos, cuyas edades oscilaron entre los 11 y 64 años, habitantes de diversas zonas de España. Los resultados obtenidos evidenciaron una disposición mayormente positiva hacia el uso de videojuegos por parte de los participantes, sugiriendo que estos podrían facilitar un aprendizaje de relevancia y tener efectos beneficiosos en varios aspectos educativos y sociales.

Fuentes & Pérez, (2015) En su estudio que se llevó a cabo en Colombia. El propósito que se planteó para esta investigación fue explorar los impactos que los videojuegos generan en el progreso cognitivo de jóvenes y adolescentes, focalizándose concretamente en su desempeño educativo y comportamiento. La metodología empleada se inclinó mayormente hacia un enfoque cuantitativo, mediante el uso de un análisis descriptivo para examinar los datos recopilados. La muestra consistió en 480 alumnos varones de cinco colegios públicos de Sincelejo, Sucre, seleccionados de manera estratificada. A través de este enfoque, se obtuvieron los siguientes resultados: el 81,8% de los participantes presentaba un bajo rendimiento académico. Adicionalmente, se constató que los videojuegos habían inducido dependencia, conductas agresivas, reclusión social, actitudes sexistas y problemáticas de salud en los alumnos. No obstante, se pudo observar también que los involucrados habían adquirido destrezas y tácticas cognitivas, así como una mayor agudeza mental.

Roncal et al (2022) se sumergieron en una investigación con el objetivo de explorar la relevancia de las herramientas digitales en el impulso de la investigación científica. Situados en el paradigma interpretativo, optaron por un enfoque cualitativo y emplearon un diseño documental. Su estrategia investigativa incluyó la recopilación y evaluación de documentos pertinentes relacionados con el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la ciencia. Los resultados revelaron que estas herramientas contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades científicas al facilitar un enfoque de aprendizaje virtual que fusiona procesos simultáneos y no simultáneos. Además, se encontró que promueven una mayor interacción entre los estudiantes y el contenido, fomentando así una comprensión más profunda de los

conceptos científicos. Este estudio resalta la importancia de integrar activamente las tecnologías digitales en los entornos educativos para potenciar la investigación y el aprendizaje en ciencias. En resumen, las herramientas digitales emergen como aliadas valiosas en la promoción de la alfabetización científica y la formación de futuros investigadores.

Hernandez et al. (2014) presenta los resultados de un proyecto educativo diseñado para facilitar el aprendizaje de Química Orgánica básica entre estudiantes de primer año de universidad. El objetivo principal era proporcionar un enfoque sencillo y efectivo para que los alumnos adquirieran estos conocimientos de manera óptima. Para lograr este propósito, se emplearon diversas herramientas educativas basadas en las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) que permitieron abordar tanto conceptos teóricos simples como complejos. El material didáctico, que incluía representaciones visuales en 2D y 3D, juegos y videos educativos, estaba disponible en formato electrónico para que los estudiantes pudieran acceder fácilmente a él. La implementación de estos recursos visuales demostró ser altamente beneficiosa, ya que contribuyó a simplificar y enriquecer el proceso de aprendizaje. Esto se tradujo en un aumento significativo tanto en el porcentaje de aprobados como en el promedio de calificaciones de los estudiantes. Como resultado, la eficiencia del curso experimentó una notable mejora, resaltando así la utilidad y eficacia de esta metodología de enseñanza.

Fuentes (2016), se cuenta con pruebas que indican que el bienestar emocional de los estudiantes juega un rol fundamental en el proceso de obtención de saberes. En este estudio, se presenta una innovadora técnica denominada Control Inductivo (IC) aplicada a videojuegos educativos, la cual tiene como objetivo enriquecer la experiencia de aprendizaje al inducir emociones en los jugadores. A diferencia de enfoques tradicionales que solo ajustan el nivel de dificultad del juego, esta técnica se enfoca en evocar emociones que respalden el proceso educativo. El estudio utiliza un sistema difuso que analiza tanto el desempeño de los jugadores, medido a través de su puntuación, como su estado emocional, el cual es reconocido mediante el análisis de su voz. Para evaluar la eficacia de este enfoque, se llevó a cabo un experimento con la participación de 20 estudiantes, quienes jugaron un videojuego diseñado para mejorar sus habilidades matemáticas básicas. Los resultados de la investigación muestran que al utilizar el enfoque del Control Inductivo, los participantes experimentaron una transición rápida de emociones desagradables o bajas a emociones agradables o altas. Además, lograron entrar en su zona de flujo con mayor facilidad y mantenerse en ella. En cuanto a los niveles de dificultad del juego, la técnica propuesta permitió aumentarlos sin necesidad de realizar cambios radicales. Un dato interesante que surgió durante el experimento fue que los jugadores respondieron más lentamente cuando experimentaban emociones desagradables o bajas. Estos

resultados respaldan la idea de que la técnica del Control Inductivo mejora la eficacia del aprendizaje al detectar y estimular emociones positivas durante el proceso educativo.

En el ámbito nacional Duran (2014) Llevó a cabo un estudio cuyo foco se centró en analizar la incidencia de los videojuegos en el desempeño educativo de los alumnos de educación primaria pertenecientes a una institución educativa gubernamental. Para llevar a cabo este análisis, se adhirió a una metodología cuantitativa, escogiendo a 38 estudiantes de edades comprendidas entre los 11 y 12 años, correspondientes al sexto grado de primaria.

Los resultados del estudio revelaron que tanto el uso excesivo de videojuegos como el tipo de videojuego influyen en el rendimiento académico de los estudiantes. Se resaltó la importancia de que padres y educadores supervisen los efectos negativos y fomenten el autocontrol en los niños. Sin embargo, también se reconoció que los videojuegos tienen beneficios educativos, estimulando habilidades y destrezas en los estudiantes.

La investigación adoptó un enfoque de naturaleza cuantitativa, enfocado en explorar cómo los videojuegos inciden en el logro educativo de los estudiantes de sexto grado. Mediante la metodología cuantitativa, fue posible recolectar y analizar información numérica con el propósito de identificar los efectos derivados del exceso de uso y el género de videojuegos en el desempeño académico. También se investigaron los potenciales aspectos beneficiosos desde una perspectiva educativa, además de destacar la relevancia de un empleo controlado y moderado de los videojuegos. A través de los resultados, se pudo inferir que la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico varía en función del género de juego y el tiempo dedicado a su interacción. Los videojuegos de simulación mostraron una influencia significativa en el rendimiento académico, mientras que los videojuegos arcade sin control pueden llevar a comportamientos adictivos y descuido académico, incluso promoviendo la violencia.

Farfán & Muñoz (2018) realizaron un estudio en Chiclayo con el propósito de examinar los efectos del uso excesivo de los videojuegos y su relación con la dependencia en estudiantes de educación básica regular. Con el propósito de valorar la adicción a los videojuegos, se administró el Cuestionario de Dependencia de Videojuegos, elaborado por Chóliz y Marco en el año 2010, a una muestra de 401 estudiantes. Este test ha demostrado ser altamente confiable (con un índice de 0.94 en sus cuatro dimensiones) y válido (0.78) A través de la confirmación en un grupo de individuos de características similares a las del estudio, se constató que no existen disparidades notables en los grados de adicción a los videojuegos entre los estudiantes de la institución educativa privada y aquellos de la institución educativa nacional. No obstante, los datos recolectados señalan la existencia generalizada de dependencia a los videojuegos.

Además, se observaron diferencias en los niveles de dependencia según el género y las características de uso de los videojuegos.

El estudio se fundamentó en un enfoque de naturaleza cuantitativa y se utilizó un instrumento estandarizado con el propósito de evaluar la adicción a los videojuegos en los estudiantes. Esto posibilitó la obtención de resultados concretos y cuantificables acerca de la conexión entre el abuso de videojuegos y la adicción, además de señalar disparidades en función de la escuela, el género y las particularidades en el uso.

Gracia & Perpetua (2002) realizaron este proyecto de tesis como resultado de una investigación ejecutada a través del Proyecto de Indagación. El objetivo principal del trabajo fue explorar la conexión entre el uso de la televisión, los videojuegos e internet y el rendimiento académico. El estudio examinó de manera detallada el entorno global en el que se desenvuelve el fenómeno bajo investigación, englobando asuntos vinculados al empleo de la televisión, los videojuegos y la internet. Se exploró su historia, metas, impacto, consecuencias y las personas implicadas, brindando una atención particular a todos estos elementos.

El método de investigación utilizado comprendió la determinación de la población y muestra para delimitar el alcance del estudio. Además, se describieron detalladamente las técnicas de recolección y procesamiento de información empleadas de forma rigurosa. Los hallazgos obtenidos fueron presentados de manera sistemática y sometidos a un análisis estadístico para extraer conclusiones significativas y validar la hipótesis planteada. El informe de investigación ha sido estructurado con el propósito de ofrecer una visión completa y bien fundamentada sobre la relación existente entre el uso de la televisión.

Joseph & Bolívar (2022) llevaron a cabo una investigación aplicada o práctica con un enfoque cuantitativo para abordar el problema de la disminución del rendimiento académico en el curso de matemáticas de estudiantes de primer grado de primaria en el Perú. A pesar de las mejoras en la accesibilidad a la educación, se evidenció una reducción de más del 20% en los niveles de rendimiento satisfactorio entre 2017 y 2019, según informes de DRE/GRE, UGEL. Con el enfoque particular en la motivación dentro del ámbito del curso de matemáticas, se planteó la posibilidad de introducir un videojuego educativo de matemáticas llamado "MathDragon". El propósito fundamental de este videojuego consistió en incentivar a los estudiantes a elevar sus aptitudes matemáticas y su aprovechamiento educativo. Para su creación, se empleó el marco de trabajo de videojuegos Phaser 3, siguiendo la metodología en espiral de Boehm. Con el propósito de valorar la efectividad del videojuego, se llevó a cabo un experimento con un grupo de 64 alumnos de primer grado de primaria en el instituto. Se emplearon dos cuestionarios de evaluación: uno enfocado en la usabilidad del videojuego

(CUSQ), respondido por 13 docentes, y otro centrado en la jugabilidad e incentivo para aprender matemáticas mediante videojuegos, contestado por los propios estudiantes (EJE). Los resultados logrados fueron favorables, presentando una evaluación del CUSQ con la categoría de "muy bueno" y un porcentaje de 95% en respuestas que indicaron aprobación por parte de los estudiantes en cuanto a su motivación positiva para seguir aprendiendo matemáticas a través del uso de videojuegos.

Haquehua (2018) se enfocó en analizar la hipótesis que sugiere que La indagación se clasificó como descriptiva y se efectuó empleando una muestra de 57 estudiantes de tercer y cuarto año de educación secundaria. Estos participantes fueron seleccionados mediante un muestreo censal y se les sometió a la administración de una encuesta. En esta investigación se utilizó un enfoque cuantitativo para describir y analizar la relación entre el uso de videojuegos y juegos en red, y el logro académico de los estudiantes de nivel secundario en Instituciones educativas nacionales del distrito de San Sebastián - Cusco. La recolección de datos numéricos se realizó mediante una encuesta aplicada a la muestra de 57 estudiantes de tercer y cuarto grado de educación secundaria. Los resultados del estudio demostraron que existe una relación moderada y positiva entre la práctica de videojuegos y juegos en red, y el rendimiento académico en diversas áreas, especialmente entre los alumnos de 3° y 4° grado de nivel secundario. Además, se encontró que el nivel de conflictos familiares que los estudiantes experimentan tiene un impacto en su rendimiento académico. Se observó que una menor práctica de videojuegos y juegos en red se asocia con mejores resultados en el rendimiento académico en estas áreas. Estos hallazgos son aplicables a estudiantes de los centros de enseñanza públicos ubicados en el distrito de San Sebastián, Cusco, y las conclusiones obtenidas cuentan con un nivel de confiabilidad del 95%. Este estudio ofrece una perspectiva valiosa sobre el impacto de los videojuegos y juegos en línea en el desempeño escolar de los estudiantes.

En el ámbito local Cedrón (2009) Llevó a cabo un examen con el propósito de explorar la conexión entre el nivel de utilización de Internet y el rendimiento académico de los alumnos en el Cuarto Año de la Educación Secundaria. El propósito de la investigación consistió en establecer si hay una correlación entre la utilización de internet y el rendimiento académico de los estudiantes. Se aplicó una encuesta a 206 alumnos para obtener información sobre su grado de utilización de Internet, y el rendimiento académico se calculó mediante el promedio de las calificaciones obtenidas. El estudio se realizó bajo una metodología descriptiva, prospectiva y transversal. Para analizar la relación entre las variables, se utilizó la Prueba no Paramétrica de Independencia de Criterios con un nivel de significancia del 5%, empleando el programa SPSS

15 para el análisis. Los resultados indicaron que el 37.9% de los estudiantes se situaba en el intervalo patológico de consumo de Internet. Aunado a esto, se halló una correlación de relevancia estadística entre el nivel de empleo de Internet y el desempeño escolar de los educandos. Respecto a los servicios de Internet más empleados, sobresalieron el correo electrónico y el chat de diálogo, en contraste con las descargas de programas que representaron el servicio menos frecuente.

Morales & Navarro (2013) Llevaron a cabo una investigación de carácter descriptivo correlativo con el propósito de analizar la eventual relación entre la utilización de videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes cuyas edades oscilaban entre los 8 y 11 años, los cuales frecuentaban las cabinas de internet en el Distrito El Porvenir. El grupo de participantes en el estudio consistió en 313 estudiantes que satisfacían los requisitos de selección establecidos. A estos participantes se les administró una encuesta acerca de su "Uso de videojuegos" y la "Escala de Agresividad" para recolectar los datos relevantes para la investigación. Se procedió a examinar los datos recopilados mediante el software SPSS versión 15, y los hallazgos se expusieron en tablas tanto en formato simple como en formato de tabla cruzada. Para realizar el análisis estadístico, se empleó la prueba de Chi cuadrado de independencia de variables, con un nivel de significancia del 5 por ciento. Las conclusiones indican que el 35.2 por ciento de los alumnos muestran preferencia por videojuegos de carácter violento. En contraste, el 25.5 por ciento elige videojuegos que abordan temas generales, mientras que un 24.3 por ciento opta por los deportivos. Finalmente, solamente el 15 por ciento muestra preferencia por los videojuegos educativos. Respecto a la conducta agresiva, se evidenció que el 51.5 por ciento de los estudiantes manifestó una intensidad baja. Seguidamente, un 31 por ciento mostró un grado moderado, mientras que un 17.5 por ciento exhibió un nivel elevado. En términos de la frecuencia, se pudo observar que un 26 por ciento de los estudiantes juega videojuegos diariamente. Por otro lado, un 24 por ciento lo hace en días intercalados, y otro 24 por ciento juega dos días por semana. En cuanto al 18 por ciento, este juega tres días por semana. Al analizar la correlación entre el género de videojuego y su frecuencia con el nivel de agresividad, se desveló una influencia sumamente significativa ( $p=0.000$ ).

Calderón & Figueroa (2017) Llevaron a cabo una pesquisa con la finalidad de mejorar la valoración de los docentes a través de la aplicación de un videojuego educativo fundamentado en redes neuronales artificiales. La modalidad de investigación adoptada fue aplicada o práctica, con la meta de potenciar un procedimiento específico en el contexto educativo, que es la evaluación de los educadores mediante la incorporación de la tecnología

educativa. Para llevar a cabo el estudio, se utilizó un enfoque cuantitativo, ya que se recopilaban datos numéricos para analizar el impacto del videojuego en la evaluación de los docentes. Los hallazgos pusieron de manifiesto que se consiguió una disminución completa del 100 % en el tiempo promedio utilizado por los docentes del cuarto grado de primaria en el curso de matemáticas para realizar las evaluaciones. Además de esto, se detectó un incremento del 169,14 % en la gestión de la información relacionada con las evaluaciones de los alumnos en la asignatura de matemáticas. Igualmente, se estimó que el tiempo promedio destinado por los profesores para la elaboración de las evaluaciones disminuyó en un 33,33 %. Estos hallazgos señalan que la incorporación del videojuego educativo basado en redes neuronales artificiales tuvo un efecto positivo en el proceso de evaluación de los educadores y en la gestión de los datos, contribuyendo a la mejora de la eficiencia y efectividad del sistema de evaluación en el colegio Niños en Acción.

Arévalo (2016) Se realizó un estudio prospectivo de investigación cuantitativa, enmarcado en un enfoque descriptivo correlacional. La intención primordial de este estudio consistió en describir las apreciaciones vinculadas al entretenimiento y su conexión con el proceso de adquisición de conocimiento en progenitores y tutores de niños que concurren a jardines de infancia en la Región Metropolitana. El juego constituye una actividad fundamental en el desarrollo infantil y, para garantizar el respeto de este derecho de los niños, es imperativo que los adultos respalden, amplíen y enriquezcan las oportunidades y momentos destinados a esta actividad lúdica. El objetivo central de esta investigación fue elaborar un análisis detallado de las perspectivas que tienen padres, madres y/o cuidadores sobre el juego y su interconexión con el proceso de aprendizaje. La investigación contó con la participación de un total de 317 cuidadores, cuyas edades fluctuaron entre los 18 y 68 años. Para efectuar este análisis, se utilizó la Encuesta de Percepciones Parentales sobre el Comportamiento Lúdico de los Niños y la Utilización de Juguetes (EPPCJ). Esta herramienta evaluó una variedad de aspectos, incluyendo la frecuencia, la naturaleza lúdica y la dimensión educativa de un listado que abarcaba 26 actividades comunes para niños. Mediante los resultados obtenidos, se evidenció que los padres tienen distintas concepciones acerca del juego y el aprendizaje. En particular, se logró identificar que el juego es concebido como una actividad autodirigida por el niño, mientras que el aprendizaje se considera en su mayoría como una actividad guiada por el adulto. Esta disparidad de perspectivas da lugar a un debate acerca del rol que desempeñan los adultos en las actividades lúdicas de los niños.

Santos (2021), Realizó una investigación con el fin de explorar la eventual asociación entre el trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH) Asimismo, junto con la

adicción a los videojuegos, con el fin de alcanzar este objetivo, se utilizaron dos herramientas de evaluación: el Test de Conner, utilizado para identificar a los estudiantes con diagnóstico o presunción de TDAH, y el test de Internet Gaming Disorder, destinado a evaluar la dependencia a los videojuegos. Ambos recursos evidenciaron una gran fiabilidad, con un coeficiente Alfa de Cronbach que superó el valor de 0.85. El grupo de estudio estuvo conformado por 171 alumnos pertenecientes a la Institución Educativa San Juan. Se identificaron 53 casos positivos en cuanto a la sospecha o diagnóstico de TDAH, lo que representa una prevalencia del 31% de niños con esta condición durante el año 2020. Por otro lado, se observó que la adicción a los videojuegos, medida por la escala Internet Gaming Disorder Scale, tuvo una prevalencia del 32% entre los 100 estudiantes analizados. Además, se encontró que 38 de cada 100 alumnos no presentaron ni TDAH ni adicción a los videojuegos, lo que representa un total de 66 alumnos. También se observó que 27 de cada 100 alumnos no presentaron ni TDAH ni adicción a videojuegos. La investigación se enmarca en un tipo de estudio descriptivo correlacional, puesto que busca examinar la posible relación entre el trastorno de déficit de atención e hiperactividad y la adicción a los videojuegos en estudiantes. Para ello, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, utilizando instrumentos de medición objetiva para obtener datos numéricos. Como recomendación, se sugiere que se controle el tiempo que los alumnos pasan frente al monitor, limitando el tiempo dedicado a la práctica de videojuegos, con el fin de reducir la prevalencia de la adicción a los videojuegos y el TDAH en la población estudiantil.

Champoñan (2019) llevó a cabo una investigación orientada a fortalecer las habilidades cognitivas en el curso de Historia mediante el uso de videojuegos educativos. Esta indagación se realizó con estudiantes de primero de secundaria y se apoyó en la metodología SCRUM, un marco de trabajo comúnmente empleado en la gestión y desarrollo de software. Se trató de una investigación aplicada de tipo tecnológico con un diseño experimental. Los resultados obtenidos indicaron que el empleo de videojuegos educativos favoreció el desarrollo de competencias en los estudiantes. Además, facilitó la revisión y consolidación de los contenidos previamente enseñados en clase, promoviendo así una mayor motivación hacia el aprendizaje.

Según los principios teóricos, la teoría de juegos de John Nash, también reconocida como la teoría de decisiones interactivas, se enfoca en la conducta estratégica que surge cuando dos o más individuos interactúan, y cada decisión individual se basa en las expectativas de los demás. Esta teoría se divide en dos enfoques principales para analizar situaciones de interacción: los juegos no cooperativos y los juegos cooperativos o coalicionales. En los juegos no colaborativos, se contempla un conjunto de jugadores, cada uno con diversas estrategias a

su disposición. Los resultados de sus decisiones estratégicas se determinan por el éxito o fracaso de cada opción elegida. La característica clave de estos juegos es que los individuos toman decisiones de manera independiente, a pesar de tener conocimiento de las estrategias disponibles para sus oponentes. Por otro lado, en los juegos cooperativos o coalicionales, los agentes egoístas tienen la oportunidad de obtener beneficios a través de la cooperación, lo que los lleva a formar alianzas confiables. Estos individuos se unen con aquellos que les conviene en un momento específico, evaluando cuáles alianzas son más valiosas y cuáles tienen menor importancia en función de sus intereses y objetivos.

Marshall McLuhan y su teoría del determinismo tecnológico, citada por Monsalve (2003), argumentan que la tecnología (los medios) moldea el pensamiento, las acciones y la organización de las sociedades. Según McLuhan, los medios son elementos esenciales de la vida civilizada y su dominancia en cada época influye en la percepción y determinación de los sentidos humanos, así como en la estructura social. Bajo esta óptica, los medios de comunicación, tales como la radio, el teléfono, la televisión y otros dispositivos electrónicos modernos, han suplantado a los libros como el principal medio de difusión. Estos medios transmiten mensajes que informan, educan, generan ideas, influyen, entretienen y pueden generar conflictos y descontento, a la vez que transmiten y difunden la cultura. Por lo tanto, los medios de comunicación alteran nuestro entorno y dan forma a nuestra percepción única del mundo. Cualquier cambio en estas relaciones mediáticas tiene un impacto en nuestra forma de pensar y actuar. En este contexto, las estrategias de comunicación que se basan en el atractivo emocional, en lugar de la racionalidad (lado derecho del cerebro), desempeñan un papel significativo. Según McLuhan, los seres humanos se han convertido en nómadas del conocimiento, más informados que nunca y liberados de la fragmentación especializada, pero también inmersos en un proceso social global. La electricidad ha extendido nuestro sistema nervioso central a nivel mundial, interconectando cada experiencia humana.

Los Video Juegos representa un software diseñado con la finalidad principal de proporcionar diversión de manera general. Su atractivo se encuentra en la posibilidad de interactuar con una o más personas, permitiendo esta interacción mediante el uso de un controlador y/o dispositivo electrónico. En la actualidad, estas plataformas pueden ser una computadora, una máquina arcade, una consola de videojuegos o dispositivos portátiles como laptops o teléfonos celulares. Además, el término "videojuego" se refiere a cualquier tipo de equipo digital interactivo que tiene la capacidad de funcionar en diferentes soportes. Los videojuegos varían en complejidad, desde aquellos más simples hasta los más elaborados que cuentan historias y eventos, utilizando elementos de táctica, audio y video específicamente

diseñados, lo que demuestra el progreso tecnológico y el arte digital. Aldrich (2006)

La experiencia interactiva de un videojuego requiere de un dispositivo de control, el cual varía según la plataforma utilizada. Este dispositivo de mando puede ser un único botón o una palanca de control. En el pasado, en eras anteriores, los dispositivos de control iniciales solían constituirse de teclados que habilitaban la combinación de varios botones con el fin de interactuar con el videojuego. Además, se requería que el usuario dispusiera de una palanca separada del teclado, equipada con al menos un botón. No obstante, estos dispositivos de control han experimentado transformaciones con el transcurso del tiempo. En la mayoría de los casos, los videojuegos emplean diversos métodos con el objetivo de proporcionar interacción e información al jugador. En lo que respecta al aspecto sonoro, resulta prácticamente universal y se sirve de dispositivos para la reproducción de sonido como altavoces y auriculares. También se emplean periféricos de retroalimentación, como aquellos que producen vibración, con el objetivo de simular sensaciones de fuerza. Bishop (1998)

En la actualidad, la interacción con los videojuegos se realiza a través de diferentes dispositivos de visualización, como televisores, monitores o proyectores. Los programas de videojuegos se almacenan en distintos medios, como cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos, tarjetas SD para videojuegos o dispositivos USB especiales, e incluso se pueden jugar en línea a través de la web. En la década de 1970, los videojuegos ganaron una gran popularidad y marcaron hitos importantes para la industria de estos dispositivos. Existen diversas formas de interactuar con un videojuego, aunque generalmente se requiere un dispositivo externo. No obstante, esta afirmación no es totalmente precisa, debido a que consolas portátiles están disponibles para jugar utilizando su pantalla táctil o detectando la intensidad del soplo "sobre" el videojuego, tal como ocurre con el Nintendo DS. También se utilizan sensores de presión que detectan el movimiento y lo reproducen en el dispositivo, creando así una experiencia de juego que refleja el propio movimiento del jugador. Depablo (2001).

Cuando se menciona el tema de los videojuegos, se hace referencia a diversos dispositivos externos que se utilizan para interactuar con ellos. Estos dispositivos incluyen los clásicos teclados, ratones, gamepads, joysticks, Igualmente, se pueden encontrar dispositivos que registran el movimiento, incluyendo los dispositivos portátiles, como el Wiimote de Wii, los dispositivos que responden a la presión, como las alfombras o soportes con sensores, y los dispositivos que capturan imágenes, como el EyeToy de PlayStation. Además, en ciertos juegos digitales se puede utilizar la voz mediante sistemas de reconocimiento vocal que son compatibles. Douglas (2010)

La influencia de los videojuegos según el sociólogo Joaquín Ramírez Buentello resalta cómo los videojuegos impactan a la sociedad en diversas formas, incluyendo aspectos económicos, percepción personal y relaciones sociales. En la actualidad, los videojuegos se han convertido en una forma cultural de entretenimiento, comparable a las películas que atraen multitudes en sus estrenos. Sin embargo, a diferencia de las películas, los videojuegos son consumidos de manera continua hasta que se lanza una nueva versión mejorada. La tecnología se ha transformado en un factor de reconocimiento social, debido a que los jugadores buscan adherirse a juegos que reflejen su realidad personal. La incorporación de los videojuegos en nuestra rutina diaria ha aumentado progresivamente, acompañada de un constante incremento en las ventas y el uso de dispositivos portátiles. Como resultado, los videojuegos constituyen un fenómeno social y económico de suma relevancia para comprender nuestro tiempo. Han establecido una conexión inseparable con diferentes grupos de la sociedad, influyéndolos y siendo influenciados por otras formas de cultura como el cine, la literatura y los cómics Colqui (2014). En los videojuegos, se recrean situaciones virtuales donde los jugadores, también conocidos como usuarios, pueden controlar uno o varios personajes virtuales con el objetivo de alcanzar distintos objetivos. Los jugadores se someten a las reglas establecidas por el sistema informático y no tienen la capacidad de eludirlas. Es precisamente esta característica la que permite que el videojuego ejerza un control sobre los jugadores Delmoral (1996).

Los videojuegos ofrecen una característica influyente adicional: la posibilidad de jugar tanto contra la computadora como con dos o más personas en la misma consola, lo que agrega un mayor nivel de diversión. En la actualidad, gracias a las redes LAN o a través de Internet, es posible competir con personas de cualquier parte del mundo, ya sea contra la máquina o entre sí. En resumen, los videojuegos generan un impacto impresionante, especialmente debido a la evolución de los gráficos, que se esfuerzan por recrear imágenes lo más realistas posible y engañar la percepción del jugador. Esta capacidad de manipulación y involucramiento es la forma en que los videojuegos sumergen al jugador en su mundo virtual Douglas (2010).

En la actualidad, se encuentran disponibles videojuegos para satisfacer todos los gustos, clasificados en diversos géneros populares como acción, rol, estrategia, simulación en sus múltiples variantes, deportes y aventura. Los videojuegos contemporáneos utilizan sonido digital Dolby Surround y presentan efectos visuales de avanzada. En particular, los videojuegos deportivos, como el fútbol, baloncesto y hockey sobre hielo experimentaron un aumento significativo en su popularidad a finales de la década de 1980. En ese periodo, equipos profesionales dieron licencias para utilizar sus nombres en las versiones de videojuegos

relacionados con sus respectivos deportes. Esto permitió una mayor inmersión del jugador al interactuar con nombres de equipos auténticos. Esta característica también contribuye a la plena participación del jugador Draek (2000). Los videojuegos no solo se pueden apreciar, sino que también ejercen influencia sobre los procesos psicológicos de las personas, generando imágenes, representaciones y modelos de la realidad. La "subrealidad" presente en estos juegos puede impactar en la modificación de comportamientos y en el mecanismo cognitivo que los precede Balaguer (2002).

Una investigación realizada en Estados Unidos arribó a la conclusión de que los videojuegos violentos generan un incremento en la agresividad tanto durante como después del juego. Se llevó a cabo una comparación entre el comportamiento de individuos que se entretienen con videojuegos violentos y aquellos que juegan juegos sin imágenes de violencia. Los resultados revelaron que todos los participantes que utilizaron videojuegos violentos exhibieron niveles de agresividad temporalmente más elevados durante y después del juego Mateo (1998).

Influencia positiva de los videojuegos argumentan que, en lugar de ser problemáticos, estos juegos enseñan a enfrentar desafíos técnicos, estimulan habilidades motoras y neurocinéticas, mejoran los reflejos visuales y promueven una perspectiva multifacética. Asimismo, se ha notado que los videojuegos tienen la capacidad de mejorar la comunicación cuando se disfrutan en grupo familiar o en plataformas en línea. En circunstancias específicas, los videojuegos se utilizan como herramientas de entretenimiento en clínicas de rehabilitación y entornos hospitalarios, contribuyendo al proceso de terapia y recuperación de los pacientes. Además, en instituciones educativas de nivel superior, se han creado juegos educativos con el objetivo de fortalecer las aptitudes de los estudiantes. Los videojuegos ya no están limitados únicamente a niños, sino que abarcan todas las edades, desde niños y adolescentes hasta adultos Griffiths (2006). También se considera que los videojuegos pueden ser una fuente de motivación, no solo en aspectos negativos, sino también en aspectos positivos. Los videojuegos de índole educativa, como ejemplo, tienen la capacidad de fomentar una variedad de aptitudes cognitivas. Entre ellas se incluyen la resolución de dilemas, la toma de elecciones, la exploración y estructuración de datos, las competencias perceptivo-motrices y el pensamiento abstracto, según Thompson & Melancon (1985). Por otro lado, se ha observado que los videojuegos favorecen el aprendizaje y el crecimiento de niños y adolescentes, ya que los motivan a superarse, buscar nuevos conocimientos y concentrarse. La necesidad de alcanzar objetivos específicos para obtener recompensas o completar los juegos de manera satisfactoria fomenta la perseverancia y el esfuerzo constante.

Además, los niños aprenden a ser tolerantes frente a los fracasos en el juego y a poner más empeño en intentarlo nuevamente. También se promueve la toma de decisiones rápidas, se mejora la coordinación visual y manual, y se potencian las habilidades manuales. Los videojuegos también estimulan la memoria, la retención de información y la identificación de colores, lo que facilita la interacción de los niños con el entorno informático Nuñez (2004).

También se han planteado críticas hacia los videojuegos, focalizadas en los posibles efectos negativos que pueden tener. Se argumenta que el excesivo tiempo dedicado a la pantalla puede llevar a las personas a desconectarse por completo de su entorno real, sumergiéndose en un mundo de fantasía y afectando su desarrollo emocional. Además, algunos estudios han demostrado que la velocidad de los gráficos virtuales puede desencadenar ataques en los jugadores, habiéndose reportado casos de epilepsia. La mayoría de estas críticas, en su gran parte, tienen su origen en influencias religiosas y políticas, y plantean un problema social de importancia, según señala Espinoza (1998). Han surgido discusiones controvertidas en relación con la agresión vinculada a los videojuegos. Se ha notado que la exposición a modelos agresivos presentes en juegos de combate y acción puede incrementar los niveles de agresividad y hostilidad en los individuos. Una investigación llevada a cabo por Calver & Tan (1994) examinó los potenciales impactos de participar en videojuegos con contenido violento en contraposición a meramente presenciarlos. Se concluyó que aquellos que mostraban preferencia por juegos con violencia realista experimentaban un aumento en la frecuencia cardíaca y generaban más pensamientos agresivos.

Diversas investigaciones han encontrado una asociación positiva entre los videojuegos violentos y la manifestación de conductas agresivas y delictivas, especialmente en personas con inclinaciones agresivas, y esta relación se observa con mayor fuerza en el caso de los hombres Anderson & Eneldo (2000). Adicionalmente, se ha observado que los videojuegos de naturaleza agresiva pueden inducir consecuencias emocionales adversas de manera inmediata en los jugadores, ocasionando un incremento en su nivel de hostilidad y ansiedad, según lo afirmado por Dominick (1994). Aunque existe algún tipo de asociación entre la agresividad y la preferencia por los videojuegos, hasta la fecha no se ha obtenido evidencia concluyente al respecto. En palabras de Gros (2000), todavía no se ha logrado demostrar de forma empírica que los videojuegos engendren agresividad, ni se ha confirmado que estos efectos perduren o se reflejen en el comportamiento de los jugadores a largo plazo. Los juegos interactivos sumergen a los adolescentes en un mundo de fantasía, donde personajes increíblemente realistas, escenas impactantes, música tensa y efectos de sonido macabros crean una experiencia inmersiva. En lugar de ser meros espectadores, los jugadores experimentan la

sensación de llevar a cabo actos violentos como parte del juego. Esta inmersión puede generar un apego o dependencia apasionada, lo que a veces puede llevar al descuido de otros intereses sociales y afectivos Ades & Vejoyeux (2003). La estructura de múltiples niveles de dificultad en los videojuegos tiende a estimular el interés y la persistencia en el juego. Aunque una dedicación excesiva puede generar una fuerte afición, no implica necesariamente una adicción. Si los videojuegos fueran inherentemente adictivos, ya se habrían erradicado por completo. Por lo tanto, no se puede llegar a una conclusión definitiva acerca de su naturaleza adictiva, aunque existen casos aislados entre millones de jugadores Estallo, Masferrer & Aguirre (2001). Los videojuegos pueden tener diversos efectos en niños y niñas, y en general se considera que su uso puede ser perjudicial, dependiendo del tipo de contenido y la cantidad de tiempo dedicado a ellos. Sin embargo, los adolescentes suelen mostrar preferencia por videojuegos con temáticas violentas, según revelan estudios que indican que el 50,0% de ellos los solicitan, mientras que solo el 2.0% elige videojuegos catalogados como educativos Collasius (1993).

Los tipos de videojuegos en la industria está en continua transformación, con la aparición mensual de nuevos juegos sofisticados y con funciones de multijugador. Clasificarlos sin dejar de lado algunos resulta un desafío. Utilizando criterios básicos de características comunes, se propone la siguiente clasificación basada en diversas propuestas García & McFarlane (2005): (A) Videojuegos de Arcade: Estos juegos de video se destacan por su ritmo de juego veloz, requerimiento de respuestas inmediatas y una estrategia básica. (B) Juegos de simulación: En este tipo de juegos, se puede dirigir situaciones específicas o tomar el control de dispositivos con tecnología sofisticada, simulando encontrarse en esos contextos. Tienen un ritmo de juego pausado, requieren estrategias variadas y, a veces, algo complejas. (C) Juegos de estrategia: En estos juegos, el jugador adopta una identidad protagonista y debe alcanzar la victoria final superando diversas pruebas.

Los videojuegos de plataformas se destacan por requerir que el jugador explore diversos entornos, ejecutando acciones como saltar, escalar, caer y lanzarse por acantilados. El objetivo principal es superar obstáculos y derrotar enemigos, mientras se recolectan objetos que ofrecen apoyo para avanzar en la plataforma. A medida que se avanza, los niveles se vuelven más desafiantes y se presentan obstáculos cada vez mayores. Los desplazamientos del personaje suelen ser de forma lateral, ya sea hacia la izquierda o hacia la derecha. Sanger (1997). Los videojuegos deportivos se refieren a aquellos que se centran en una variedad de deportes y pueden ser categorizados en diferentes tipos, como arcade, simulador, mánager y RPG deportivo Aldrich (2006). Algunos ejemplos de juegos deportivos son: (1) Tenis: Super Tennis, Mario Tennis, Virtua Tennis. (2) Fútbol: Pro Evolution Soccer, FIFA Series, PC Fútbol, Mario

Strikers. A lo largo del tiempo, los videojuegos deportivos han experimentado avances significativos, incorporando mejoras y comandos que buscan proporcionar a los jugadores una experiencia cada vez más realista. Se han logrado grandes progresos en áreas como los gráficos, sonidos y escenarios interactivos, lo que permite sumergirse de manera más profunda en el mundo virtual. Algunos juegos incluso fusionan elementos de la realidad con elementos de la fantasía, creando experiencias únicas. Ejemplos de estas mejoras se pueden observar en franquicias populares como Pro Evolution Soccer, NBA Live y Madden NFL, que han logrado perfeccionar la jugabilidad y la representación visual de los deportes. Además, es común lanzar videojuegos basados en eventos deportivos de gran importancia, como los Juegos Olímpicos o la Copa Mundial de Fútbol, con el fin de aprovechar su enorme popularidad comercial. Estos juegos capturan la emoción y la atmósfera de las competiciones deportivas, brindando a los jugadores la oportunidad de participar activamente en ellas y vivir la experiencia desde la comodidad de sus hogares.

Estos videojuegos, conocidos como juegos de mundo abierto o sandbox, se destacan por ofrecer al jugador la libertad de elegir sus propias misiones, establecer su propio ritmo y explorar un detallado mapa para interactuar en diversos escenarios. Esta libertad brinda al jugador una sensación de control total sobre su experiencia de juego. Estos juegos suelen combinar elementos de disparos, combates y carreras, ofreciendo una amplia variedad de opciones de juego. Ahora presentaré varios ejemplos de juegos de mundo abierto, entre los cuales se encuentran la reconocida serie; Grand Robo de Autos a Gran Escala, Conductor, El Padrino, Sólo Causa, Golpe y Fuga, Crimen Verdadero, El Mundo es Tuyo, No Más Héroe, Sombra de Chernóbil. En estos juegos, los jugadores tienen la libertad de explorar vastos entornos virtuales, tomar decisiones y realizar acciones que tienen un impacto en la historia, lo que brinda una experiencia inmersiva y emocionante.

Juegos multijugador brindan a los jugadores la posibilidad de disfrutar juntos desde distintos ordenadores, ya sea colaborando para alcanzar un objetivo común o compitiendo como rivales. La opción multijugador de estos juegos es muy popular y cuenta con una gran cantidad de seguidores. En lugar de enfrentarse a una inteligencia artificial, los jugadores tienen la oportunidad de interactuar con amigos que viven cerca o incluso con personas de otros países que han conocido en línea. Además de la interacción durante el juego, estos juegos ofrecen una plataforma multiplataforma que incluye un chat personalizado y privado, lo que permite a los jugadores entablar conversaciones fuera del ámbito del juego en sí. Los juegos que ofrecen esta característica son altamente apreciados por los jugadores. Marquez (1999).

Es importante considerar los tipos de jugadores que la práctica de los juegos se

experimenta de diversas formas, y aunque tiende a manifestarse de manera colectiva con patrones comunes, también se presenta de manera individual debido a las diferentes formas de participación en estas actividades lúdicas. Antes de elaborar una categorización sociológica de las diversas vivencias asociadas al juego compulsivo, se precisa analizar las múltiples expresiones que emergen en conexión con el juego y escoger los factores sociodemográficos que podrían afectar en la formulación de un conjunto completo de tipologías para las distintas manifestaciones observadas en los jugadores. En este contexto, se resalta una clasificación preliminar de amplio alcance que divide a los participantes activos del juego en dos categorías principales:

El primero de ellos es el Jugador Casual, que engloba a la mayoría de la población, ya que, en algún momento de sus vidas, la mayoría de las personas han participado ocasionalmente en algún tipo de apuesta o juego de azar. Por otro lado, encontramos a los Jugadores Regulares, quienes juegan con frecuencia y, en el contexto de nuestra investigación, pueden mostrar un cierto grado de dependencia hacia el juego.

También están los Jugadores Recreativos, Sociales o Esporádicos, que participan en juegos por diversión, hábito o tradición, sin experimentar ningún problema relacionado con su comportamiento de juego. Por último, existen los Jugadores con Problemas, que presentan signos objetivos de dependencia o reconocen que tienen un problema vinculado con el juego, lo que requiere una atención especial. Estas categorías permiten una comprensión más clara de las diferentes actitudes y comportamientos de los jugadores en el contexto de los juegos de azar. De acuerdo con Kusyzvn (1978), citado por Ochoa & Labrador (1994), se pueden distinguir cuatro elementos que permiten clasificar a los jugadores en base a los siguientes aspectos: Su desempeño económico, es decir, si ganan o pierden dinero durante el juego, La cantidad de tiempo que dedican a jugar, diferenciando entre aquellos que destinan mucho o poco tiempo a esta actividad, El impacto negativo que su participación en el juego tiene en las personas cercanas a ellos, La satisfacción o insatisfacción que experimentan con su comportamiento de juego. Ochoa & Labrador (1994). González (1987) propone una clasificación más concisa de los jugadores en tres categorías sociales, basándose únicamente en los comportamientos observados. Según un estudio reciente realizado en España:

El primero es el Jugador Social, alguien que se involucra en el juego principalmente por placer y entretenimiento. Juega ocasionalmente y suele arriesgar pequeñas cantidades de dinero, con la libertad de dejar de jugar cuando lo considere adecuado.

En contraste, el Jugador Profesional es una categoría menos común en nuestra sociedad. Este individuo ha hecho del juego su forma de vida, centrándose en él de manera total. Su

participación en el juego es un ritual elaborado que incluye elementos simbólicos. Su comportamiento se rige por la racionalidad, tomando decisiones calculadas y basadas en la experiencia en lugar de ser influenciado por emociones. No se involucra en cualquier juego, sino que elige selectivamente aquellos donde su intuición y experiencia le otorgan cierto control. Estas categorías ofrecen una visión amplia de los diferentes enfoques de las personas hacia el juego.

Las dimensiones de la variable programa de videojuegos son: (1) La Dimensión de Juegos de Acción, según las observaciones de Ruiz Gutiérrez (2017), se caracteriza por su ritmo frenético, la necesidad de respuestas rápidas y la capacidad de tomar decisiones al instante. Por lo general, estos juegos se desarrollan en contextos de enfrentamientos, aventuras y competencias, y se centran en la acción y la emoción. (2) Dimensión de Juegos de Estrategia. De acuerdo con la perspectiva de Gallardo & Vázquez (2018), los juegos de estrategia se caracterizan por requerir la toma de decisiones y la planificación a largo plazo, así como la utilización de habilidades cognitivas como la memoria, la concentración y el pensamiento lógico. Por lo general, estos juegos involucran situaciones de competencia y táctica, y se centran en el pensamiento analítico y la resolución de problemas. (3) Dimensión de Juegos de Simulación. Según una investigación realizada por Díaz et al. (2001), los juegos de simulación se describen como un enfoque pedagógico que permite a los estudiantes experimentar situaciones de la vida cotidiana en un entorno controlado, lo que facilita un aprendizaje más efectivo.

Dentro del fundamento teórico científico relacionado con la variable rendimiento académico, se tomó en cuenta Las notas obtenidas, que varían en un rango de 0 a 20, son los indicadores que revelan este rendimiento. Estas calificaciones reflejan el nivel de comprensión y dominio de las materias o conocimientos impartidos. En otras palabras, el rendimiento académico ofrece una evaluación de cómo los estudiantes han aprendido y asimilado los contenidos. Este concepto se sostiene en la afirmación de Almeyda & Orlando (2007) de que las calificaciones altas indican un buen nivel de aprendizaje y dominio de los temas estudiados. Según Alves (2006), el rendimiento académico se caracteriza por un conjunto de innovaciones que se manifiestan en el lenguaje técnico utilizado, en la forma de actuar y en las actitudes conductuales frente a las circunstancias y los problemas presentados durante el proceso educativo.

Linares (s/f) describe el rendimiento académico como el objetivo final del proceso educativo, que se manifiesta a través de mejoras y cambios en el estudiante. Estos cambios no se limitan únicamente al ámbito cognitivo, sino que también involucran el desarrollo de

habilidades, destrezas, hábitos y aspiraciones, entre otros aspectos. En términos diferentes, el desempeño académico no se limita únicamente a la excelencia y cantidad de saberes adquiridos; en su lugar, abarca todos los aspectos y demostraciones que tienen lugar en la rutina diaria del estudiante.

El rendimiento académico involucra la influencia de diversos factores presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como el estudiante, el profesor, los contenidos, la metodología, los recursos, entre otros. Estos elementos interactúan y contribuyen al logro o no logro de los objetivos deseados. El profesor desempeña un papel importante en el rendimiento académico, ya que su función consiste en guiar las acciones que permitan alcanzar los objetivos establecidos, es decir, educar o formar a los estudiantes. El desempeño escolar también abarca las evoluciones que el estudiante experimenta durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, evidenciadas en la mejora y desarrollo de su personalidad en formación. De esta manera, en el rendimiento participan varios elementos causales, incluyendo la calidad de la enseñanza, considerando las capacidades inherentes de los estudiantes, las circunstancias familiares y el contexto en el que se desenvuelven. En síntesis, el desempeño escolar se caracteriza como el conjunto de progresos y evoluciones experimentados por el alumno a lo largo del proceso educativo, que se evidencian en el desarrollo y enriquecimiento de su individualidad. Esta visión es presentada por Figueroa (2008). En la actualidad, se están llevando a cabo diversas investigaciones con el objetivo de encontrar explicaciones para el bajo rendimiento académico. Estos estudios abarcan desde investigaciones exploratorias y descriptivas hasta investigaciones de naturaleza explicativa. A pesar de que puede ser un desafío hallar investigaciones particulares que detallen o esclarezcan las variables ligadas al logro o la falta de éxito académico, de igual manera, se constata que existe una extensa base teórica y bibliográfica que aporta a la fundamentación de este tipo de estudio. A continuación, se presentan algunas de estas fuentes que describen y abordan estas temáticas.

En un estudio llevado a cabo por Bricklin & Bricklin (1988) con estudiantes de escuela primaria, se encontró que el nivel de cooperación y la apariencia física son factores que influyen en la percepción de los maestros sobre la inteligencia y el desempeño académico de los alumnos, lo que a su vez puede afectar su rendimiento académico.

Maclure & Davies (1994), en sus estudios acerca de la aptitud cognitiva de los alumnos, proponen que la escasa efectividad académica es meramente una manifestación de la aptitud cognitiva del estudiante en un instante concreto, y no constituye un término que denote atributos supuestamente constantes o inalterables de su capacidad definitiva. Adicionalmente, llegan a la deducción de que el deficiente desempeño cognitivo no guarda vínculo con la

cultura, ni se restringe al ámbito del aula. En su estudio con adolescentes que manifestaron actitudes antisociales y vivenciaron descalabro escolar, Glasser (1985) presenta que no respalda la interpretación ampliamente aceptada de que estos jóvenes son el resultado de condiciones sociales que les impiden alcanzar triunfo. Considera inadecuado atribuir la responsabilidad de su desempeño a sus hogares, entornos, cultura, antecedentes, etnia o falta de recursos, por dos razones: a) absuelve de la obligación personal del fracaso y b) no admite que el logro escolar es factible para todos los jóvenes. Según Glasser, si los jóvenes logran internalizar suficientemente la responsabilidad de esforzarse en sus estudios y si se eliminan las barreras que dificultan el éxito en todas las instituciones educativas, muchas de las desventajas pueden ser contrarrestadas. Por último, el autor cierra con una reflexión dirigida a todas las personas comprometidas en la educación: "Es obligación de la sociedad establecer un sistema educativo en el que el triunfo no solo sea viable, sino también probable" (Glasser, 1985).

Los tipos de rendimiento académicos son (1) Rendimiento Individual: El rendimiento individual se refiere a los logros obtenidos en términos de conocimientos adquiridos, prácticas, habilidades, actitudes, aspiraciones, entre otros aspectos. Estos avances permiten al profesor tomar decisiones en función del conocimiento adquirido por el estudiante, conforme a las afirmaciones de Mariam (2009), los elementos del desempeño individual derivan del dominio de los saberes y las costumbres culturales en el ámbito cognitivo. Asimismo, se toman en cuenta facetas de la personalidad, tales como los principios sólidamente establecidos y las emociones manifestadas, como menciona Argudin (2005). (2) Rendimiento Social: El rendimiento social se refiere a la influencia de la institución educativa y su entorno en los estudiantes. La enseñanza y el aprendizaje no se limitan únicamente a aspectos académicos, sino que también influyen en el ámbito social y en el entorno escolar. Esto implica la participación de diversas figuras, como el director, los profesores, el personal administrativo y los compañeros de clase. En resumen, el rendimiento social se refiere al ámbito y contexto social en el que se desarrolla el estudiante dentro de la institución educativa. Entre los elementos que tienen un impacto negativo en el rendimiento académico se encuentran diversos factores, según lo planteado por Saiz (2007). (1) Factores endógenos, problemas de origen genético, Enfermedades, accidentes, intoxicaciones u otras condiciones de salud que afectan al estudiante.

Problemas respiratorios, enfermedades venéreas y otros problemas de salud relacionados. (2) Factores exógenos, Problemas en el entorno familiar, como la falta de estructura o educación limitada. Problemas sociales, como la injusticia social, el consumo de

alcohol o tabaco, entre otros. Problemas en la escuela, como la falta de preparación del profesorado o deficiencias en el currículo.

Muchas investigaciones presentan las causas que impactan en el deficiente rendimiento del estudiante, y entre las más relevantes se encuentran aquellas mencionadas por Mariam (2009). (1) Los padres: desempeñan un papel fundamental en la educación de sus hijos, asumiendo la responsabilidad de educarlos adecuadamente. Además, los profesores también tienen la tarea de guiar a los padres y a los estudiantes, trabajando en conjunto para lograr una educación positiva. En este sentido, se organizan charlas motivacionales para acercar a los padres a la escuela y fortalecer su relación. Cuando los padres y los profesores logran establecer un ambiente satisfactorio, la relación entre el alumno y el profesor mejora, lo cual beneficia al estudiante. Esto se debe a que se fomenta una comunicación adecuada que permite alcanzar metas y superar dificultades. Es responsabilidad de los padres contribuir al desarrollo de las habilidades y destrezas de sus hijos. Para lograr esto, desempeñan un papel crucial al reconocer y premiar el esfuerzo de sus hijos. Sin embargo, estos premios no deben basarse en bienes materiales, sino en gestos como felicitaciones, demostraciones de afecto, abrazos reconfortantes y palabras de elogio por los logros alcanzados. Es fundamental que los padres transmitan una imagen optimista y no pesimista de sí mismos a sus hijos, de acuerdo con lo planteado por Argudin (2005) (2) Docentes: se enfatiza que la institución educativa no debe renunciar a su responsabilidad y objetivo de ser un agente de cambio social, ya que tiene la capacidad de contribuir al progreso del estudiante y de la sociedad en general. Los profesores tutores desempeñan un papel fundamental en este aspecto y deben mantener una constancia en su trabajo.

Es importante que los profesores busquen constantemente mejorar y perfeccionarse en su carrera, adquiriendo nuevas habilidades y destrezas de enseñanza. La educación no es estática, sino que está en constante evolución, al igual que la sociedad en la que nos encontramos. Según Alcantara (2005), es necesario adaptarse a estos cambios y estar dispuesto a actualizar y mejorar continuamente la forma en que enseñamos.

C. Autoestima: juega un papel fundamental en la vida del estudiante, ya que le permite enfrentar con éxito las brechas y dificultades que surgen durante su proceso de formación y en la convivencia escolar. La presencia de una autoestima sólida le ayuda a mejorar su rendimiento académico. Cuando se tiene una autoestima adecuada, se desarrolla un sentimiento de valía personal y se reconoce la importancia de uno mismo en el entorno escolar. Esto contribuye a generar confianza y autoconfianza en el aula, es decir, una seguridad en sí mismo. Según Mariam (2009), la autoestima es un factor crucial para el desarrollo académico y personal del

estudiante.

Las competencias requeridas para alcanzar un aprendizaje significativo están en constante aumento. En lugar de limitarse a la memorización, es fundamental comprender y entender los conceptos. Por lo tanto, los estudiantes deben cumplir con ciertas condiciones indispensables. En primer lugar, deben tener una organización conceptual interna y mantener la coherencia en todo momento. Por ejemplo, podemos memorizar un número de teléfono, pero nunca comprenderlo en profundidad. Otro ejemplo es la estructura interna de algunos textos, que los hace más amigables para el lector, pero los estudiantes a menudo no aprecian esta organización y no comprenden por qué se esquematiza de esa manera. Además, la relación con los conocimientos previos es otro requisito crucial para el aprendizaje significativo. Si no existen conexiones con los conocimientos previos, los cambios no se aceptarán fácilmente y los estudiantes pueden resistirse a asumirlos, lo que representa un obstáculo para el aprendizaje significativo. Por lo tanto, es imprescindible que los docentes reconozcan las ideas previas de los estudiantes y se aseguren de abordarlas adecuadamente en su labor educativa. Si bien todas estas condiciones son necesarias, no son suficientes por sí solas. Finalmente, la motivación del estudiante desempeña un papel fundamental. Si no hay una predisposición para comprender, será difícil lograr un aprendizaje significativo y se verá afectado el esfuerzo y la intención de comprender la nueva información. Es necesario encontrar sentido en los conocimientos previos que poseen los estudiantes y valorar sus esfuerzos para fomentar la comprensión. En resumen, para lograr un aprendizaje significativo, los estudiantes deben contar con una organización conceptual interna, establecer conexiones con sus conocimientos previos y estar motivados para comprender. Estos requisitos son fundamentales para alcanzar un aprendizaje profundo y significativo.

En palabras de Mosston (1986), el proceso de aprendizaje implica la adquisición de información, su retención y la capacidad de recuperarla cuando sea necesario. Cuando se logran aprendizajes significativos en el aula, esto significa que los estudiantes han adquirido los contenidos de manera efectiva, ya que han logrado comprender la información presentada gracias a contar con conocimientos previos suficientes y apropiados. En otras palabras, el entendimiento de los nuevos conceptos se produce al establecer conexiones y relaciones con los conocimientos previos que poseen los estudiantes.

La relevancia de esta teoría en la investigación radica en su capacidad para proporcionar orientación en el proceso del rendimiento académico. Es de gran importancia adquirir un entendimiento profundo de esta teoría, ya que esto contribuirá a la mejora de la enseñanza y al incremento del rendimiento de los estudiantes, con el objetivo de fomentar el desarrollo de sus

capacidades. Adicionalmente, esta teoría proporciona un marco sólido para la creación de herramientas que facilitan la comprensión de cómo se organiza la estructura cognitiva del estudiante. Según la perspectiva del aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos son incorporados de manera sustancial en la estructura cognitiva del alumno. Este proceso se alcanza cuando el estudiante establece conexiones significativas entre los nuevos conocimientos y los que ha adquirido previamente. Esto se encuentra en consonancia con las directrices del MINEDU (2012).

Las dimensiones de la variable Rendimiento académico son: (1) Dimensiones de Logro Académico. Siguiendo las aseveraciones de Herán & Villarroel (1987), el rendimiento académico se considera como "el resultado de la interacción entre el estudiante, el profesor, el plan de estudios y el entorno educativo".

## II METODOLOGIA

### 2.1. Enfoque, Tipo

Se utilizó el enfoque cuantitativo, según lo indican Cruz et al. (2014). La investigación cuantitativa tiene como objetivo determinar el grado de conexión o correlación entre variables, así como la posibilidad de extrapolar y objetivar los hallazgos a través de una muestra, lo que permite inferir causas y efectos en una población, explicando las razones detrás de un evento o fenómeno. En lo que respecta al tipo de investigación, se enmarca en el ámbito de la investigación científica básica, como lo señalan Tamayo & Tamayo (2010), quienes definen la ciencia básica como aquella que se dedica a la exploración de los principios esenciales de la naturaleza y los fenómenos que la caracterizan (p. 26).

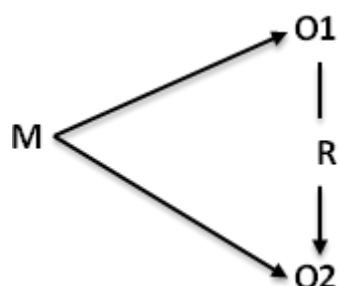
### 2.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación adoptado es descriptivo correlacional, tal como lo describen Sampieri et al. (2006), la investigación correlacional se fundamenta en un esquema deductivo-hipotético y en la medición numérica de variables.

El diseño de investigación adoptado en este estudio es de naturaleza no experimental y posee características de corte transversal y correlacional. Este diseño facilita el análisis minucioso del grado de relación que se establece entre las dos variables dentro del grupo de participantes durante el transcurso de la investigación. Este análisis puede arrojar resultados que evidencien un vínculo positivo o negativo entre las variables. También es importante mencionar que el diseño del estudio es transversal, dado que la recopilación de datos se llevó a cabo en un único punto temporal.

#### Figura 1

*Esquema del diseño correlacional*



En donde:

**M** = Muestra: Estudiantes del quinto ciclo.

**O1**= Variable 1: Uso de los videojuegos

**O2**= variable 2: Rendimiento académico.

**R**= relación de las variables de estudio

### **2.3. Población, muestra y muestreo**

Para este estudio, se focaliza en los estudiantes de sexto grado de educación primaria que asisten a una institución pública en Trujillo durante el año 2023. Estos niños serán los sujetos sobre los cuales se realizará la investigación acerca del impacto de los videojuegos en el rendimiento académico. En relación a la muestra, esta estará compuesta por 108 estudiantes del quinto ciclo y se seleccionará de manera representativa, tomando una porción de este grupo para llevar a cabo el estudio. La muestra constituye un subconjunto más reducido de la población, y su objetivo principal es representar fielmente las características y comportamientos de toda la población en su conjunto. Para seleccionar la muestra representativa se puede emplear un muestreo aleatorio simple o un muestreo estratificado, dependiendo de la distribución y características de los niños en la población. Muestreo aleatorio simple: Se seleccionan los niños de manera aleatoria de toda la población sin restricciones adicionales. Cada niño tiene la misma probabilidad de ser incluido en la muestra. Muestreo estratificado: Si hay características importantes en la población que se desea representar adecuadamente en la muestra, como diferentes grados escolares o niveles socioeconómicos, se pueden crear estratos basados en estas características y luego seleccionar una muestra aleatoria de cada estrato. Esto asegura una representación adecuada de los subgrupos importantes en la población.

### **2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

En esta investigación, se utilizará la técnica de la encuesta, siguiendo la definición proporcionada por García (1993). La encuesta se define como un estudio realizado en una muestra de individuos que refleja adecuadamente a un conjunto más amplio, con el propósito de recopilar datos a través de entrevistas.

Por otro lado, el instrumento elegido para este estudio consiste en un cuestionario que se apoya en una escala de respuesta ordinal. Los cuestionarios son recursos fundamentales para recopilar información de manera estructurada y sistemática, lo que resulta en la obtención de datos pertinentes en investigaciones, sondeos o encuestas, tal como lo describen Casas et al (2003). En esta escala, los encuestados tienen la opción de manifestar su grado de acuerdo o la frecuencia con la que ciertos eventos ocurren en respuesta a afirmaciones o preguntas específicas. Este formato permite a los participantes calibrar sus respuestas en

función de su propia percepción y experiencia, lo que se traduce en la obtención de datos más precisos y significativos.

**Tabla 1**

*Matriz Instrumento de investigación*

<b>N°</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
01	Encuesta	Cuestionario

*Nota:* La tabla presentada a continuación resume una técnica de recolección de datos junto con el instrumento utilizado para llevar a cabo dicha técnica.

## **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

Se tabulará la información obtenida de la aplicación de las encuestas, con el uso del software Excel y SPSS. Para examinar las encuestas, se aplicarán estrategias estadísticas descriptivas con la finalidad de obtener valores representativos (promedio, mediana, moda) y parámetros de dispersión (desviación estándar, rango) de las contestaciones. Aparte, se efectuará el análisis de correlación para investigar las interconexiones entre las variables independientes y dependientes, lo que brindará una perspicacia más profunda sobre la posible vinculación entre la utilización de los videojuegos y el aprovechamiento escolar en los infantes de nivel primaria.

## **2.6. Aspectos éticos en investigación**

Cuando se lleva a cabo una investigación, es de suma importancia asegurar el cumplimiento de principios éticos que salvaguarden sus derechos y bienestar. En este sentido, se debe garantizar la confidencialidad de la información proporcionada por los participantes del proyecto, asegurando que sus datos personales y cualquier otra información sensible sean manejados con cuidado y protegidos de manera adecuada. Además, es esencial respetar los derechos de autor de todas las fuentes consultadas durante la investigación. Esto implica citar correctamente las fuentes, siguiendo las normas internacionales de citación y referencias, como el formato APA, para dar crédito adecuado a los autores y evitar el plagio.

Asimismo, es fundamental obtener el consentimiento informado de los participantes antes de su participación en la investigación. El consentimiento informado debe ser claro y comprensible, explicando el propósito y los procedimientos del estudio, así como los posibles riesgos y beneficios involucrados.

### III RESULTADOS

**Tabla 2**

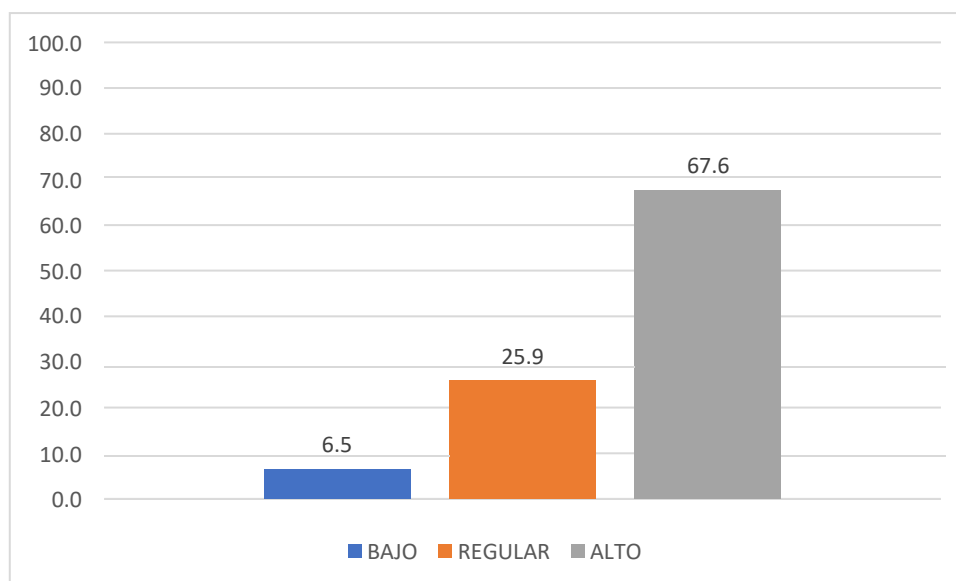
*Nivel de programa de videojuegos en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
BAJO	7	6.5	6.5
REGULAR	28	25.9	32.4
ALTO	73	67.6	100.0
Total	108	100.0	

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

**Figura 2**

*Nivel de programa de videojuegos en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*



Interpretación: En la tabla 1 y figura 1, se evidencia que el 68% (73) de los estudiantes de 6° grado secciones A, B, C, E de educación primaria, cuentan con un alto nivel de la variable programa de videojuegos, el 26% (28) cuenta con un regular nivel y el 6% (7) ostenta con un bajo nivel. Por tanto, se comprueba que la variable programa de videojuegos de los estudiantes del 6° grado de las secciones A, B, C, E. es alto.

**Tabla 3**

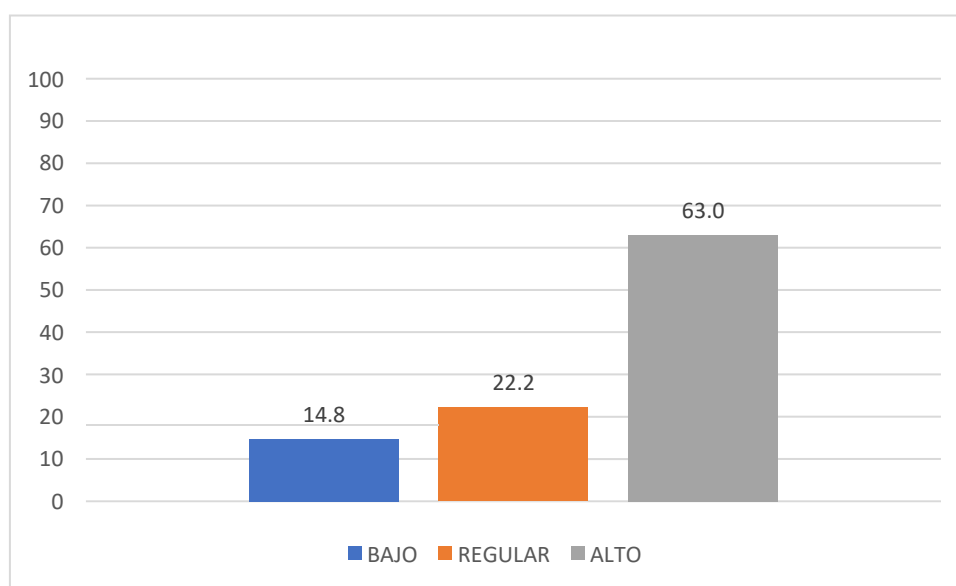
*Niveles de Juegos de acción en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
BAJO	16	14.8	14.8
REGULAR	24	22.2	37.0
ALTO	68	63.0	100.0
Total	108	100.0	

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

**Figura 3**

*Niveles de Juegos de acción en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*



Interpretacion: En la tabla 2 y figura 2, se evidencia que el 63% (68) de los estudiantes de 6° grado secciones A, B, C, E de educación primaria, cuentan con un alto nivel de juegos de acción, el 22.2% (24) cuenta con un regular nivel y el 14.8% (16) ostenta con un bajo nivel. Por tanto, se comprueba que el nivel juegos de acción de los estudiantes del 6° grado de las secciones A, B, C, E. es alto.

**Tabla 4**

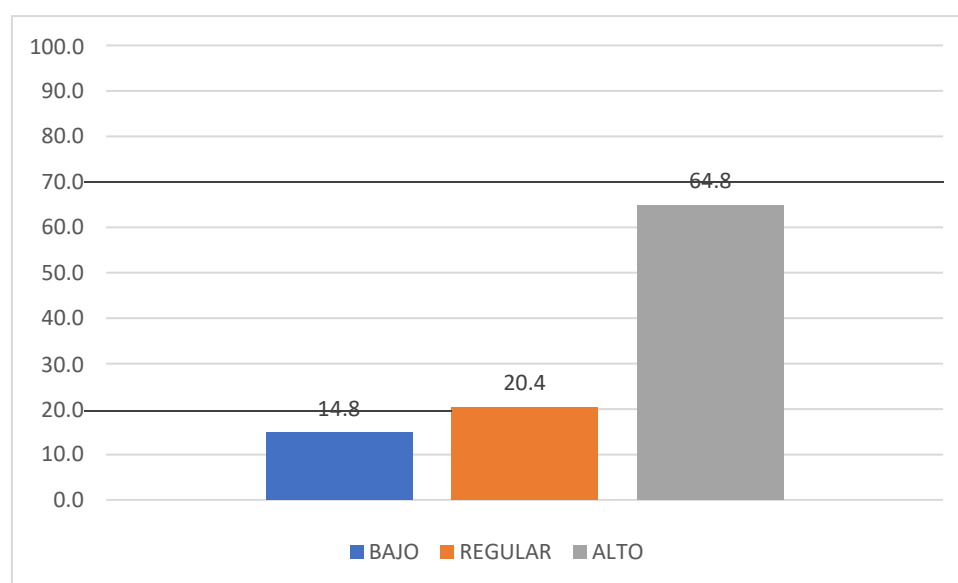
*Niveles de Juegos de estrategia en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
BAJO	16	14.8	14.8
REGULAR	22	20.4	35.2
ALTO	70	64.8	100.0
Total	108	100.0	

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

**Figura 4**

*Niveles de Juegos de estrategia en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*



Interpretacion: En la tabla 3 y figura 3, se evidencia que el 64.8% (70) de los estudiantes de 6° grado secciones A, B, C, E de educación primaria, cuentan con un alto nivel de juegos de estrategia, el 20.4% (22) cuenta con un regular nivel y el 14.8% (16) ostenta con un bajo nivel. Por tanto, se comprueba que el nivel juegos de estrategia de los estudiantes del 6° grado de las secciones A, B, C, E. es alto.

**Tabla 5**

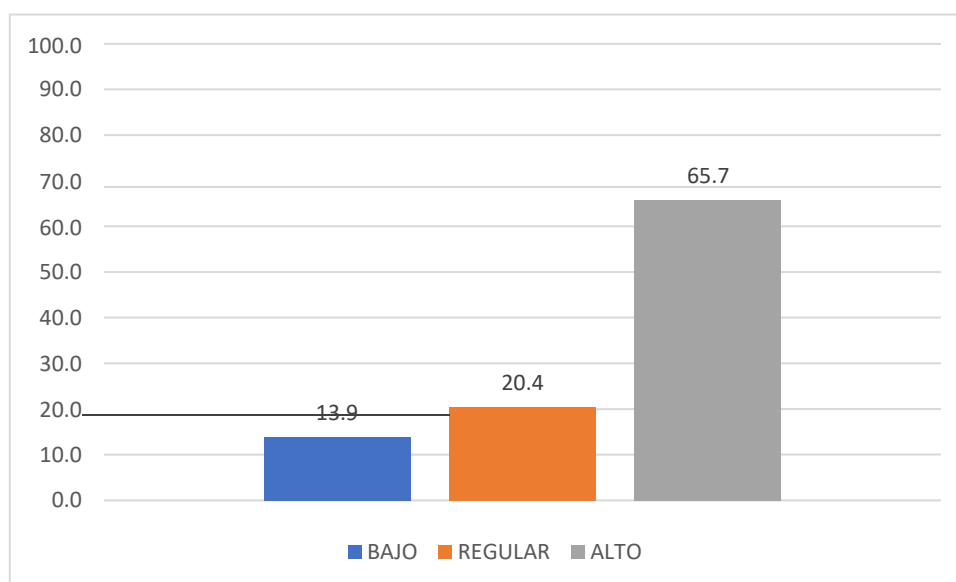
*Niveles de Juegos de Simulación en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
BAJO	15	13.9	13.9
REGULAR	22	20.4	34.3
ALTO	71	65.7	100.0
Total	108	100.0	

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

**Figura 5**

*Niveles de Juegos de Simulación en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*



Interpretación: En la tabla 4 y figura 4, se evidencia que el 65.7% (71) de los estudiantes de 6° grado secciones A, B, C, E de educación primaria, cuentan con un alto nivel de juegos de simulación, el 20.4% (22) cuenta con un regular nivel y el 13.9% (15) ostenta con un bajo nivel. Por tanto, se comprueba que el nivel juegos de simulación de los estudiantes del 6° grado de las secciones A, B, C, E. es alto.

**Tabla 6**

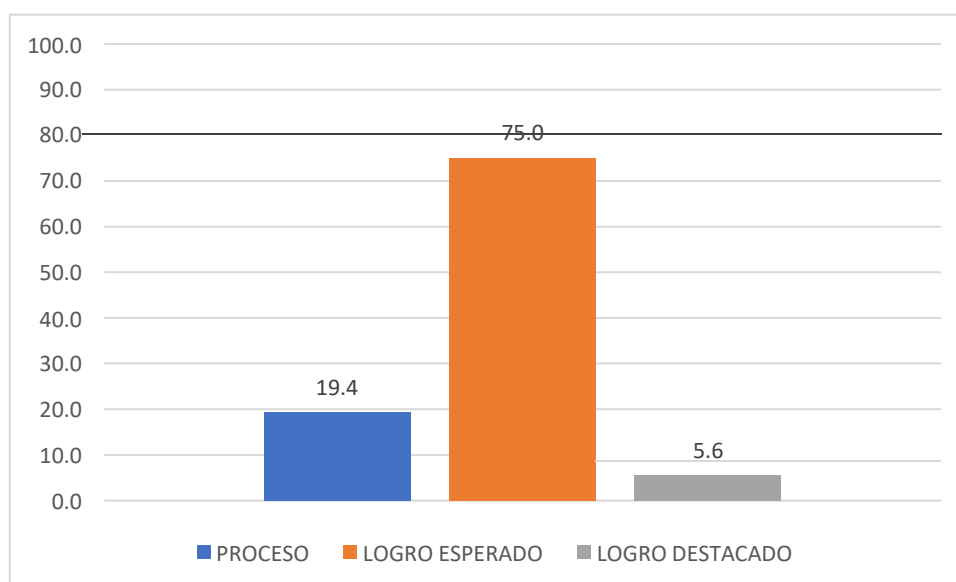
*Nivel de rendimiento académico en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
PROCESO	21	19.4	19.4
LOGRO ESPERADO	81	75.0	94.4
LOGRO DESTACADO	6	5.6	100.0
Total	108	100.0	

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

**Figura 6**

*Nivel de rendimiento académico en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*



Interpretación: En la tabla 5 y figura 5, se evidencia que el 75% (81) de los estudiantes de 6° grado secciones A, B, C, E de educación primaria, cuentan con un logro esperado de la variable rendimiento académico, el 19.4% (21) están en proceso y el 5.6% (6) ostenta con un logro destacado. Por tanto, se comprueba que la variable rendimiento académico de los estudiantes del 6° grado de las secciones A, B, C, E. esta en logro esperado.

**Tabla 7**

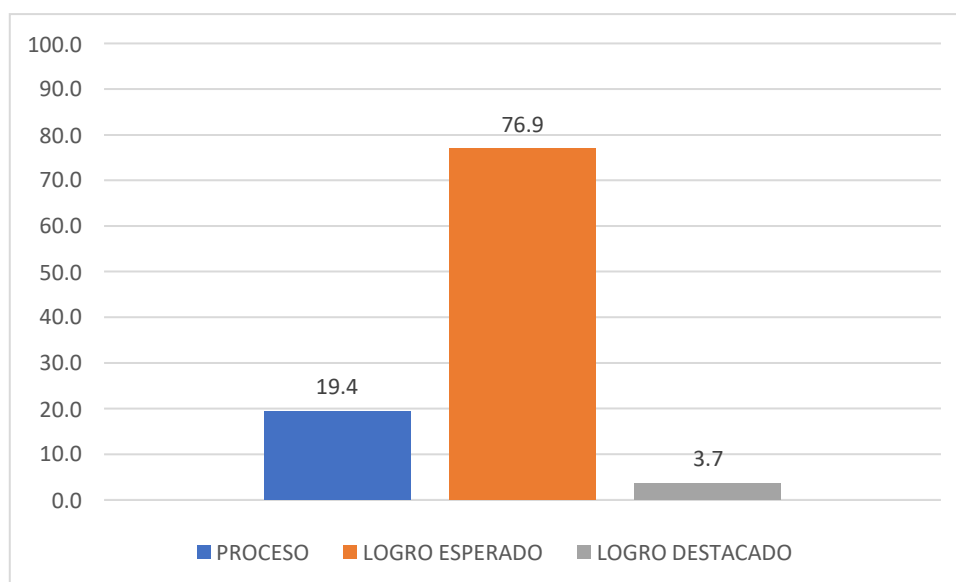
*Nivel de matemática en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
PROCESO	21	19.4	19.4
LOGRO ESPERADO	83	76.9	96.3
LOGRO DESTACADO	4	3.7	100.0
Total	108	100.0	

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

**Figura 7**

*Nivel de matemática en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*



Interpretación: En la tabla 6 y figura 6, se evidencia que el 76.9% (83) de los estudiantes de 6° grado secciones A, B, C, E de educación primaria, cuentan con un logro esperado en matemática, el 19.4% (21) está en proceso y el 3.7% (4) ostenta con un logro destacado. Por tanto, se comprueba que el nivel de matemática de los estudiantes del 6° grado de las secciones A, B, C, E. esta en logro esperado.

**Tabla 8**

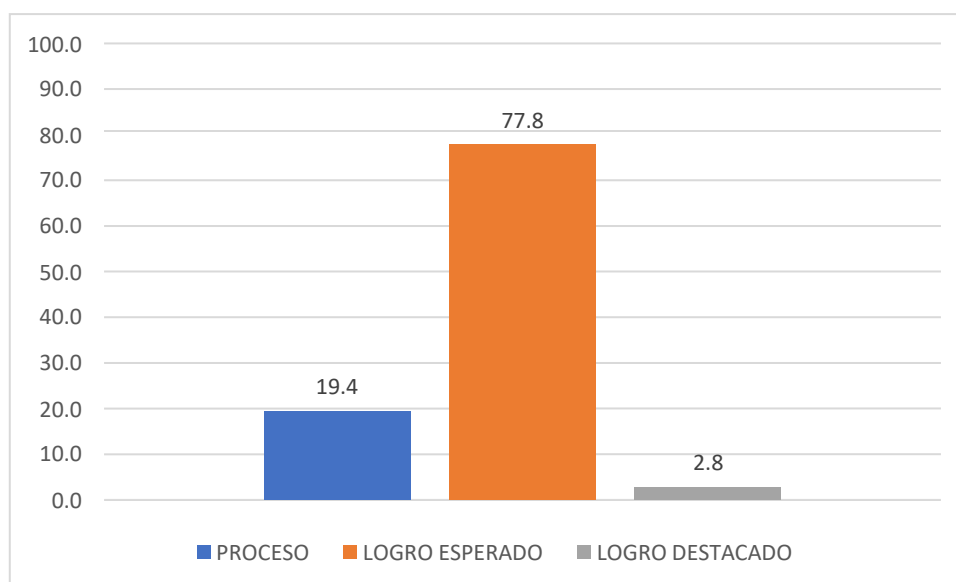
*Nivel de comunicación en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
PROCESO	21	19.4	19.4
LOGRO ESPERADO	84	77.8	97.2
LOGRO DESTACADO	3	2.8	100.0
Total	108	100.0	

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

**Figura 8**

*Nivel de comunicación en estudiantes del quinto ciclo en una institución educativa pública de Trujillo*



Interpretación: En la tabla 7 y figura 7, se evidencia que el 77.8% (84) de los estudiantes de 6° grado secciones A, B, C, E de educación primaria, cuentan con un logro esperado en comunicación, el 19.4% (21) está en proceso y el 2.8% (3) ostenta con un logro destacado. Por tanto, se comprueba que el nivel de comunicación de los estudiantes del 6° grado de las secciones A, B, C, E. esta en logro esperado.

## Prueba de normalidad

Se llevó a cabo la prueba de las variables programa de videojuegos y Rendimiento académico. La muestra consistió en 108 estudiantes del quinto ciclo, por lo que se optó por utilizar la Prueba de Kolmogorov-Smirnov, considerando que el tamaño de la muestra superó los 50 participantes.

## Planteamiento de la hipótesis

- **Ho:** Los datos presentan una distribución normal
- **Ha:** Los datos no presentan una distribución normal

## Criterios de aceptación:

Si el valor de significancia (Sig.) es menor que 0.05, se acepta la Ha, lo que indica que los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, se aplica el coeficiente de correlación Rho de Spearman.

Si el valor de significancia es mayor que 0.05, se acepta la Ho, lo que indica que los datos tienen una distribución normal, por lo tanto, se aplica el coeficiente de correlación de Pearson.

## Tabla 9

*Resultado de la prueba de bondad de ajuste Kolmogorov-Smirnova*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
programa de videojuegos.	0.307	108	0.000
Rendimiento académico.	0.405	108	0.000

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

Interpretación: En la tabla 8, se muestra la prueba de normalidad, la cual indica que la muestra utilizada es de 108, siendo mayor a 50, por lo que se evaluó con el test de Kolmogorov-Smirnov (K-S). La significancia resultante para la variable "programa de videojuegos" es de 0.000, y para la variable "rendimiento académico" es también de 0.000, ambas inferiores a 0.05. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa, evidenciando que los datos no siguen una distribución normal, y se procede a aplicar el estadístico de correlación Rho de Spearman.

## Prueba de hipótesis general

### Formulación de hipótesis

- **H0:** No existe una relación significativa en el uso de Programa de videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa publica de Trujillo – 2023
- **H1:** Existe una relación significativa en el uso de Programa de videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa publica de Trujillo - 2023

**Tabla 10**

*Nivel de correlación entre Programa de videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa publica de Trujillo - 2023*

	programa de videojuegos.		programa de videojuegos.	Rendimiento académico.
Rho de Spearman	programa de videojuegos.	Coefficiente de correlación	1.000	,247*
		Sig. (bilateral)		0.010
		N	108	108
	Rendimiento académico.	Coefficiente de correlación	,247*	1.000
		Sig. (bilateral)	0.010	
		N	108	108

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

Interpretacion: En la Tabla 9, se destaca un nivel de significancia bilateral de 0.010, que es menor que 0.05 ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se confirma la hipótesis alternativa (H1), lo que sugiere que existe una relación significativa entre el uso del programa de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes en una institución educativa pública de Trujillo en 2023. Además, se evidencia una correlación de 0.247, lo que equivale al 24.7%, indicando una correlación positiva baja.

## Prueba de hipótesis específica 1

### Formulación de hipótesis

- **H0:** No existe una relación entre la dimensión Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.
- **H1:** Existe una relación entre la dimensión Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.

**Tabla 11**

*Nivel de correlación entre Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.*

		Juegos de acción.	Rendimiento académico.	
Rho de Spearman	Juegos de acción.	Coeficiente de correlación	1.000	,300**
		Sig. (bilateral)		0.002
		N	108	108
	Rendimiento académico.	Coeficiente de correlación	,300**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.002	
		N	108	108

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

Interpretación: En la tabla 10, se evidencia que el nivel de significancia bilateral es 0.00, el cual es menor que 0.05 ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se sostiene que hay una relación entre los juegos de acción y el rendimiento académico de los niños en nivel primario de una institución educativa pública en Trujillo en 2023. Además, se observa una correlación de 0.300 que equivale al 30% lo cual significa que tiene una correlación baja.

## Prueba de hipótesis específica 2

### Formulación de hipótesis

- **H0:** No existe una relación entre la dimensión Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.
- **H1:** Existe una relación entre la dimensión Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.

**Tabla 12**

*Nivel de correlación entre Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.*

			Juegos de estrategia.	Rendimiento académico.
Rho de Spearman	Juegos de estrategia.	Coefficiente de correlación	1.000	,234*
		Sig. (bilateral)		0.015
		N	108	108
	Rendimiento académico.	Coefficiente de correlación	,234*	1.000
		Sig. (bilateral)	0.015	
		N	108	108

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

Interpretación: En la tabla 11, se observa un nivel de significancia bilateral de 0.01, que es menor que 0.05 ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se sostiene que existe una relación entre los juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños en nivel primario de una institución educativa pública en Trujillo en 2023. Además, se observa una correlación de 0.234, lo que equivale al 23.4%, lo cual indica una correlación positiva baja.

### Prueba de hipótesis específica 3

#### Formulación de hipótesis

- **H0:** No existe una relación entre la dimensión Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.
- **H1:** Existe una relación entre la dimensión Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.

**Tabla 13**

*Nivel de correlación entre Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.*

			Juegos de simulación.	Rendimiento académico.
Rho de Spearman	Juegos de simulación.	Coefficiente de correlación	1.000	,312**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	108	108
	Rendimiento académico.	Coefficiente de correlación	,312**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	108	108

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

Interpretacion: Interpretacion: En la tabla 12, se nota que el nivel de significancia bilateral es 0.00, lo que es menor que 0.05 ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se sostiene que existe una relación entre los juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños en nivel primario de una institución educativa pública en Trujillo en 2023. Además, se observa una correlación de 0.312, equivalente al 31.2%, lo que indica una correlación positiva baja.

## Prueba de hipótesis específica 4

### Formulación de hipótesis

- **H0:** No existe una relación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.
- **H1:** Existe una relación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.

**Tabla 14**

*Nivel de correlación entre el logro académico y los programas de videojuegos de los niños de nivel primaria en una institución educativa pública de Trujillo - 2023.*

			Logro académico	programa de videojuegos.
Rho de Spearman	Logro académico	Coefficiente de correlación	1.000	,247*
		Sig. (bilateral)		0.010
		N	108	108
	programa de videojuegos.	Coefficiente de correlación	,247*	1.000
		Sig. (bilateral)	0.010	
		N	108	108

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

Interpretación: En la tabla 13, se observa que el nivel de significancia bilateral es 0.01, lo cual es menor que 0.05 ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se sostiene que existe una relación entre el logro académico y los programas de videojuegos de los niños en nivel primario de una institución educativa pública en Trujillo en 2023. Además, se observa una correlación de 0.247, lo que equivale al 24.7%, lo cual indica una correlación positiva baja.

## Prueba de hipótesis específica 5

### Formulación de hipótesis

- **H0:** No existe una relación entre matemática y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.
- **H1:** Existe una relación entre matemática y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.

**Tabla 15**

*Nivel de correlación entre matemática y los programas de videojuegos de los niños de nivel primaria en una institución educativa pública de Trujillo - 2023.*

			Matemática	programa de videojuegos.
Rho de Spearman	Matemática	Coefficiente de correlación	1.000	,317**
		Sig. (bilateral)		0.001
	programa de videojuegos.	N	108	108
		Coefficiente de correlación	,317**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	108	108

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

Interpretación: En la tabla 14, se observa que el nivel de significancia bilateral es 0.00, lo cual es menor que 0.05 ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se sostiene que existe una relación entre la asignatura de matemáticas y los programas de videojuegos de los niños en nivel primario de una institución educativa pública en Trujillo en 2023. Además, se observa una correlación de 0.317, lo que equivale al 31.7%, lo cual indica una correlación positiva baja.

## Prueba de hipótesis específica 6

### Formulación de hipótesis

- **H0:** No existe una relación entre comunicación y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.
- **H1:** Existe una relación entre comunicación y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.

**Tabla 16**

*Nivel de correlación entre comunicación y los programas de videojuegos de los niños de nivel primaria en una institución educativa pública de Trujillo - 2023.*

			Comunicación	programa de videojuegos.
Rho de Spearman	Comunicación	Coeficiente de correlación	1.000	0.163
		Sig. (bilateral)		0.093
		N	108	108
	programa de videojuegos.	Coeficiente de correlación	0.163	1.000
		Sig. (bilateral)	0.093	
		N	108	108

*Fuente. Datos procesados en software SPSS – Versión 27*

Interpretación: En la tabla 15, se observa que el nivel de significancia bilateral es 0.09, lo cual es mayor que 0.05 ( $p > 0.05$ ). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se sostiene que no existe una relación significativa entre la asignatura de comunicación y los programas de videojuegos de los niños en nivel primario de una institución educativa pública en Trujillo en 2023. Además, se observa una correlación de 0.163, lo que equivale al 16.3%, indicando una correlación positiva débil.

## IV DISCUSIÓN

Habiéndose considerado el objetivo general Los resultados descriptivos de las variables relacionadas con el programa de videojuegos y el rendimiento académico señalan que el 67.6% y el 75.0% de los estudiantes, respectivamente, informaron tener un nivel elevado en el programa de videojuegos y en los logros académicos esperados. Respecto a los resultados inferenciales, se observa una asociación significativa entre ambas variables, con un nivel de significancia bilateral de 0.01 y una correlación positiva del 24.7% entre el programa de videojuegos y el rendimiento académico en una institución educativa pública de Trujillo. Este resultado coincide con los estudios de Haquehua (2018) examinó la relación entre el uso de videojuegos y juegos en red y el rendimiento académico de estudiantes de tercer y cuarto año de educación secundaria en el distrito de San Sebastián - Cusco. La investigación, de enfoque descriptivo y cuantitativo, utilizó una muestra de 57 estudiantes seleccionados mediante muestreo censal. Los resultados indicaron una relación moderada y positiva entre la práctica de videojuegos y juegos en red y el rendimiento académico, especialmente entre los alumnos de 3° y 4° grado. Además, se observó que niveles bajos de práctica de estos juegos se asociaban con mejores resultados académicos. Estos hallazgos, aplicables a instituciones educativas estatales en el distrito, ofrecen una valiosa visión sobre el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de nivel secundario, respaldados por un nivel de confianza del 95%. Del mismo modo, coincide con los descubrimientos de Champoñan (2019), quien realizó un estudio donde demostró que la introducción de la metodología SCRUM mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al fortalecer el entendimiento en el curso de Historia entre los alumnos de primer año de educación secundaria. De igual forma, los resultados obtenidos coinciden con los de Calderón & Figueroa (2017) revela que la implementación de un videojuego educativo basado en redes neuronales artificiales en el colegio Niños en Acción hatenido un impacto positivo en la evaluación docente. La reducción del 100% en el tiempo de evaluación de matemáticas indica una eficiencia notoria. Además, se observó un aumento del 169,14% en la gestión de información relacionada con las evaluaciones de los alumnos, evidenciando una mejora en la capacidad del sistema para recopilar y organizar datos. La disminución del 33,33% en el tiempo dedicado a la preparación de evaluaciones resalta la eficacia del videojuego. En conjunto, estos hallazgos sugieren que la introducción de la tecnología educativa ha contribuido significativamente a la eficiencia y eficacia del sistema de evaluación en el colegio Niños en Acción, ofreciendo valiosas perspectivas para prácticas

educativas futuras. Por otro lado, Roncal et al (2022) en su investigación que, si bien identificaron correlaciones positivas entre el impacto de las herramientas digitales en la enseñanza científica, encontraron que estas herramientas promueven habilidades científicas y una comprensión más profunda de los conceptos. Destacaron la importancia de integrar activamente la tecnología en la educación para potenciar la investigación y el aprendizaje en ciencias. Estos factores pueden abarcar el tipo de juego, la frecuencia de juego y el equilibrio entre el tiempo dedicado a jugar y el tiempo asignado a actividades académicas. Así mismo Fuentes (2016) concluye que la técnica del Control Inductivo aplicada a videojuegos educativos mejora el proceso de aprendizaje al inducir emociones positivas en los estudiantes y facilitar su entrada en la "zona de flujo", lo que respalda la importancia de considerar aspectos emocionales en el diseño de herramientas educativas.

En cuanto a Juegos de acción y rendimiento académico de una institución educativa pública de Trujillo el estudio obtuvo un 30% de correlación y un 63% de estudiantes poseen un alto nivel de Juegos de acción y rendimiento académico. Estos resultados tienen relación con los obtenidos por Fuentes & Pérez (2015) en Colombia examinó los impactos de los videojuegos en el progreso cognitivo de jóvenes. Con un enfoque cuantitativo y una muestra de 480 alumnos de cinco colegios públicos, se encontró que el 81,8% presentaba bajo rendimiento académico. Los videojuegos mostraron inducir dependencia, conductas agresivas, reclusión social, actitudes sexistas y problemas de salud. A pesar de estos efectos negativos, se observó que los participantes adquirieron destrezas cognitivas y agudeza mental. Estos resultados plantean importantes consideraciones sobre el equilibrio entre los impactos positivos y negativos de los videojuegos en el desarrollo de los jóvenes y sugieren áreas para futuras investigaciones y prácticas educativas.

En cuanto a la relación entre los juegos de estrategia y el desempeño académico en una escuela pública de Trujillo, el estudio mostró una correlación del 23.4%, lo que sugiere que el 64.8% de los estudiantes presentan un rendimiento elevado en ambas áreas. Estos resultados encuentran una conexión con la teoría de juegos de John Nash, la cual explora el comportamiento estratégico en interacciones entre individuos, basando sus elecciones en las expectativas mutuas. La teoría se bifurca en juegos no cooperativos, donde los jugadores eligen estrategias independientes con resultados basados en el éxito individual, y juegos cooperativos, donde los agentes egoístas buscan beneficios a través de la cooperación y la formación de alianzas según sus intereses y objetivos. Esta comparación destaca cómo la interacción estratégica puede analizarse desde una perspectiva individual y, al mismo tiempo, a través de la formación de alianzas para obtener beneficios compartidos.

En lo que respecta a los Juegos de simulación y rendimiento académico en una institución educativa de Trujillo reveló una correlación del 31.2%, indicando que el rendimiento académico está relacionado con el uso de juegos de simulación, y el 65.7% de los estudiantes demostraron un alto nivel de juegos de simulación y rendimiento académico. Estos hallazgos se alinean con el estudio de Duran (2014), que examinó la influencia de los videojuegos en el desempeño educativo de estudiantes de sexto grado. Los resultados destacaron el impacto del uso excesivo y el tipo de videojuego en el rendimiento académico, subrayando la importancia de la supervisión parental para mitigar efectos negativos y fomentar el autocontrol en los niños. Aunque se reconoció que los videojuegos tienen beneficios educativos, estimulando habilidades y destrezas, se hizo hincapié en la necesidad de un uso controlado y moderado. La investigación cuantitativa permitió identificar cómo el exceso de uso y el género de videojuegos afectan el rendimiento académico, destacando la influencia positiva significativa de los videojuegos de simulación, mientras que aquellos sin control pueden promover comportamientos adictivos y descuido académico, incluso propiciando la violencia. Estos resultados subrayan la complejidad de la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico, resaltando la importancia de enfoques equilibrados y supervisados en su uso educativo.

La investigación sobre matemáticas y el programa de videojuegos en una institución educativa de Trujillo reveló una correlación del 31.7%, indicando que el programa de videojuegos está relacionado con el rendimiento académico, y el 76.9% de los estudiantes demostraron alcanzar un nivel de logro esperado. Estos resultados coinciden con la averiguación de Joseph & Bolívar (2022), que abordó la disminución del rendimiento académico en matemáticas de estudiantes de primer grado en Perú. Introdujeron el videojuego educativo "MathDragon" para motivar a los estudiantes y mejorar sus habilidades matemáticas. El experimento, que incluyó la evaluación de usabilidad y la percepción de los estudiantes sobre la jugabilidad y la motivación, arrojó resultados positivos. Los docentes evaluaron la usabilidad como "muy buena", y el 95% de los estudiantes expresaron una motivación positiva para aprender matemáticas a través del uso de videojuegos. Estos hallazgos sugieren que la integración de videojuegos educativos, como "MathDragon", puede ser una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico y motivar a los estudiantes en el aprendizaje de matemáticas. La correlación identificada en la investigación en Trujillo respalda la relevancia de enfoques innovadores, como el uso de videojuegos, para abordar desafíos educativos específicos.

La investigación en una institución educativa de Trujillo reveló una correlación del 16.3% entre Comunicación y el programa de videojuegos, con el 77.8% de los estudiantes alcanzando un nivel de logro esperado. Estos hallazgos se relacionan con la teoría de McLuhan sobre el determinismo tecnológico, que sostiene que los medios de comunicación moldean el pensamiento y la organización social. McLuhan destaca la influencia de los medios, como la radio y la televisión, en la percepción y cultura. En este contexto, estrategias de comunicación basadas en el atractivo emocional, en lugar de la racionalidad, juegan un papel significativo. La teoría sugiere que los cambios en las relaciones mediáticas afectan nuestra forma de pensar y actuar, y la globalización ha interconectado las experiencias humanas.

## V CONCLUSIONES

1. De acuerdo con el objetivo general establecido, se determinó una correlación positiva de baja magnitud respaldada por los resultados obtenidos. Se observó un valor significativo de  $p = 0.010$  ( $p < 0,05$ ) y un coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ) de 0.247. En conclusión, se pudo afirmar que existía una correlación entre el uso del Programa de videojuegos y el rendimiento académico en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo en el año 2023.
2. De acuerdo con el objetivo específico 1 establecido, se estableció una correlación positiva baja, respaldada por los resultados obtenidos. Se observó un valor significativo de  $p = 0.00$  ( $p < 0,05$ ) y un coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ) de 0.300. En conclusión, se pudo afirmar que existía una correlación entre los juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria en una institución educativa pública en Trujillo en 2023.
3. De acuerdo con el objetivo específico 2, se identificó una correlación positiva baja, respaldada por los resultados obtenidos. Se observó un valor significativo de  $p = 0.01$  ( $p < 0,05$ ) y un coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ) de 0.234. En conclusión, se pudo afirmar que existía una correlación entre los juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria en una institución educativa pública en Trujillo en 2023.
4. De acuerdo con el objetivo específico 3, se identificó una correlación positiva baja, respaldada por los resultados obtenidos. Se observó un valor significativo de  $p = 0.00$  ( $p < 0,05$ ) y un coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ) de 0.312. En conclusión, se pudo afirmar que existía una correlación entre los juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria en una institución educativa pública en Trujillo en 2023.
5. De acuerdo con el objetivo específico 4, se estableció una correlación positiva baja, respaldada por los resultados obtenidos. Se observó un valor significativo de  $p = 0.01$  ( $p < 0,05$ ) y un coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ) de 0.247. En conclusión, se pudo afirmar que existía una correlación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo en 2023.
6. De acuerdo con el objetivo específico 5, se identificó una correlación positiva baja, confirmada por los resultados obtenidos. Se observó un valor significativo de  $p = 0.00$  ( $p <$

0,05) y un coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ) de 0.317. En conclusión, se pudo afirmar que existía una correlación entre la asignatura de matemáticas y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria en una institución educativa pública en Trujillo en 2023.

7. De acuerdo con el objetivo específico 6, se encontró que existe una correlación débil y no significativa, respaldada por los resultados obtenidos. Se observó un valor de  $p = 0.09$  ( $p < 0,05$ ) y un coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ) de 0.163. En conclusión, se puede afirmar que no hay una correlación entre la asignatura de comunicación y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo en 2023.

## **VI RECOMENDACIONES**

- 1.** Fomentar la incorporación de programas de videojuegos educativos y establecer límites en la exposición temporal son medidas cruciales para asegurar un equilibrio adecuado entre el disfrute lúdico y el rendimiento académico.
- 2.** Incluir juegos de estrategia y simulación en el plan de estudios es una iniciativa valiosa. Estos juegos ofrecen un enfoque divertido para cultivar habilidades cognitivas y potenciar el rendimiento académico.
- 3.** Desarrollar estrategias educativas que aprovechen los juegos digitales para fortalecer las habilidades matemáticas es esencial. Esto implica la creación de juegos interactivos que aborden conceptos matemáticos de manera cautivadora y eficaz.

## VII REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gozme, Y Y Uracahu, P. (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* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional San Agustín] Repositorio Institucional, <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10307>
- Garofolin G. (2018). *Rendimiento académico en estudiantes de 2do a 4to de primaria según los estilos educativos parentales-Lima* [Tesis de Licenciatura Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] Repositorio Institucional, <http://hdl.handle.net/10757/625075>
- Haro, L. (2010). *Los Juegos Electrónicos y su Incidencia en el Bajo Rendimiento Escolar de los Niños de la Escuela Abel Sánchez del Cantón durante el año lectivo 2009/2010-Ecuador* [Tesis de Licenciatura Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Institucional, <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/661>
- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “victoria vascones cuvi” del cantón latacunga provincia Cotopaxi-Ecuador* [Tesis de Titulación Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Institucional, <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29513>
- Haquehua, M. (2018). *Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3º y 4º grado de las instituciones educativas estatales del nivel secundario del distrito de San Sebastián – Cusco 2014* [Tesis de Maestría de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa] Repositorio Institucional, <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7075>
- Baleguer, P. (2002) *Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia*. Kairos s.a. Cornellá, MC.
- (1995) *El videojuego: algo que un objeto de entrenamiento*. Plaza&janes
- Frasca, G. (2001) *Videojuegos de los oprimidos: los videojuegos como medios para el pensamiento crítico y el debate*. Georgia
- Bishop, A. (1998) *El papel de los videojuegos en la educación matemática*. Revista de didáctica de las matemáticas
- Roncal, L. E. P., Portal, M. D. P. G., Acuña, M. L. L., & Rojas, O. M. D. (2022). *Herramientas digitales e indagación científica en estudiantes de educación secundaria: una revisión de la literatura*. *Ciencia Latina Revista Científica*
- Gonzales, A (1989) *Juego patológico: una nueva adicción*. Canal comunicaciones.

- Greaney, V. Y Kellegan, T. (2016) Evaluación de los niveles nacionales de rendimiento académico. Lima, Perú: Ministerio de Educación
- Gros, B. (2000) La dimensión socioeducativa de los juegos. *electrónica de tecnología educativa*, 12(12), 1-11 <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/557/291>
- Santos, E. (2021). *Trastorno de déficit de atención e hiperactividad como factor asociado para la adicción a videojuegos en escolares del I.E. San Juan – Trujillo* [Tesis de Titulación Universidad Privada Antenor Orrego] Repositorio Institucional, <https://hdl.handle.net/20.500.12759/7706>
- Calle, M. Y Gutiérrez, C. (2006). *Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. distrito la esperanza – Trujillo* [Tesis de Licenciatura Universidad Nacional de Trujillo] Repositorio Institucional, <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/14112>
- Calderón, G Y Figueroa, D (2017) *Desarrollo de un videojuego educativo basado en RNA para facilitar la evaluación del curso de matemática del 4to. grado de primaria-Trujillo* [Tesis de Titulación Universidad Privada del Norte] Repositorio Institucional, <https://hdl.handle.net/11537/12395>
- Cedron, P (2009) *Grado de utilización del Internet y rendimiento escolar entre alumnos del Cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Gran Unidad Escolar “José Faustino Sánchez Carrión” –I-II Trimestre Año Académico 2008-Distrito de Trujillo* [Tesis de Titulación Universidad Nacional de Trujillo] Repositorio Institucional, <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/86>
- Quezada, A (2019) *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa fe y alegría n°2 de san martín de porres-Lima* [Tesis de Licenciatura Universidad Privada del Norte] Repositorio Institucional, <https://hdl.handle.net/11537/22518>
- Duran, R (2014) *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la l. E. Mariscal Cáceres - Ayacucho, 2010* [Tesis de Licenciatura Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga] Repositorio Institucional, <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/1185>
- Sedeño, A. (2010). *Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación.* (Vol. XVII) Comunicar.

- Quiroz, T Y Tealdo, A (1996) Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 2(4), 95-123  
<https://hdl.handle.net/20.500.12724/2639>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18.  
<https://doi.org/10.153559/ree.24-2.12>
- Tejeiro, R. (2001) Adicciones. La adicción a los videojuegos. *Una revisión*, 13(4), 407-413  
<http://es.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/555/547>
- Etxeberria, J. (1998) videojuegos y educación. *Comunicar*, 10, 171-180  
<https://www.redalyc.org/pdf/158/15801026.pdf>
- Estallo, J. (1994) Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190  
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72706205.pdf>
- Chapoñan Sernaque, J. C. (2019). *Videojuego de escritorio para contribuir al proceso de enseñanza–aprendizaje de la historia de las culturas de la región costa norte del Perú en estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Aplicación N° 10836 del distrito de José Leonardo Ortiz de la provincia de Chiclayo*.  
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/2029>

## ANEXOS

### Anexo 1: Instrumento de recolección de la información

#### ENCUESTA

Indicaciones:

1. Por favor, lea minuciosamente cada interrogante.
2. Señale con una X en la casilla correspondiente. No se permiten modificaciones.
3. No existen respuestas acertadas ni equivocadas.
4. En caso de desconocer algún termino o no poder identificarlo, solicite aclaración ala Docente.

Fecha: \_\_/\_\_/2023

<b>PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS</b>				
<b>Dimensión Juegos de acción.</b>		<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
01	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de acción			
02	¿Sientes emociones fuertes mientras juegas videojuegos de acción?			
03	¿Te consideras hábil en los videojuegos de acción?			
04	¿Prefieres jugar videojuegos de acción en lugar de otros tipos de juegos?			
05	¿Sueles jugar videojuegos de acción con amigos o en línea con otros jugadores?			
06	¿Jugar videojuegos de acción te ayuda a relajarte y desconectar?			
07	¿Crees que jugar videojuegos de acción ha mejorado tu capacidad de atención y reflejos?			
<b>Dimensión Juegos de estrategia.</b>		<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
08	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de estrategia?			
09	¿Te interesa planificar y tomar decisiones estratégicas en los videojuegos?			
10	¿Te sientes motivado/a para resolver desafíos en los videojuegos de estrategia?			
11	¿Crees que tienes habilidades estratégicas para jugar videojuegos de estrategia?			
12	¿Aprendes nuevas estrategias y tácticas mientras juegas videojuegos de estrategia?			
13	¿Prefieres los videojuegos que requieren planificación y estrategia?			
14	¿Jugar videojuegos d estrategia te ha ayudado a mejorar tu capacidad de toma de decisiones?			

<b>Dimensión Juegos de simulación</b>		<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
15	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación?			
16	¿Te atraen los videojuegos que te permiten simular situaciones de la vida real?			
17	¿Utilizas videojuegos de simulación para aprender sobre temas específicos?			
18	¿Crees que los videojuegos de simulación te han enseñado algo nuevo o útil?			
19	¿Encuentras que los videojuegos de simulación representan situaciones de manera realista?			
20	¿Jugar videojuegos de simulación te motiva por tu propio interés?			
21	¿Crees que los videojuegos de simulación te han ayudado a desarrollar habilidades prácticas?			

Anexo 2: Ficha Técnica

Nombre original del instrumento	Encuesta: Programa de Videojuegos
Autor y año	Original: Carlos Gonzales Vásquez, William Blanco Arzapalo
	Adaptación:2023
Objetivo del instrumento:	Determinar la relación que existe entre el uso de programa de videojuegos y el rendimiento académico.
Usuarios:	108 alumnos del sexto grado, secciones (A, B, C, E) de la I.E. Antonio Raymondi de la ciudad de Trujillo
Forma de Administración o Modo de aplicación:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación: individual</li> <li>- Tiempo: 20 minutos</li> <li>- Implementos: Lápiz, lapicero</li> </ul>
Validez:	Aplicable
Confiabilidad	Alpha Cronbach: 0.875

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variables	Definición de conceptos	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento Y Valores	Escala de medición
<b>programa de videojuegos. (Variable independiente)</b>	Salen, Zimmerman (2004) Los videojuegos constituyen una modalidad de entretenimiento interactivo materializada en programas de software, los cuales posibilitan a los jugadores involucrarse en un entorno virtual y tomar elecciones que influyen en la evolución y el desenlace del juego.	Juegos de acción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frecuencia de participación en juegos de acción</li> <li>• Experiencias emotivas profundas en juegos de acción</li> <li>• Destreza en juegos de acción</li> <li>• Predilección por juegos de acción</li> <li>• Contacto social en juegos de acción</li> <li>• Relajación mediante juegos de acción</li> <li>• Impacto en la concentración y reflejos</li> </ul>	01 02 03 04 05 06 07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cuestionario a docentes</li> <li>• cuestionario a padres y madres</li> <li>• cuestionario a estudiantes</li> <li>• Registro académico de notas</li> </ul> Guía de Observación 1=nunca 2=a veces 3=siempre	Ordinal
		Juegos de estrategia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frecuencia de participación en juegos de estrategia</li> <li>• Compromiso con la planificación en juegos</li> <li>• Incentivo para abordar desafíos</li> <li>• Competencia en la estrategia de juegos</li> <li>• Adquisición de conocimiento mediante juegos</li> <li>• Predilección por juegos de estrategia</li> <li>• Vinculación con la toma de decisiones</li> </ul>	08 09 10 11 12 13 14		
		Juegos de simulación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frecuencia de participación en juegos de simulación</li> <li>• Predilección por juegos de simulación</li> <li>• Aplicación educativa de juegos</li> <li>• Obtención de conocimiento por medio de juegos</li> <li>• Nivel de realismo en juegos de simulación</li> </ul>	15 16 17 18 19 20 21		

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación interna en juegos</li> <li>• Conexión con aptitudes prácticas</li> </ul>			
<b>Rendimiento académico. (variable dependiente)</b>	Cueto (2006) Corresponde al nivel de comprensión manifestado mediante una calificación numérica que un estudiante adquiere tras someterse a una evaluación que cuantifica el grado de entendimiento, dominio y aplicación de los contenidos y habilidades adquiridos durante un período determinado de estudio	Logro académico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calificaciones obtenidas en asignaturas clave.</li> <li>• Promedio ponderado de las calificaciones obtenidas en todas las asignaturas.</li> <li>• Puntuación obtenida en pruebas estandarizadas, como exámenes.</li> </ul>	Registros académicos		Ordinal
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matemática:</li> <li>• Resuelve problemas de cantidad</li> <li>• Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio</li> <li>• Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</li> <li>• Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre</li> </ul>			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación:</li> <li>• Se comunica oralmente en su lengua materna</li> <li>• Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna</li> <li>• Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna</li> </ul>			

## Anexo 4: Carta de presentación



*“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”*

Trujillo, 23 de setiembre de 2023

### CARTA DE PRESENTACION N° 0863-2023/UCT-EPG-D

**Dra. Rossiell María Urbina Lozano:**  
DIRECTORA DE LA I.E. N°81011 ANTONIO RAYMONDI- TRUJILLO

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo en nombre de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y, a la vez, presentarle a **Carlos Alberto Gonzáles Vásquez**, identificado con DNI N° **18212954**, y a **William Rafael Blanco Arzapalo**, identificado con DNI N° **71102814**, alumnos del Programa de Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información, de nuestra casa superior de estudios, quienes vienen desarrollando su proyecto de investigación titulado: **PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023**.

Presento a usted a los mencionados maestrandos para que puedan realizar la investigación de dicho proyecto con la finalidad de viabilizar la aplicación del instrumento de investigación en su entidad.

En espera de su atención a la presente, me despido reiterándole los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.



*[Firma manuscrita]*  
**Dr. Winston Rolando Reaño Portal**  
Director de la Escuela de Posgrado  
Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

**DISTRIBUCIÓN**  
Interesados, archivo EPG  
WRRP/maj

## Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 25 de octubre de 2023

**CARTA N° 014-2023/IE n.81011 A-R**  
**Dr. Winston Rolando Reaño Portal**  
**Director de la Escuela de Posgrado**  
**Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**  
**Presente.-**

Por intermedio del presente documento autorizo a Gonzáles Vásquez Carlos Alberto y Blanco Arzapalo William Rafael, estudiantes de la Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, responsables del proyecto investigación titulada: “Programa de Videojuegos y Rendimiento Académico de Estudiantes de una Institución Educativa Pública de Trujillo 2023”.

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es determinar la relación que existe entre el uso de programa de videojuegos y el rendimiento académico, además comprendo que los estudiantes participarán de manera voluntaria previo consentimiento informado, independientemente de mi autorización.

También comprendo que implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados, solo los documentos o publicaciones derivadas del estudio. La información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación. Para lo cual PERMITO la recopilación de información a través de una encuesta.

Ante cualquier duda o consulta respecto a la investigación se deben contactar a los investigadores responsables Gonzáles Vásquez Carlos Alberto con número de celular 983157807 o Blanco Arzapalo William Rafael con número de celular 928847202, ante algún reclamo referido a la vulneración de los derechos de los participantes.

  
  
ROSSIELL MARÍA URBINA LOZANO  
DIRECTORA  
**Dra. Rossiell María Urbina Lozano**  
**Directora**



## ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligenciar una encuesta de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

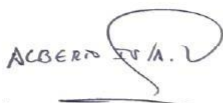
El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: el Br. Carlos Alberto Gonzáles Vásquez y Lic. William Rafael Blanco Arzapalo, a cargo de su asesor: Dr. Beymar Pedro Solis Trujillo del programa de Informática Educativa y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo el día 31, del mes Octubre de 2023



Firma: -

Nombre: Alberto Isla Zavaleta

Documento de identificación N°. 19186102

I.E. 81011 Antonio Raymondi-Trujillo

Investigador 1: Gonzáles Vásquez Carlos Alberto

Documento de Identidad: 18212954

Correo institucional o personal: gonzalesca7@gmail.com

Investigador 2: Blanco Arzapalo William Rafael

Documento de identidad: 71102814

Correo institucional o personal: wiblar087@gmail.com

Asesor del programa de maestría: Beymar Pedro Solis Trujillo

ORCID: 0000-0001-698-3356

Correo institucional: b.solis@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligenciar una encuesta de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: el Br. Carlos Alberto González Vásquez y Lic. William Rafael Blanco Arzapalo, a cargo de su asesor: Dr. Beymar Pedro Solís Trujillo del programa de Informática Educativa y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo, el día 31, del mes Octubre de 2023

Firma  \_\_\_\_\_

Nombre: Oscar Loloy López

Documento de identificación N°. 17894419

I.E. 81011 Antonio Raymondi -Trujillo

Investigador 1: Gonzáles Vásquez Carlos Alberto

Documento de Identidad: 18212954

Correo institucional o personal: gonzalesca7@gmail.com

Investigador 2: Blanco Arzapalo William Rafael

Documento de identidad: 71102814

Correo institucional o personal: wiblar087@gmail.com

Asesor del programa de maestría: Beymar Pedro Solis Trujillo

ORCID: 0000-0001-698-3356

Correo institucional: b.solis@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligenciar una encuesta de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: el Br. Carlos Alberto González Vásquez y Lic. William Rafael Blanco Arzapalo, a cargo de su asesor: Dr. Beymar Pedro Solís Trujillo del programa de Informática Educativa y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo, el día 31, del mes Octubre de 2023

Firma \_\_\_\_\_



Nombre: Benito Vera Paredes

Documento de identificación N° 26929035

Investigador 1: Gonzáles Vásquez Carlos Alberto

Documento de Identidad: 18212954

Correo institucional o personal: gonzalesca7@gmail.com

Investigador 2: Blanco Arzapalo William Rafael

Documento de identidad: 71102814

Correo institucional o personal: wiblar087@gmail.com

Asesor del programa de maestría: Beymar Pedro Solis Trujillo

ORCID: 0000-0001-698-3356

Correo institucional: b.solis@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligenciar una encuesta de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: el Br. Carlos Alberto González Vásquez y Lic. William Rafael Blanco Arzapalo, a cargo de su asesor: Dr. Beymar Pedro Solís Trujillo del programa de Informática Educativa y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo, el día 31, del mes Octubre de 2023

Firma \_\_\_\_\_

Nombre: Luis Alama Ballesteros

Documento de identificación N° 18179671

Investigador 1: Gonzáles Vásquez Carlos Alberto

Documento de Identidad: 18212954

Correo institucional o personal: gonzalesca7@gmail.com

Investigador 2: Blanco Arzapalo William Rafael

Documento de identidad: 71102814

Correo institucional o personal: wiblar087@gmail.com

Asesor del programa de maestría: Beymar Pedro Solis Trujillo

ORCID: 0000-0001-698-3356

Correo institucional: b.solis@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligenciar una encuesta de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: el Br. Carlos Alberto Gonzáles Vásquez y Lic. William Rafael Blanco Arzapalo, a cargo de su asesor: Dr. Beymar Pedro Solis Trujillo del programa de Informática Educativa y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo, el día 31, del mes Octubre de 2023

Firma \_\_\_\_\_



Nombre: Juan Aranguri Lujan

Documento de identificación N°. 17866622

Investigador 1: Gonzáles Vásquez Carlos Alberto

Documento de Identidad: 18212954

Correo institucional o personal: gonzalesca7@gmail.com

Investigador 2: Blanco Arzapalo William Rafael

Documento de identidad: 71102814

Correo institucional o personal: wiblar087@gmail.com

Asesor del programa de maestría: Beymar Pedro Solis Trujillo

ORCID: 0000-0001-698-3356

Correo institucional: b.solis@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 7: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO 2023</p>	<p><b>Problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué relación existe entre el uso de Programa de videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa pública de Trujillo, 2023?</li> </ul> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es la relación entre la dimensión Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023?</li> <li>¿Cuál es la relación entre la</li> </ul>	<p><b>Hipótesis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>H1:</b> Existe una relación significativa en el uso de Programa de videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa pública de Trujillo - 2023</li> <li><b>H0:</b> No existe una relación significativa en el uso de Programa de videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de una institución educativa pública de Trujillo - 2023</li> </ul> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Existe una relación entre la dimensión Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa</li> </ul>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar la relación que existe entre el uso de programa de videojuegos y el rendimiento académico en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023</li> </ul> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer la relación entre la dimensión Juegos de acción y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.</li> </ul>	<p>Variable independiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Programa de videojuegos.</li> </ul> <p>Variable dependiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rendimiento académico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dimensión Juego de acción.</li> <li>Dimensión Juegos de estrategia.</li> <li>Dimensión Juegos de simulación.</li> <li>Dimensión Logro académico.</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b> Básica Correlacional <b>Método:</b> Cuantitativa <b>Diseño:</b> Descriptivo correlacional</p> <p>El diseño se diagrama de la siguiente manera:</p> <pre> graph LR     M --- O1     M --- O2     O1 --- R     O2 --- R     R --- R     </pre> <p>Donde M = Muestra O1= Variable 1 O2= variable 2 R= relación</p>

	<p>dimensión Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la relación entre la dimensión Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023?</li> <li>• ¿Cuál es la relación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023?</li> </ul>	<p>pública en Trujillo - 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe una relación entre la dimensión Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.</li> <li>• Existe una relación entre la dimensión Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.</li> <li>• Existe una relación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer la relación entre la dimensión Juegos de estrategia y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.</li> <li>• Establecer la relación entre la dimensión Juegos de simulación y el rendimiento académico de los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.</li> <li>• Establecer la relación entre el logro académico y los programas de videojuegos en los niños de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo - 2023.</li> </ul>			<p><b>Población:</b> Estudiantes del quinto de ciclo de nivel primaria de una institución educativa pública en Trujillo.</p> <p><b>Muestra:</b> 108 estudiantes del nivel primario (sexto grado)</p> <p><b>Técnicas e instrumento de recolección de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Cuestionario</li> <li>• Registros de notas.</li> </ul> <p><b>Método de análisis de investigación</b></p> <p>Tabulará la información obtenida de la aplicación de las encuestas, con el uso del software Excel y SPSS.</p>
--	--	--	--	--	--	---



**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador: Dra. Cecilia Eugenia Mendoza Alva**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

**ESCALA DE VALORACIÓN PARA MEDIR LA FRECUENCIA DE PROGRAMAS DE VIDEOJUEGOS**, diseñado por el estudiante: **CARLOS ALBERTO GONZÁLES VÁSQUEZ Y WILLIAM RAFAEL BLANCO ARZAPALO**, cuyo propósito es medir **LA CORRELACIÓN DE PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO**, el cual será aplicado a estudiantes de la **I.E. 81011 ANTONIO RAYMONDI-TRUJILLO**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO, 2023**

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

**MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

WILLIAM BLANCO ARZAPALO

CARLOS GONZÁLES VÁSQUEZ

Gracias por su aporte

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS.	Dimensión Juegos de acción.	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de acción?	01	X	
		¿Sientes emociones fuertes mientras juegas videojuegos de acción?	02	X	
		¿Te consideras hábil en los videojuegos de acción?	03	X	
		¿Prefieres jugar videojuegos de acción en lugar de otros tipos de juegos?	04	X	
		¿Sueles jugar videojuegos de acción con amigos o en línea con otros jugadores?	05	X	
		¿Jugar videojuegos de acción te ayuda a relajarte y desconectar?	06	X	
		¿Crees que jugar videojuegos de acción ha mejorado tu capacidad de atención y reflejos?	07	X	
	Dimensión Juegos de estrategia.	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de estrategia?	08	X	
		¿Te interesa planificar y tomar decisiones	09	x	

		estratégicas en los videojuegos?			
		¿Te sientes motivado/a para resolver desafíos en los videojuegos de estrategia?	10	X	
		¿Crees que tienes habilidades estratégicas para jugar videojuegos de estrategia?	11	X	
		¿Aprendes nuevas estrategias y tácticas mientras juegas videojuegos de estrategia?	12	X	
		¿Prefieres los videojuegos que requieren planificación y estrategia?	13	X	
		¿Jugar videojuegos de estrategia te ha ayudado a mejorar tu capacidad de toma de decisiones?	14	X	
	Dimensión Juegos de simulación.	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación?	15	X	
		¿Te atraen los videojuegos que te permiten simular situaciones de la vida real?	16	X	
		¿Utilizas videojuegos de simulación para aprender sobre temas específicos?	17	X	
		¿Crees que los videojuegos de simulación te han	18	x	

		enseñado algo nuevo o útil?			
		¿Encuentras que los videojuegos de simulación representan situaciones de manera realista?	19	X	
		¿Jugar videojuegos de simulación te motiva por tu propio interés?	20	X	
		¿Crees que los videojuegos de simulación te han ayudado a desarrollar habilidades prácticas?	21	X	

X

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de acción?			X			
2	¿Sientes emociones fuertes mientras juegas videojuegos de acción?			X			
3	¿Te consideras hábil en los videojuegos de acción?			X			
4	¿Prefieres jugar videojuegos de acción en lugar de otros tipos de juegos?			X			
5	¿Sueles jugar videojuegos de acción con amigos o en línea con otros jugadores?			X			
6	¿Jugar videojuegos de acción te ayuda a relajarte y desconectar?			X			
7	¿Crees que jugar videojuegos de acción ha mejorado tu capacidad de atención y reflejos?			X			
8	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de estrategia?			X			

9	¿Te interesa planificar y tomar decisiones estratégicas en los videojuegos?			X		
10	¿Te sientes motivado/a para resolver desafíos en los videojuegos de estrategia?			X		
11	¿Crees que tienes habilidades estratégicas para jugar videojuegos de estrategia?			X		
12	¿Aprendes nuevas estrategias y tácticas mientras juegas videojuegos de estrategia?			X		
13	¿Prefieres los videojuegos que requieren planificación y estrategia?			X		
14	¿Jugar videojuegos de estrategia te ha ayudado a mejorar tu capacidad de toma de decisiones?			X		
15	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación?			X		
16	¿Te atraen los videojuegos que te permiten simular situaciones de la vida real?			X		
17	¿Utilizas videojuegos de simulación para aprender sobre temas específicos?			X		
18	¿Crees que los videojuegos de simulación te han enseñado algo nuevo o útil?			X		
19	¿Encuentras que los videojuegos de simulación representan situaciones de manera realista?			X		
20	¿Jugar videojuegos de simulación te motiva por tu propio interés?			X		
21	¿Crees que los videojuegos de simulación te han ayudado a desarrollar habilidades prácticas?			X		
Total:						

**Evaluado por: Mendoza Alva Cecilia Eugenia**

**D.N.I.:18120004**

**Fecha: 10/09/2023**

**Firma:**



**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Yo, **CECILIA EUGENIA MENDOZA ALVA**, con DNI N° 18120004, de profesión docente, grado académico Doctora en Educación, con código de colegiatura 371163, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución Educativa Víctor Márquez Elorreaga.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado, **ESCALA DE VALORACIÓN PARA MEDIR LA FRECUENCIA DE PROGRAMAS DE VIDEOJUEGOS** cuyo propósito es medir **LA CORRELACIÓN DE PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO**, a los efectos de su aplicación a **ESTUDIANTES**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.			X		
2. Amplitud del contenido a evaluar.			X		
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.			X		
4. Congruencia con los indicadores.			X		
5. Coherencia con las dimensiones.			X		

**Apreciación total:**

MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( X) PA= Poco adecuado ( )  
 No adecuado ( )

Trujillo, a los 10 días del mes de setiembre del 2023

Apellidos y nombres: Mendoza Alva, Cecilia Eugenia

DNI: 18120004

Firma:



**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador: Magister. Edgardo John Flores Silvestre**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

**ESCALA DE VALORACIÓN PARA MEDIR LA FRECUENCIA DE PROGRAMAS DE VIDEOJUEGOS**, diseñado por el estudiante: **CARLOS ALBERTO GONZÁLES VÁSQUEZ Y WILLIAM RAFAEL BLANCO ARZAPALO**, cuyo propósito es medir **LA CORRELACIÓN DE PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO**, el cual será aplicado a estudiantes de la **I.E. 81011 ANTONIO RAYMONDI-TRUJILLO**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO, 2023**

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

**MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.



WILLIAM BLANCO ARZAPALO



CARLOS GONZÁLES VÁSQUEZ

Gracias por su aporte

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS.	Dimensión Juegos de acción.	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de acción?	01	X	
		¿Sientes emociones fuertes mientras juegas videojuegos de acción?	02	X	
		¿Te consideras hábil en los videojuegos de acción?	03	X	
		¿Prefieres jugar videojuegos de acción en lugar de otros tipos de juegos?	04	X	
		¿Sueles jugar videojuegos de acción con amigos o en línea con otros jugadores?	05	X	
		¿Jugar videojuegos de acción te ayuda a relajarte y desconectar?	06	X	
		¿Crees que jugar videojuegos de acción ha mejorado tu capacidad de atención y reflejos?	07	X	
	Dimensión Juegos de estrategia.	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de estrategia?	08	X	
		¿Te interesa planificar y tomar decisiones?	09	X	

		estratégicas en los videojuegos?			
		¿Te sientes motivado/a para resolver desafíos en los videojuegos de estrategia?	10	X	
		¿Crees que tienes habilidades estratégicas para jugar videojuegos de estrategia?	11	X	
		¿Aprendes nuevas estrategias y tácticas mientras juegas videojuegos de estrategia?	12	X	
		¿Prefieres los videojuegos que requieren planificación y estrategia?	13	X	
		¿Jugar videojuegos de estrategia te ha ayudado a mejorar tu capacidad de toma de decisiones?	14	X	
	<b>Dimensión Juegos de simulación.</b>	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación?	15	X	
		¿Te atraen los videojuegos que te permiten simular situaciones de la vida real?	16	X	
		¿Utilizas videojuegos de simulación para aprender sobre temas específicos?	17	X	
		¿Crees que los videojuegos de simulación te han	18	X	

		enseñado algo nuevo o útil?			
		¿Encuentras que los videojuegos de simulación representan situaciones de manera realista?	19	X	
		¿Jugar videojuegos de simulación te motiva por tu propio interés?	20	X	
		¿Crees que los videojuegos de simulación te han ayudado a desarrollar habilidades prácticas?	21	X	

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de acción?	X					
2	¿Sientes emociones fuertes mientras juegas videojuegos de acción?	X					
3	¿Te consideras hábil en los videojuegos de acción?	X					
4	¿Prefieres jugar videojuegos de acción en lugar de otros tipos de juegos?	X					
5	¿Sueles jugar videojuegos de acción con amigos o en línea con otros jugadores?	X					
6	¿Jugar videojuegos de acción te ayuda a relajarte y desconectar?	X					
7	¿Crees que jugar videojuegos de acción ha mejorado tu capacidad de atención y reflejos?	X					
8	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de estrategia?	X					

9	¿Te interesa planificar y tomar decisiones estratégicas en los videojuegos?		X				
10	¿Te sientes motivado/a para resolver desafíos en los videojuegos de estrategia?	X					
11	¿Crees que tienes habilidades estratégicas para jugar videojuegos de estrategia?	X					
12	¿Aprendes nuevas estrategias y tácticas mientras juegas videojuegos de estrategia?	X					
13	¿Prefieres los videojuegos que requieren planificación y estrategia?	X					
14	¿Jugar videojuegos de estrategia te ha ayudado a mejorar tu capacidad de toma de decisiones?	X					
15	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación?	X					
16	¿Te atraen los videojuegos que te permiten simular situaciones de la vida real?	X					
17	¿Utilizas videojuegos de simulación para aprender sobre temas específicos?	X					
18	¿Crees que los videojuegos de simulación te han enseñado algo nuevo o útil?	X					
19	¿Encuentras que los videojuegos de simulación representan situaciones de manera realista?	X					
20	¿Jugar videojuegos de simulación te motiva por tu propio interés?	X					
21	¿Crees que los videojuegos de simulación te han ayudado a desarrollar habilidades prácticas?	X					
Total:		21					

**Evaluado por:** Flores Silvestre Edgardo John

**DNI:** 45250828 **Fecha:** 21/10/23

**Firma:**



**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Yo, **EDGARDO JOHN FLORES SILVESTRE**, con DNI N° 45250828, de profesión ingeniero de sistemas, grado académico Magister, con código de colegiatura 250123, labor que ejerzo actualmente como docente de aula de innovación pedagógica, en la Institución 80664 San Ignacio de Loyola.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado, **ESCALA DE VALORACIÓN PARA MEDIR LA FRECUENCIA DE PROGRAMAS DE VIDEOJUEGOS** cuyo propósito es medir **LA CORRELACIÓN DE PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO**, a los efectos de su aplicación a **ESTUDIANTES**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.		X			
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

Trujillo, a los 21 días del mes de octubre de 2023

Apellidos y nombres: Flores Silvestre Edgardo John DNI: 45250828 Firma:



**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador: Dr. GUZMAN CHACON, Richard Abimael**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

**Escala de valoración para medir la frecuencia de programas de videojuegos**, diseñado por el estudiante: **William Rafael, BLANCO ARZAPALO** y **Carlos Alberto, GONZÁLES VÁSQUEZ**, cuyo propósito es medir la **Correlación de programa de videojuegos y rendimiento académico**, el cual será aplicado a estudiantes de **I.E. 81011 ANTONIO RAYMONDI-TRUJILLO**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

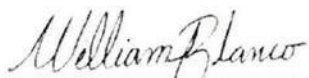
**PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TRUJILLO, 2023**

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

**MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



BLANCO ARZAPALO, William



CARLOS GONZÁLES VÁSQUEZ

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS.	Dimensión Juegos de acción.	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de acción?	01	✓	
		¿Sientes emociones fuertes mientras juegas videojuegos de acción?	02	✓	
		¿Te consideras hábil en los videojuegos de acción?	03	✓	
		¿Prefieres jugar videojuegos de acción en lugar de otros tipos de juegos?	04	✓	
		¿Sueles jugar videojuegos de acción con amigos o en línea con otros jugadores?	05	✓	
		¿Jugar videojuegos de acción te ayuda a relajarte y desconectar?	06	✓	
		¿Crees que jugar videojuegos de acción ha mejorado tu capacidad de atención y reflejos?	07	✓	
	Dimensión Juegos de estrategia.	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de estrategia?	08	✓	
		¿Te interesa planificar y tomar decisiones?	09	✓	

		estratégicas en los videojuegos?			
		¿Te sientes motivado/a para resolver desafíos en los videojuegos de estrategia?	10	✓	
		¿Crees que tienes habilidades estratégicas para jugar videojuegos de estrategia?	11	✓	
		¿Aprendes nuevas estrategias y tácticas mientras juegas videojuegos de estrategia?	12	✓	
		¿Prefieres los videojuegos que requieren planificación y estrategia?	13	✓	
		¿Jugar videojuegos de estrategia te ha ayudado a mejorar tu capacidad de toma de decisiones?	14	✓	
	Dimensión Juegos de simulación.	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación?	15	✓	
		¿Te atraen los videojuegos que te permiten simular situaciones de la vida real?	16	✓	
		¿Utilizas videojuegos de simulación para aprender sobre temas específicos?	17	✓	
		¿Crees que los videojuegos de simulación te han	18	✓	

		enseñado algo nuevo o útil?			
		¿Encuentras que los videojuegos de simulación representan situaciones de manera realista?	19	✓	
		¿Jugar videojuegos de simulación te motiva por tu propio interés?	20	✓	
		¿Crees que los videojuegos de simulación te han ayudado a desarrollar habilidades prácticas?	21	✓	

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A= Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de acción?		✓				
2	¿Sientes emociones fuertes mientras juegas videojuegos de acción?	✓					
3	¿Te consideras hábil en los videojuegos de acción?	✓					
4	¿Prefieres jugar videojuegos de acción en lugar de otros tipos de juegos?	✓					
5	¿Sueles jugar videojuegos de acción con amigos o en línea con otros jugadores?	✓					
6	¿Jugar videojuegos de acción te ayuda a relajarte y desconectar?	✓					
7	¿Crees que jugar videojuegos de acción ha mejorado tu capacidad de atención y reflejos?		✓				

8	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de estrategia?	✓					
9	¿Te interesa planificar y tomar decisiones estratégicas en los videojuegos?	✓					
10	¿Te sientes motivado/a para resolver desafíos en los videojuegos de estrategia?	✓					
11	¿Crees que tienes habilidades estratégicas para jugar videojuegos de estrategia?	✓					
12	¿Aprendes nuevas estrategias y tácticas mientras juegas videojuegos de estrategia?	✓					
13	¿Prefieres los videojuegos que requieren planificación y estrategia?		✓				
14	¿Jugar videojuegos de estrategia te ha ayudado a mejorar tu capacidad de toma de decisiones?		✓				
15	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación?	✓					
16	¿Te atraen los videojuegos que te permiten simular situaciones de la vida real?	✓					
17	¿Utilizas videojuegos de simulación para aprender sobre temas específicos?	✓					
18	¿Crees que los videojuegos de simulación te han enseñado algo nuevo o útil?	✓					
19	¿Encuentras que los videojuegos de simulación representan situaciones de manera realista?	✓					
20	¿Jugar videojuegos de simulación te motiva por tu propio interés?	✓					
21	¿Crees que los videojuegos de simulación te han ayudado a desarrollar habilidades prácticas?		✓				
Total:							

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) GUZMAN CHACON, Richard Abimael

D.N.I.: 42866721

Fecha: 13/10/2023

Firma: 

DR. RICHARD A. GUZMAN CHACON  
052 - 053086

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Yo, **GUZMAN CHACON, Richard Abimael**, con DNI N° **42866721**, de profesión Licenciado en Educación, grado académico **Doctor** con código de colegiatura **052 - 0533035**, labor que ejerzo actualmente como docente universitario, en la Institución **Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala de valoración para medir la frecuencia de programas de videojuegos**, cuyo propósito es medir **la correlación de programa de videojuegos y rendimiento académico**, a los efectos de su aplicación a **Estudiantes de una institución educativa pública de Trujillo, 2023**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	✓				
2. Amplitud del contenido a evaluar.		✓			
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	✓				
4. Congruencia con los indicadores.		✓			
5. Coherencia con las dimensiones.	✓				

**Apreciación total:**

MA=Muy adecuado (✓) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Pasco, a los 13 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: **GUZMAN CHACON, Richard Abimael**

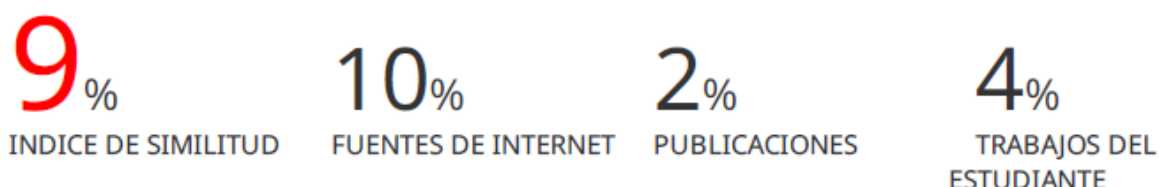
DNI: **42866721**

Firma: \_\_\_\_\_

  
**DR. RICHARD A. GUZMAN CHACON**  
 052 - 0533036

## PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADEMICO DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE TRUJILLO 2023

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe	Fuente de Internet	4%
2	es.scribd.com	Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net	Fuente de Internet	1%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe	Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unap.edu.pe	Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe	Fuente de Internet	1%

Excluir citas  
Excluir bibliografía

Activo  
Activo

Excluir coincidencias < 1%