



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Adicción a los videojuegos y desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MUYghU Yb Pg]Wc`c[pJEXi WUj U**

AUTORA:

Alberto Bautista de Ramos, Irel Xenia (orcid.org/0000-0002-9619-967X)

ASESORAS:

Mg. Yucra Camposano, Jennifer Fiorella (orcid.org/0000-0002-2014-1690)

Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela (orcid.org/0000-0001-7635-5746)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mi esposo por su compañía en cada desvelada quien siempre estuvo ahí.

Moisés Alberto, mi padre quien siempre me da ánimo, a las compañeras de grado por su paciencia.

A los padres de familia, estudiantes de las promociones DREAMS y J.E.S.U.S por inspirarme en esta investigación.

AGRADECIMIENTO

A mi Dios, porque en cada paso mostró su mano y guía, Mg. Jennifer Yucra por cada asesoría brindada.

A mi padre, hermanas por el apoyo económico, moral espiritual, a Victoria Alberto por dar de su tiempo.

A los integrantes GP Salem, que en todo momento me acompañaron con sus oraciones para que la salud no se me quiebre, un agradecimiento especial a mi coordinadora y administradores del EPAUM.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, YUCRA CAMPOSANO JENNIFER FIORELLA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023", cuyo autor es ALBERTO BAUTISTA DE RAMOS IREL XENIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 10.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 31 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
YUCRA CAMPOSANO JENNIFER FIORELLA DNI: 44745102 ORCID: 0000-0002-2014-1690	Firmado electrónicamente por: JYUCRACAM el 31- 07-2023 20:20:26

Código documento Trilce: TRI - 0630872



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ALBERTO BAUTISTA DE RAMOS IREL XENIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ALBERTO BAUTISTA DE RAMOS IREL XENIA DNI: 10701860 ORCID: 0000-0002-9619-967X	Firmado electrónicamente por: IALBERTOBR el 24-09- 2023 18:14:39

Código documento Trilce: INV - 1302703



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I.INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y diseño de Investigación	16
3.2 Variables y Operacionalización	16
3.3 Población, muestra y muestreo	18
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5 Procedimientos	24
3.6 Método de análisis de datos	24
3.7 Aspectos éticos	25
IV RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	43
ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Validación de juicio de expertos	22
Tabla 2 Escala de interpretación de la confiabilidad	23
Tabla 3 Confiabilidad de los instrumentos	23
Tabla 4 Confiabilidad de la escala del cuestionario adicción a los videojuegos	23
Tabla 5 Nivel de correlación y significación de adicción a los videojuegos y el desempeño académico	31
Tabla 6 Nivel de correlación y significación de causas de la adicción y el desempeño académico	32
Tabla 7 Nivel de correlación y significación de síntomas de la adicción y el desempeño académico	33
Tabla 8 Nivel de correlación de patrones del comportamiento y desempeño académico	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Niveles de adicción a los videojuegos	26
Figura 2 Niveles de desempeño académico	27
Figura 3 Niveles de causas de la adicción	28
Figura 4 Niveles de síntomas de la adicción	29
Figura 5 Niveles de patrón del comportamiento	30

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de conocer qué relación se presenta entre la adicción a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de primaria pertenecientes a un colegio privado de Miraflores. Razón por la cual se optó por seguir un enfoque cuantitativo, de tipo básico, no experimental y alcance correlacional-transversal. La muestra de utilizada fue de 109 estudiantes, de tres secciones pertenecientes al 6to grado. Los hallazgos del estudio evidenciaron una correlación $r = -.900$ confirmando la presencia de una relación de dirección inversa y fuerte entre la adicción a los videojuegos y el desempeño académico. Por lo que se puede concluir que, a mayor nivel de adicción a los videojuegos, menor será el desempeño educativo de los alumnos.

Palabras clave: Adicción, videojuegos, desempeño, estudiantes.

ABSTRACT

The present research was carried out with the objective of finding out the relationship between video game addiction and academic performance in elementary school students belonging to a private school in Miraflores. For this reason, a quantitative, basic, non-experimental and correlational-transversal approach was chosen. The sample used was of 109 students, from three sections belonging to the 6th grade. The findings of the study showed a correlation $r_s = -.900$, confirming the presence of a strong inverse relationship between video game addiction and academic performance. Therefore, it can be concluded that the higher the level of video game addiction, the lower the students' educational performance.

Keywords: Addiction, videogames, performance, students

I.INTRODUCCIÓN

Respecto al panorama internacional, en la época actual, el uso tanto inadecuado como desmedido sobre los videojuegos se ha convertido en un dilema en todo el mundo, ocasionando consecuencias negativas en la salud holística de los usuarios, abarcando aspectos mentales y físicos de los usuarios por un excesivo y compulsivo uso de los videojuegos.

Tomando como referencia a un colegio privado de primaria, se analiza que los estudiantes pueden tener consecuencias significativas en su rendimiento académico, tanto en su desarrollo social como persona, así como en el auto reconocimiento de sus capacidades. Debido a que niñas y niños del nivel primaria cruzan una etapa crucial de su desarrollo, es importante planificar medidas preventivas para educarlos y enfrentar de manera efectiva la adicción al juego.

Zhou et al. (2020), detectaron que aquellos estudiantes pertenecientes a un colegio privado de China que eran adictos a los videojuegos, tenían un rendimiento académico significativamente inferior a comparación de aquellos que no lo eran. Los autores también encontraron que la adicción a los videojuegos estaba familiarizada con comportamientos negativos en el salón.

Así mismo, García et al. (2022) examinaron como se relaciona el desempeño académico de los escolares con la adicción a los videojuegos en un colegio privado. Los resultados muestran que los estudiantes que llevaban más tiempo jugando videojuegos tenían un rendimiento académico inferior en comparación con aquellos que pasaban menos tiempo jugando.

Considerando a Király et al. (2018) mostraron internacionalmente a estudiantes de primaria de colegios privados, con prevalencia de adicción a los videojuegos en un 4,9%. Los autores también encontraron que la adicción a los videojuegos estaba asociada con un descenso en el rendimiento académico y faltade motivación para el estudio, por ende, es importante tomar la iniciativa en los padres y educadores para que ejecuten planes que fortalezcan el uso responsable y equilibrado en videojuegos.

En el plano nacional, se está observando incremento de la preocupación porel impacto de la adicción desarrollada hacia los videojuegos y cómo esto se viene marcando en cuanto a lo que tiene que ver con el desempeño académico mostrado

por alumnos de nivel primario pertenecientes a colegios privados, ya que esta problemática ha sido identificada y considerada una cuestión importante para los padres, pedagogos y especialistas en bienestar emocional y salud mental.

Aproximadamente el 10% de los estudiantes presenta adicción a los videojuegos, la mayoría perteneciente a ese grupo, experimenta problemas de adicción al juego en individuos no regulares de juego. Esta adicción tiene implicación en el aspecto de bajo rendimiento académico, dificultades en las relaciones del círculo familiar y carencia de adecuada autorregulación (Roca, 2020).

Además, un estudio realizado reveló que el 63.4% de estudiantes del nivel primario, de condición privada utilizaban videojuegos, y de ellos, el 27.9% presentaba signos de adicción a los mismos. A sí tal cual, se encontró que los estudiantes que mostraban el uso excesivo y poco controlado a los videojuegos muestran un rendimiento académico significativamente bajo en comparación con los que no eran adictos (Brown, 2021). Mostrando una clara visión que los estudiantes que manifiestan dependencia a los videojuegos se diferencian a los que no exhiben tal adicción resultando un desempeño académico notablemente inferior.

De igual forma, un estudio encontró que este tipo de adicción tiene un vínculo notorio con la deficiencia en el rendimiento en cuanto respecta a materia académica de alumnos de primaria que asisten a colegios privados (Castejón y Gómez, 2020).

Al mismo tiempo, otro estudio llevado a cabo en Lima encontró que los estudiantes de primaria de colegios privados que asumen tiempos más prolongados en videojuegos poseen un rendimiento académico bajo a diferencia de los que controlaban esta conducta (Carrillo, 2019). Es importante destacar que, para la resolución del problema de la adicción, es necesario que los educadores, profesionales de la salud mental y los padres comprendan a cabalidad el tema y actúen en consecuencia. Para lograrlo, será útil implementar estrategias que reconozcan claramente la gravedad del problema y permitan tomar medidas adecuadas.

En tiempos actuales, en la localidad de Miraflores - Lima, el problema de la adicción a los videojuegos es también una preocupación social, especialmente entre niños y jóvenes. Se muestra un estudio realizado en el año 2019 que se encontró que el 23.1% de los estudiantes de primaria de colegios privados en Miraflores mostraron un alto riesgo de dependencia a los videojuegos (Castillo et al., 2019). Como se acaba de mencionar, el abuso y la dependencia de los videojuegos pueden

tener un efecto negativo en el rendimiento escolar.

Referente a ello, una investigación realizada en el año 2018 evaluó los niveles de rendimiento académico en colegios privados en Miraflores, mostrando que los estudiantes que dedicaban más horas a los videojuegos su desempeño académico también se mostraban bajo, que los que dedicaban menos tiempo a estas mismas (Zorrilla et al., 2018).

Como se afirmó anteriormente, otro estudio realizado en un colegio privado en el distrito de Miraflores concuerda con los resultados de aprovechamiento académico y el manejo excesivo de videojuegos en tiempos relativamente altos (Gonzales y Benites, 2021).

En otras palabras, la adicción a los videojuegos es una problemática persistente, compleja y multifactorial que requiere de un enfoque integrado para su mayor conocimiento y abordaje. Es decir, se deben considerar no solo los aspectos individuales de cada estudiante, sino también las circunstancias en las que se desarrollan, los elementos sociales, culturales y tecnológicos que pueden estar influyendo en su comportamiento.

Se denota que, en Miraflores, la adicción a los videojuegos en niños de primaria de instituciones privadas, es una realidad problemática creciente y preocupante. Estas situaciones han permitido un mayor conocimiento del tema, a la misma medida que las figuras familiares de los niños, padres, pedagogos y especialistas de la salud mental y bienestar emocional se unen para abordar más temas de interés, esto para un mejor entendimiento del vínculo entre la adicción a los videojuegos y el desempeño escolar en colegios privados.

En este contexto, en el año 2023 se realizó un estudio de un colegio privado de Miraflores en Lima, Perú, para analizar esta problemática y establecer medidas preventivas y de planificación efectiva.

Lo obtenido es de gran utilidad para los padres y los encargados de la enseñanza, ya que implica un mayor conocimiento y comprensión en relación de los estudiantes con respecto a la adicción a los videojuegos, así como lo referente al desempeño mostrado en el plano académico por parte de los estudiantes pertenecientes a primaria. Sin embargo, es importante mencionar que la adicción a los videojuegos es un tema amplio que requiere de un enfoque integral que considere temas individuales de cada estudiante, sino también el contexto en el que se desenvuelve y los factores sociales, tecnológicos y culturales que pueden estar

relacionados en su comportamiento.

Sintetizando la información, la creciente adicción que se presenta en los estudiantes del nivel primario de colegios privados, por el uso desmedido a los videojuegos, es un problema creciente a nivel local que requiere planes preventivos y de intervención efectiva. Un estudio realizado en un colegio privado de Miraflores en Lima, Perú-2023, permite una mejor percepción de este problema que puede ser utilizado como recurso de apoyo por los padres, pedagogos y especialistas dedicados de la salud mental.

Por todo lo anterior expuesto, el problema general es ¿Cómo la adicción a los videojuegos se relaciona con el desempeño académico en los estudiantes de primaria en un colegio privado en Miraflores, Lima - 2023? Con respecto a los problemas específicos se consideran los siguientes: ¿Cómo las causas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023? ¿Cómo los síntomas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023? ¿Cómo los patrones del comportamiento se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023?

Como justificación teórica existe una carencia de información y datos en el cómo es que la adicción a los videojuegos tiene repercusiones en el área académica, valga decir su desempeño, en alumnos pertenecientes al nivel educativo primario en una organización educativa de carácter privado, es importante llevar a cabo un estudio para obtener una mejor comprensión de esta situación y establecer medidas preventivas y de intervención efectivas que promuevan el buen uso de los videojuegos y el incremento en el progreso educativo de los alumnos.

También tenemos en cuenta como justificación práctica de este estudio proporcionar datos útiles que ayuden a establecer medidas preventivas y de intervención efectivas que fomenten un uso apropiado de los videojuegos que permitan acrecentar el desempeño educativos de los alumnos en sus actividades dentro de la institución, lo que puede aportar en el desarrollo la comunidad educativa. Los resultados del estudio podrían ser utilizados por los educadores y padres para tomar decisiones informadas sobre cómo los videojuegos deben ser utilizados en el hogar y en la escuela.

Finalmente, como justificación social es importante destacar que la adicción a

los videojuegos puede provocar aislamiento social y afectar de forma adversa la estabilidad de la vida de los alumnos. Motivo por el cual, es fundamental que las cabezas de familia, padres, encargados de la guía educativa, educadores y especialistas del bienestar emocional y salud mental estén informados sobre los riesgos y las consecuencias de este problema.

Estableciéndose como objetivo general: Determinar cómo la adicción a los videojuegos se relaciona con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima - 2023. Con respecto a los objetivos específicos se plantearon: Determinar cómo las causas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023. Determinar cómo los síntomas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023. Determinar cómo los patrones del comportamiento se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

Respecto a la hipótesis general fue la siguiente: La adicción a los videojuegos se relaciona con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima - 2023. Mientras que las hipótesis planteadas son: Las causas de la adicción se relaciona con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023. Los síntomas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023. Los patrones del comportamiento se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Se revisaron varios autores previamente al desarrollo del estudio, aquellos que guardan una implicación cercana con las variables analizadas en la presente investigación.

Catota (2019) muestra en el desarrollo de su estudio realizado en Ecuador, la presencia de una relación inversa respecto del uso de los videojuegos y el rendimiento en el plano académico en educandos inscritos en octavo año de la unidad educativa. La metodología usada como base y guía de los procedimientos para esta investigación tuvo connotación exploratoria, descriptiva, y correlacional, por otra parte, se presentó prevalencia del enfoque cuantitativo y cualitativo. La población fue conformada por docentes, estudiantes y representantes dando un total de 120. El resultado fue analizado con la tabla de verificación de chi cuadrado en donde χ^2 tuvo como valor de 44.218 siendo mayor que la χ^2 cuadro tabular= 7,8147. En concordancia a lo estipulado en el estudio se demostró que los videojuegos repercuten en los rendimientos académicos, de forma directa y altamente significativa, por lo que entre mayor sea el tiempo invertido en los videojuegos, de forma proporcional, menor será el que destina a realiza otras actividades vinculadas al rendimiento académico.

Según Carrillo y García (2022) en su estudio desarrollado en España, como objetivo general plantearon determinar, la conexión que se presentan entre el rendimiento de alumnos de primaria en tema académico y el uso frecuente de videojuegos. En relación a la metodología, se tuvo una orientación descriptiva transversal, al recabar la información en una sola ocasión, así como preponderancia al enfoque cuantitativo. El grupo de personas que reunía las características pertinentes, la población, fue integrada por 125 escolares, 60 mujeres y 65 varones todos ellos entre 10 y 12 años respectivamente. El resultado fue corroborado y analizado en base a la prueba de naturaleza estadística de Pearson, ($\beta = -4,504$; t

= $-0,263$; $p < ,05$). Es así, como obtuvieron la conclusión de la prueba de regresión lineal donde se refleja la probabilidad que, a mayor hábito de uso de los videojuegos, suma mayor probabilidad de tener un rendimiento académico menor en su totalidad.

Igualmente, el autor Restrepo et al. (2019) tuvo en el desarrollo de su investigación en Colombia, como objetivo general, indagar la posibilidad de una

conexión entre las variables, rendimiento en materia académica y la utilización de los videojuegos en los educandos en el rango de 12 a 14 años de edad, correspondientes a las instituciones educativas pertenecientes a la jurisdicción del municipio de la Estrella en el año 2015. En la metodología, su investigación fue descriptivo correlacional con enfoque empírico analítico. La población censada fue de 355, el resultado fue analizado con base en la prueba de naturaleza estadística de Pearson, $\chi^2 = 8,090$. Se pudo concluir en base a los datos, que no existe entre las variables, desempeño académico y uso de videojuegos una relación estadísticamente significativa, más si, asociadas al tiempo que se pasa en el juego.

Asimismo, en su investigación realizada en Colombia, Vásquez (2018) presento como objetivo general, determinar la probabilidad de presencia de influencia que pueden tener los videojuegos para con el desempeño de carácter académico que muestran los alumnos. El método de trabajo utilizado fue de tipo documental con una perspectiva cualitativa. La población consiste en documentos que tengan por tema los videojuegos, en los rendimientos académico y la educación que haya sido publicada a partir de 2010, utilizando la muestra seleccionada en documentos del mismo tema en cuestión, punto por el cual, el resultado fue corroborado con un analista de documentos obtenidos y el estudio de información hallada por partes de los investigadores. En base a ello, La mayor parte de los documentos concluyen que los videojuegos pueden desarrollar en los jóvenes actitudes negativas relacionadas altamente con la cantidad de tiempo utilizado para esta actividad, alguna de estas conductas puede ser del aislamiento social, actitudes agresivas, dado que muestran que más de dos horas diarias a la aplicación de videojuegos se asocia con la ausencia del interés en los estudios y con un desempeño académico muy bajo.

Finalmente, Cruz y Fuentes (2020) llevaron a cabo su investigación en Ecuador, donde analizaron los juegos en plataformas online y la influencia para con el rendimiento escolar en jóvenes pubertos. El procedimiento utilizado fue de tipo exploratoria y descriptiva con un método numérico y cualitativo con muestra probabilística. La población está conformada por setecientos individuos entre padres de familia y jóvenes, de los cuales 261 jóvenes fueron involucrados en la muestra. El resultado fue corroborado con gráficos estadísticos que nos muestra que el 79% de los encuestados han hallado un atraso en sus deberes académicos, debido a una excesiva permanencia en los videojuegos, el 21% de jóvenes, cumple con la entrega en el momento indicado de sus pendientes académicos. De este modo, a través de las

encuestas podemos decir que los jóvenes que colocan como prioridad los juegos online descuidan sus estudios lo que afecta su desempeño académico.

Con respecto al marco nacional tenemos a Gonzales (2022) quien busca conectar el rendimiento académico y como este se ve afectado por el manejo de videojuegos en alumnos del quinto grado de educación primaria de un colegio de índole privada. La metodología utilizada es de una cuantitativa, elemental, con un diseño centrado en la descripción y correlacional. La conformación en cuanto a la población se encontró representada por 40 estudiantes tanto de la sección A como de la B, de las cuales se clasificó solo 20 estudiantes como muestra. La veracidad del resultado se confirmó mediante $r_s = -.566$ y $p = .009$. En relación, se confirma la presencia de una conexión entre videojuegos con respecto del rendimiento escolar de los alumnos inscritos en el quinto año de primaria de un colegio de carácter privado en Chiclayo.

Asimismo, Ccolque (2022) en su investigación presenta como objetivo general encontrar la relación entre los videojuegos en plataformas online para con el rendimiento de plano académico, pero referido a las matemáticas de los alumnos en grado secundario. Respecto a metodología utilizada, se tuvo carácter básico y no experimental, con orientación hacia el análisis cuantitativo correlacional. La constitución de la población estuvo dada por la totalidad de alumnos del colegio, los cuales son 95 alumnos del nivel secundario, siendo estos seleccionados como muestra. Se obtuvo $p = .832$ el cual es mayor a 0.05, demostrando que no existe asociación entre las variables. Se tuvo como conclusión la ausencia de relación entre las variables rendimiento matemático y videojuegos en línea, por lo que se fundamenta el rechazo del supuesto plasmado en la hipótesis original que se formuló para la investigación.

También, Gomez (2020) en la investigación que presenta, busca evaluar la correlación que se observa entre la preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento en lo académico exhibido por los alumnos del I.E.S.T.P. En referencia a la metodología de esta investigación fue de naturaleza básica, causal explicativa, con énfasis en el análisis cuantitativo. Respecto de la población encontrada, este conto en su composición con un total de 702 individuos incluyendo hombres y mujeres en diferentes semestres como de las cuales solo se mostró a 249 estudiantes. El resultado fue corroborado con el valor estadístico $Z_c = 1.05$ que presenta intervalos de aceptación con una confiabilidad del 95% estadísticamente lo que nos dice que dicha

cifra del coeficiente es significativa. En consecuencia, se constató una correlación débil entre las variables.

Igualmente, Matos (2021) en su investigación en gestión y docencia educativa, pretende determinar la conexión existente entre los videojuegos y el progreso de nivel académico que se presenta en los estudiantes del tercer año de secundaria en el contexto de pandemia en el distrito de San Juan de Lurigancho. Enfatizando la metodología, esta tuvo connotación básica, así como un alcance correlacional y sin componente experimental, utilizando un diseño transversal y enfocada en el análisis cualitativo. Se consideró como población a 120 estudiantes, de los cuales solo 91 fueron seleccionados como muestra. El resultado fue afirmado con $r_s = -.186$ y $p = .077$. De este modo se determina la carencia de relación entre los videojuegos y el progreso de nivel académico de los estudiantes.

Finalmente, Acosta (2018) para obtener su grado como tecnólogo médico en terapia ocupacional, se propuso vincular la relación entre los videojuegos y el rendimiento escolar en un colegio privado del distrito de Independencia en 2017. El marco metodológico trabajado presentó enfoque correlacional-descriptivo de corte transversal, así mismo se usa un método cuantitativo. El conjunto total de la población se compuso de 122 alumnos. Se halló $p > .05$. Se mostró el resultado corroborado mediante el análisis estadístico de chi cuadrado. De tal forma, se determina que no existe conexión entre los videojuegos con el rendimiento escolar.

Trabajando las bases teóricas se tomó en cuenta al autor Monzonís (2022) plantea que, en las últimas décadas, el consumo de videojuegos ha ido en aumento gracias a la digitalización y a la popularización de Internet. Con la aparición de los Smartphone y la conectividad inalámbrica, los videojuegos están disponibles en cualquier momento y lugar, lo que los convierte en un entretenimiento cada vez más extendido; sin embargo, este fácil acceso también aumenta el componente adictivo de los videojuegos, que ya es una característica inherente a estos juegos.

Para mantener el interés de los jugadores, las empresas desarrolladoras han mejorado la calidad de las interfaces, utilizando colores vibrantes y sonidos adecuados al ritmo del juego, y ofreciendo una variedad de opciones en cada partida. Todo esto contribuye a que los videojuegos se usen cada vez más en términos de cantidad, variedad y tiempo de juego.

Por otra parte, Xavier (2019) señala que, en relación al uso de los celulares, estos permiten el acceso a múltiples plataformas de juegos online, lo que posibilita el

uso de los mismos desde cualquier lugar en el que se encuentre el usuario. Es esencial examinar otros factores, como las características personales del individuo, su contexto socioemocional y el equilibrio entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades importantes. Una visión más completa permitiría comprender mejor las dinámicas de la adicción a los videojuegos y su relación con el acceso móvil.

En relación a los equipos móviles, dispositivos que facilitan el desarrollo de esta conducta Mora et al. (2022) señalan que, con el avance de la tecnología, la diversidad de juegos y formatos, estos captan a un mayor número de interesados lo que incrementa la probabilidad de adicción. Es importante tener en cuenta que el riesgo de adicción no puede atribuirse exclusivamente al uso de estos dispositivos. Es esencial considerar otros factores, como la personalidad del individuo, el equilibrio entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades, así como la influencia del entorno social y cultural.

Asimismo, el trastorno del juego según Fuster (2019) señala que, aunque la adicción a los videojuegos se considera un trastorno relativamente nuevo, los estudios demuestran que tiene similitud a los trastornos por el uso inadecuado de sustancias y al trastorno del control de impulsos. Además, se ha establecido una conexión entre los videojuegos y problemas referentes a la salud psicológica, evidenciado en la ansiedad, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y la depresión. Aquellos individuos con adicción al videojuego también experimentan efectos físicos negativos, como falta de sueño, sedentarismo y mala alimentación. Por otra parte, se deben examinar los mecanismos neurobiológicos, cognitivos y comportamentales para respaldar esta comparación.

Además, es fundamental considerar las diferencias contextuales y culturales en el uso de videojuegos y sustancias adictivas, así como los niveles de gravedad de los síntomas en cada caso.

Recientemente Abel (2021) señala que la adicción a los videojuegos se ha extendido por todo el mundo, y se ha asociado con varios problemas sociales, emocionales y de salud mental. Los jóvenes tienen una mayor susceptibilidad a desarrollar adicción a los videojuegos, ya que están más expuestos y aceptan más los videojuegos en la sociedad, y tienen menos habilidades y experiencia para manejar la tentación y el control de impulsos. Como resultado, este fenómeno tiene un impacto más fuerte en los estudiantes de primaria que aún no han desarrollado plenamente su capacidad para controlar sus impulsos. Toma relevancia considerar que esta

asociación no implica una relación causal directa y que los efectos pueden variar entre las personas. Por lo que se debe realizar una mayor exploración de los factores individuales y contextuales que pueden influir en el impacto de la adicción a los videojuegos en la vida de las personas.

Además, los efectos negativos de la adicción de acuerdo con Gentile et al. (2018) tienen consecuencias tanto en la salud física como mental, incluyendo trastornos del sueño, dolores de cabeza, fatiga visual, problemas de espalda y cuello, ansiedad, depresión y aislamiento social. Los problemas mencionados tienen mayor gravedad el caso de estudiantes de primaria, quienes carecen de la capacidad para controlar su adicción y pueden sufrir un impacto aún más significativo en su desarrollo. En relación se debe considerar la gravedad y la manifestación de estos efectos pueden variar según el individuo y su patrón de consumo de videojuegos.

Además, en el estudio de Pantoja (2019) se menciona que la cuestión de evaluar la calidad académica ha sido objeto de discusión en el ámbito universitario desde sus inicios. La identificación de indicadores que puedan representar el nivel de excelencia académica de las instituciones sigue siendo un tema altamente debatido. Por lo que también deben considerarse diferentes enfoques y metodologías de evaluación, la consideración de diversos elementos es fundamental al analizar este tema, entre los cuales destacan la investigación, la enseñanza y la relevancia en la sociedad.

En relación a el juego patológico Griffiths et al. (2019) nos comentan como la adicción a los videojuegos tienen similitudes en cuanto a la búsqueda de gratificación inmediata, la falta de control ciertas conductas y su persistencia a pesar de saber que las consecuencias son negativas. No obstante, existen diferencias importantes en cuanto al contexto social y cultural, la naturaleza de la actividad, el patrón de uso y el nivel de gravedad de los síntomas. Por lo tanto, aunque estas dos adicciones presentan similitudes, es importante estar atentos a cada comportamiento del estudiante ya que ambas representan un riesgo para su salud.

Según Monzonís (2022) se encuentra primera dimensión a las causas de la adicción, que la define como la presencia y el desarrollo de un trastorno adictivo no están determinados únicamente por las características del videojuego. Los niños reaccionan de manera diferente ante un mismo videojuego, lo que significa que algunos pueden desarrollar una adicción y otros no. Es importante que los padres y cuidadores estén atentos a las señales que puedan indicar que un niño está

desarrollando una adicción a los videojuegos. Por lo tanto, es fundamental que los padres establezcan límites saludables en el uso de los videojuegos y promuevan una variedad de actividades saludables, como el deporte, el arte y la lectura. También se consideraron indicadores como la abstinencia, la tolerancia y la dependencia.

Por otra parte Monzonís (2022) manifiesta como segunda dimensión tenemos los síntomas de la adicción los cuales conllevan al jugador a mostrar comportamientos negativos para alcanzar la satisfacción deseada. Estos síntomas pueden tener consecuencias negativas en el logro final de las metas educativas de los alumnos, ya que pueden tener dificultades para concentrarse y motivarse en la escuela, y también pueden enfrentar problemas para establecer relaciones sociales saludables debido a su enfoque excesivo en los juegos. Para prevenir estos efectos negativos, es esencial establecer horarios específicos para jugar y asegurarse de que los estudiantes completen sus tareas académicas antes de jugar. También se consideraron indicadores como la compulsión, la pérdida de la realidad y la ansiedad.

En cuanto respecta a la tercera dimensión, Monzonís (2022) menciona al patrón de comportamiento de los jugadores, que se caracterizan por llevar una angustia significativa o una marcada decadencia en diferentes aspectos de la vida tanto personal, como de índole familiar, social, educativa y ocupacional. Para asignar el diagnóstico, se precisa que las características y el comportamiento sean visible por lo menos durante un año, aunque el período puede ser más corto siempre que los criterios se cumplan y que el diagnóstico como los síntomas sean graves. También se consideraron indicadores como el área social, área física y área psicológica.

Tomando como autores base a López et al. (2018) para la segunda variable, desempeño académico, manifiestan que esta se mide mediante el promedio general, y se considera bajo cuando el promedio general es inferior al nivel necesario para lograr un rendimiento académico exitoso, y se incrementa considerablemente cuando el promedio general supera dicho umbral.

De acuerdo con Kimball (2019), la diversidad de herramientas tales como pruebas, tareas, proyectos presentaciones y otros, permitirá la evaluación académica por desempeño. Esta evaluación se expresa en forma de calificaciones y comentarios. Sin embargo, es importante considerar la diversidad de herramientas de evaluación disponibles y la necesidad de utilizar enfoques que vayan más allá de las calificaciones tradicionales para capturar de manera más precisa las habilidades y competencias de los estudiantes.

Según Pérez et al. (2017) el desempeño académico es un indicador que refleja la habilidad de los estudiantes para alcanzar los objetivos de aprendizaje definidos por el sistema educativo, y se evalúa mediante diversos instrumentos y criterios. Así mismo, es necesario tener en cuenta que el desempeño académico es un constructo multifacético que no puede reducirse únicamente a la evaluación mediante diversos instrumentos y criterios. Es fundamental tener en cuenta diversos factores del proceso educativo, tales como la motivación, el nivel de compromiso y la participación activa de los alumnos.

Asimismo, Segura et al. (2020) refieren que evaluar el desempeño académico es una valiosa estrategia para determinar el éxito alcanzado por un individuo en un campo de estudio particular. Este proceso implica la recopilación y análisis de diversas métricas, que incluyen calificaciones, evaluaciones, proyectos y participación en actividades educativas. El desempeño académico evalúa la comprensión y aplicación del conocimiento, la capacidad para resolver problemas y el desarrollo de habilidades particulares en un ámbito concreto. Se torna necesario tener en cuenta que el desempeño académico como concepto tradicional no debe ser considerado como el único indicador de éxito, ya que existen otras habilidades y competencias relevantes que pueden influir en el logro de metas académicas y profesionales.

Referenciando a Salazar y Heredia (2019) señalan que el término desempeño académico se refiere al nivel de evolución de las estructuras cognitivas y comportamentales de un alumno durante un proceso educativo particular y su impacto en su rutina diaria. El desempeño académico también se refiere a la habilidad del estudiante para manifestar sus conocimientos adquiridos de manera variada, incluyendo su aptitud para superar desafíos a diferentes niveles de dominio, evidenciado tanto en evaluaciones internas como externas. Aunque también es necesario considerar que el desempeño académico también puede estar influenciado por otros factores, como las condiciones socioeconómicas y el acceso a recursos educativos adecuados.

Considerando a Lemos y García (2018) detallan que el desempeño académico es un constructo multidimensional donde el estudiante tiene la capacidad de demostrar sus habilidades, competencias y conocimientos en diferentes áreas del currículo, y que se evalúa mediante diversas formas de evaluación, tales como calificaciones, puntajes estandarizados, informes de progreso y otros instrumentos de medición (Yucra, 2022). Por otra parte, también es esencial tener en cuenta otros aspectos, como

el progreso individual, la participación en el proceso educativo y la capacidad de aplicar el conocimiento en situaciones reales.

Por otro lado, según Castejón y Gómez (2020) el desempeño académico está basado en el currículo y las metas de aprendizaje establecidas para cada nivel de enseñanza, además los autores añaden que se mide mediante diversas formas de evaluación que evidencian la excelencia de la educación recibida, así como la destreza de los estudiantes para aplicar, transferir los conocimientos y habilidades adquiridos a situaciones cotidianas. Es necesario considerar que el desempeño académico también puede ser influenciado por otros factores, como las estrategias de enseñanza utilizadas y el apoyo educativo proporcionado

En cuanto al desempeño académico, este se basa en el currículo, las metas de aprendizaje establecidas para cada nivel de enseñanza y se evalúa por medio de diversas herramientas y refleja la calidad de la educación proporcionada (Castejón y Gómez, 2020; Sujo et al., 2022).

Desde la posición de López (2018) menciona como primera dimensión a los factores influyentes en el desempeño académico, que implican una perspectiva inter y multidisciplinaria, si bien la psicología se enfoca en los factores que se encuentran en el interior de las personas, como su personalidad y motivación, la sociología pone énfasis en los factores ambientales, como el entorno familiar, las implicaciones socioeconómicas y sociodemográficas. Existe un consenso en que tanto los factores individuales como los ambientales están interrelacionados y pueden influir en el rendimiento académico de manera conjunta. Por lo tanto, es importante abordar estos factores de manera integral y no de forma aislada para promover un mejor desempeño académico en los estudiantes. Se tomaron como indicadores a los factores endógenos, exógenos y socioeconómicos.

Asimismo, López (2018) señala como segunda dimensión a los estilos de aprendizaje los cuales se han visto centrados en el ojo de los investigadores, debido a que buscan comprender cómo los estudiantes acceden al conocimiento y mejoran estos procesos. Estas investigaciones muestran la relación entre los procedimientos y los objetos de conocimiento, de cómo se motivan por la necesidad de reducir la deserción estudiantil, mejorar la enseñanza, aumentar el rendimiento académico y fortalecer la posición de la institución. En resumen, el estudio de cómo los estudiantes acceden y utilizan el conocimiento es primordial para perfeccionarse y prepararse para los desafíos actuales que exige el mundo, por ello la calidad impartida muestra

un estilo, activo, reflexivo y pragmático.

Finalmente, a la tercera dimensión López (2018) menciona a las técnicas de aprendizaje, específicas para cada materia tienen un mejor desempeño académico. Es importante que estas estrategias se adapten a la naturaleza de los contenidos, ya que no se puede aplicar la misma técnica para matemáticas y ciencias sociales, por lo tanto, adquirir técnicas de estudio adecuadas para cada materia puede ser fundamental para conseguir mejoras y el logro en las metas académicas de los alumnos. Además, los docentes y los estudiantes deben enfocarse en desarrollar estas habilidades para lograr un aprendizaje efectivo y duradero. Se tomaron los siguientes indicadores: aprovechamiento del tiempo, resultados académicos y memoria

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de Investigación

Tipo de Investigación

La naturaleza de la investigación fue básica, considerando a Leedy y Ormrod (2019), quienes señalan que la investigación básica es esencial para el avance del conocimiento y para la creación de nuevas aplicaciones prácticas a largo plazo en cualquier ámbito. Por consiguiente, los resultados de esta investigación permitirán la obtención de nuevos conocimientos, además se convertirá en cimientos para una futura investigación aplicada con respecto a la adicción de videojuegos y su relevancia para con lo que respecta al desempeño en plano académico.

Por otro lado, el método usado será el hipotético - deductivo, de acuerdo con lo expuesto por Rodríguez y López (2022), esto implica la formulación de una hipótesis que explique un fenómeno observado, seguida de la deducción de consecuencias lógicas a partir de ella y la verificación empírica de estas últimas. En el presente estudio se formularon hipótesis referentes a las variables del estudio, la adicción a los videojuegos, así como lo referente a desempeño académico, así mismo se planteó las hipótesis específicas en cuanto a las dimensiones respectivas de cada variable.

La investigación se compone de un diseño descriptivo y un nivel correlacional. Según Ball (2021) con respecto al diseño descriptivo, el autor afirma que su propósito fundamental es recopilar y analizar información para describir minuciosamente un fenómeno o situación específica, sin intentar establecer relaciones causales. Esta investigación busca describir detalladamente los factores involucrados sin la necesidad de establecer explicaciones causales. En contraste, respecto al alcance este es correlacional, Hernández et al. (2020) aluden que es ampliamente empleado en las ciencias sociales y posibilita la determinación de si existe una conexión entre dos o más variables sin necesidad de manipularlas ni controlarlas.

3.2 Variables y Operacionalización

Definición conceptual

Variable V1: Adicción a los videojuegos

De acuerdo con Young (2018), determina como patología a la adicción por los videojuegos que alcanza a una amplia población mundial, lo que puede ocasionar

graves consecuencias en sus interacciones tanto sociales, de índole académica, así como las laborales. Es primordial vigilar esta problemática, aunque los videojuegos pueden tener un valor como herramienta de entretenimiento y desarrollo cognitivo. Por lo tanto, es esencial establecer límites saludables y equilibrar el tiempo invertido en los videojuegos con otras actividades fundamentales, como el ejercicio físico, la interacción social y la educación.

Definición operacional

La variable de la investigación a presentar, adicción a los videojuegos, de carácter cualitativo, de tipo ordinal, presenta una composición en base a tres dimensiones: las causas de la adicción, los síntomas que la caracterizan y el comportamiento del jugador, los cuales se consideran como atributos que se miden en el cuestionario específico para evaluar la adicción a los videojuegos.

Variable V2: Desempeño académico Definición conceptual

Nieto (2018) sostiene con relación al rendimiento académico, que este es un elemento de medición fundamental respecto del éxito en el ámbito educativo y puede tener un impacto significativo en la trayectoria futura de una persona. Además de medir las habilidades y conocimientos adquiridos, también refleja la capacidad del estudiante para manejar situaciones estresantes y desafiantes. En consecuencia, es claro que el desempeño académico es un aspecto relevante del progreso educativo y de la vida en general. A pesar de que el éxito no depende exclusivamente de eso, un buen rendimiento académico puede brindar muchas oportunidades y abrir puertas hacia el futuro, al tiempo que genera un sentido de logro y autoconfianza.

Definición operacional

Desempeño académico, de tipo ordinal y de carácter cualitativo, presenta en su composición tres dimensiones: los factores que influyen en el comportamiento, los estilos de aprendizaje y las técnicas de estudio, los cuales se consideran como atributos que se miden en el cuestionario específico para evaluar el desempeño académico.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Se conformo por 150 estudiantes entre niños y niñas del nivel primaria, con características similares en grado y edad en un colegio privado de Miraflores, Lima - 2023.

Según lo explicado por Arias (2022), el término población estadística se utiliza para referirse a un conjunto de individuos o elementos que comparten una o más características comunes y son utilizados para realizar inferencias estadísticas. Como se ha mencionado, la población estadística es un concepto dinámico que evoluciona constantemente para adaptarse a los cambios de naturaleza económica, de índole social, y enfoque cultural de las diferentes realidades de los países.

Criterio de inclusión: Se incluyeron estudiantes de primaria que expresaron su interés en participar y brindar su apoyo para el estudio. Se seleccionaron todos los estudiantes de secundaria que cumplen con los criterios de elegibilidad para esta investigación y mostraron voluntad de participar.

Criterios de exclusión: Los alumnos de educación primaria que no mostraron interés ni brindaron su respaldo al proyecto de investigación.

Muestra

Camacho-Rodríguez (2020), manifiestan que es un subconjunto de la población analizada con el propósito de obtener inferencias sobre los rasgos que engloban a la totalidad de la población. Por lo tanto, es crucial seleccionar una muestra adecuada y aplicar técnicas estadísticas apropiadas para garantizar que los resultados obtenidos sean válidos y confiables. Así mismo, Moreno (2016) indica que la muestra censal es una técnica utilizada en estadística para recopilar datos de una población en la que se estudian todos los elementos que la componen, el objetivo es recolectar información de todos los individuos o elementos dentro de la población objetivo, en lugar de tomar únicamente una muestra representativa. En otras palabras, se busca obtener datos de cada miembro o componente de la población en cuestión.

En relación con lo mencionado previamente, la muestra estuvo integrada por personas y considerando que la población total es accesible, se utilizó como muestra censal a 109 alumnos, de entre los cuales 57 fueron mujeres y 52 fueron hombres, estudiantes que cuentan con la autorización de padres que se encuentran entre 11 a 13 años.

Ecuación Estadística para Proporciones poblacionales

n = Tamaño de la muestra

z = Nivel de confianza deseado

p = Proporción de la población con la característica deseada (éxito) q = Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)
 e = Nivel de error dispuesto a cometer

N = Tamaño de la población

Margen: 5%

$z = 1.96$

Nivel de confianza: 95%

$p = q = 0.5$

Población: 150

$e = 0.05$

$N = 150$

Tamaño de la muestra = **109**

Muestreo

Torres et al. (2022), indican que el muestreo probabilístico es una metodología sistemática y precisa para elegir personas o elementos de una población con el propósito de recolectar datos sobre una o varias variables de interés. La elección de la muestra debe seguir un proceso estadístico riguroso para asegurar su representatividad respecto a la población, lo cual permitirá extrapolar los resultados obtenidos a la población original. En consecuencia, el uso del muestreo probabilístico es una técnica fundamental en la investigación científica, y su correcta implementación es crucial para obtener conclusiones precisas y confiables acerca de nuestra población total, que consiste en todos los alumnos que pertenecen al nivel primaria.

Unidad de análisis

Compuesta por un alumno de primaria del colegio privado de Miraflores, Lima 2023. Su rango de edad de estos estudiantes en mención se encuentra entre los 11 y 13 años, quienes viven a los alrededores del colegio, ubicados dentro del distrito de Miraflores.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Villarroel y Flores (2022) la encuesta se describe como una estrategia donde se recolecta los datos, involucrando una serie de preguntas que va dirigida a los individuos de la muestra, teniendo como objetivo el recoger datos sobre una población en particular. Es importante mencionar que esta técnica puede aplicarse de diferentes maneras, ya sea mediante encuentros presenciales, llamadas telefónicas, plataformas en línea o correo electrónico, y puede ser diseñada para obtener datos tanto cuantitativos como cualitativos. En este caso la técnica denominada encuesta se empleó, con enfoque cuantitativo, así mismo como instrumento se utilizó cuestionarios para recabar información respecto a las variables de estudio.

Instrumentos

Los cuestionarios desempeñan un papel fundamental en la investigación social al proporcionar datos precisos y confiables. Para garantizar la calidad de los datos recolectados, el instrumento desarrollado, utilizo los indicadores específicos correspondientes a cada variable del estudio, en este caso, se conformó de 36 preguntas, conectadas con la escala de Likert, 18 preguntas de la variable adicción a los videojuegos y 18 preguntas correspondientes al desempeño académico, estas posibilitaron la obtención de datos relevantes de fuentes primarias.

En consideración de Flink (2023), un cuestionario estadístico se compone de un conjunto de preguntas cuidadosamente diseñadas y estructuradas, con el objetivo de recopilar información relevante de nuestra población objetivo.

De este modo, se precisó y contextualizo el nivel o rango de adicción para los videojuegos, así como el rendimiento en materia académica de los alumnos. Para ello se aseguró la confiabilidad y validez del cuestionario a través de la realización de pruebas piloto, el análisis por parte de expertos y la evaluación de su consistencia interna. Esta acción personalizada proporciono datos significativos y pertinentes para comprender la presencia de relación existente entre las variables.

Ficha técnica de instrumento 01

Nombre: Cuestionario sobre adicción a los videojuegos de estudiantes de primaria

Autor: Alberto Bautista, Irel Xenia

Objetivo: Valoración del nivel de adicción a los videojuegos Año: 2023

Ámbito de aplicación: Escolares de nivel primaria de un colegio de Miraflores

Dimensiones: 3 Dimensiones

Confiabilidad: .880

Escala: Ordinal, Escala de Likert

Niveles: Bueno (45-60); Regular (29-44), Malo (13-28)

Items: 18

Tiempo de Aplicación: 30 min.

Ficha técnica de instrumento 02

Nombre: Cuestionario sobre desempeño académico en estudiantes de primaria

Autor: Alberto Bautista, Irel Xenia

Objetivo: Valoración del nivel de desempeño académico Año: 2023

Ámbito de aplicación: Escolares de nivel primaria de un colegio de Miraflores

Dimensiones: 3 Dimensiones

Confiabilidad: .865

Escala: Ordinal, Escala de Likert

Niveles: Bueno (44-60); Regular (29-43), Malo (13-28)

Ítems: 18

Tiempo de Aplicación: 30 minutos

Validez

La evaluación de validez obedece al proceso de una serie de pasos continuos que deben llevarse a cabo en diferentes etapas de la investigación. Esto implica una clara definición del constructo a medir, un análisis crítico de la literatura existente, una precisa definición de los elementos del instrumento y una evaluación empírica de la validez a través de métodos estadísticos pertinentes (Urbina, 2022). Tomando en cuenta a Medina y Verdejo (2020), aluden que la validez implica hacer un análisis sobre la valoración de los puntajes o la data obtenida mediante un instrumento, teniendo en cuenta la comprobación proveniente de múltiples fuentes que sustentan dicha apreciación. En resumen, se requiere una evaluación rigurosa que abarque la revisión crítica de la literatura, una precisa definición de los elementos del instrumento y la aplicación de una evaluación empírica utilizando los métodos estadísticos apropiados.

Se contó con la experiencia de 5 profesionales con experiencia en diseño y evaluación de instrumentos para evaluar el modelo propuesto y determinar su

correspondencia con los datos recopilados. Los expertos encargados de dar validez, confirmaron que los aspectos de claridad, coherencia y relevancia tienen los requisitos necesarios, estos especialistas también respaldan la validez de los datos expresándolos con su firma en el documento, confirmando que se dispone de información suficiente.

Tabla 1

Validación de juicio de expertos

Expertos	Especialidad/Grado	Resultados
Selvina Gómez López	Psicología Educativa/Magíster	Aplicable
Patricia Paredes Centeno	Educación/Magíster	Aplicable
Michael Mendez Escobar	Metodólogo/Magíster	Aplicable
Ruth Pocllas Yupanqui	Psicología Educativa /Magister	Aplicable
Patrik Manuel Toledo Quispe	Psicología Clínica y Educativa/Doctor	Aplicable

Los profesionales que validaron los instrumentos diseñados poseen diferentes especialidades, gracias a la experiencia en el campo de psicología de 3 de los profesionales se pudo evaluar la relevancia y concordancia de las preguntas para con el tema investigado respecto a la variable adicción a los videojuegos, así mismo por parte del profesional de educación se validó las preguntas de referidas al desempeño académico y el profesional metodólogo validó la consistencia de los instrumentos.

Confiabilidad

Teniendo en cuenta a Cohen y Swerdlik (2018), Un instrumento debe generar resultados consistentes y precisos para determinar su calidad, lo cual se conoce como confiabilidad. Por lo tanto, la confiabilidad se considera un criterio esencial para evaluar un instrumento de medición con calidad. Se aseguró la confiabilidad del instrumento utilizado en las variables realizando pruebas preliminares, evaluando la consistencia interna mediante coeficientes de confiabilidad y realizando análisis de validez de contenido y constructo. Estos procesos garantizaron que el instrumento sea válido, consistente y confiable en la medición de los conceptos relevantes para el estudio.

Análisis de Fiabilidad:

Tabla 2

Escala de interpretación de la confiabilidad

Interpretación		Escala	
Alta confiabilidad	.90	A	1
Fuerte confiabilidad.	.76	A	.89
Moderada confiabilidad.	.50	A	.75
Baja confiabilidad	.01	A	.49
No es confiable.	-1	A	0

Prueba de confiabilidad.

Tabla 3

Confiabilidad de los instrumentos

Variable	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Adicción a los Videojuegos	.880	18
Desempeño Académico	.865	18

La escala se aplicó a 109 estudiantes, arrojando .880 y .865, respectivamente para adicción a los videojuegos y desempeño académico lo cual indica de manera concluyente que la prueba es altamente confiable.

Tabla 4

Confiabilidad de la escala del cuestionario adicción a los videojuegos

Escala	Ítems	Alfa de Cronbach
Causas de la adicción	6	.851
Síntomas de la adicción	6	.871
Patrón del comportamiento	6	.859

La escala fue aplicada a 109 estudiantes, y los hallazgos revelaron estadísticos de .851, .871 y .859, respecto de las dimensiones de la primera variable. Estos hallazgos proporcionan una evidencia sólida de que la prueba es altamente confiable.

3.5 Procedimientos

Para llevar a cabo este estudio, se efectuó una reunión informativa con los padres y apoderados de los estudiantes a las afueras de la institución, se les pidió brindaran un promedio de una hora de su tiempo, momento en el cual se explicó claramente información respecto del estudio y principalmente el objetivo del estudio, así como las actividades que se esperaba cumplieran como parte de su participación. Así mismo en la segunda reunión se les hizo entrega, lectura y explicación del consentimiento informado a los padres y apoderados, en el que se detallaba las actividades a realizarse para con el estudiante, así como los principios éticos que guiaban la investigación. En la tercera reunión, ya con el consentimiento firmado por los apoderados, se procedió a recopilar información por medio de los cuestionarios que respondían los alumnos, se utilizó un formulario de Google para la recopilación de las respuestas, este formulario fue enviado a los dispositivos electrónicos de los apoderados, la duración fue de 30 minutos, en algunos casos se realizó entrevistas personales sin involucramiento de la institución, previa conformidad y coordinación con los apoderados. Así mismo se garantizó que la información recopilada y validada sea precisa, confiable y respalde los resultados

3.6 Método de análisis de datos

Se implementaron métodos sistemáticos tanto descriptivos como inferenciales para procesar y analizar los datos de manera exhaustiva, con el objeto de conseguir resultados eficaces y un entendimiento adecuado de los mismos. El software estadístico empleado fue la versión 25.0 del SPSS en español, que se utilizó como herramienta principal para el procesamiento de los datos resultantes de las respuestas registradas por los alumnos en el formulario Google, la cual fue aplicada a los alumnos en mayo de 2023.

La información procesada fue exhibida mediante tablas detalladas que facilitaron la comparación de hipótesis y permitieron realizar inferencias significativas.

La investigación, se realizó en un lapso temporal específico lo que brindó una visión clara del comportamiento de las respuestas recopiladas en el cuestionario. La aplicación de técnicas estadísticas exhaustivas permitió un análisis detallado y una interpretación precisa de los hallazgos, garantizando la integridad y legitimidad del estudio en su totalidad.

3.7 Aspectos éticos

Se garantizó la confidencialidad en la recolección de datos durante la investigación, los cuales se utilizaron exclusivamente con fines académicos. La privacidad de los participantes fue salvaguardada en todo momento y ningún dato que pudo haberlos identificado fue divulgado sin su previo consentimiento. Además, los datos se almacenaron de manera segura. Es importante destacar que esta investigación no fue concebida con ánimos de lucro, por el contrario, busca el beneficio común de la sociedad.

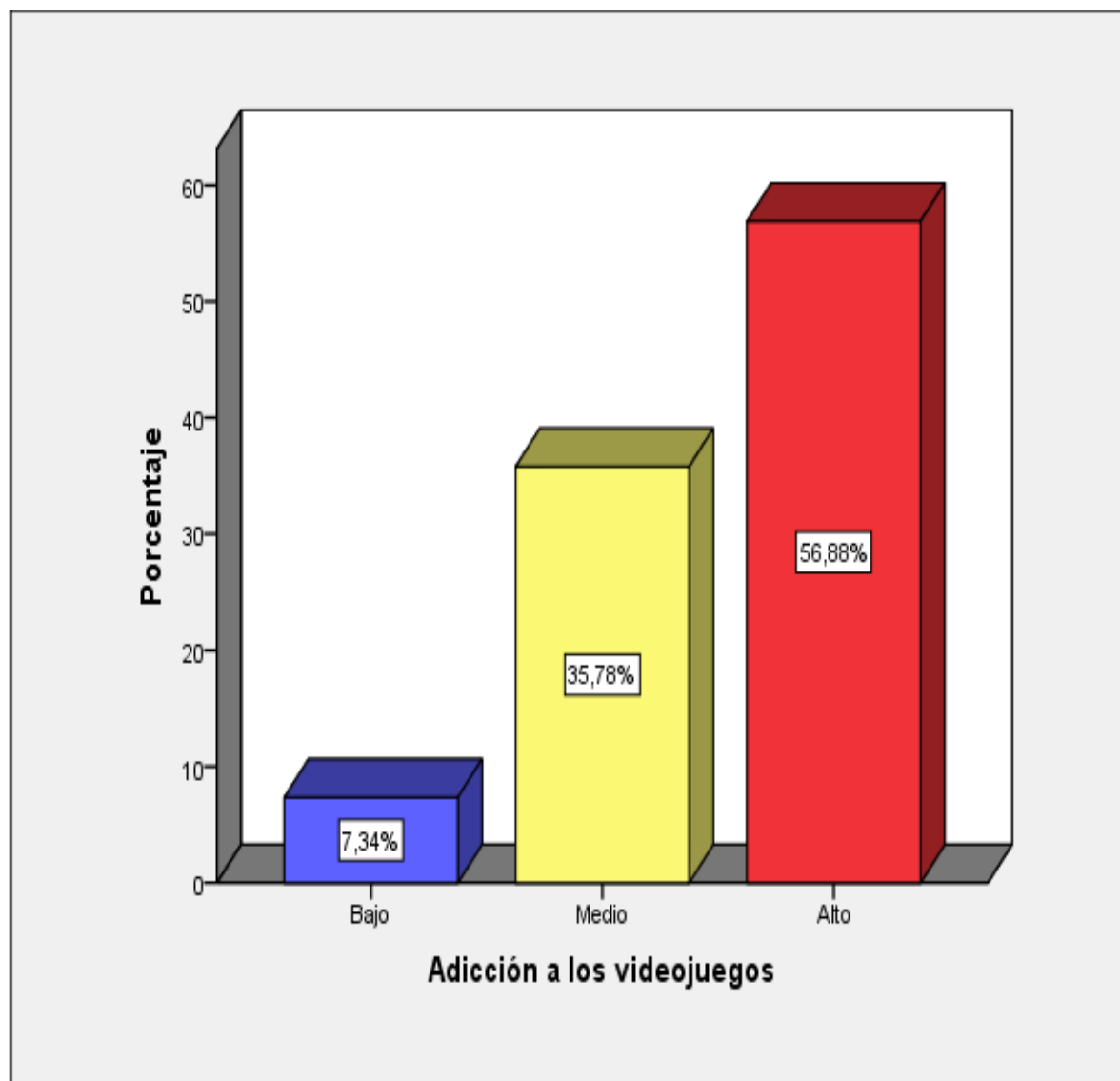
La investigación ética sobre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de primaria involucro elementos esenciales a considerarse. Estos elementos incluyeron obtener el asentimiento informado de los participantes, proteger la confidencialidad de la información recaba, evitar el sesgo o estigmatización, así como priorizar el bienestar de los participantes como máxima prioridad. Además, la ética exige el respeto hacia los participantes, la presentación objetiva de los resultados y un compromiso constante con su bienestar. Se busca promover un enfoque ético y responsable en todas las etapas de la investigación.

Se tomo como fundamento la aprobación de la Resolución de Consejo Universitario N°0340-2021-UCV, junto con sus últimas actualizaciones, que establece el objetivo de promover la integridad científica a través de la honestidad y responsabilidad, así como garantizar la salvaguardia de los derechos y el bienestar de los participantes. Asimismo, el artículo 81° del Código de Ética Profesional del Psicólogo Peruano establece que es responsabilidad del investigador salvaguardar el bienestar y la dignidad del participante.

IV RESULTADOS

Figura 1

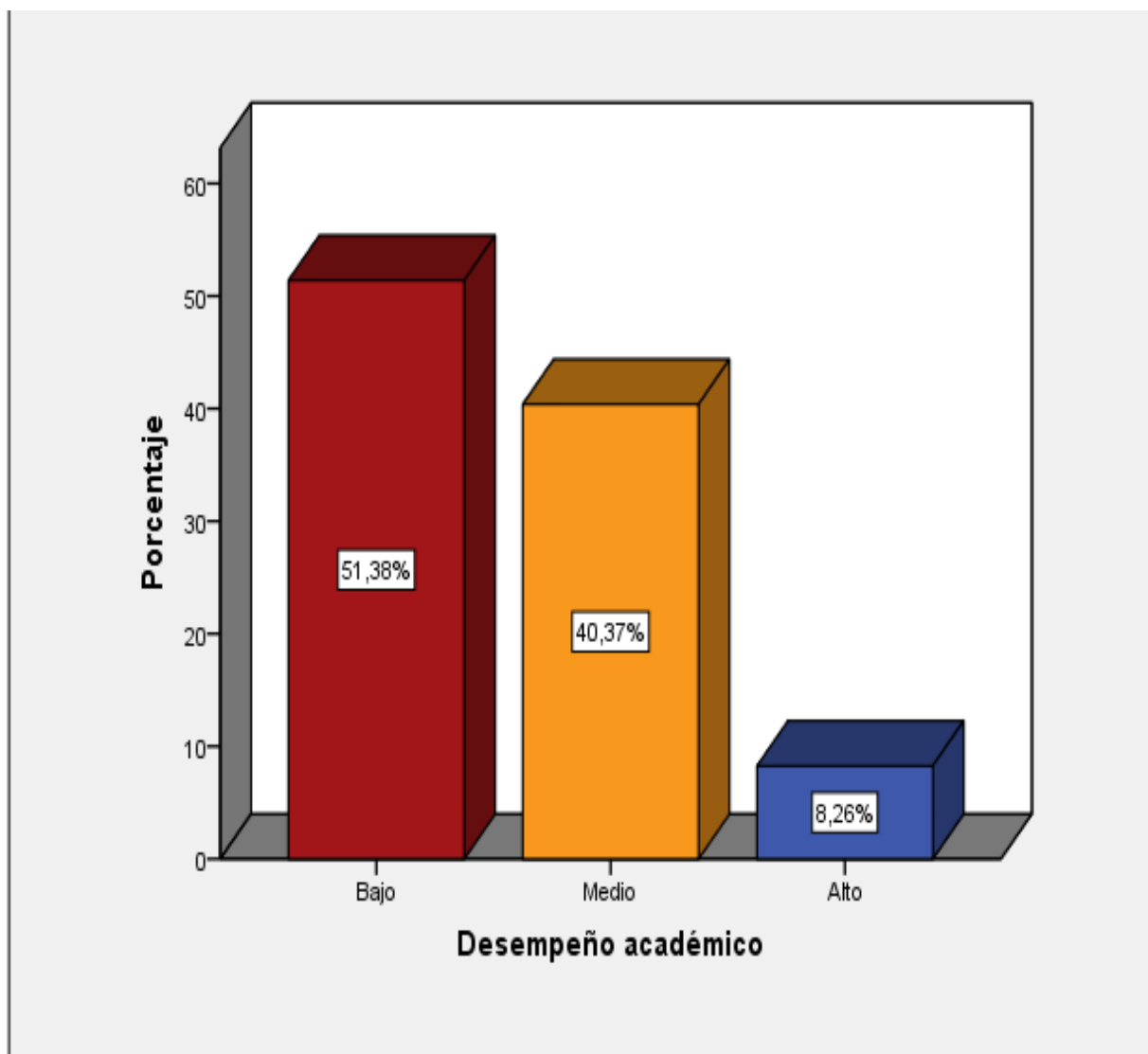
Niveles de adicción a los videojuegos



La figura 1 muestra, que predomina un alto nivel respecto de la adicción a los videojuegos (56,88%), seguido del nivel medio (35,78%) y por último el nivel bajo (7,34 %) en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

Figura 2

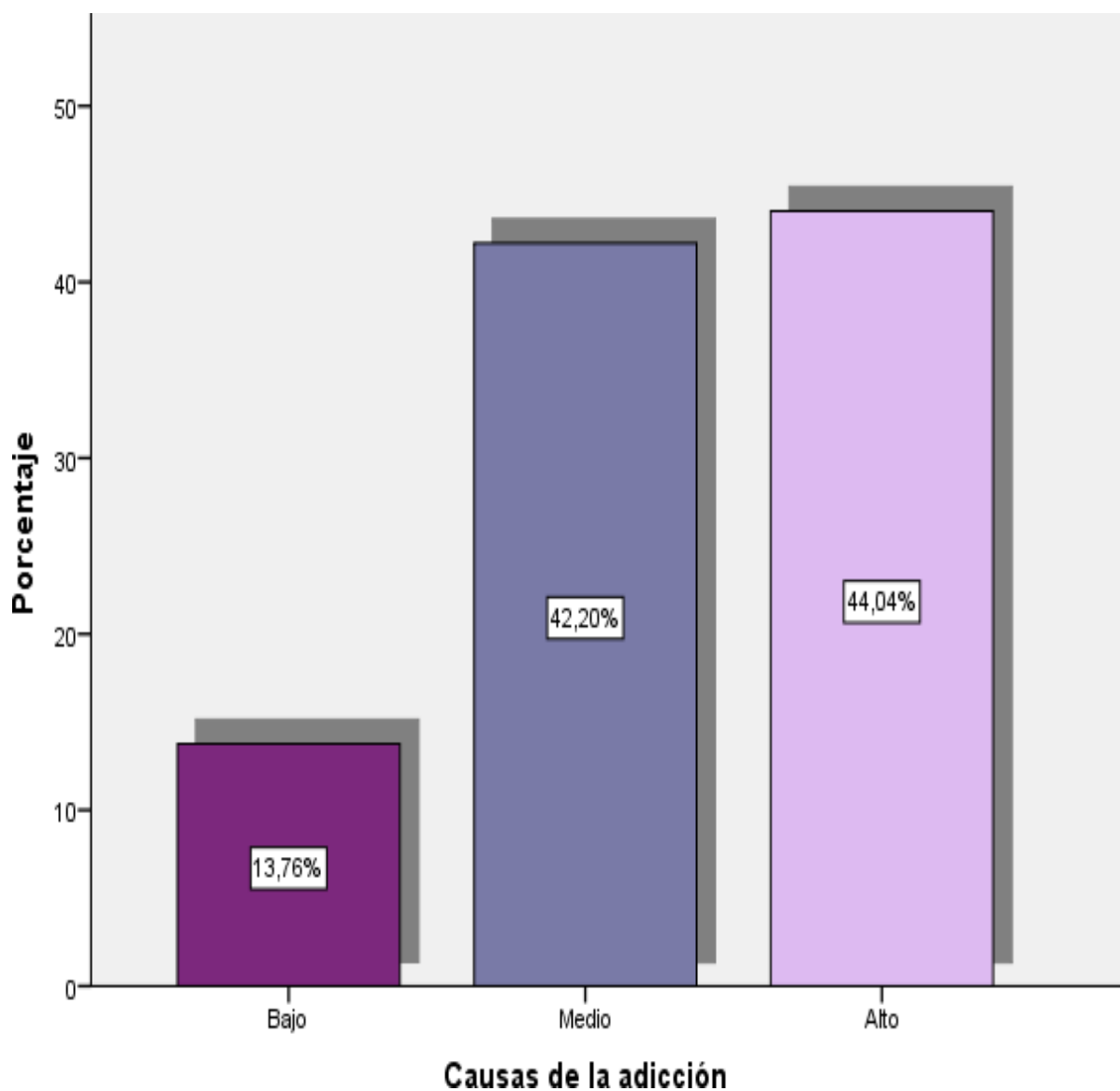
Niveles de desempeño académico



La figura 2 se aprecia que el nivel bajo prevalece (51,38%), continuando el nivel medio (40,37%) y, por último, alto (7,34%), respecto al desempeño académico de alumnos de un colegio privado ubicado en Miraflores, Lima, en el año 2023.

Figura 3

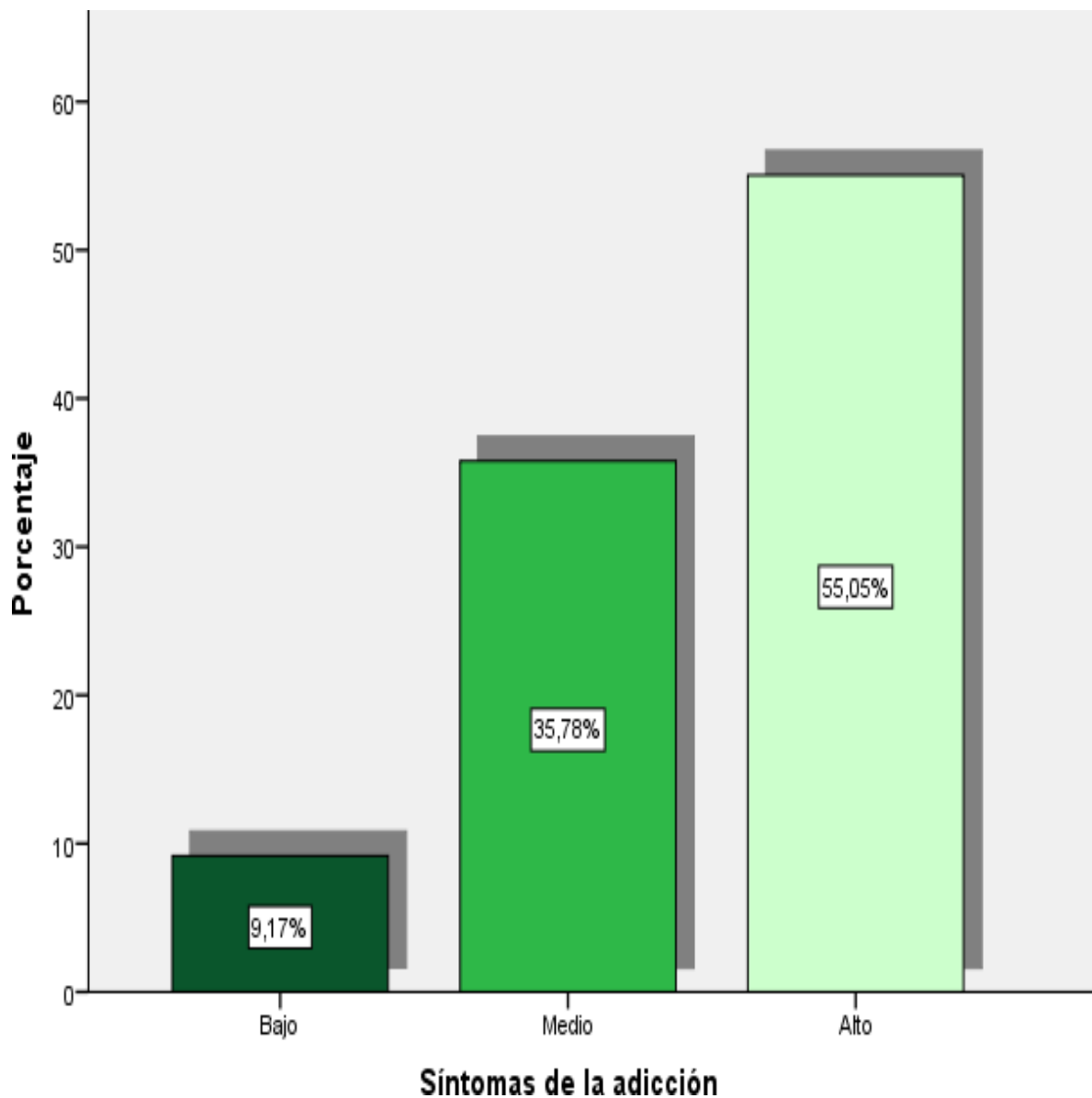
Niveles de causas de la adicción



En la figura 3 se puede apreciar en mención del nivel alto de causas de la adicción, este es el más predominante (44,04%). Le sigue el nivel medio (42,20%), y finalmente se encuentra el nivel bajo (13,76%), referente a un estudio realizado en un colegio privado de Miraflores, Lima, en el año 2023.

Figura 4

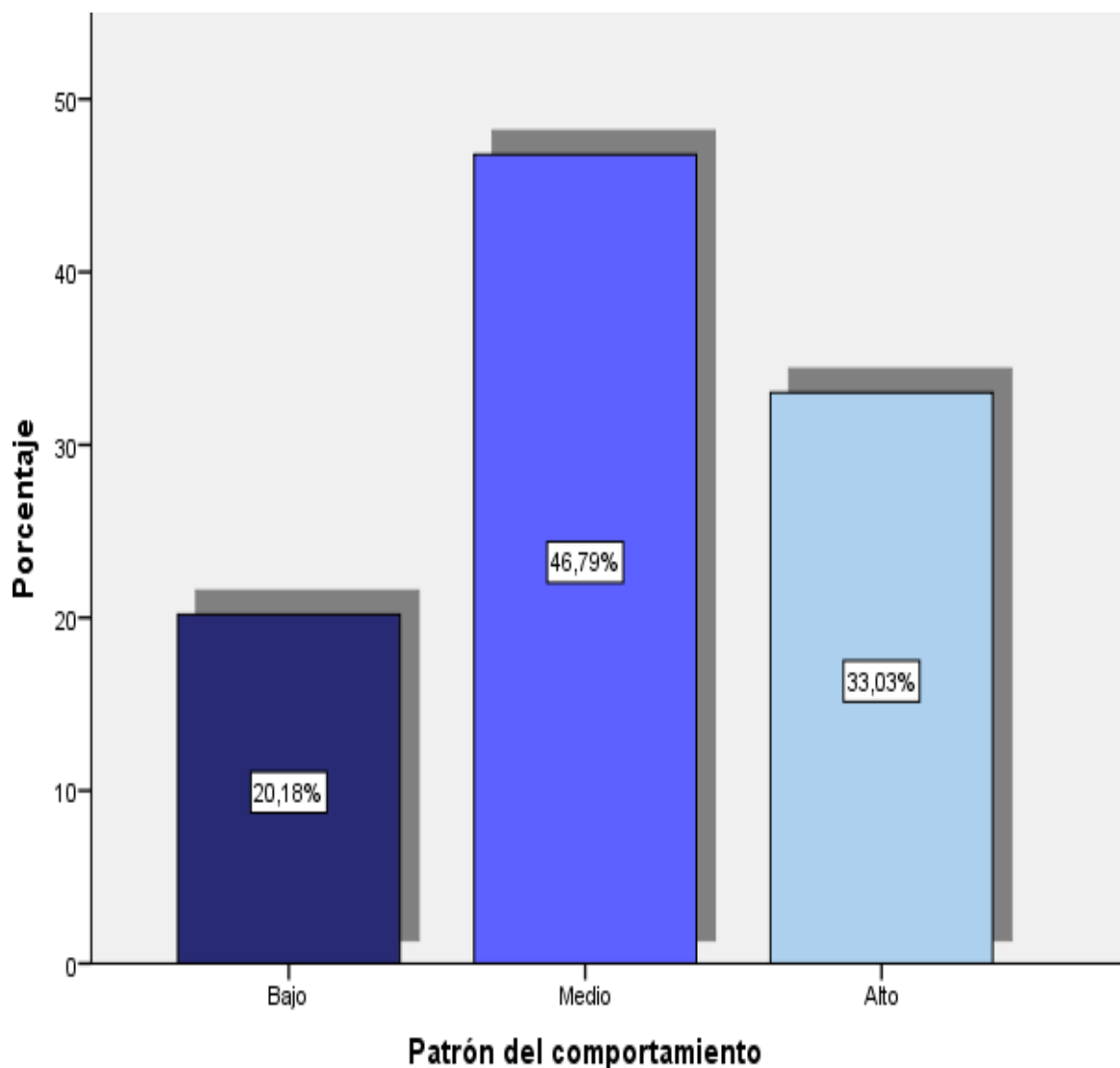
Niveles de síntomas de la adicción



En la figura 4 se puede apreciar como el nivel alto de síntomas de la adicción prevalece (55,05%), seguido por el nivel medio (35,78%), y finalmente el nivel bajo (9,17%). Estos datos corresponden a un colegio privado ubicado en Miraflores, Lima, en el año 2023.

Figura 5

Niveles de patrón del comportamiento



En la figura 5, se observa que el nivel medio de patrón del comportamiento es el más predominante (46,79%), seguido del nivel alto (33,03 %), por último, el nivel bajo (20,18%). Estos datos corresponden a un estudio realizado en un colegio privado de Miraflores, Lima en el año 2023.

Prueba de hipótesis.

Prueba de hipótesis general.

H0: No existe relación entre la adicción a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

H1: Existe relación entre la adicción a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

Tabla 5

Nivel de correlación y significación de adicción a los videojuegos y el desempeño académico

Variables	Desempeño Académico	
Adicción a los videojuegos	r_s	-.900
	p	.000
	n	.109

En la tabla 5, se observa $r_s = -.900$, lo cual significa que existe una correlación inversa muy alta entre las variables, así mismo se visualiza una significancia asintótica bilateral de $.000 < .05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, confirmando la correlación.

Prueba de hipótesis específicas.

Hipótesis específica 1:

H0: No existe relación entre las causas de la adicción y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

H1: Existe relación entre las causas de la adicción y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

Tabla 6

Nivel de correlación y significación de causas de la adicción y el desempeño académico

Dimensión 1	Desempeño Académico	
Causas de la adicción	<i>r_s</i>	-.893
	<i>p</i>	.000
	<i>n</i>	.109

En la tabla 6, se aprecia $r_s = - .893$, lo cual demuestra que existe una correlación inversa alta entre las variables, por otra parte, la sig. bilateral = $.000 < .05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, probándose la correlación.

Hipótesis específica 2:

H0: No existe relación entre los síntomas de la adicción y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

H1: Existe relación entre los síntomas de la adicción y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

Tabla 7

Nivel de correlación y significación de síntomas de la adicción y el desempeño académico

Dimensión	Desempeño Académico	
Síntomas de la adicción	<i>r_s</i>	-.775
	<i>p</i>	.000
	<i>n</i>	.109

En la tabla 7, se visualiza $r_s = - .775$, lo cual implica que existe una correlación inversa alta, así mismo la sig. bilateral = $.000 < .05$. Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmándose que existe relación entre las variables.

Hipótesis específica 3:

H0: No existe relación entre los patrones del comportamiento y desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

H1: Existe relación entre los patrones del comportamiento y desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023.

Tabla 8

Nivel de correlación de patrones del comportamiento y desempeño académico

Dimensión 3	Desempeño Académico	
	r_s	-.874
Patrón del comportamiento	p	.000
	n	.109

En la tabla 8, se aprecia $r_s = - .874$, lo cual significa que existe una correlación inversa alta entre las variables, frente a la sig. bilateral = .000 < .05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, se presenta relación entre las variables.

V. DISCUSIÓN

En relación al objetivo general, en esta investigación al determinarse la relación entre la adicción a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de un colegio privado de Miraflores, se pudo encontrar que el valor $p = .00 < .05$ por medio de la prueba no paramétrica de Spearman, $r_s = - .900$. Lo que afirma que se presenta una relación entre las dos variables. De lo que se puede deducir que, entre mayor sea la intensidad de la adicción para con los juegos de plataforma online u otros, menor será el tiempo, esfuerzo y dedicación que presentara el estudiante perteneciente a un colegio privado de Miraflores, para con actividades relacionadas a su desempeño en materia académica. En relación a esto se rechaza la hipótesis nula, por ende, se acepta la hipótesis alterna de la investigación.

Estos resultados son apoyados por Catota (2019), Carrillo y García (2022), quienes llegaron a la conclusión de que entre mayor sea el tiempo invertido en este tipo de actividades y exista poca autorregulación por parte del estudiante para con esta conducta, menor será el tiempo dedicado en relación a actividades del plano académico. Así mismo Griffiths (2019), refiere que, en cuanto a la autorregulación de los estudiantes, esto se observa en la falta de control que tienen los alumnos ante estas conductas y su persistencia, aun conociendo los efectos negativos que estas traen.

En relación a lo mencionado por Carrillo y García (2020) se puede expresar que un mayor nivel de adicción a los videojuegos, reflejado en un aumento significativo del tiempo dedicado a estas plataformas, puede tener varias repercusiones negativas en el desempeño académico de los estudiantes. La principal consecuencia es la interrupción de sus actividades escolares y una deficiente gestión del tiempo y esfuerzo destinados al estudio.

Por otra parte, Catota (2019) cuando los estudiantes están excesivamente involucrados en los videojuegos, tienden a descuidar sus responsabilidades académicas, lo que puede manifestarse en retrasos en la entrega de tareas, disminución del tiempo de estudio y falta de participación activa en clases. La adicción a los videojuegos puede llevar a una priorización desequilibrada, donde los juegos se convierten en la principal prioridad en la vida del estudiante, relegando a un segundo plano sus compromisos académicos

Así mismo, en relación al primer objetivo específico, la determinación de las

causas de la adicción y como estas se relacionan con el desempeño académico de los estudiantes de un colegio particular de Miraflores, se pudo demostrar la presencia de una relación, observándose un p valor = $.00 < .05$, así como una correlación $r_s = -.893$. Lo que confirma la existencia de la relación. Entendiéndose que entre mayor sea el número de factores o condiciones que contribuyan al desarrollo de una adicción hacia los videojuegos, menor será el desempeño esperado de los alumnos para con sus actividades académicas. Por tal motivo se rechaza la hipótesis nula.

Los resultados descritos se apoyan en las investigaciones de Monzonís (2022) quien manifestó que la facilidad de acceso a internet, el acceso a videojuegos en plataformas online por medio de dispositivos electrónicos, crea condiciones que favorecen la aparición de la conducta errática de la adicción a los videojuegos. Por otro parte Mora et al. (2022) señaló en relación al avance de la tecnología, que este ha permitido aumentar la oferta de videojuegos, así como de plataformas y formatos lo que se traduce en facilidad de acceso a estas. El avance tecnológico y la accesibilidad a los videojuegos han contribuido significativamente a la aparición de la adicción en estudiantes.

Se deduce en base a lo planteado por Monzonís (2020) que el fácil acceso a los videojuegos a través de dispositivos electrónicos, ya sea mediante computadoras, teléfonos inteligentes o consolas, ha generado una mayor disponibilidad y oportunidad para que los estudiantes se involucren en estos juegos de manera recurrente, incluso dentro de las instituciones educativas.

Así mismo haciendo alusión a Mora et al. (2022), el hecho de que los videojuegos estén disponibles en cualquier lugar donde el estudiante tenga acceso a internet o posea un dispositivo electrónico puede llevar a una constante tentación de jugar, independientemente de si están en casa, en la escuela o en cualquier otro lugar. Esta accesibilidad ininterrumpida puede dificultar la concentración en el proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes pueden sentir la necesidad de buscar gratificación instantánea y entretenimiento a través de los videojuegos en cualquier momento. La presencia de videojuegos incluso dentro de las instituciones educativas, insertadas en el medio académico por los propios estudiantes, puede crear un ambiente propicio para la distracción y la falta de enfoque en las actividades académicas.

El fácil acceso a los videojuegos debido al avance tecnológico y la ubicuidad de los dispositivos electrónicos juegan un papel importante en la aparición de la adicción en estudiantes. La presencia de videojuegos en cualquier lugar y momento puede

interrumpir el proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes pueden buscar gratificación instantánea y distracción a través de estos juegos en lugar de enfocarse en sus responsabilidades académicas.

Por otra parte, en cuanto al segundo objetivo específico, se determinó la existencia de una relación entre los síntomas de la adicción y el desempeño académico en los estudiantes del colegio privado perteneciente a Miraflores, encontrándose $p = .00 < .05$ y $r_s = -.893$ corroborándose la existencia de una relación entre ambos. Entendiéndose que, a mayor número de manifestaciones de comportamientos negativos en relación a los videojuegos, menor será el esfuerzo dado en temas referentes al desempeño académico, por parte de los estudiantes del colegio privado de Miraflores. Por medio de estos resultados se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

Estos resultados se respaldan en los estudios realizados por Fuster (2019) quien expuso que la adicción a los videojuegos desencadena problemas a nivel psicológico como la ansiedad, TDAH y depresión, así como problemas relacionados al sueño, debido al menor número horas de descanso, el sedentarismo, al mantenerse mucho tiempo en un solo ambiente y mala alimentación.

Se puede inferir en base a lo descrito por Fuster (2019) que la aparición de comportamientos negativos, como el TDAH y la ansiedad, tiene un impacto negativo en el rendimiento académico del estudiante a nivel psicológico. Estos comportamientos pueden alterar y disminuir las capacidades y habilidades del estudiante relacionadas con el ámbito académico, lo que afecta el desempeño esperado. La presencia de estas condiciones puede interrumpir o deteriorar en cierto grado los procesos de aprendizaje del alumno. En cuanto a los síntomas físicos asociados a la adicción a los videojuegos, se mencionan problemas de sueño como uno de ellos. La falta de descanso adecuado, al no seguir las horas recomendadas y no permitirse un recobro de energías suficiente, afecta directamente el proceso de aprendizaje del alumno, manifestándose en un bajo desempeño académico. El sueño es esencial para la consolidación de la memoria y la atención, por lo que su alteración puede dificultar la capacidad del estudiante para procesar y retener la información que se comparte en el día a día de su vida escolar.

Final mente en relación al tercer objetivo específico, se determinó la existencia de una relación entre los patrones del comportamiento y el desempeño académico, esta se puede comprobar por medio del p valor = $.00 < .05$ y $r_s = -.874$. Afirmandose

la existencia de relación entre ambos. Pudiendo entenderse que a mayor número de conductas negativas repetitivas se manifiesten por parte del estudiante, menor será el desempeño que denoten los estudiantes en sus actividades de rigor académico. Siguiendo esta afirmación, se rechaza la hipótesis nula.

Los autores Griffiths et al. (2019) y Abel (2021) apoyan estos resultados, mediante sus hallazgos respecto a la falta de control de conductas repetitivas negativas por parte de los estudiantes, así como impulsos recurrentes con respecto al uso de videojuegos, estos patrones tienen repercusión negativa referente a las actividades de naturaleza académica que son medidas en su desempeño.

En consecuencia, se puede inferir en relación con los hallazgos de Griffiths (2019) que los patrones repetitivos de comportamiento por parte del estudiante, como establecer un horario extenso dedicado a los videojuegos, posponer actividades académicas en favor del juego, y mantener una preocupación constante por los videojuegos, tienen efectos negativos significativos en el desempeño académico. Estas conductas repetitivas y obsesivas pueden generar una serie de problemas que afectan directamente el rendimiento académico. La dedicación excesiva de tiempo a los videojuegos puede provocar una distracción constante en el estudiante, dificultando su capacidad de concentrarse en las tareas y lecciones escolares. El enfoque constante en los videojuegos puede llevar a una falta de atención en el aula y una disminución en la retención de información clave.

En referencia a Abel (2021) la preocupación constante por los videojuegos puede llevar a que el estudiante dedique una cantidad desproporcionada de tiempo pensando en el juego, lo que también puede afectar su capacidad para enfocarse en las tareas académicas y participar activamente en el proceso de aprendizaje.

Estos patrones repetitivos de comportamiento relacionados con la adicción a los videojuegos pueden tener consecuencias adversas para el desempeño académico del estudiante. La distracción, la falta de concentración, la procrastinación y el descuido de responsabilidades académicas son algunos de los efectos negativos que surgen debido a estas conductas repetitivas en relación con el uso de los videojuegos.

El estudio efectuado ha proporcionado resultados destacados acerca de la conexión entre el uso excesivo de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de un instituto privado en Miraflores. Mediante el análisis minucioso de la información recopilada, se ha identificado una correlación significativa entre ambas variables, lo que insinúa que la magnitud de la adicción a los videojuegos guarda

relación con una menor dedicación de tiempo y esfuerzo hacia las responsabilidades académicas por parte de los alumnos.

Es relevante destacar que existen algunas restricciones en estos hallazgos que merecen ser tomadas en cuenta. En primer lugar, el tamaño de la muestra podría haber sido más extenso para obtener resultados más representativos y aplicables a una gama más amplia de población. Además, dado que esta investigación se enfocó en un colegio privado particular en Miraflores, los descubrimientos podrían no ser fácilmente extrapolables a otras poblaciones de estudiantes en contextos o regiones distintas.

Otra limitación se refiere a la validez interna del estudio. Aunque se encontró una relación significativa, existen otros factores que podrían estar influyendo en esta relación y que no fueron tenidos en cuenta en la investigación. Asimismo, no se puede establecer una relación causal a partir de este estudio, ya que podría haber otras variables no consideradas que estén afectando tanto la adicción a los videojuegos como el desempeño académico.

En cuanto al método de recolección de datos, es posible que se haya utilizado cuestionarios con un lenguaje técnico en algunas preguntas lo que podría llevar a sesgos o inexactitudes en las respuestas dado que el nivel de conocimiento del niño para con los temas evaluados. Además, la presencia de variables no controladas, como el nivel socioeconómico de los estudiantes o el tipo de videojuegos jugados, también podría estar influyendo en los resultados.

A pesar de estas limitaciones, los resultados obtenidos están respaldados por investigaciones previas realizadas por otros autores, quienes también encontraron que la adicción a los videojuegos puede tener efectos negativos en el desempeño académico de los estudiantes. Entre los problemas asociados se encuentran la falta de control, la distracción constante, la procrastinación y la interrupción de las responsabilidades académicas.

En conclusión, esta investigación contribuye al conocimiento sobre la relación entre la adicción a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de primaria. Los resultados resaltan la importancia de abordar esta problemática de manera integral y multidisciplinaria para proteger el bienestar y el rendimiento académico de los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Primera

Respondiendo al planteamiento del objetivo general se determinó que existe una relación significativamente alta en base al $r_s = -.900$ y un sig. de $.000$, concluyéndose que a mayor dependencia para con los videojuegos, menor será el grado de desempeño en el ámbito académico esperado de los estudiantes de primaria de un colegio privado de Miraflores, Lima – 2023.

Segunda

En cuanto, al primer objetivo específico, se evidencia correlación alta y significativa entre causas de la adicción y el desempeño académico en los alumnos de primaria de un colegio privado de Miraflores, Lima – 2023, obteniendo el siguiente resultado $r_s = -.893$, con una significancia perfecta de 0.000 , lo que refleja que a mayor número de causas de la adicción hacia los videojuegos menor será el nivel de desempeño de carácter académico de los alumnos de primaria.

Tercera

El segundo objetivo y su relación, se vislumbró una correlación alta entre la segunda dimensión, síntomas de la adicción y desempeño académico se produjo el resultado $r_s = -.775$, con una significancia de $.000$. Por lo que se deduce que, la aparición de los síntomas de la adicción, afectará a los educandos disminuyendo su desempeño académico en el nivel educativo primaria de un colegio privado de Miraflores, Lima – 2023.

Cuarta

En cuanto al último objetivo, se descubrió correlación alta entre la dimensión patrones del comportamiento y la variable desempeño académico en los alumnos de primaria de un colegio privado de Miraflores, Lima – 2023, encontrándose $r_s = -.874$ y sig. $.000$. Infiriendo que, a mayores cambios en los patrones del comportamiento, menor desempeño académico se obtendrá de los estudiantes de primaria.

VII. RECOMENDACIONES

Primero

Con respecto al director de la institución, se recomienda establecer un sistema de detección temprana de posibles casos de adicción a los videojuegos, por medio de las charlas al personal educativo para reconocer las señales de adicción y establecer un canal de comunicación efectivo para informar y trabajar en conjunto con el departamento psicopedagógico en el abordaje a estos casos. Del mismo se debe asegurar que existan recursos y servicios de apoyo adecuados, como servicios de orientación psicológica o programas de tutoría, para los estudiantes que enfrentan dificultades relacionadas con la adicción a los videojuegos. Brindar a los estudiantes la oportunidad de recibir apoyo individualizado que se ajuste a sus necesidades específicas, y que se haga con regularidad evaluaciones a su progreso y realizar ajustes en las intervenciones según sea necesario. Esto permitirá garantizar que las medidas adoptadas estén siendo efectivas y se estén abordando adecuadamente las necesidades de los estudiantes en relación con la adicción a los videojuegos.

Segundo

Para el Departamento Psicopedagógico, con el sistema de detección temprana de posibles casos de adicción a los videojuegos, implicaría realizar un monitoreo regular de los patrones de comportamiento de los estudiantes, recopilando datos y retroalimentación de manera sistemática para identificar cambios o desviaciones. Ofrecer apoyo y seguimiento individualizado a los estudiantes identificados con señales de adicción a los videojuegos. Proporcionar terapia psicológica o asesoramiento educativo adaptado a las necesidades específicas de cada estudiante, con el objetivo de abordar los factores subyacentes de la adicción y desarrollar estrategias para manejarla de manera saludable.

Tercero

En consideración a los maestros, se recomienda participar en programas de concientización y capacitación sobre la adicción a los videojuegos y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes. Familiarizarse con los signos y

síntomas de la adicción, así como con las estrategias para abordar este problema en el entorno escolar. Estar atentos a los posibles signos de adicción en los estudiantes y notificar al departamento psicopedagógico y a los padres en caso de identificar comportamientos preocupantes. Trabajar en estrecha colaboración con el departamento psicopedagógico para brindar el apoyo necesario a los estudiantes. Promover opciones saludables y enriquecedoras para el tiempo libre de los estudiantes. Fomentar la participación en actividades extracurriculares, deportes, lectura u otras formas de entretenimiento que ayuden a desarrollar habilidades y mantener un equilibrio saludable entre los videojuegos y el rendimiento académico.

Cuarto

En cuanto a los padres, uno de los principales actores en la prevención, se recomienda establecer una comunicación continua y efectiva con la institución educativa. Participar activamente en reuniones periódicas donde se comparta información sobre la situación de sus hijos, así como de temas relacionados al bienestar emocional y salud psicológica, en adición supervisar el tiempo que sus hijos dedican a los videojuegos en casa y establecer límites claros. Fomentar la participación en actividades extracurriculares, deportes o programas educativos como opciones saludables y enriquecedoras. Para los estudiantes, tomar conciencia de la importancia de un uso equilibrado de los videojuegos y el tiempo dedicado a actividades académicas y extracurriculares. Establecer límites personales y buscar opciones saludables y enriquecedoras para su tiempo libre. En caso de experimentar dificultades para manejar el uso de los videojuegos, buscar apoyo en los maestros, el departamento psicopedagógico y los padres. Participar activamente en las intervenciones y seguir las estrategias proporcionadas para abordar y manejar la adicción de manera saludable.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica*. Episteme.
https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- Abel, G. (2021). The World's Population by Income and Education Level: Trends from 1970 to 2020. *Population and Development Review*, 47(1), 67-97.
<https://popcouncil.org/population-and-development-review-journal/>
- Acosta, J. (2018). *Relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento escolar de los estudiantes de una institución educativa particular del distrito de Independencia* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/7574/Acosta_je%20-%20Resumen.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Ball, S. (2021). *Descriptive Research: Definition, Examples and Methods*.
<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/descriptive-research>
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla.
<https://biblat.unam.mx/es/revista/revista-mexicana-de-investigacion-educativa/articulo/bisquerra-alzina-rafael-metodologia-de-la-investigacion-educativa-madrid-la-muralla-2004>
- Brown, A. (2021). Conducting Web Surveys: A Practical Guide for Researchers. *Journal of Medical Internet Research*, 23(1), 1-9.
<https://jmirpublications.com/search?query=10.2196%2F18085>
- Camacho, V. (2020). *Metodología de la investigación*. Pearson Educación.
<https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Carbonell, X (2020). *The diagnosis of Video Game Addiction in DSM-5 and ICD-11: Challenges and opportunities for Clinicians. Roles of the Psychologist*, 41(5), 211-222.
<https://www.redalyc.org/journal/778/77865632008/77865632008.pdf>
- Carrillo, P., & García, M. (2022). Habitual consumption of video games and academic performance in elementary school children. *Education in the Knowledge Society*, 23(1), 1-10.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/230668/Carrillo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Castejón, J., & Gómez, P. (2020). Assessment of academic performance in secondary education: analysis of assessment techniques and instruments used by teachers. *Interuniversity Electronic Journal of Teacher Education*, 23(2), 51-62.
<https://revistas.um.es/reifop/search/search?query=%29.+Assessment+of+a+academic+performance+in+secondary+education%3A+analysis+of+assessment+techniques+and+instruments+used+by+teachers.&dateFromYear=&dateFromMonth=&dateFromDay=&dateToYear=&dateToMonth=&dateToDay=&authors=>
- Castillo, L., Cruz, A. y Romero, M. (2019). Prevalencia de adicción a videojuegos en estudiantes de educación primaria de colegios privados en el distrito de Miraflores, Lima. *Revista de Investigaciones en Salud*, 9(2), 63- 67.
- Castillo, H. (2020). “*Muchos padres no reconocen que sus hijos tengan signos de adicción a los videojuegos*”, afirma especialista. *Larepublica.pe*
<https://larepublica.pe/sociedad/2020/07/14/adiccio-n-a-los-videojuegos-en-peru-entrevista-a-favio-roca-sobre-la-realidad-causas-y-consecuencias-del-juego-patologico-rddr>
- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi del cantón Latacunga provincia Cotopaxi*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29513>
- Ccolque, T. (2022). *Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022* [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100018/Ccolque_TJ-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Cohen, R. y Swerdlik, M. (2018). *Pruebas y evaluación psicológicas: introducción a los fundamentos de la medición*. McGraw Hill.
<https://es.scribd.com/document/461678157/Cohen-Swerdlik-Pruebas-y-evaluacion-psicologicas-Introduccion-a-las-pruebas-y-a-la-medicion-pdf>
- Cruz, W. y Fuentes, L. (2020). *Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años en la Coop. Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil* [Trabajo de Pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/49378>

- Delgado, E., Pérez, A., y García, E. (2021). *Investigación en Psicología: Métodos y técnicas*. Pirámide.
- Flink, A. (2023). *How to conduct surveys: A step-by-step guide* (7th ed.). Sage Publications.
<https://us.sagepub.com/en-us/nam/how-to-conduct-surveys/book244349%20>
- García, J., González, A., Torres, P., & Ramos, M. (2022). Video game addiction and its relationship with academic performance in elementary school students in a private school. *Journal of Educational Research*, 40(1), 127- 139.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Funk, J., Khoo, A., & Walsh, D. (2018). *The state of the science about internet gaming disorder as defined by DSM-5: Implications and perspectives*. *Pediatrics*, 141(Supplement 2), S167-S178.
- Gonzales (2022). *Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa privada, Chiclayo* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93529/Gonzales_SA-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- González, S y Benites, M. (2021). *Uso de videojuegos y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de educación primaria en un colegio privado de Miraflores* [Tesis de Maestría. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/>
- Gómez, H. (2020). *Preferencia Por Los Videojuegos On-Line Y El Rendimiento Académico De Los Estudiantes Del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel De Ilo, Año 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio de la Universidad Privada de Tacna.
<https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/1469/Gomez-%20Torres-Hugo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Griffiths, M., Kuss, D., & King, D. (2019). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/5976/1/211418_PubSub798_kuss.pdf

- Hair, J., Black, W., Babin, B., & Anderson, R. (2020). *Multivariate Data Analysis*. Cengage Learning Editores.
<https://www.drnishikantjha.com/papersCollection/Multivariate%20Data%20Analysis.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2020). *Metodología de la investigación* (6th Edition). McGraw-Hill Education.
[https://www.scirp.org/\(S\(czeh2tfqw2orz553k1w0r45\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1188711](https://www.scirp.org/(S(czeh2tfqw2orz553k1w0r45))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1188711)
- Király, O. (2018) Prevalence of internet addiction and gaming disorders in Hungary: a nationally representative survey. *Journal of behavioral addictions* ,7(1): 143-148.
- Kimball, E. (2019). *Assessment and grading in classrooms*. John Wiley & Sons.
- Leedy, P., & Ormrod, J. (2019). *Practical research: Planning and design*. Pearson. [fet.com/common/library/books/51/2590_%5BPaul_D._Leedy,_Jeanne_Ellis_Ormrod%5D_Practical_Res\(b-ok.org\).pdf](fet.com/common/library/books/51/2590_%5BPaul_D._Leedy,_Jeanne_Ellis_Ormrod%5D_Practical_Res(b-ok.org).pdf)
- Lemos, J., & García, M. (2018). Academic performance and its relationship to college student characteristics. *Journal of Educational Research*, 36(2), 283-300.
- López, J., Lalama, J., Rubio, O., Álvarez, L., López, P., & Vahos, A. (2018). *Aprendizaje y Rendimiento Académico* (1a ed.). Mawil.
<https://mawil.us/wp-content/uploads/2019/02/Aprendizaje-2-18-06-2018.pdf>
- Matos, M. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes desecundaria en tiempos de pandemia SJJL, año 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67610/Matos_%20ME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Medina, M., & Verdejo, A. (2020). Validity and reliability in the assessment of learning through active methodologies. *Alteridad*, 15(2), 270-284.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422020000200270&script=sci_arttext
- Monzonís, Y. (2022) *Guía de Prevención de Adicciones en Canarias*. Gamingdisorder
https://www3.gobiernodecanarias.org/sanidad/scs/content/f326e302-91ea-%2011ed-845a-9b76754ff4dd/Gaming_Disorder_Guia_web.pdf

- Mora, C., Álvarez, O., Gonzáles, J., & Castillo, I, (2022). Anxiety sensitivity and video game addiction in athletes. The protective role of mental toughness. *Notebooks of Sport Psychology*, 22(1), 124-137.
<https://revistas.um.es/cpd/article/view/466831/319021>
- Moreno, R. (2016). Strategic lines of communication in the development of managerial and human skills. *Scientific*. 2(1), 376-393.
https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/550
- Nieto, S. (2018). *La educación en tiempos de cambio: ¿Qué significa ser un maestro hoy?* Ediciones Morata.
- Pantoja, M. (2019). Indicadores de desempeño académico como predictores de captación de recursos financieros. *Convergencia*, 26(79), 1-27.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-14352019000100008
- Pérez, M., Jiménez, A., & Hernández, J. (2017). Academic performance as an indicator of quality in higher education. *Academic Research Journal*, 18(1), 1-15.
- Restrepo, S., Arboleda, W., & Arroyave, L. (2019). School performance and the use of video games in junior high school students in the municipality of La Estrella-Antioquia. *Education Magazine*, 43(2), 1-19.
<https://www.redalyc.org/journal/440/44058158011/movil/>
- Rodríguez, J. (2022). *Métodos de investigación en ciencias sociales y de la salud*. Editorial Médica Panamericana.
- Ramos, J., Martín, B. y Delgado, S. (2022). *Métodos de investigación en ciencias sociales y de la salud*. Editorial Médica Panamericana.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=680311>
- Salazar, I. y Heredia, Y. (2019). *Estrategias de aprendizaje y desempeño académico en estudiantes de Medicina*. Science Direct. Edic Medic
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1575181318303498>
- Segura, A., Rojas, L., Benavides, C. (2020). *Riesgo psicosocial y desempeño académico: un análisis en los colegios de la Policía Nacional adscritos a la ciudad de Bogotá, D.C*. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología* 12(2):44-56
<http://www.scielo.org.co/pdf/logos/v12n2/2422-4200-logos-12-02-44.pdf>

- Suyo, J., Meneses, M., Fernández, V., & Ocupa, C. (2022). *Document details - University teachers' self-perception of digital research competencies. A qualitative study conducted in Perú. Frontiers in Education, 7(6), 1-10.*
<file:///C:/Users/FAMILIA%20BIZARRO/Downloads/feduc-07-1004967.pdf>
- Torres, R., Leal, C. y García, S. (2022). *Introducción a la investigación científica en ciencias de la salud.* Elsevier.
<http://histologia.ugr.es/descargas/MIC-Lectura.pdf>
- Trochim, W. (2021). *Research Methods Knowledge Base: Basic Research.*
<https://conjointly.com/kb/>
- Urbina, S. (2022). *Evaluación de la validez de los tests psicológicos: una guía para el usuario.* México, D.F.: El Manual Moderno.
<http://biblio3.url.edu.gt/Libros/tests/17.pdf>
- Vásquez, J. (2018). *Efecto de los videojuegos en el rendimiento académico, una revisión documental* [Tesis de grado, Corporación Universitaria Adventista]. Repositorio de la Universidad Nacional de Colombia.
<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/514/Trabajo%20de%20Ogrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villarroel, V., & González, A. (2023). *Students' Learning Perception in Engineering, Health and Education During Emergency Remote Education in Chile. International Journal of Educational Methodology, 9(1), 41–51.*
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1378724.pdf>
- Young, K. (2018). Video games: entertainment or addiction? *Annals of Psychology, 34(3), 639-647.*
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/analesps.30.1.150851/156281>
- Yucra, J. (2022). *Rural education and covid-19: a Systematic review of studies conducted during a pandemic. (Note). University & Society, 14(4), 50-59.*
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n3/2218-3620-rus-14-03-50.pdf>
- Zhou, M., Wang, Y., & Chen, Y. (2022). *Association between internet addiction and academic performance among primary school students in a private school in China. BMC Pediatrics, 22(1)*
- Zorrilla, M., Rosas, G., & Ortiz-Gutiérrez, R. (2018). Influence of the use of video games on the academic performance of elementary school students in private schools in the district of Miraflores, Lima. *Research and Science, 20(1), 55-61.*

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos

Anexo 4: Consentimiento o asentimiento informado UCV.

Anexo 5: Resultado de reporte de similitud de Turnitin

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Variable 1 Adicción a los videojuegos	Adicción a los videojuegos. Monzonís (2022) plantea que, "los videojuegos se han ido incorporando a nuestros hogares y su consumo ha experimentado una evolución paralela a las posibilidades de Internet y la digitalización de nuestros hogares y nuestras vidas."	"Adicción a los videojuegos" de Naturaleza "cualitativa" está conformada por las dimensiones "Causas de la adicción", "Síntomas de la adicción" y el "Patrón del comportamiento", siendo los atributos que conforman el instrumento llamado cuestionario.	1.Causas de la adicción	- Abstinencia - Tolerancia - Dependencia	Ordinal
			2.Síntomas de la adicción	- Compulsión - Pérdida de la realidad - Ansiedad	Ordinal
			3.Patrón del comportamiento	- Área Social - Área Física - Área Psicológica	Ordinal
Variable 2 Desempeño académico	Desempeño académico según López Gutiérrez et al. (2018) nos menciona que, "el bajo rendimiento académico, en particular, es la no conformidad, puntual o recurrente, de los resultados de un estudiante a un rango de evaluación académico específico. Esto se traduce en notas, evaluaciones o actividades que se encuentran por debajo de un promedio previamente establecido"	"Desempeño académico" de naturaleza "cuantitativa" está conformada por las dimensiones "Factores internos y externos", "Estilos de aprendizaje" y "Técnicas de estudio", siendo los atributos que conforman el instrumento llamado cuestionario.	1.Factores del desempeño académico	-Factor emocional -Factor económico -Factor social	Ordinal
			2.Estilos de aprendizaje	- Estilo activo - Estilo reflexivo - Estilo pragmático	Ordinal
			3.Técnicas de estudio	- Aprovechamiento del tiempo - Resultados académicos - Memoria	Ordinal

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

Cuestionario - Adicción a los Videojuegos y el desempeño académico

Bienvenido a este estudio, tu aporte ayudará a buscar estrategias y mejorar nuestros aprendizajes. Toda información brindada está segura y toda respuesta es anónima, contesta cada pregunta con honestidad así contribuyes a la ciencia de la investigación

PREGUNTAS - CAUSAS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1. ¿Consideras que evitar el uso del celular, pueden mejorar tu productividad en clases?					
2. ¿Crees que eres capaz de resistir la tentación de jugar videojuegos durante los períodos de estudio?					
3. ¿Con qué frecuencia has notado cambios en tu comportamiento después de jugar videojuegos durante un largo tiempo?					
4. ¿Consideras que tu nivel de tolerancia ha bajado desde que empezaron tus gustos por los videojuegos?					
5. ¿En qué medida crees que los videojuegos afectan tu estado de ánimo y comportamiento?					
6. ¿Consideras que los videojuegos afectan tu capacidad para cumplir con tus tareas y responsabilidades?					
PREGUNTAS - SÍNTOMAS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
7. ¿Con qué frecuencia te sientes impulsado a jugar videojuegos, incluso cuando no tienes el tiempo o la energía para hacerlo?					
8. ¿Alguna vez has perdido el control y has jugado videojuegos durante varias horas seguidas, incluso cuando tenías otras actividades importantes que realizar?					
9. ¿Has ignorado tus responsabilidades diarias, como tus tareas, por jugar videojuegos?					
10. ¿Has sentido que los videojuegos afectan tu relación con amigos y familiares fuera del mundo virtual?					
11. ¿Has experimentado palpitaciones fuertes o sudores cuando te ves obligado a dejar de					

jugar videojuegos?					
12. ¿Con qué frecuencia sientes nerviosismo cuando no puedes jugar videojuegos?					
PREGUNTAS COMPORTAMIENTO	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
13. ¿Has experimentado sentimientos de aislamiento debido al constante uso de los videojuegos?					
14. ¿Crees que tus amigos influyen en tu comportamiento por el uso desmedido de los videojuegos?					
15. ¿Consideras que la adicción a los videojuegos ha afectado tu horario para dormir y alimentarte?					
16. ¿Consideras que los videojuegos pueden afectar tu desarrollo físico y tu calidad de vida en general?					
17. ¿Crees que la adicción a los videojuegos está afectando negativamente a tu imagen personal?					
18. ¿Has notado algún cambio en tu estado de ánimo después de jugar videojuegos por un largo tiempo?					
PREGUNTAS - FACTORES	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
19. ¿Crees que tu nivel de autocontrol y disciplina tienen relación con tu rendimiento académico?					
20. ¿Últimamente notas algún cambio en tu estado de ánimo que pueda estar afectando tu desempeño académico?					
21. ¿Crees que el acceso a las tecnologías está relacionado con aprender y rendir académicamente?					
22. ¿Consideras que tu entorno social y familiar afecta tu capacidad para concentrarte en tus estudios?					
23. ¿Crees que tu situación financiera te impide tener igualdad de oportunidades en tu educación en comparación con tus compañeros?					
24. ¿Tienes acceso a recursos					

educativos suficientes en casa para apoyar tu aprendizaje?					
PREGUNTAS - ESTILOS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
25. ¿Consideras que aprendes mejor cuando estás en movimiento o haciendo algo físico?					
26. ¿Sientes que comprendes mejor cuando tienes la oportunidad de enseñar o explicar a otros?					
27. ¿Te es útil hacer resúmenes para ayudarte a organizar la información que has aprendido?					
28. ¿Prefieres leer y tomar notas antes de participar en clases?					
29. ¿Te sientes más cómodo aprendiendo a través de actividades divertidas en lugar de exámenes o pruebas escritas?					
30. ¿Te sientes más motivado para aprender cuando el tema puedes relacionarlo a situaciones de la vida real?					
PREGUNTAS - TÉCNICAS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
31. ¿Utilizas algún tipo de estrategia para volver a repasar lo que has aprendido después de las clases?					
32. ¿Con qué frecuencia realizas resúmenes o esquemas, para estudiar para los exámenes?					
33. ¿Con qué frecuencia evalúas tu desempeño académico?					
34. ¿Consideras que es importante organizar tus ideas para un buen resultado académico?					
35. ¿Utilizas estrategias para memorizar y retener información?					
36. ¿Consideras que tener una buena memoria es importante para tus notas?					

Ficha Técnica de Instrumentos

Ficha técnica de instrumento 01
Nombre: Cuestionario sobre adicción a los videojuegos de estudiantes de primaria
Autor: Alberto Bautista, Irel Xenia
Objetivo: Valoración del nivel de adicción a los videojuegos
Año: 2023
Ámbito de aplicación: Escolares de nivel primaria de un colegio de Miraflores
Dimensiones: 3 Dimensiones
Confiabilidad: 0.880
Escala: Ordinal, Escala de Likert
Niveles: Bueno (45-60); Regular (29-44), Malo (13-28)
Items: 18
Tiempo de Aplicación: 30 min.

Ficha técnica de instrumento 02
Nombre: Cuestionario sobre desempeño académico en estudiantes de primaria
Autor: Alberto Bautista, Irel Xenia
Objetivo: Valoración del nivel de desempeño académico
Año: 2023
Ámbito de aplicación: Escolares de nivel primaria de un colegio de Miraflores
Dimensiones: 3 Dimensiones
Confiabilidad: 0.865
Escala: Ordinal, Escala de Likert
Niveles: Bueno (44-60); Regular (29-43), Malo (13-28)
Items: 18
Tiempo de Aplicación: 30 minutos

Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Ruth Poellas Y.
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Apoyo Dpto. Psicopedagógico – Maestra Primaria
Institución donde labora:	Los Reyes Rojo, San Genaro - Chorrillos
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Magister En psicología Educativa Interacción familiar y rendimiento académico en estudiantes del cuarto ciclo del nivel primario de la Institución Educativa "José María Arguedas N° 7081" de San Juan de Miraflores, 2012 F.R. 9-mar-2018
Confiability:	0,900
Escala:	Likert
Niveles o rango:	Bajo, medio y alto
Cantidad de ítems:	36

Instrumento que mide la variable 01: Adicción a los videojuegos

Definición de la variable 1:

Adicción a los videojuegos. Monzonís (2022) plantea que, "los videojuegos se han ido incorporando a nuestros hogares y su consumo ha experimentado una evolución paralela a las posibilidades de Internet y la digitalización de nuestros hogares y nuestras vidas." **Dimensión 1: Causas de la adicción**

El jefe de la unidad de las conductas adictivas, Gual, (2019). menciona que las adicciones son trastornos crónicos mentales de recurrencia o repetición descontrolado.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1. ¿Consideras que evitar el uso del celular, pueden mejorar tu productividad en clases?	4	4	4	

Abstinencia	2. Crees que eres capaz de resistir la tentación de jugar videojuegos durante los períodos de estudio?	4	4	4	
Tolerancia	3. ¿Con qué frecuencia has notado cambios en tu comportamiento después de jugar videojuegos durante un largo tiempo?	4	4	4	
	4. ¿Consideras que tu nivel de tolerancia ha bajado desde que empezaron tus gustos por los videojuegos?	4	4	4	
Dependencia	5. ¿En qué medida crees que los videojuegos afectan tu estado de ánimo y comportamiento?	4	4	4	
	6. ¿Consideras que los videojuegos afectan tu capacidad para cumplir con tus tareas y responsabilidades?	4	4	4	

Dimensión 2: Síntomas de la adicción

Los síntomas son aquellos comportamientos negativos que le va a permitir al jugar alcanzar esa satisfacción deseada. Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Compulsión	7. ¿Con qué frecuencia te sientes impulsado a jugar videojuegos, incluso cuando no tienes el tiempo o la energía para hacerlo?	4	4	4	
	8. ¿Alguna vez has perdido el control y has jugado videojuegos durante varias horas seguidas, incluso cuando tenías otras actividades importantes que realizar?	4	4	4	
	9. ¿Has ignorado tus responsabilidades diarias, como tus tareas, por jugar videojuegos?	4	4	4	

Perdida de la realidad	10. ¿Has sentido que los videojuegos afectan tu relación con amigos y familiares fuera del mundo virtual?	4	4	4	
Ansiedad	11. ¿Has experimentado palpitaciones fuertes o sudores cuando te ves obligado a dejar de jugar videojuegos?	4	4	4	
	12. ¿Con qué frecuencia sientes nerviosismo cuando no puedes jugar videojuegos?	4	4	4	

Dimensión 3: Patrón del comportamiento

El comportamiento o conducta de los jugadores se caracteriza por mostrar angustia y un deterioro muy marcado en el área personal, social, educativa y por qué no decir ocupacional, evidenciándolo durante al menos doce meses Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Área Social	13. ¿Has experimentado sentimientos de aislamiento debido al constante uso de los videojuegos?	4	4	4	
	14. ¿Crees que tus amigos influyen en tu comportamiento por el uso	4	4	4	

	desmedido de los videojuegos?				
Área Física	15. ¿Consideras que la adicción a los videojuegos ha afectado tu horario para dormir y alimentarte?	4	4	4	
	16. ¿Consideras que los videojuegos pueden afectar tu desarrollo físico y tu calidad de vida en general?	4	4	4	
Área	17. ¿Crees que la adicción a los videojuegos está afectando negativamente a tu imagen personal?	4	4	4	

Psicológica	18. ¿Notaste en tu estado de ánimo después de jugar videojuegos por un largo tiempo?	4	4	4	
-------------	--------------------------------------------------------------------------------------	---	---	---	--

Definición de la variable 2: Desempeño Académico, La evaluación del desempeño muestra la habilidad del estudiante para alcanzar los objetivos del aprendizaje propuesto, estos son evaluados con diversos instrumentos y criterios, Pérez, Jiménez y Hernández (2017)

De acuerdo con Kimball (2019), la evaluación del desempeño académico de los estudiantes se realiza mediante diversas herramientas, tales como pruebas, tareas, proyectos y presentaciones. **Dimensión 1:**

Factores internos y externos

Los factores internos del individuo van relacionados con su perspectiva Inter multidisciplinaria estos factores pueden ser los internos como la atención, inteligencia, capacidad, como los externos pueden ser el lugar donde estudia, ambiente, familia, etc. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Factores endógenos	19. ¿Crees que tu nivel de autocontrol y disciplina tiene relación con tu rendimiento académico?	4	4	4	
	20. ¿Últimamente notas algún cambio en tu estado de ánimo que pueda estar afectando tu desempeño académico?	4	4	4	
Factores exógenos	21. ¿Crees que el acceso a las tecnologías está relacionado con aprender y rendir académicamente?	4	4	4	

	22. ¿Consideras que tu entorno social y familiar afecta tu capacidad para concentrarte en tus estudios?	4	4	4	
Factores socio-económicos	23. ¿Crees que tu situación financiera te impide tener igualdad de oportunidades en tu educación en comparación con tus compañeros?	4	4	4	

	24. ¿Tienes acceso a recursos educativos suficientes en casa para apoyar tu aprendizaje?	4	4	4	
--	------------------------------------------------------------------------------------------	---	---	---	--

Dimensión 2: Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son las diferentes maneras o características por la cual el individuo procesa o adquiere la información y la aplica según sus situaciones. CJSC Alber (2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estilo activo	25. ¿Consideras que aprendes mejor cuando estás en movimiento o haciendo algo físico?	4	4	4	
	26. ¿Sientes que comprendes mejor cuando tienes la oportunidad de enseñar o explicar a otros?	4	4	4	
Estilo reflexivo	27. ¿Te es útil hacer resúmenes para ayudarte a organizar la información que has aprendido?	4	4	4	
	28. ¿Prefieres leer y tomar notas antes de participar en clases?	4	4	4	
Estilo pragmático	29. ¿Te sientes más cómodo aprendiendo a través de actividades divertidas en lugar de exámenes o pruebas escritas?	4	4	4	
	30. ¿Te sientes más motivado para aprender cuando el tema puedes relacionarlo a situaciones de la vida real?	4	4	4	

Dimensión 3: Técnicas de estudio

Las estrategias tomadas de manera específica por área, permitirá un mejor desempeño en el individuo. Estas técnicas deben ser adecuadas según la materia. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	31. ¿Utilizas algún tipo de estrategia para volver a repasar lo que has aprendido después de las clases?	4	4	4	

Aprovechamiento del tiempo	32. ¿Con qué frecuencia realizas resúmenes o esquemas, para estudiar para los exámenes?	4	4	4	
Resultados académicos	33. ¿Con qué frecuencia evalúas tu desempeño académico?	4	4	4	
	34. ¿Consideras que es importante organizar tus ideas para un buen resultado académico?	4	4	4	
Memoria	35. ¿Utilizas estrategias para memorizar y retener información?	4	4	4	
	36. ¿Consideras que tener una buena memoria es importante para tus notas?	4	4	4	

Para la elaboración de este instrumento se tomó como base la primera variable del escrito. Uso compulsivo de las redes sociales, la definición dada por Echeburúa y Requesens (2018), ellos refieren que el uso constante desproporcionado de la tecnología digital lleva a un deterioro muy significativo en diferentes áreas de la vida.

Ruth Pocllas
Yupanqui DNI.
41161069



REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES		Aplicativo	Guía
Resultado			
GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN	
POCLLAS YUPANQUI, RUTH DNI 41161069	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 10/03/14 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU	
POCLLAS YUPANQUI, RUTH DNI 41161069	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 12/11/2003 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE PERU	
POCLLAS YUPANQUI, RUTH DNI 41161069	LICENCIADO EN EDUCACION Fecha de diploma: 06/01/2005 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE PERU	
	LICENCIADO EN EDUCACION		

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Patrik Manuel Toledo Quispe
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica (x) Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Clínica y Educativa
Institución donde labora:	Hospitalaria e Universitaria
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (x) Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	<u>Adaptation of the family functioning test: Psychometric properties in high school students</u>

Instrumento que mide la variable 01: Adicción a los videojuegos

Definición de la variable 1:

Adicción a los videojuegos. Monzonís (2022) plantea que, “los videojuegos se han ido incorporando a nuestros hogares y su consumo ha experimentado una evolución paralela a las posibilidades de Internet y la digitalización de nuestros hogares y nuestras vidas.” **Dimensión 1: Causas de la adicción**

El jefe de la unidad de las conductas adictivas, Gual, (2019). menciona que las adicciones son trastornos crónicos mentales de recurrencia o repetición descontrolado.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Abstinencia	1. ¿Consideras que evitar el uso del celular, pueden mejorar tu productividad en clases?	3	3	3	
	2. Crees que eres capaz de resistir la tentación de jugar videojuegos durante los períodos de estudio?	3	3	3	
	3. ¿Con qué frecuencia has notado cambios en tu comportamiento después de jugar videojuegos durante un largo tiempo?	3	3	3	

Tolerancia	4. ¿Consideras que tu nivel de tolerancia ha bajado desde que empezaron tus gustos por los videojuegos?	3	3	3	
Dependencia	5. ¿En qué medida crees que los videojuegos afectan tu estado de ánimo y comportamiento?	3	3	3	
	6. ¿Consideras que los videojuegos afectan tu capacidad para cumplir con tus tareas y responsabilidades?	3	3	3	

Dimensión 2: Síntomas de la adicción

Los síntomas son aquellos comportamientos negativos que le va a permitir al jugar alcanzar una satisfacción deseada. Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Compulsión	7. ¿Con qué frecuencia te sientes impulsado a jugar videojuegos, incluso cuando no tienes el tiempo o la energía para hacerlo?	3	3	3	
	8. ¿Alguna vez has perdido el control y has jugado videojuegos durante varias horas seguidas, incluso cuando tenías otras actividades importantes que realizar?	3	3	3	
Pérdida de la realidad	9. ¿Has ignorado tus responsabilidades diarias, como tus tareas, por jugar videojuegos?	3	3	3	
	10. ¿Has sentido que los videojuegos afectan tu relación con amigos y familiares fuera del mundo virtual?	3	3	3	
Ansiedad	11. ¿Has experimentado palpitaciones fuertes o sudores cuando te ves obligado a dejar de jugar videojuegos?	3	3	3	
	12. ¿Con qué frecuencia sientes nerviosismo cuando no puedes jugar videojuegos?	3	3	3	

Dimensión 3: Patrón del comportamiento

El comportamiento o conducta de los jugadores se caracteriza por mostrar angustia y un deterioro muy marcado en el área personal, social, educativa y por qué no decir ocupacional, evidenciándolo durante al menos doce meses Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Área Social	13. ¿Has experimentado sentimientos de aislamiento debido al constante uso de los videojuegos?	3	3		
	14. ¿Crees que tus amigos influyen en tu comportamiento por el uso	3	3	3	

	desmedido de los videojuegos?				
Área Física	15. ¿Consideras que la adicción a los videojuegos ha afectado tu horario para dormir y alimentarte?	3	3	3	
	16. ¿Consideras que los videojuegos pueden afectar tu desarrollo físico y tu calidad de vida en general?	4	4	4	
Área Psicológica	17. ¿Crees que la adicción a los videojuegos está afectando negativamente a tu imagen personal?	4	4	4	
	18. ¿Notaste en tu estado de ánimo después de jugar videojuegos por un largo tiempo?	4	4	4	

Definición de la variable 2: Desempeño Académico, La evaluación del desempeño muestra la habilidad del estudiante para alcanzar los objetivos del aprendizaje propuesto, estos son evaluados con diversos instrumentos y criterios, Pérez, Jiménez y Hernández (2017)

De acuerdo con Kimball (2019), la evaluación del desempeño académico de los estudiantes se realiza mediante diversas herramientas, tales como pruebas, tareas, proyectos y presentaciones.

Dimensión 1: Factores internos y externos

Los factores internos del individuo van relacionados con su perspectiva Inter multidisciplinaria estos factores pueden ser los internos como la atención, inteligencia, capacidad, como los externos pueden ser el lugar donde estudia, ambiente, familia, etc. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Factores endógenos	19. ¿Crees que tu nivel de autocontrol y disciplina tiene relación con tu rendimiento académico?	3	3	3	
	20. ¿Últimamente notas algún cambio en tu estado de ánimo que pueda estar afectando tu desempeño académico?	3	3	3	
Factores exógenos	21. ¿Crees que el acceso a las tecnologías está relacionado con aprender y rendir académicamente?	3	3	3	

	22. ¿Consideras que tu entorno social y familiar afecta tu capacidad para concentrarte en tus estudios?	3	3	3	
Factores socio-económicos	23. ¿Crees que tu situación financiera te impide tener igualdad de oportunidades en tu educación en comparación con tus compañeros?	3	3	3	
	24. ¿Tienes acceso a recursos educativos suficientes en casa para apoyar tu aprendizaje?	4	4	4	

Dimensión 2: Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son las diferentes maneras o características por la cual el individuo procesa o adquiere la información y la aplica según sus situaciones. CJSC Alber(2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-------------	------	----------	------------	------------	-----------------------------------

Estilo activo	25. ¿Consideras que aprendes mejor cuando estás en movimiento o haciendo algo físico?	4	4	4	
	26. ¿Sientes que comprendes mejor cuando tienes la oportunidad de enseñar o explicar a otros?	4	4	4	
Estilo reflexivo	27. ¿Te es útil hacer resúmenes para ayudarte a organizar la información que has aprendido?	4	4	4	
	28. ¿Prefieres leer y tomar notas antes de participar en clases?	4	4	4	
Estilo pragmático	29. ¿Te sientes más cómodo aprendiendo a través de actividades divertidas en lugar de exámenes o pruebas escritas?	3	3	3	
	30. ¿Te sientes más motivado para aprender cuando el tema puedes relacionarlo a situaciones de la vida real?	3	3	3	

Dimensión 3: Técnicas de estudio

Las estrategias tomadas de manera específica por área, permitirá un mejor desempeño en el individuo. Estas técnicas deben ser adecuadas según la materia. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprovechamiento del tiempo	31. ¿Utilizas algún tipo de estrategia para volver a repasar lo que has aprendido después de las clases?	4	4	4	
	32. ¿Con qué frecuencia realizas resúmenes o esquemas, para estudiar para los exámenes?	4	4	4	
	33. ¿Con qué frecuencia evalúas tu desempeño académico?	4	4	4	

Resultados académicos	34. ¿Consideras que es importante organizar tus ideas para un buen resultado académico?	4	4	4	
Memoria	35. ¿Utilizas estrategias para memorizar y retener información?	4	4	4	
	36. ¿Consideras que tener una buena memoria es importante para tus notas?	4	4	4	

Para la elaboración de este instrumento se tomó como base para la primera variable del escrito. Uso compulsivo de las redes sociales, la definición dada por Echeburúa y Requesens (2018), ellos refrieren que el uso constante desproporcionado de la tecnología digital lleva a un deterioro muy significativo en diferentes áreas de la vida.



Nombres y apellidos: Patrik Manuel Toledo Quispe
DNI: 40866713

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES		Aplicativo	Guía
TOLEDO QUISPE, PATRIK MANUEL DNI 40866713	Doctor en Psicología Fecha de diploma: 17/10/22 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/04/2019 Fecha egreso: 27/01/2022	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. PERU	
TOLEDO QUISPE, PATRIK MANUEL DNI 40866713	MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 12/11/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 19/06/2017 Fecha egreso: 19/08/2018	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU	
TOLEDO QUISPE, PATRIK MANUEL DNI 40866713	LICENCIADO EN PSICOLOGIA Fecha de diploma: 28/02/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU	
TOLEDO QUISPE, PATRIK MANUEL DNI 40866713	BACHILLER EN PSICOLOGIA Fecha de diploma: 20/12/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 30/03/2011 Fecha egreso: 16/07/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU	

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Selvina Digna Gómez López
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Clínico
Institución donde labora:	UTP
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	https://orcid.org/0000-0002-1708-4584 ID del investigador: J-9125-2015 Perfiles científicos: 2451889

Instrumento que mide la variable 01: Adicción a los videojuegos

Definición de la variable 1:

Adicción a los videojuegos. Monzonís (2022) plantea que, “los videojuegos se han ido incorporando a nuestros hogares y su consumo ha experimentado una evolución paralela a las posibilidades de Internet y la digitalización de nuestros hogares y nuestras vidas.” **Dimensión 1: Causas de la adicción**

El jefe de la unidad de las conductas adictivas, Gual, (2019). menciona que las adicciones son trastornos crónicos mentales de recurrencia o repetición descontrolado.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Abstinencia	1. ¿Consideras que evitar el uso del celular, pueden mejorar tu productividad en clases?	4	4	4	4
	2. Crees que eres capaz de resistir la tentación de jugar videojuegos durante los períodos de estudio?	4	4	4	4
	3. ¿Con qué frecuencia has notado cambios en tu comportamiento después de jugar videojuegos durante un largo tiempo?	4	4	4	4

Tolerancia	4. ¿Consideras que tu nivel de tolerancia ha bajado desde que empezaron tus gustos por los videojuegos?	4	4	4	4
Dependencia	5. ¿En qué medida crees que los videojuegos afectan tu estado de ánimo y comportamiento?	4	4	4	4
	6. ¿Consideras que los videojuegos afectan tu capacidad para cumplir con tus tareas y responsabilidades?	4	4	4	4

Dimensión 2: Síntomas de la adicción

Los síntomas son aquellos comportamientos negativos que le va a permitir al jugar alcanzar esa satisfacción deseada. Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Compulsión	7. ¿Con qué frecuencia te sientes impulsado a jugar videojuegos, incluso cuando no tienes el tiempo o la energía para hacerlo?	4	4	4	4
	8. ¿Alguna vez has perdido el control y has jugado videojuegos durante varias horas seguidas, incluso cuando tenías otras actividades importantes que realizar?	4	4	4	4
Pérdida de la realidad	9. ¿Has ignorado tus responsabilidades diarias, como tus tareas, por jugar videojuegos?	4	4	4	4
	10. ¿Has sentido que los videojuegos afectan tu relación con amigos y familiares fuera del mundo virtual?	4	4	4	4
Ansiedad	11. ¿Has experimentado palpitaciones fuertes o sudores cuando te ves obligado a dejar de jugar videojuegos?	4	4	4	4
	12. ¿Con qué frecuencia sientes nerviosismo cuando no puedes jugar videojuegos?	4	4	4	4

Dimensión 3: Patrón del comportamiento

El comportamiento o conducta de los jugadores se caracteriza por mostrar angustia y un deterioro muy marcado en el área personal, social, educativa y por qué no decir ocupacional, evidenciándolo durante al menos doce meses Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Área Social	13. ¿Has experimentado sentimientos de aislamiento debido al constante uso de los videojuegos?	4	4		4
	14. ¿Crees que tus amigos influyen en tu comportamiento por	4	4	4	4

	el uso desmedido de los videojuegos?				
Área Física	15. ¿Consideras que la adicción a los videojuegos ha afectado tu horario para dormir y alimentarte?	4	4	4	4
	16. ¿Consideras que los videojuegos pueden afectar tu desarrollo físico y tu calidad de vida en general?	4	4	4	4
Área Psicológica	17. ¿Crees que la adicción a los videojuegos está afectando negativamente a tu imagen personal?	4	4	4	4
	18. ¿Notaste en tu estado de ánimo después de jugar videojuegos por un largo tiempo?	4	4	4	4

Definición de la variable 2: Desempeño Académico, La evaluación del desempeño muestra la habilidad del estudiante para alcanzar los objetivos del aprendizaje propuesto, estos son evaluados con diversos instrumentos y criterios, Pérez, Jiménez y Hernández (2017)

De acuerdo con Kimball (2019), la evaluación del desempeño académico de los estudiantes se realiza mediante diversas herramientas, tales como pruebas, tareas, proyectos y presentaciones. **Dimensión 1:**

Factores internos y externos

Los factores internos del individuo van relacionados con su perspectiva Inter multidisciplinaria estos factores pueden ser los internos como la atención, inteligencia, capacidad, como los externos pueden ser el lugar donde estudia, ambiente, familia, etc. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Factores endógenos	19. ¿Crees que tu nivel de autocontrol y disciplina tiene relación con tu rendimiento académico?	4	4	4	4
	20. ¿Últimamente notas algún cambio en tu estado de ánimo que pueda estar afectando tu desempeño académico?	4	4	4	4
Factores exógenos	21. ¿Crees que el acceso a las tecnologías está relacionado con aprender y rendir académicamente?	4	4	4	4

	22. ¿Consideras que tu entorno social y familiar afecta tu capacidad para concentrarte en tus estudios?	4	4	4	4
Factores socio-económicos	23. ¿Crees que tu situación financiera te impide tener igualdad de oportunidades en tu educación en comparación con tus compañeros?	4	4	4	4
	24. ¿Tienes acceso a recursos educativos suficientes en casa para apoyar tu aprendizaje?	4	4	4	4

Dimensión 2: Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son las diferentes maneras o características por la cual el individuo procesa o adquiere la información y la aplica según sus situaciones. CJSC Alber (2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estilo activo	25. ¿Consideras que aprendes mejor cuando estás en movimiento o haciendo algo físico?	4	4	4	4
	26. ¿Sientes que comprendes mejor cuando tienes la oportunidad de enseñar o explicar a otros?	4	4	4	4

Estilo reflexivo	27. ¿Te es útil hacer resúmenes para ayudarte a organizar la información que has aprendido?	4	4	4	4
	28. ¿Prefieres leer y tomar notas antes de participar en clases?	4	4	4	4
Estilo pragmático	29. ¿Te sientes más cómodo aprendiendo a través de actividades divertidas en lugar de exámenes o pruebas escritas?	4	4	4	4
	30. ¿Te sientes más motivado para aprender cuando el tema puedes relacionarlo a situaciones de la vida real?	4	4	4	4

Dimensión 3: Técnicas de estudio

Las estrategias tomadas de manera específica por área, permitirá un mejor desempeño en el individuo. Estas técnicas deben ser adecuadas según la materia. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprovechamiento del tiempo	31. ¿Utilizas algún tipo de estrategia para volver a repasar lo que has aprendido después de las clases?	4	4	4	4
	32. ¿Con qué frecuencia realizas resúmenes o esquemas, para estudiar para los exámenes?	4	4	4	4
Resultados académicos	33. ¿Con qué frecuencia evalúas tu desempeño académico?	4	4	4	4
	34. ¿Consideras que es importante organizar tus ideas para un buen resultado académico?	4	4	4	4

Memoria	35. ¿Utilizas estrategias para memorizar y retener información?	4	4	4	4
	36. ¿Consideras que tener una buena memoria es importante para tus notas?	4	4	4	4

Para la elaboración de este instrumento se tomó como base para la primera variable del escrito. Uso compulsivo de las redes sociales, la definición dada por Echeburúa y Requesens (2018), ellos refieren que el uso constante desproporcionado de la tecnología digital lleva a un deterioro muy significativo en diferentes áreas de la vida.



Selvina Digna Gómez

López

22508781

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES		
GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
GOMEZ LOPEZ, SELVINA DIGNA DNI 22508781	MAESTRO EN PSICOLOGIA CON MENCION EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 10/10/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS S.A. PERU
GOMEZ LOPEZ, SELVINA DIGNA DNI 22508781	BACHILLER EN PSICOLOGIA Fecha de diploma: 21/10/2004 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU
GOMEZ LOPEZ, SELVINA DIGNA DNI 22508781	LICENCIADA EN PSICOLOGIA Fecha de diploma: 11/05/2005 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU

(**) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado o título, puesto que, a la fecha de su registro, no

Datos generales del Juez

Nombre del juez:	PATRICIA ROXANA PAREDES CENTENO
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA
Institución donde labora:	Unidad de Gestión educativa – Especialista en educación
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

Instrumento que mide la variable 01: Adicción a los videojuegos

Definición de la variable 1:

Adicción a los videojuegos. Monzonís (2022) plantea que, “los videojuegos se han ido incorporando a nuestros hogares y su consumo ha experimentado una evolución paralela a las posibilidades de Internet y la digitalización de nuestros hogares y nuestras vidas.” **Dimensión 1: Causas de la adicción**

El jefe de la unidad de las conductas adictivas, Gual, (2019). menciona que las adicciones son trastornos crónicos mentales de recurrencia o repetición descontrolado.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Abstinencia	1. ¿Consideras que evitar el uso del celular, pueden mejorar tu productividad en clases?	4	4	4	
	2. Crees que eres capaz de resistir la tentación de jugar videojuegos durante los períodos de estudio?	4	4	4	
	3. ¿Con qué frecuencia has notado cambios en tu comportamiento después de jugar videojuegos durante un largo tiempo?	4	4	4	

Tolerancia	4. ¿Consideras que tu nivel de tolerancia ha bajado desde que empezaron tus gustos por los videojuegos?	4	4	4	
Dependencia	5. ¿En qué medida crees que los videojuegos afectan tu estado de ánimo y comportamiento?	4	4	4	
	6. ¿Consideras que los videojuegos afectan tu capacidad para cumplir con tus tareas y responsabilidades?	4	4	4	

Dimensión 2: Síntomas de la adicción

Los síntomas son aquellos comportamientos negativos que le va a permitir al jugar alcanzar una satisfacción deseada. Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Compulsión	7. ¿Con qué frecuencia te sientes impulsado a jugar videojuegos, incluso cuando no tienes el tiempo o la energía para hacerlo?	4	4	4	
	8. ¿Alguna vez has perdido el control y has jugado videojuegos durante varias horas seguidas, incluso cuando tenías otras actividades importantes que realizar?	4	4	4	
Pérdida de la realidad	9. ¿Has ignorado tus responsabilidades diarias, como tus tareas, por jugar videojuegos?	4	4	4	
	10. ¿Has sentido que los videojuegos afectan tu relación con amigos y familiares fuera del mundo virtual?	4	4	4	
Ansiedad	11. ¿Has experimentado palpitaciones fuertes o sudores cuando te ves obligado a dejar de jugar videojuegos?	4	4	4	
	12. ¿Con qué frecuencia sientes nerviosismo cuando no puedes jugar videojuegos?	4	4	4	

Dimensión 3: Patrón del comportamiento

El comportamiento o conducta de los jugadores se caracteriza por mostrar angustia y un deterioro muy marcado en el área personal, social, educativa y por qué no decir ocupacional, evidenciándolo durante al menos doce meses Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Área Social	13. ¿Has experimentado sentimientos de aislamiento debido al constante uso de los videojuegos?	4	4	4	
	14. ¿Crees que tus amigos influyen en tu comportamiento por el uso	4	4	4	4

	desmedido de los videojuegos?				
Área Física	15. ¿Consideras que la adicción a los videojuegos ha afectado tu horario para dormir y alimentarte?	4	4	4	
	16. ¿Consideras que los videojuegos pueden afectar tu desarrollo físico y tu calidad de vida en general?	4	4	4	
Área Psicológica	17. ¿Crees que la adicción a los videojuegos está afectando negativamente a tu imagen personal?	4	4	4	
	18. ¿Notaste en tu estado de ánimo después de jugar videojuegos por un largo tiempo?	4	4	4	

Definición de la variable 2: Desempeño Académico, La evaluación del desempeño muestra la habilidad del estudiante para alcanzar los objetivos del aprendizaje propuesto, estos son evaluados con diversos instrumentos y criterios, Pérez, Jiménez y Hernández (2017)

De acuerdo con Kimball (2019), la evaluación del desempeño académico de los estudiantes se realiza mediante diversas herramientas, tales como pruebas, tareas, proyectos y presentaciones. **Dimensión 1:**

Factores internos y externos

Los factores internos del individuo van relacionados con su perspectiva Inter multidisciplinaria estos factores pueden ser los internos como la atención, inteligencia, capacidad, como los externos pueden

ser el lugar donde estudia, ambiente, familia, etc. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Factores endógenos	19. ¿Crees que tu nivel de autocontrol y disciplina tiene relación con tu rendimiento académico?	4	4	4	
	20. ¿Últimamente notas algún cambio en tu estado de ánimo que pueda estar afectando tu desempeño académico?	4	4	4	
Factores exógenos	21. ¿Crees que el acceso a las tecnologías está relacionado con aprender y rendir académicamente?	4	4	4	
	22. ¿Consideras que tu entorno social y familiar afecta tu capacidad para concentrarte en tus estudios?	4	4	4	
Factores socio-económicos	23. ¿Crees que tu situación financiera te impide tener igualdad de oportunidades en tu educación en comparación con tus compañeros?	4	4	4	
	24. ¿Tienes acceso a recursos educativos suficientes en casa para apoyar tu aprendizaje?	4	4	4	

Dimensión 2: Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son las diferentes maneras o características por la cual el individuo procesa o adquiere la información y la aplica según sus situaciones. CJS Alber(2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estilo activo	25. ¿Consideras que aprendes mejor cuando estás en movimiento o haciendo algo físico?	4	4	4	
	26. ¿Sientes que comprendes mejor cuando tienes la oportunidad de enseñar o explicar a otros?	4	4	4	

Estilo reflexivo	27. ¿Te es útil hacer resúmenes para ayudarte a organizar la información que has aprendido?	4	4	4	
	28. ¿Prefieres leer y tomar notas antes de participar en clases?	4	4	4	
Estilo pragmático	29. ¿Te sientes más cómodo aprendiendo a través de actividades divertidas en lugar de exámenes o pruebas escritas?	4	4	4	
	30. ¿Te sientes más motivado para aprender cuando el tema puedes relacionarlo a situaciones de la vida real?	4	4	4	

Dimensión 3: Técnicas de estudio

Las estrategias tomadas de manera específica por área, permitirá un mejor desempeño en el individuo. Estas técnicas deben ser adecuadas según la materia. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprovechamiento del tiempo	31. ¿Utilizas algún tipo de estrategia para volver a repasar lo que has aprendido después de las clases?	4	4	4	
	32. ¿Con qué frecuencia realizas resúmenes o esquemas, para estudiar para los exámenes?	4	4	4	
Resultados académicos	33. ¿Con qué frecuencia evalúas tu desempeño académico?	4	4	4	
	34. ¿Consideras que es importante organizar tus ideas para un buen resultado académico?	4	4	4	

Memoria	35. ¿Utilizas estrategias para memorizar y retener información?	4	4	4	
	36. ¿Consideras que tener una buena memoria es importante para tus notas?	4	4	4	

Para la elaboración de este instrumento se tomó como base para la primera variable del escrito. Uso compulsivo de las redes sociales, la definición dada por Echeburúa y Requesens (2018), ellos refieren que el uso constante desproporcionado de la tecnología digital lleva a un deterioro muy significativo en diferentes áreas de la vida.

DNI N° 24701806

Datos generales del Juez

GOBIERNO REGIONAL CUSCO
 GERENCIA REGIONAL DE EDUCACION CUSCO
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE CANCHIS

Mg. Patricia Roxana Paredes Centeno
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN

DNI 24701806		PERU
PAREDES CENTENO, PATRICIA ROXANA DNI 24701806	Fecha matrícula: 06/02/2012 Fecha egreso: 13/02/2018 MAESTRO EN EDUCACION MENCION : GESTION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 12/09/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 17/03/2004 Fecha egreso: 30/11/2005	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO PERU
PAREDES CENTENO, PATRICIA ROXANA DNI 24701806	BACHILLER EN EDUCACION-PROCAM Fecha de diploma: 15/12/2003 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO PERU
PAREDES CENTENO, PATRICIA ROXANA DNI 24701806	BACHILLER EN EDUCACION PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADeMICA MAGISTERIAL Fecha de diploma: Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO PERU

Nombre del juez:	Michel Jaime Mendez Escobar
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Metodólogo
Institución donde labora:	UNMSM
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

Instrumento que mide la variable 01: Adicción a los videojuegos

Definición de la variable 1:

Adicción a los videojuegos. Monzonís (2022) plantea que, “los videojuegos se han ido incorporando a nuestros hogares y su consumo ha experimentado una evolución paralela a las posibilidades de Internet y la digitalización de nuestros hogares y nuestras vidas.” **Dimensión 1: Causas de la adicción**

El jefe de la unidad de las conductas adictivas, Gual, (2019). menciona que las adicciones son trastornos crónicos mentales de recurrencia o repetición descontrolado.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Abstinencia	1. ¿Consideras que evitar el uso del celular, pueden mejorar tu productividad en clases?	4	4	4	
	2. Crees que eres capaz de resistir la tentación de jugar videojuegos durante los períodos de estudio?	4	4	4	
	3. ¿Con qué frecuencia has notado cambios en tu comportamiento después de jugar videojuegos durante un largo tiempo?	4	4	4	

Tolerancia	4. ¿Consideras que tu nivel de tolerancia ha bajado desde que empezaron tus gustos por los videojuegos?	4	4	4	
Dependencia	5. ¿En qué medida crees que los videojuegos afectan tu estado de ánimo y comportamiento?	4	4	4	
	6. ¿Consideras que los videojuegos afectan tu capacidad para cumplir con tus tareas y responsabilidades?	4	4	4	

Dimensión 2: Síntomas de la adicción

Los síntomas son aquellos comportamientos negativos que le va a permitir al jugar alcanzar una satisfacción deseada. Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Compulsión	7. ¿Con qué frecuencia te sientes impulsado a jugar videojuegos, incluso cuando no tienes el tiempo o la energía para hacerlo?	4	4	4	
	8. ¿Alguna vez has perdido el control y has jugado videojuegos durante varias horas seguidas, incluso cuando tenías otras actividades importantes que realizar?	4	4	4	
Pérdida de la realidad	9. ¿Has ignorado tus responsabilidades diarias, como tus tareas, por jugar videojuegos?	4	4	4	
	10. ¿Has sentido que los videojuegos afectan tu relación con amigos y familiares fuera del mundo virtual?	4	4	4	
Ansiedad	11. ¿Has experimentado palpitaciones fuertes o sudores cuando te ves obligado a dejar de jugar videojuegos?	4	4	4	
	12. ¿Con qué frecuencia sientes nerviosismo cuando no puedes jugar videojuegos?	4	4	4	

Dimensión 3: Patrón del comportamiento

El comportamiento o conducta de los jugadores se caracteriza por mostrar angustia y un deterioro muy marcado en el área personal, social, educativa y por qué no decir ocupacional, evidenciándolo durante al menos doce meses Monzonís (2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Área Social	13. ¿Has experimentado sentimientos de aislamiento debido al constante uso de los videojuegos?	4	4	4	
	14. ¿Crees que tus amigos influyen en tu comportamiento por el uso	4	4	4	

	desmedido de los videojuegos?				
Área Física	15. ¿Consideras que la adicción a los videojuegos ha afectado tu horario para dormir y alimentarte?	4	4	4	
	16. ¿Consideras que los videojuegos pueden afectar tu desarrollo físico y tu calidad de vida en general?	4	4	4	
Área Psicológica	17. ¿Crees que la adicción a los videojuegos está afectando negativamente a tu imagen personal?	4	4	4	
	18. ¿Notaste en tu estado de ánimo después de jugar videojuegos por un largo tiempo?	4	4	4	

Definición de la variable 2: Desempeño Académico, La evaluación del desempeño muestra la habilidad del estudiante para alcanzar los objetivos del aprendizaje propuesto, estos son evaluados con diversos instrumentos y criterios, Pérez, Jiménez y Hernández (2017)

De acuerdo con Kimball (2019), la evaluación del desempeño académico de los estudiantes se realiza mediante diversas herramientas, tales como pruebas, tareas, proyectos y presentaciones. **Dimensión 1:**

Factores internos y externos

Los factores internos del individuo van relacionados con su perspectiva Inter multidisciplinaria estos factores pueden ser los internos como la atención, inteligencia, capacidad, como los externos pueden ser el lugar donde estudia, ambiente, familia, etc. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Factores endógenos	19. ¿Crees que tu nivel de autocontrol y disciplina tiene relación con tu rendimiento académico?	4	4	4	
	20. ¿Últimamente notas algún cambio en tu estado de ánimo que pueda estar afectando tu desempeño académico?	4	4	4	
Factores exógenos	21. ¿Crees que el acceso a las tecnologías está relacionado con aprender y rendir académicamente?	4	4	4	

	22. ¿Consideras que tu entorno social y familiar afecta tu capacidad para concentrarte en tus estudios?	4	4	4	
Factores socio-económicos	23. ¿Crees que tu situación financiera te impide tener igualdad de oportunidades en tu educación en comparación con tus compañeros?	4	4	4	
	24. ¿Tienes acceso a recursos educativos suficientes en casa para apoyar tu aprendizaje?	4	4	4	

Dimensión 2: Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son las diferentes maneras o características por la cual el individuo procesa o adquiere la información y la aplica según sus situaciones. CJS Alber(2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	25. ¿Consideras que aprendes mejor cuando estás en movimiento o haciendo algo físico?	4	4	4	

Estilo activo	26. ¿Sientes que comprendes mejor cuando tienes la oportunidad de enseñar o explicar a otros?	4	4	4	
Estilo reflexivo	27. ¿Te es útil hacer resúmenes para ayudarte a organizar la información que has aprendido?	4	4	4	
	28. ¿Prefieres leer y tomar notas antes de participar en clases?	4	4	4	
Estilo pragmático	29. ¿Te sientes más cómodo aprendiendo a través de actividades divertidas en lugar de exámenes o pruebas escritas?	4	4	4	
	30. ¿Te sientes más motivado para aprender cuando el tema puedes relacionarlo a situaciones de la vida real?	4	4	4	

Dimensión 3: Técnicas de estudio

Las estrategias tomadas de manera específica por área, permitirá un mejor desempeño en el individuo. Estas técnicas deben ser adecuadas según la materia. López (2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprovechamiento del tiempo	31. ¿Utilizas algún tipo de estrategia para volver a repasar lo que has aprendido después de las clases?	4	4	4	
	32. ¿Con qué frecuencia realizas resúmenes o esquemas, para estudiar para los exámenes?	4	4	4	
Resultados académicos	33. ¿Con qué frecuencia evalúas tu desempeño académico?	4	4	4	
	34. ¿Consideras que es importante				

	organizar tus ideas para un buen resultado académico?	4	4	4	
Memoria	35. ¿Utilizas estrategias para memorizar y retener información?	4	4	4	
	36. ¿Consideras que tener una buena memoria es importante para tus notas?	4	4	4	

Para la elaboración de este instrumento se tomó como base para la primera variable del escrito. Uso compulsivo de las redes sociales, la definición dada por Echeburúa y Requesens (2018), ellos refieren que el uso constante desproporcionado de la tecnología digital lleva a un deterioro muy significativo en diferentes áreas de la vida.



DNI. 10797162

Mg. Michel Jaime Mendez Escobar

REGISTRO NACIONAL DE GRADUADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
MENDEZ ESCOBAR, MICHEL JAIME DNI 10797162	MAESTRO EN ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS - MBA Fecha de diploma: 11/06/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 09/09/2015 Fecha egreso: 07/06/2017	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
MENDEZ ESCOBAR, MICHEL JAIME DNI 10797162	LICENCIADO EN ADMINISTRACION Fecha de diploma: 28/09/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
MENDEZ ESCOBAR, MICHEL JAIME DNI 10797162	BACHILLER EN ADMINISTRACION Fecha de diploma: 20/03/15 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

Anexo 4: Consentimiento o asentimiento informado UCV

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Adicción a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima - 2023
Investigadora: Irel Xenia Alberto Bautista

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Adicción a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima - 2023", cuyo objetivo es Determinar la relación entre los videojuegos y el desempeño académico.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado, del programa Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Lima, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución ASEACES "Miraflores"

El uso desmedido de los videojuegos esta causando estragos en el área de rendimiento escolar y con el deseo de minimizar el impacto que se viene dando, esta investigación pretende mostrar la relación existente entre dichas variables, así como recomendaciones para mitigar sus efectos.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se realizará una encuesta a través del formulario Google conteniendo 36 preguntas.
2. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales sobre sus actividades diarias como las académicas y algunas preguntas relacionadas sobre la investigación: "Adicción a los videojuegos y el desempeño académico.
3. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos como máximo y se realizará según su disposición.
4. Las respuestas serán codificadas automáticamente en un Excel usando una hora y número correlativo, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación **NO existirá riesgo o daño** en la

investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación son anónimos y no tienen ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo (a) es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora: **Alberto Bautista Irel Xenia** email: ialbertobr@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor: **Yucra Camposanto Jennifer F.** email: jyucracam@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a) participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Firma y DNI:

Fecha y hora:

****Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.**

Otros anexos

Anexo 6. Matriz de Consistencia

Título: Adicción a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima - 2023.							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1/Independiente: Adicción a los videojuegos				
¿Cómo la adicción a los videojuegos se relaciona con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023?	Determinar cómo la adicción a los videojuegos se relaciona con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023	La adicción a los videojuegos se relaciona significativamente con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores nominal – Escala Likert	Niveles o rangos
			Causas de la adicción	Abstinencia	2	(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Alto 61 – 80 Medio 41 – 60 Bajo 20 - 40
				Tolerancia	2		
				Dependencia	2		
			Síntomas de la adicción	Compulsión	2		
				Pérdida de la realidad	2		
Patrón del comportamiento	Ansiedad	2					
	Área social	2					
	Área física	2					
¿Cómo las causas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023?	Determinar cómo las causas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023	Las causas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023	Variable 2/Dependiente: Desempeño académico				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores nominal – Escala Likert	Niveles o rangos
			Factores internos y externos	Factor endógeno	2	(1) Nunca (2) Casi nunca	Alto 61 – 80
				Factor exógeno	2		
				Factor socio-económico	2		
			Estilos de aprendizaje	Estilo activo	2		
Estilo reflexivo	2						
¿Cómo los síntomas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023?	Determinar cómo los síntomas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023	Los síntomas de la adicción se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023	Variable 2/Dependiente: Desempeño académico				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores nominal – Escala Likert	Niveles o rangos
			Factores internos y externos	Factor endógeno	2	(1) Nunca (2) Casi nunca	Alto 61 – 80
				Factor exógeno	2		
				Factor socio-económico	2		
			Estilos de aprendizaje	Estilo activo	2		
Estilo reflexivo	2						

				Estilo pragmático	2	(3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Medio 41 – 60 Bajo 20 - 40
¿Cómo los patrones del comportamiento se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023?	Determinar cómo los patrones del comportamiento se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023	Los patrones del comportamiento se relacionan con el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023	Técnicas de estudio	Aprovechamiento del tiempo	2		
				Resultados académicos	2		
				Memoria	2		
Diseño de investigación:		Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:		Método de análisis de datos:		
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Descriptivo - correlacional Método: Transversal Diseño: No experimental		Población: 150 alumnos Muestra: 109 alumnos	Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario validado por juicio de expertos		Descriptiva e Inferencial		

Anexo 7. Autorización de aplicación de instrumento



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Lima, 6 de julio de 2023
Carta P. 0309-2023-UCV-VA-EPG-F01/J

LIC
LUIS LAMAN SANDOVAL
DIRECTOR
ASEACES MIRAFLORES

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a ALBERTO BAUTISTA, IREL XENIA; identificada con DNI N° 10701860 y con código de matrícula N° 7002835793; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Adición a los videojuegos y el desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima - 2023

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador ALBERTO BAUTISTA, IREL XENIA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dra. Helga R. Majo Marrúfo
Jefe
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos



Lic. Luis Lamán Sandoval
DIRECTOR GENERAL

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe