



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

Videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo
del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja
- 2022.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Primaria

AUTORAS:

Berrocal Lloclla, Yulissa Veronica (orcid.org/0000-0002-2426-6618)

Gomez Taboada, Vanessa Graciela (orcid.org/0000-0002-4676-4431)

ASESOR:

Dr. Carrillo Yalan, Eber Moisés (orcid.org/0000-0002-7801-0933)

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

Este trabajo esta delicado principalmente a

Dios quien nos da la vida, la salud, las fuerzas, la sabiduría para que cada día podamos lograr nuestro propósito .

A nuestros queridos padres y personas por su apoyo incondicional que nos brindaron en el transcurso de nuestra vida.

DEDICATORIA

Dedico está tesis a mi madre en el cielo quien ha sido mi mayor motivación y fuerza, sé que donde se encuentra ella está orgullosa de que esté cumpliendo la promesa que le hice, a mi padre quien gracias a Dios me sigue acompañando y guiando, a mis hijos que son mi motor y motivo para seguir adelante, a mi esposo y hermanas por sus consejos y apoyo incondicional.

A mí, por ser una mujer valiente, humilde y perseverante en mis metas, lo que me ha permitido forjarme a nivel emocional y profesional.

AGRADECIMIENTO

Al docente asesor Dr. Eber Moisés Carrillo Yalan por la paciencia y empatía brindada a pesar de las dificultades encontradas y a nuestros padres
A la directora de la I.E. por brindarme las facilidades para poder realizar el presente estudio.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por darme sabiduría y mucha fortaleza para lograr mis objetivos, a mi casa de estudios Universidad César Vallejo quien me abrió las puertas y brindo soporte cuando lo necesitaba, a mi familia que ha sido mi fortaleza en todo momento y a mi asesor por su empatía, enseñanzas y paciencia.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	16
Tabla 2 Pruebas de Normalidad	22
Tabla 3 Contrastación de la Hipótesis General	23
Tabla 4 Interpretación del Coeficiente de Correlación Rho de Spearman	58
Tabla 5 Contrastación de la Hipótesis Específica 1	24
Tabla 6 Contrastación de la Hipótesis Específica 2	25
Tabla 7 Contrastación de la Hipótesis Específica 3	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultados descriptivos de la variable videojuego y sus dimensiones	20
Figura 2	Resultados descriptivos de la variable rendimiento académico y sus dimensiones	21

RESUMEN

La presente investigación tuvo el objetivo de determinar la relación entre el videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022. La investigación es aplicada, nivel descriptivo, diseño no experimental, de corte trasversal, con una población de 105 estudiantes y una muestra de 38 estudiantes. La técnica de recolección de datos es el cuestionario con escala de Likert. La validación es bajo el juicio de expertos en la materia. Para el cálculo estadístico se utilizó el Software SPSS versión 26. Los resultados revelan que la sig. obtenida es 0,000 el cual es < 0.05 , por lo tanto, se acepta la H_a , es decir, el videojuego tiene relación significativa con el rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022. El coeficiente arrojado -0,705 y negativo, la magnitud del coeficiente es una relación negativa alta. Lo que significa que cuando existe mayor práctica del videojuego, esta incide de manera negativa disminuyendo el rendimiento académico en los estudiantes y viceversa.

Palabras clave: Videojuego, Rendimiento académico, Lectura.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between the video game and academic performance in students of the V cycle of the primary level of an Educational Institution San Borja - 2022. The research is applied, descriptive level, non-experimental design, cross-sectional, with a population of 105 students and a sample of 38 students. The data collection technique is the questionnaire with a Likert scale. Validation is under the judgment of experts in the field. For the statistical calculation, SPSS software version 26 was used. The results reveal that the sig. obtained is 0.000 which is <0.05 , therefore, the H_a is accepted, that is, the video game has a significant relationship with the academic performance in students of the V cycle of the primary level of an Educational Institution San Borja - 2022. The coefficient obtained -0.705 and negative, the magnitude of the coefficient is a high negative relationship. Which means that when there is more video game practice, it has a negative impact, decreasing academic performance in students and vice versa.

Keywords: Video game, Academic performance, Reading.

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han sido motivo de gran preocupación para padres y educadores, basados en la creencia de que estos interrumpen las actividades académicas de niños y adolescentes. Sin embargo, diferentes estudios previos se han mezclado con respecto al efecto de los videojuegos en los resultados académicos (Hartanto et al., 2018). Numerosas investigaciones se han dedicado a estudiar y probar la eficacia de los videojuegos como herramientas de apoyo a las personas con discapacidad intelectual, múltiples investigadores analizan los efectos del juego en el desarrollo de los dominios inclusión, socioemocional, cognitivo y motor. Varios enfoques están presentes en la literatura, algunas intervenciones informan que jugar videojuegos comerciales tiene el potencial de mejorar las habilidades motoras, cognitivas y emocionales de los niños con discapacidades del desarrollo (Contreras et al., 2019).

La palabra videojuego se trata de un medio de esparcimiento que se ajusta a varios contextos permitiendo la representación de un individuo por otro para desenvolver en un mismo escenario diferentes opciones (Restrepo *et al.*, 2019). Los videojuegos se pueden aprovechar para desarrollar la enseñanza autodirigido en estudiantes, ya que el marco de juego digitales son atractivos y poseen características propicias para el aprendizaje independiente, como espacios seguros y entornos de aprendizaje auténticos (Toh & Kirschner, 2020).

Desde el nacimiento de la persona el juego es menester y viene siendo para la educación una técnica de aprendizaje, convirtiéndose en una actividad relajante, liberadora, que permite desarrollar habilidades cognitivas como la imaginación, creatividad y criticidad; de modo que el niño comprenda mucho mejor su entorno. Igualmente, los videojuegos se deben manejar como recursos para optimizar el aprendizaje, llegando a ser factores fundamentales al facilitar la clase, el docente debe conocer bien el tiempo indicado para aplicarlos, porque si no es utilizado correctamente perderá la validez que persigue (Garay y Ávila, 2021).

De esta manera, un creciente cuerpo de evidencia sugiere que el uso de medios de pantalla podría desempeñar un papel clave en la cognición; es decir, los procesos cerebrales involucrados en el conocimiento, el intelecto y la acción, y el rendimiento académico; es decir, el logro académico y las habilidades en niños y adolescentes (Adelantado *et al.*, 2019). Por su parte, el rendimiento académico es el conocimiento adquirido por el alumno que se evalúa mediante las notas de unas metas educativas y/o del maestro establecidas por los estudiantes y los docentes para ser alcanzadas durante un período específico. Asimismo, se interpretara como efecto de una combinación de factores psicológicos, sociales y económicos, que conducen además al adecuado crecimiento polifacético de los estudiantes (Kumar *et al.*, 2021).

A nivel mundial, realizado en Alemania un análisis a 3554 estudiantes de noveno a décimo tercer grado, 70% de ellos expresaron que ocasionalmente jugaron juegos de computadora, mientras que el 20% o más revelaron que pasaban dos horas al día jugando. En este caso, los niños superaron a las niñas en las pruebas de matemática, por el contrario, en la prueba de lectura las alumnas superaron a los alum, así como a obtener mejores notas en alemán. Concluyendo que, los videojuegos pueden resultar en una pérdida notable, aunque pequeña, de rendimiento educativo, pero no afecta las competencias básicas (Gallows, 2020).

En América Latina, los videojuegos han sido tema de pesquisa en varios países de la región, así como su aplicación no solo de entretenimiento sino también en la formación y su impacto en el rendimiento académico (Acevedo, 2020). Tal es el caso de una investigación en Brasil, donde aplicaron un programa educativo mejorado con juegos, donde aplicaron un programa educativo mejorado con juegos, en la conciencia fonológica, la lectura de palabras y las habilidades de escritura a 749 estudiantes de preescolar de 62 aulas en 17 escuelas ubicadas en cinco ciudades. Los resultados evidenciaron que las aulas experimentales que usaron los 20 juegos durante tres meses ganaron un 68% en sus puntajes de lectura en comparación con las aulas de control ($d = .40$). También ganaron un 48% más en puntajes de escritura ($d = .20$). El análisis multinivel indicó que estos hallazgos fueron estadísticamente significativos (Amorim *et al.*, 2020).

En Ecuador, otro estudio efectuado a 170 personas durante la relegación por la pandemia Covid-19, sobre si los videojuegos mejoraban sus habilidades de aprendizaje variado, 51 personas se mantuvieron neutrales, 36 dijeron que sí ayudan en el incremento de sus habilidades de aprendizaje, mientras que 35 respondieron que no (López *et al.*, 2021).

En Perú, durante el 2020 se elevó el uso de videojuegos en un 16% y la frecuencia de consumo en un 17,5% debido al confinamiento por la pandemia (Pichihua, 2021). Asimismo, entre 2019 y 2021 el rendimiento académico en lectura y matemáticas disminuyó. Siendo un 18,6% en 2021, respecto al 30,4% en 2019 para lectura y en matemáticas fue 27,7% para 2021 con relación al 2019 con 33,8% de los estudiantes de primaria encuestados (Tapia, 2022).

A nivel local, se pudo observar que los escolares de V ciclo del nivel primaria en un colegio en San Borja emplean mucho tiempo a los videojuegos en sus celulares o tablets, demostrando con ello un bajo rendimiento ya que se muestran distraídos, poco comunicativos, así como con dificultades en áreas de comunicación y matemáticas, tienen problemas de conducta y no cumplen con sus tareas y obligaciones escolares correspondientes. con base en lo anterior surge el siguiente problema general: ¿Cuál es el enlace entre el videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo de primaria de una I.E San Borja

- 2022? Llegando a los problemas específicos. ¿Cuál es la correlación entre el videojuego y el texto escrito en estudiantes del sexto grado del nivel primaria de una I.E San Borja - 2022? ¿Cuál es el nexos entre el videojuego y la información del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022? ¿Cuál es la relación entre el videojuego el contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo de primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022?

Este estudio se justifica en lo teórico, ya que se indagará desde el método científico la bibliografía correspondiente a las variables, lo cual permitirá conocerlas, verificarlas y contrastarlas con los antecedentes, las teorías y los frutos que se obtengan en análisis . Asimismo, será un aporte académico a la universidad y a todas las facultades relacionadas con el tema, entre otras instituciones y público en general. En la práctica, brindará ayuda a

una Institución Educativa en San Borja, en cuanto a determinar si los videojuegos se relacionan con el desempeño académico de los estudiantes del V ciclo de primaria y por ende solventar la problemática existente en esta mediante estrategias y recursos que contribuyan a un mejor desempeño académico de los educandos.

De técnica, el estudio utilizará un enfoque cuantitativo y será transversal correlacional, no experimental, basado en el método hipotético-deductivo. Por tanto, la herramienta será un cuestionario y se empleará una técnica de la encuesta. Además, se empleará la escala de medición verdadero / falso para ambas variables que son: videojuego y rendimiento académico. De igual manera, se utilizarán los cálculos estadísticos correspondientes para medir las variables y así poder obtener los propósitos planteados en este estudio.

El objetivo general de esta estudio es: encontrar el vínculo entre el videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primario de una Institución Educativa San Borja – 2022. Así como los objetivos específicos Determinar la relación entre el videojuego y el texto escrito en estudiantes del nivel primaria de un centro educativo en San Borja – 2022. Establecer el lazo entre el videojuego y la información del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja. determinar la relación entre el videojuego y el contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo de primaria de la I.E Ángeles de la Paz San Borja – 2022

Mientras que la hipótesis general de la investigación es El videojuego tiene relación significativa con el desempeño académico en alumnos de V ciclo primario del centro educativo San Borja – 2022. Hipótesis específicas se pueden mencionar El videojuego tiene relación significativa con el texto escrito en escolares de nivel primaria. El videojuego tiene relación significativa con la información del texto en estudiantes en estudiantes del centro educativo Angles de la Paz- 2022. El videojuego tiene relación significativa con el contenido y contexto del texto en estudiantes de V ciclo del nivel primaria del centro educativo Ángeles de la Paz – 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Como desarrollo del marco teórico se tienen los estudios internacionales examinando los temas que tienen relación a la investigación, como lo es: En Ecuador Catota (2019) realizó su investigación con la intención de determinar como los videojuegos afectan el rendimiento académico de los estudiantes de un colegio de la provincia Cotopaxi. En una muestra de 60 estudiantes, 60 representantes y 12 docentes la metodología utilizó un enfoque cualitativo y cuantitativo, con nivel descriptivo, exploratorio y correlacional empleándose un cuestionario y una técnica de encuesta, esto resulta en el uso frecuente de los videojuegos en el tiempo libre de los estudiantes un 55% siempre lo usan, el 25% a veces y el 20% nunca; respecto al promedio académico sobre que los estudiantes tienen una media estable entre 7 y 8, el 68% de los padres de familia indicó que siempre, mientras que el 27% indicó que a veces y el 5% manifestó que nunca, lo que lo llevó a concluir que los videojuegos si afectan el rendimiento académico de los estudiantes, ya que; muchas veces el tiempo que utilizan los videojuegos porque no existe una proporcionalidad con el tiempo que realizan otra actividad, cuyo promedio es de cuatro horas, que de tomarse ese mismo promedio diario para estudiar mejoraría de forma significativa el rendimiento académico.

En Ecuador Salavarría y Martínez (2020) realizaron un estudio con propósito de analizar el videojuego Free Fire y determinar su impacto en el rendimiento académico en estudiantes de Guayaquil. la técnica utilizada fue la entrevista y como instrumento el cuestionario y la observación, y el tamaño de la muestra fue de 141 estudiantes, un ingeniero en sistema, una psicóloga y un videojuego, que tuvo como resultado que el 46% a veces ha participado en videojuegos, el 31% casi siempre y el 23% siempre; respecto a si consideran que los videojuegos fomentan habilidades comunicativas y cognitivas el 51% indicó que a veces, el 30% casi siempre y el 19% señaló que siempre; respecto a con qué frecuencia el uso de videojuegos interviene de forma positiva en el rendimiento académico el 53% indicó que era muy frecuente, el 33% señaló que

poco frecuente y el 14% indicó que no influye, lo que llevó a concluir que los videojuegos en línea como herramienta puede ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades cognitivas y comunicativas lo que a su vez influyen en el rendimiento académico en la escuela.

En Ecuador Garay y Ávila (2021) en su estudio que tuvo el propósito de analizar el uso de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico en estudiantes. La metodología aplicada fue cuantitativa, descriptiva, empírica, transversal y correlacional, en una población estratificada, de 20 padres de familia y 8 docentes, utilizando de herramienta un cuestionario y como técnica la encuesta, esto tuvo un efecto que el 87,5% de los educadores emplea el videojuego en las clases como parte de una herramienta didáctica para impartir conocimientos; referente a la relación que existe entre la utilización del videojuego para mejorar el rendimiento académico se tuvo un chi cuadrado de 0.038 valor inferior a 0.05 lo que indica que existe la relación, lo que permitió concluir que emplear los videojuegos permite mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, cuando sea utilizado de forma adecuada, lo que requiere que el docente este actualizado y que esté capacitado para poder lograrlo.

En Costa Rica Restrepo, Arroyave y Arboleda (2019) llevo a cabo un proyecto de investigación para examinar la correlación entre rendimiento académico de los estudiantes y videojuegos. en una muestra de 335 estudiantes la metodología fue cuantitativa con un enfoque empirico, analítico, descriptivo y correlacional utilizando como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario, teniendo como resultado que la frecuencia de utilización de videojuegos tuvo que el 37,3% lo utiliza alguna vez a la semana y el 26% lo usa a diario, referente al tiempo de su uso, se tuvo que los niños de 13 años el 9,8% lo usan unas 5 horas a la semana y un 14,6% supera las 10 horas; respecto a la correlación estadística se tuvo un chi cuadrado de Pearson de .425 indicando que no muestra una relación estadística conexión estadística para las variables; además, al comparar el tiempo de uso del videojuego, se precisa que los que lo utilizan no más de 2 horas con desempeño más representativo con un 59,7% y aquellos estudiantes que utilizan el video juego por encima de 10 horas es de 56,8%, lo que los llevó a concluir que a pesar de no haber encontrado relevancia

significativa, si existe una asociación por el tiempo usado para jugar, el lugar y el rendimiento.

En España Gómez, Devís y Molina (2020) realizaron un estudio para determinar si existe una conexión entre la cantidad del tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico de escolares en Valenciana. Se utilizó el método y cuestionario en una muestra de 1.502 estudiantes como parte de una metodología fue cuantitativa, descriptiva y correlacional, los resultados mostraron que los adolescente juegan una media de 47,23 minutos los días de semana y los fines de semana 74,34 minutos por día, referente a la correlación se tuvo $r^2 = -0.108$ y $p = 0.000$, indicando que el incremento del tiempo en los videojuegos desmejora el rendimiento académico; además, de acuerdo a los resultados arrojados por el chi cuadrado de los perfiles del uso de los jugadores, fue observada una diferencia significativa $\chi^2(12) = 29,742$; $P = 0.003$, donde los que tienen calificaciones sobresalientes representan 26,1% que son los no jugadores, mientras que los jugadores ocasionales representan un 42,3% que tienen altas, los jugadores ocasionales representan un 16,1%; pero los jugadores intensivos tienen un porcentaje 38,1% que son los que suelen suspender más de cuatro asignaturas y, de ellos, los que logran tener una calificación notable solo representan 14,3%, llegando a concluir que la investigación permite determinar que los jugadores intensivos suspenden más asignaturas que los que son ocasionales, debiendo precisarse que existe posible interacción de variables ajenas a la investigación.

Ahora bien, respecto a los antecedentes nacionales se tiene que, Coila (2021) para determinar la conexión entre los videojuegos online y el rendimiento escolar llevo a cabo un estudio en Lampa con una muestra de 36 estudiantes y una metodología básica no experimental y correlacional, se utilizó como técnica la encuesta y un cuestionario, la correlación de Pearson reveló una relación débil positiva con $r = 0.138$, respecto al nivel de practica de videojuegos online resultó bajo, debido a que solo el 52,8% no se dedican a los juegos online, que no presentan una relación directa al rendimiento escolar, porque el 88,9% logró el nivel esperado sobre su

rendimiento escolar, llegando a la conclusión que los videojuegos online y el desempeño académico tiene una correlación positivamente muy débil.

Acosta (2018) en su estudio que tuvo el propósito de determinar la relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento escolar en el distrito de Independencia. La metodología utilizada fue cuantitativa con diseño descriptivo, correlacional de corte trasversal, teniendo una muestra de 122 estudiantes, empleándose la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario, que tuvo como resultado que el rendimiento general de los estudiantes fue “B” con 50,8%, y de “A” con 41,8%, concluyendo que no existe relación de los videojuegos con el rendimiento escolar.

Matos (2021) en su estudio que tuvo el propósito de determinar la relación entre los videojuegos y rendimiento académico en San Juan de Lurigancho. La metodología utilizada fue cuantitativa, fundamental, correlacional no experimental y se utilizó el método de encuesta y un cuestionario como instrumento para una muestra de 91 estudiantes, que tuvo como resultado que los estudiantes tienen un bajo nivel de uso de videojuegos representado por el 72,53%, y solo el 2,20% mostró tener un nivel alto, por consiguiente no existe un vínculo entre las variables al tener $p=0.077$, determinándose además que la correlación fue escasa al tener $\rho=0.186$.

Gonzales (2022) en su investigación entre la conexión entre videojuegos y logro académico en Chiclayo. La metodología fue cuantitativa, tipo básica, de nivel descriptiva y correlacional, tomando como muestra 20 estudiantes, empleando como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario, teniendo como resultado que el 85% de los estudiantes utiliza el videojuego de forma moderada, generando malestar en los efectos que estos ocasionan con relación al tiempo que los utilizan, referente al rendimiento académico en las matemáticas el 85% tuvieron el logro esperado y para el área de la comunicación el 75%; llegando a la conclusión que no debe abusarse de los videojuegos, ya que; estos desencadenarían una adicción, dado que; hay una conexión entre los video juegos y el rendimiento académico.

Gozme y Uracchahua (2019) en su estudio que tuvo el propósito de determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico en el

distrito de Hunter. La metodología empleada fue cuantitativa, aplicada de tipo descriptiva, con ayuda del cuestionario y métodos instrumentales se tomo una muestra de 100 estudiantes, que tuvo como resultado que la frecuencia con la que juegan los videojuegos es diaria con un 42%, todos los fin de semana 36% y los que juegan interdiario un 22%, además se precisó que el 20% falta al colegio para jugar y el 80% no, respecto al rendimiento académico, se tuvo que los videojuegos ocasionaron bajo rendimiento al 38%, al 47% no, mientras que 15% más o menos, llegando a la conclusión que el valor R de Pearson muestra una relación negativa con baja tendencia al tener $s^2=0.375$, determinándose que cuando se tiene adicción al videojuego este repercute en el rendimiento académico de los estudiantes.

En cuanto a las teorías relacionadas con esta investigación, para la variable de videojuegos se encuentra la teoría constitutiva o metafísica, la teoría metodológica y la teoría de campo y, para la variable rendimiento académico fue de apoyo la teoría cognitiva de la motivación-logro y la teoría de la autoeficiencia.

Respecto a la teoría constitutiva o metafísica su objetivo fue averiguar el fundamento del videojuego, las estrategias y la comprensión por parte del jugador para dominar los mecanismos del juego con el fin de superar los niveles del mismo para llegar al nivel final (Sparapani et al., 2019).

De acuerdo a la teoría metodológica, esta planteó una perspectiva contraria al primer paradigma o teoría constitutiva o metafísica; donde buscaba discernir desde qué punto de vista y desde qué percepción miraban los videojuegos las disciplinas tales como; la educación, psicología, publicidad, etc; convirtiéndolo en un tema de investigación en donde mejor y más efectivamente se ha comprendido los videojuegos; por describir que no sólo la lógica es suficiente, sino que hay que conocer el pensamiento que tienen otros países acerca del juego y su desarrollo industrial dentro del mercado (Gómez y Urraco, 2022).

En el mismo orden de ideas, la última teoría es la de campo que postuló relacionar los videojuegos con las ciencias de estudios para conocer sus pros y contras y, ofrecer puntuales soluciones a la problemática que se pueda presentar de acuerdo con la realidad. La teoría de campo desde la perspectiva pedagógica y educativa tuvo mucho revuelo, ya que; es considerada importante en cualquier

parte del mundo donde se practique o se estudie, por ser prácticas donde se mira la realidad actual y desde ese punto inicia la búsqueda de soluciones que realmente sean productivas y corrijan el problema (Oulton, 2021).

Por otra parte, en cuanto a la variable del rendimiento académico se encuentra la teoría cognitiva de la motivación-logro, promovida por Dweck en 1986; que refiere que el rendimiento del estudiante se debe a su comportamiento y el incentivo de superación que tenga, las ganas de alcanzar los objetivos y lograr las metas propuestas por él mismo, teniendo la orientación del aprendizaje y el resultado obtenido (Barreiro, 2022). De acuerdo con Bandura en su teoría de la autoeficiencia, se establece que el estudiante debe plantearse la manera que quiere llevar sus propósitos para alcanzar el éxito, teniendo en cuenta las facultades y potenciales que pueda desarrollar para lograr lo propuesto. Asimismo, los estudiantes que sienten que están capacitados y aptos no solamente lograrán el éxito académico, sino el rendimiento y la enseñanza y esto se logra teniendo constancia y esmero en llegar a la meta propuesta demostrando el interés que se tiene para obtener una buena resulta escolar (Reyes, Meneses y Díaz, 2022).

Abordando la variable de videojuego se puede definir como un sistema de distracción y diversión que utilizan los niños y jóvenes mediante pantallas de televisión, pc y teléfonos celulares o tabletas (Domínguez, 2021) y, son juegos digitales donde una o varias personas participan entre sí, con diferentes grados de complejidad de acuerdo al contenido, temática y objetivo del mismo (Alvarez, 2021). Por ende, es un dinamismo divertido digital que surgió de la necesidad de jugar y entretenerse en un lapso; que puede ser determinado o extenso y están compuestos por diferentes unidades las cuales son necesarias para que se pueda ejecutar el videojuego (Herrera, 2021).

En resumen, los videojuegos son un entretenimiento analógico que ha tomado un auge importante en la actualidad, se ha vuelto parte de la cotidianidad del ser humano, sobre todo en niños y adolescentes; por lo cual los comercios que venden estos productos lo han convertido en un negocio mundial. Por el apego que produce los videojuegos en las personas que lo juegan pueden pasar horas indefinidas ejerciendo esta actividad, desconectándose del mundo a su alrededor y sumergiéndose en este espacio digital, lo cual a largo plazo puede

resultar perjudicial para la persona que lo practique por el alto grado de adicción que éste produce.

El dominio socioemocional es la facultad que tiene el ser humano de dominar sus emociones y así impedir que tengan algún efecto controlador en su vida (Jaramillo et al., 2021). Se refiere también al crecimiento adecuado de los niños y adolescentes, puesto que; el dominio socioemocional es importante en el aprendizaje durante el desarrollo y la vida futura como persona (Capasso y De la Rosa, 2021), donde debe aprender a tener aptitudes, habilidades, ideas positivas de sí mismos y controlar sus estados de ánimo; emociones, comportamientos e impulsos para tener una actitud adecuada antes las diferentes situaciones que puedan enfrentar con seguridad y decisión (Martínez et al., 2021).

Es de vital importancia que se tenga dominio propio, poder controlar el carácter y las alteraciones que terceras personas o diversos eventos puedan provocar en la persona y esto se logra desde niños, teniendo el conocimiento y el apropiado aprendizaje de cómo interactuar con el mundo externo, la forma de relacionarnos positivamente y en armonía y, tener la capacidad de resolver problemas cordialmente con otras personas. Tener un concepto positivo de sí mismos en un paso fundamental para tener un comportamiento racional ante situaciones adversas, hace que la persona se sienta segura y firme en las decisiones que tome y las relaciones de interacción que mantenga con los demás.

El dominio motor son las distintas vivencias que se tiene al practicar un juego, deporte o ejercicio al emplear de una forma sistematizada todas las partes del cuerpo humano con la finalidad de desenvolverse en un espacio (Fernández et al., 2021). El dominio motor contiene diferentes elementos con los cuales se diferencian los niños y las personas que lo desarrollan al controlar cada parte del cuerpo por separado teniendo la coordinación y la fuerza necesaria al ejecutarlo (Rodríguez y García, 2021).

Del mismo modo, se debe tener una relajación muscular y respiratoria para ir conociendo las contracciones del cuerpo y el equilibrio que permite realizar una actividad física (Ruiz y Molina, 2021). Por ende, es importante conocer el cuerpo para poder controlar, dominar y manejar cada membrana

corporal al ejecutar cualquier tipo de actividad física considerando las destrezas que se pueda hacer con cada parte, cumpliendo con todos los elementos que la conforman; además, midiendo el espacio físico donde se realice el ejercicio o juego en función de los movimientos del cuerpo.

El dominio tecnológico es la habilidad y la capacidad que tiene una persona para constituir un cúmulo de actividades para elaborar, fabricar, expandir y hacer uso de la tecnología (Triana y Camargo, 2020). Sin embargo, no es suficiente conocer y saber manejar los equipos tecnológicos, es también crear nuevos conocimientos y herramientas que sean adaptados a las necesidades de la sociedad y propuestas atractivas y llamativas para enganchar a los clientes y usuarios (Ramírez, Guaqueta y Ospina, 2020).

También, se reitera el dominio tecnológico creando nuevas empresas tecnológicas sólidas que le den aval, estadía y organización al momento de realizar la creación y producción de los equipos e información tecnológica (Ocaña y Ruiz, 2020), lo que es necesario para que la población se empape del conocimiento para usar los equipos y convertirlos en un elemento de la civilización donde sepa maniobrarla y sea manejada y utilizada de la forma correcta optimizando lo que ofrece la tecnología.

En relación a la variable rendimiento académico, debe mencionarse que ésta se define como aquella expresión realizada de las características psicológicas que ha podido desarrollar un estudiante dentro de un contexto educativo por medio de logros académicos dentro de un determinado tiempo (Rico, 2022). Este rendimiento, es obtenido por el estudiante y están relacionadas con el lenguaje, la escritura, la lectura, su forma de razonar y demás habilidades que debe crear (Inostroza, 2022). En el rendimiento académico es valorar la capacidad que posee el estudiante, pudiendo ser bueno cuando obtiene calificaciones aprobatorias que se debe tener dentro de su proceso educativo (Dzib, 2022).

El texto escrito es aquel que se produce con la representación gráfica que hacen conocer al receptor y al emisor un mensaje (Torres et al., 2022). Además, el texto está conformado por la lingüística que trasmite un conjunto de enunciados que están debidamente estructurados en su interior, que resulta de toda actividad verbal (Henríquez y Vargas, 2022). Todo texto debe contener la

idea que proviene del autor, en el que se desarrollen las ideas debidamente argumentadas (Herrera y Arancibia, 2022).

La información del texto es aquella parte del lenguaje que se utiliza para realizar la transmisión de una idea, en la que se ofrecen datos, descripciones u información que contiene un conocimiento (Gallardo et al., 2022). Es definida, además, como el bloque de información comunicativa que utilizando una codificación transmiten un mensaje (García et al., 2022). Debe destacarse, que todo texto debe contener ciertos enunciados que en su conjunto permiten sea transmitido un mensaje que está organizado de forma lógica y que tiene coherencia (Tamayo, Hernández y Díaz, 2022).

El contenido y contexto del texto se refiere al fondo de la información que se transmite y que atiende a todo lo que rodea al texto debido a su carácter multipolar (Nasário y Matos, 2022). Debe precisarse que el contexto se refiere al espacio y el contenido es todo lo que está dentro de ese espacio; de manera que, comunicativamente hablando el contenido son las ideas que contienen las frases de un texto y todo cuanto rodea a quien realiza el texto sería el contexto (Paz y Estrada, 2022). Por ende, todas aquellas circunstancias que rodean y motivan la elaboración de un texto son el contexto, en otras palabras, el entorno y el momento histórico que le da sentido al texto (Freiberg, Vigh y Fernández, 2021).

Todo ello permite concluir que, el rendimiento académico debe comprenderse como los logros obtenidos por un estudiante durante su evolución educativa en determinado tiempo, que sirve para medir su razonamiento, sus capacidades y destrezas alcanzadas, estas pueden verse reflejados en su lenguaje comunicativo y en la escritura. Por su parte, el texto escrito es aquella representación gráfica útil para transmitir un mensaje que estando debidamente realizado permite que el lector pueda comprender lo que desea el redactor; en el transcurso de instrucción y aprendizaje de los niños, es de suma importancia que adquieran las habilidades necesarias e indispensables para la producción escrita, a los fines de que puedan comunicarse de forma escrita durante su devenir, permitiéndole cumplir con los roles que en un futuro les corresponda asumir en la sociedad.

III. METODOLOGÍA

3.1.1 Tipo de investigación

El modo de búsqueda es crucial, se realiza para comprender y aprender un fenómeno o área de estudio y avanzar en el conocimiento (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.1.2 Diseño de investigación

El estudio es cuantitativo porque enfatiza la recopilación de datos conformados por un enfoque racional que resalta mostrar evidencia escrita de pensamiento ecometría. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). También se aplica porque difiere de aplicar conocimientos teóricos para encontrar soluciones a problemas existentes.

Es descriptivo porque implica describir, registrar, analizar y explicar hechos y la verdadera naturaleza de tratamientos o procesos; se enfoca en conclusiones que guían o cómo funciona una persona, grupo o cosa en el presente. También es correlacional porque pretende correlacionar las variables políticas pagadas por los colaboradores de las empresas sanitarias y el desempeño laboral al momento de la medición estadística (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

En un estudio cuya estructura es no experimental, el investigador no realiza acciones que afecten el fenómeno de la investigación para sacar conclusiones de su trabajo o información que conduzcan a resultados interpretables. Así, en la investigación no experimental, el investigador realiza una observación sobre el contexto de desarrollo del fenómeno, analizándolo para obtener información (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

También es transversal, su objetivo es explicar sus variables en función a los acontecimientos y su conexión en el tiempo, es similar a tomar una fotografía de un evento (del Castillo, Olivares y González, 2014)

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Videojuegos

- Definición conceptual, se puede definir como un sistema de distracción y diversión que utilizan los niños y jóvenes mediante pantallas de televisión, pc y teléfonos celulares o tabletas (Contreras, et. al. 2019).
- Definición operacional, el instrumento con el cual se recolectará la información es de elaboración propia y cuenta con tres dimensiones: Dominio socioemocional, dominio motor, dominio tecnológico. Cada una de ella cuenta con indicadores y éstas serán medidas por la encuesta de tipo Likert.
- Indicadores son, juego al salir del colegio, Interactuar, necesidad, motivación, conducta, movimiento de las manos, actividad física, destrezas, habilidad, irritabilidad, distracción.
- Escala de medición para la presente investigación es ordinal de tipo Likert; con alternativas de respuestas: N=nunca, CS=casi nunca, AV=algunas veces, CS=casi siempre, S=siempre.

Variable 2: Rendimiento académico

- Definición conceptual, es medida las capacidades que posee el estudiante, pudiendo ser bueno cuando obtiene calificaciones aprobatorias que debe tener dentro de su proceso educativo (Dzib, 2022).
- Definición operacional, el instrumento con el cual se recolectará la información es de elaboración propia, en el área de comunicación por la competencia “Lee diversos tipos de textos” y se utilizaran las siguientes dimensiones; obtiene información texto escrito, infiere e interpreta información del texto escrito, reflexiona y evalúa la forma, contenido y contexto del texto. Cada una de ella cuenta con indicadores y éstas serán medidas por la encuesta de tipo Likert.
- Indicadores son, imágenes, explícita, implícita, interpreta, perdurable, interacción, valores, intensión del autor, información, conclusiones.
- Escala de medición para la presente investigación es ordinal de tipo

Likert; con alternativas de respuestas: N=nunca, CS=casi nunca, AV=algunas veces, CS=casi siempre, S=siempre.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

La población es comúnmente conocido como universo es la suma de cada componente hipotéticamente evaluado e investigado (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En el presente estudio está conformada por 105 por estudiantes de la IEP. Ángeles de la paz – San Borja del V ciclo de primaria. todos los participantes tienen una edad promedio entre 10 y 11 años, provenientes de un nivel socio económico B y C. la institución educativa está ubicada en la provincia de Lima- San Borja Norte, departamento de Lima.

Tabla 1.
Población

Grado y sección	Sección "Única"
1º A-B-C	18
2º A-B-C	11
3º A-B-C	18
4º A-B	20
5º A-B	20
6º A-B	18
TOTAL	105

3.3.2 Muestra

La población es la adición de cada elemento hipotéticamente valorado investigado, generalmente nombrado como universo. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Conforme a lo expuesto, la población es la recopilación de todo los componentes posibles de universo a evaluar u observar, la cual en el presente estudio está conformada por 38 estudiantes del V ciclo del nivel primaria de la IEP. Ángeles de la paz – San Borja.

3.3.3 Muestreo

La muestra fue de tipo no probabilístico e intencional. Los individuos considerados en esta investigación no fueron seleccionados mediante un criterio estadístico.

3.3.4 Factores de inclusión

- Alumnos que deseen participar en el estudio
- Alumnos cuyos padres autoricen el consentimiento informado
- Alumnos que asistan en el aula mientras se utiliza el dispositivo

3.3.5 Factores de exclusión

- Alumnos cuyos padres desapruaban su participación
- Alumnos delicados de salud
- Alumnos ausentes
- Alumnos que evitan ser parte de la evaluación

3.3.6. Unidad de análisis

IEP. Ángeles de la paz – San Borja

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Una encuesta es un método de recopilación de datos sobre las respuestas de socios a la organización. Por lo tanto, el propósito del estudio es investigar, verificar y recopilar información a través de un sondeo directo o indirecto (Cohen y Gómez, 2019). Una encuesta es un mecanismo de indagación detalladas para recoger datos que respalden las hipótesis planteadas en la investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Para la obtención de información se utiliza un formulario con preguntas, implemento útil para obtener datos que puedan medirse (Tamayo y Tamayo, 2017).

El instrumento con el cual se recolectará la información es de elaboración propia y cuenta la variable Videojuegos con tres dimensiones: Dominio socioemocional, dominio motor, dominio tecnológico. Cada una de ellas cuenta con indicadores, consta de 10 ítems, analizadas por la encuesta de tipo Likert.

Respecto a la variable rendimiento escolar y cuenta con tres dimensiones: Texto escrito, Información del texto, Contenido y contexto del texto. Los indicadores de cada uno se evaluarán 20 íd. Mediante una escala Likert.

La validez del instrumento es una combinación de teorías creadas por especialistas en la materia, completado por asesores de tesis, además de los estudios están compuestos de buena lógica y comprensibilidad (Valderrama, 2017). Los instrumentos a evaluar fueron sometidos a validación por tres expertos y prueba de fiabilidad con el alfa de Cronbach.

Confiabilidad de datos significa que la herramienta en cuestión es completamente fiable porque los resultados son siempre los mismos bajo las mismas o similares condiciones. La confiabilidad se evalúa utilizando el coeficiente de confiabilidad que se descubrió después de la prueba de aplicación. Se utilizó prueba del coeficiente alfa de Cronbach (Anexo), con un valor de 0,950 para la variable videojuegos y 0,920 para la variable rendimiento escolar.

3.5. Procedimientos

Para lograr el objetivo planteado, se tuvo en cuenta el escenario de la investigación y los fundamentos teóricos identificando el marco conceptual del estudio. Posteriormente el cuestionario se realiza a un todo de prueba, con características similares para evaluar la credibilidad, por lo tanto, se envían a expertos de la industria para su validación. Luego, realizar los cálculos de fiabilidad con el software

SPSS versión 26.

En la siguiente etapa se aplica el formulario a los alumnos de primaria de la IEP. Ángeles de la paz – San Borja, y luego se extrae la información a Excel, se exporta a SPSS compilado; ejecutando mediante estadística descriptiva para recopilar y examinar datos sin hacer ninguna inferencia (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.6. Método de análisis de datos

Para el procesamiento de la investigación de la información recibida se utiliza el programa SPSS versión 26, que permite acopiar y producir una base para reorganizarlo en la hoja de trabajo Microsoft Excel. La elección de los análisis se utilizó estadística descriptiva, con los resultados de la distribución de frecuencia de acuerdo con la variable, cada una de sus subdimensiones y el nivel alcanzado.

3.7. Aspectos éticos

Este estudio se ajusta al Código de Ética en Investigación de la Universidad Cesar Vallejo bajo el Reglamento N° 0340-2021 del consejo universitario. parte de la Antiplagio promueve el respeto por los derechos de propiedad intelectual adquirida durante la investigación, todo el contenido de la investigación se cita y se hace referencia en una revisión bibliográfica. Se mantiene la confidencialidad de los investigadores para proporcionar una opinión imparcial.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivos de la variable videojuego y sus dimensiones

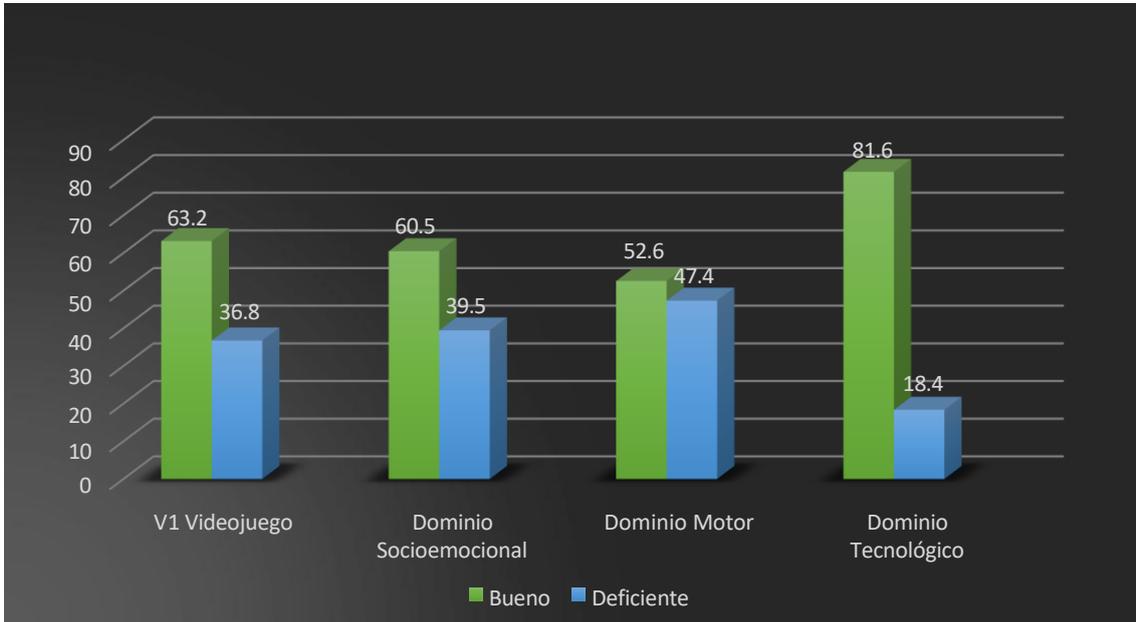


Figura 1 Resultados descriptivos de la variable videojuego y sus dimensiones

En la **figura 1**, se constata la variable videojuego, la cual describe que de los 38 estudiantes encuestados; 24 participantes que representa el 63,2% indicaron ser buenos en la práctica del videojuego, 14 alumnos que conforman el 36,8% se inclinan por mostrar deficiencia en el uso de videojuegos. Así mismo se describen la **dimensión 1** dominio socioemocional de 38 estudiantes encuestados 23 participantes que representan el 60,50% mostraron poseer buen dominio socioemocional, y 15 estudiantes que comprenden el 39,5% mostraron ser deficientes en el dominio emocional. Por otra parte, se expone la **dimensión 2** Dominio motor de los 38 estudiantes encuestados 20 participantes que constituye el 52,6% evidenciaron tener buen dominio motor y 18 alumnos que abarcan el 47,4% tiene una deficiencia el dominio motor y finalmente la **dimensión 3** Dominio tecnológico de los 38 estudiantes encuestados 31 participantes que constituye el 81,6% evidenciaron tener buen dominio tecnológico y 7 alumnos que abarcan el 18,4% demostraron deficiencia en el dominio tecnológico.

Análisis descriptivos de la variable rendimiento académico y sus dimensiones

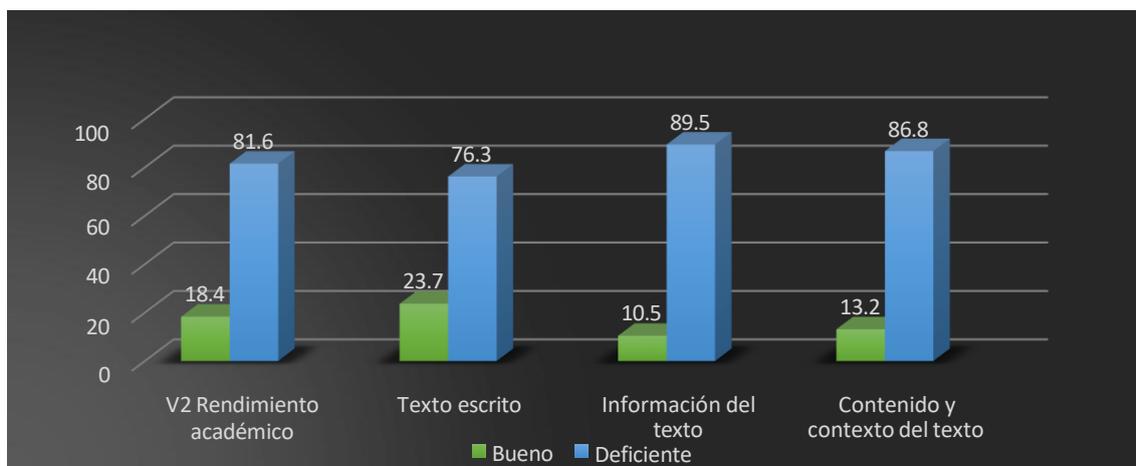


Figura 2 Resultados descriptivos del rendimiento académico y su magnitud.

se constata la variable rendimiento académico, que afirma de 7 encuestas o el 18,4% de los 38 estudiantes sondeados, informaron tener éxito académico, 31 alumnos que conforman el 81,6% presentaron deficiencia en el rendimiento académico. Así mismo se desarrolla la **dimensión 1** texto escrito de los 38 estudiantes encuestados 9 participantes que implica el 23,7% demostraron tener buen desarrollo de texto escrito, y 29 estudiantes que comprenden el 76,3% mostraron ser deficiente en los textos escrito. Por otro lado, se denota la **dimensión 2** información del texto de los 38 estudiantes encuestados 4 participantes que constituye el 10,5% muestran tener buen manejo de la información del texto y 34 alumnos que abarcan el 89,5% son deficiente en el manejo de información del texto y finalmente la **dimensión 3** contenido y contexto del texto de los 38 estudiantes encuestados 5 participantes que constituye el 13,2% exhibieron ser tener bueno en contenido y contexto del texto y 33 alumnos que comprenden el 86,8% demostraron ser deficiente.

Prueba de normalidad

Regla de decisión

Ho: Los datos presentan una distribución normal

Ha: Los datos no presentan una distribución normal

Criterios de aceptación:

Sig.< 0.05, acepta la Ha, los datos no tiene distribución normal, aplica Rho de Spearman

Sig.>0.05, acepta la Ho, los datos tiene distribución normal, aplica correlación de Pearson

Tabla 2

Pruebas de Normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístic		Sig.	Estadístic		Sig.
	o	gl		o	gl	
Videojuego	,172	38	,006	,927	38	,016
Rendimiento académico	,169	38	,008	,938	38	,037

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 1. Se observa la prueba de normalidad, la cual indica que la muestra utilizada es 38, por ser menor a 50, se evaluó con Shapiro-Wilk; por lo que la significancia resultante para la variable videojuego es de 0.016 y la variable rendimiento académico es de 0.037 la cual es < 0.05, para ambas variables, por tanto, se acepta la Ha, donde se evidencia que los datos no tienen distribución normal y se aplica el estadístico de correlación Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis general

La estadística de correlación Rho spearman, que se describe a continuación, se utilizó en la estadística inferencial de este estudio para probar la hipótesis de las variables bajo investigación.

Hg: El videojuego tiene relación significativa con el rendimiento académico en alumnos del V ciclo del nivel primaria de una I.E San Borja

- 2022.

Hipótesis Ho

Ho: El videojuego no tiene relación significativa con el rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de la I.E San Borja - 2022.

Hipótesis Ha

Ha: El videojuego tiene relación significativa con el rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022.

Tabla 3

Contrastación de la Hipótesis General

			Videojuego	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Videojuego	Coeficiente de correlación	1,000	-,705**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	Rendimiento académico	Coeficiente de	-,705**	1,000
		Correlación		
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

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

Fuente: SPSS 26

revela la Sig. obtenida es 0,000 el cual es < 0.05 , por lo tanto, se acepta la Ha, es decir, el videojuego tiene relación significativa en el aprendizaje académico del V ciclo del nivel primaria de la I.E San Borja - 2022. El valor arrojado -0,705 negativo, el tamaño del coeficiente según la tabla 3 es una correspondencia negativa. Resultado que cuando existe mayor practica del videojuego, este incide de manera negativa disminuyendo el rendimiento académico en los estudiantes y viceversa.

Hipótesis específica 1

H₁: El videojuego tiene relación significativa con el texto escrito en escolares del V ciclo del nivel primaria de una I.E San Borja - 2022.

Hipótesis Nula H₀

H₀: El videojuego no tiene relación significativa con el texto escrito en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022.

Hipótesis Alterna H_a

H_a: El videojuego tiene relación significativa con el texto escrito en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una I.E San Borja - 2022.

Tabla 5

Contrastación de la Hipótesis Específica 1

			Videojuego	Texto escrito
Rho de Spearman	Videojuego	Coeficiente de correlación	1,000	-,519**
		Sig. (bilateral)	.	,001
	N	38	38	
	Texto escrito	Coeficiente de Correlación	-,519**	1,000
Sig. (bilateral)		,001	.	
N		38	38	

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

Fuente: SPSS 26

En el anexo E, muestra lo Sig. obtenida es 0,001 el cual es < 0.05, lo que, acepta la H_a, el videojuego tiene relación significativa con el texto escrito en estudiantes del V ciclo de primaria de una I.E San Borja - 2022. El coeficiente arrojado -0,519 y negativo, según la tercera tabla es una coherencia negativa moderada. A mayor practica del videojuego, esta incide de manera inversa afectando el desarrollo en el texto escrito en los estudiantes y viceversa.

Hipótesis específica 2

H₁: El videojuego tiene relación significativa con la información del texto en niños(as) del V ciclo de primaria de una I.E San Borja - 2022.

Hipótesis Nula H₀

H₀: El videojuego no tiene relación significativa con la información del texto en estudiantes del V ciclo de primaria de una I.E San Borja - 2022.

Hipótesis Alterna H_a

H_a: El videojuego tiene relación significativa en la información del texto en estudiantes del V ciclo de primaria de una I.E San Borja - 2022.

Tabla 6

Contrastación de la Hipótesis Específica 2

			Videojuego	Información del texto
Rho de Spearman	Videojuego	Coeficiente de correlación	1,000	-,601**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	Información del texto	Coeficiente de Correlación	-,601**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

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

Fuente: SPSS 26

En la tabla 5, se constató la Sig. arrojada de 0,000 el cual es < 0.05, de manera que, se acepta la H_a, el videojuego tiene relación significativa con la información del texto en estudiantes del V ciclo de primaria de una I.E San Borja - 2022. El coeficiente arrojado -0,601 y negativo, según la tabla 3 es una relación negativa moderada. A mayor practica del videojuego, esta incide de

manera inversa y significativa en la información del texto en los estudiantes y viceversa.

Hipótesis específica 3

H₁: El videojuego tiene relación significativa con el contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022.

Hipótesis Nula H₀

H₀: El videojuego no tiene relación significativa con el contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una I.E San Borja – 2022.

Hipótesis Alterna H_a

H_a: El videojuego tiene relación significativa con el contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022.

Tabla 6

Contrastación de la Hipótesis Especifica 3

			Videojuego	Contenido y contexto del texto
Rho de Spearman	Videojuego	Coeficiente de correlación	1,000	-,558**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	Contenido y contexto del texto	Coeficiente de correlación	-,558**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

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

Fuente: SPSS 26

En la tabla 6, se observa la Sig. obtenida es 0,000 el cual es < 0.05, por lo que, se acepta la H_a, es decir, el videojuego tiene relación significativa con el

contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una I.E San Borja – 2022. El coeficiente arrojado $-0,558$ y negativo, la magnitud del coeficiente según la tabla 3 es una relación negativa moderada. Lo que significa que cuando existe mayor práctica del videojuego, esta incide de manera inversa afectando con el contenido y contexto del texto en los estudiantes y viceversa.

V. DISCUSIÓN

El objetivo general conocer como los videojuegos afectan el rendimiento académico de los estudiantes del V ciclo del nivel primaria de la I.E San Borja – 2022. considerando la trascendencia obtenida de 0,000 el cual es < 0.05 , se acepta la hipótesis del estudio, existe un vinculo significativo entre videojuego y rendimiento académico de la I.E en el v ciclo de la escuela primaria San Borja - 2022. El número arrojado -0,705 negativo, el tamaño del coeficiente es una relación negativa alta. significa que cuando existe mayor práctica del videojuego, esta incide de manera negativa disminuyendo el rendimiento académico en los estudiantes y viceversa.

Esta conclusión es semejante al estudio realizado por Catota (2019) tuvo como resultado sobre el uso frecuente de los videojuegos en el tiempo libre de los estudiantes un 55% siempre lo usan, el 25% a veces y el 20% nunca; respecto al promedio académico sobre que los estudiantes tienen una media estable entre 7 y 8, el 68% de los padres de familia indicó que siempre, mientras que el 27% indicó que a veces y el 5% manifestó que nunca, lo que lo llevó a concluir que los videojuegos si afectan al rendimiento escolar, ya que; muchas veces el tiempo que utilizan los videojuegos porque no existe una proporcionalidad con el tiempo que realizan otra actividad, cuyo promedio es de cuatro horas, que de tomarse ese mismo promedio diario para estudiar mejoraría de forma significativa el rendimiento académico.

Asimismo el trabajo de Coila (2021) de acuerdo a Pearson existe una correlación positiva débil con $r=0.138$, respecto al nivel de practica de videojuegos online resultó bajo, debido a que solo el 52,8% no se dedican a los juegos online, que no presentan una relación directa al rendimiento escolar, porque el 88,9% logró el nivel esperado sobre su rendimiento escolar, llegando a la conclusión que los videojuegos y el rendimiento escolar es positivamente muy débil.

Con respecto al objetivo específicos determinar la conexión entre el texto escrito y el videojuego para estudiantes del V ciclo del nivel primaria de un colegio San Borja – 2022. la hipótesis de la investigación que los videojuegos tiene una relación significativa con el texto escrito en estudiantes del V ciclo de primaria en una I.E San Borja, se acepta Dado a que la significancia obtenida es 0,001 el cual es < 0.05 , El coeficiente arrojado -0,519 y negativo, la magnitud del coeficiente es una relación negativa medida. Significa, que a mayor práctica del videojuego, esta incide de manera inversa afectando el desarrollo en el texto escrito en los estudiantes y viceversa.

Los hallazgos coinciden con la investigación de Salavarría y Martínez (2020) tuvo como resultado que el 46% a veces ha participado en videojuegos, el 31% casi siempre y el 23% siempre; respecto a sí consideran que los videojuegos fomentan habilidades comunicativas y cognitivas el 51% indicó que a veces, el 30% casi siempre y el 19% señaló que siempre; respecto con qué frecuencia los videojuegos tienen un impacto positivo en el nivel académico el 53% indicó que era muy frecuente, el 33% señaló que poco frecuente y el 14% indicó que no influye, lo que llevó a concluir que los videojuegos en línea son una herramienta que pueden ser utilizados para desarrollar el dialogo y las habilidades cognitivas en los alumnos, que en efecto estos influyen en el rendimiento académico del estudiante. Mientras que el trabajo de Acosta (2018) tuvo como resultado que el rendimiento general de los estudiantes fue “B” con 50,8%, y de “A” con 41,8%, concluyendo que no existe relación de los videojuegos con el rendimiento escolar.

Respecto al objetivo específico para determinar el nexo entre la información textual en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022. Dado a que la significancia arrojada de 0,000 el cual es < 0.05 , de manera que, se acepta la hipótesis de la investigación, indicando una relación entre los videojuego y la información textual en estudiantes de primaria del V ciclo del nivel primaria; el coeficiente arrojado -0,601 negativo, el coeficiente tiene una relación moderadamente negativa en términos de magnitud. significa que a mayor

práctica del videojuego, esta incide de manera inversa y significativa en la información del texto en los estudiantes y viceversa.

Estos resultados coinciden con la averiguación de Garay y Ávila (2021) resultando que el 87,5% de los educadores emplea el videojuego en las clases como parte de una herramienta didáctica para impartir conocimientos; referente a la relación que existe entre la utilización del videojuego para mejorar el rendimiento académico se tuvo un chi cuadrado de 0.038 valor inferior a 0.05 lo que indica que existe la relación, lo que permitió concluir que cuando se utilizan adecuadamente los videojuegos puede mejorar el rendimiento de los estudiantes, para ello requiere que el docente este actualizado y que esté capacitado para poder lograrlo. Así como Matos (2021) resulto que los estudiantes tienen un bajo nivel de uso de videojuegos representado por el 72,53%, y solo el 2,20% mostró tener un nivel alto, se determino que no existe relación significativa entre las variables al tener $p=0.077$, determinándose además que la correlación fue escasa al tener $\rho=0.186$.

Sobre el objetivo particular para establecer la relación entre el contenido contexto del texto y los videojuegos en estudiantes del V ciclo de primaria. Dado a que la significancia obtenida es 0,000 el cual es < 0.05 , por lo que, se acepta la H_a , es decir, el videojuego tiene relación significativa con el contenido y contexto del texto. El coeficiente arrojado -0,558 y negativo, la magnitud del coeficiente es una relación negativa moderada. Lo que significa que cuando existe mayor práctica del videojuego, esta incide de manera inversa afectando con el contenido y contexto del texto en los estudiantes y viceversa.

Esos resultados son similares al trabajo de Restrepo, Arroyave y Arboleda (2019) teniendo como resultado que la frecuencia de utilización de videojuegos tuvo que el 37,3% lo utiliza alguna vez a la semana y el 26% lo usa a diario, referente al tiempo de su uso, se tuvo que los niños de 13 años el 9,8% lo usan unas 5 horas a la semana y un 14,6% supera las 10 horas; respecto a la correlación estadística se tuvo un chi cuadrado de Pearson de .425 indicando que no muestra una conexión estadística entre las variables; además, al

comparar las horas de juego, se precisa que los que lo utilizan no más de 2 horas con desempeño más representativo con un 59,7% y aquellos estudiantes que utilizan el video juego por encima de 10 horas es de 56,8%, lo que los llevó a concluir que a pesar de no haber encontrado relevancia significativa, si existe una asociación por el tiempo usado para jugar, el lugar y el rendimiento.

Respectivamente el trabajo de Gonzales (2022) teniendo como resultado que el 85% de los estudiantes utiliza el videojuego de forma moderada, generando malestar en los efectos que estos ocasionan con relación al tiempo que los utilizan, referente al rendimiento académico en las matemáticas el 85% tuvieron el logro esperado y para el área de la comunicación el 75%; llegando a la conclusión que no debe abusarse de los videojuegos, ya que; estos desencadenarían una adicción, porque existe una conexión entre jugar videojuegos y tener un buen desempeño en la escuela.

VI. CONCLUSIONES

Primero: su objetivo general es conocer la relación entre el desempeño académico y videojuegos del estudiante del V ciclo de educación básica primaria San Borja . La significancia obtenida es 0.000, que es < 0.05 , por lo que el videojuego tiene una relación significativa con el éxito escolar del V ciclos de la escuela primaria - San Borja - 2022.

Segundo: Asimismo, el objetivo específico es determinar la relación entre el videojuego y el texto escrito en los estudiantes de las clases primarias del V ciclo de la institución educativa San Borja - 2022. La significancia obtenida es de 0.001, que es < 0.05 , por lo que el videojuego tiene una relación significativa con el texto escrito.

Tercero: En relación con el objetivo específico precisar la relación de la información textual y los videojuegos en escolares de quinto grado de primaria de la I.E “Ángeles de la Paz” - San Borja – 2022. Arrojo 0.000 que es < 0.05 , se reconoce H_a , un videojuego tiene un enlace significativo con el conocimiento del texto entre escolares de primaria en la I.E “Ángeles de la Paz”.

Cuarto: conforme al objetivo específico, señalar la relación con el contenido y contexto del texto y los videojuego en alumnos de primaria del V ciclo de la I.E “Ángeles de la Paz “- 2022. El significado obtenido es 0.000, que es < 0.05 , por lo que el videojuego tiene una relación significativa con el contenido y contexto del texto entre los estudiantes de ciclo V de la institución educativa San Borja - 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda controlar la cantidad de horas que los estudiantes están frente a los videojuegos con la finalidad de ejercitar actividades que les permitan fortalecer la capacidad de entender la lectura así mejorar el desempeño académico.

Segundo: En San Borja el colegio realizara actividades educativas que permita mejorar o incorporar a los estudiantes a realizar obras escritas dentro y fuera del salón de clases, incentivando la creatividad y la redacción de textos escritos.

Tercero: Realizar actividades didácticas tales como talleres, juegos, videos que permitan a los estudiantes extraer información de los textos para dar un sentido a las informaciones publicadas, a su vez, concientizar la importancia de la interpretación de textos escritos en los diferentes lugares.

Cuarto: Crear festival de cuentos, historietas de temas libres, elaborados en función a las vivencias o experiencias de los estudiantes, esto permitirá crear contenido escrito y que este cuente con sentido lógico y amistoso para los estudiantes. Con la finalidad de fomentar más la lectura y escritura para escolarea de primaria.

REFERENCIAS

- Acevedo Merlano, Á. A. (2020). Apuntes sobre estudios tempranos de videojuegos en Iberoamérica. *Revista Ciencia e Interculturalidad*, 27(2), 120-127. <https://doi.org/10.5377/rci.v27i02.10437>
- Acosta Julca, E. M. (2018). Relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento escolar de los estudiantes de una institución educativa particular del distrito de Independencia, 2017. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio Institucional UN. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/7574/Acosta_je%20-%20Resumen.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdiales, D., Cavero-Redondo, I., Beltrán-Valls, M. R., Martínez-Vizcaíno, V., & Álvarez-Bueno, C. (2019). Association between screen media use and academic performance among children and adolescents. A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 173(11), 1058-1067. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3176>
- Alvarez Igarzábal, F. (2021). En el laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución de la narrativa. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (98), 36-51. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232021000900036&lang=es
- Amorim, A. N., Jeon, L., Abel, Y., Felisberto, E. F., Barbosa, L. N. F., & Dias, N. M. (2020). Using Escribo Play Video Games to improve phonological awareness, early reading, and writing in preschool. *Educational Researcher*, 49(3), 188–197. <https://doi.org/10.3102/0013189X20909824>
- Barreiro Collazo, A. (2022). Actuaciones y prácticas innovadoras como herramientas para el fomento de la educación inclusiva. En-claves del pensamiento, 16(31). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-879X2022000100211&lang=es
- Capasso Ballesteros, I. F. y De la Rosa Rosero, F. (2021). Semiautomatic construction of video game design prototypes with MaruGen. *Revista Facultad de Ingeniería Universidad de Antioquia*, (99), 9-20.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-62302021000200009&lang=es

Catota Carrera, B. P. (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 Institucional UN. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29513/1/TESIS%20FINAL%20-%20BYRON%20CATOTA.pdf>

Coila Castillo, M. C. (2021). Los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP n° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional UN.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25134/ACCION_ESCOLAR_COILA_CASTILLO_MARIA_CAYTANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Contreras, M. I., García Bauza, C., & Santos , G. (2019). Videogame-based tool for learning in the motor, cognitive and socio-emotional domains for children with intellectual disability. *Entertainment Computing*, 30, 100301. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100301>

Domínguez, A. K. (2021). Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (98), 109-120. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232021000900109&lang=es

Dzib Moo, D. L. B. (2022). La influencia del smartphone en el rendimiento académico de universitarios en la nueva normalidad: caso Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(24). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672022000100034&lang=es

Fernández González, M. E., Docampo Fernández, E., Frometa Rivaflecha, G., Del Valle Caballero, D. y Acosta Guzmán, R. (2021). Introducción de videojuegos en el tratamiento convencional de la ambliopía funcional.

Revista Cubana de Oftalmología, 34(1).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21762021000100008&lang=es

Freiberg Hoffmann, A., Vigh, C. y Fernández Liporace, M. (2021). Creatividad y enfoques de aprendizaje en estudiantes universitarios. *Psicogente*, 24(46), 106-122.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-01372021000200106&lang=es

Gallardo Fuentes, F., Carter Thuillier, B., López Pastor, V., Álvarez, C. y Ramirez Campillo, R. (2022). Prueba de selectividad universitaria y su relación con el rendimiento académico en Formación Inicial del Profesorado en Educación Física. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(45), 352-364. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622022000100352&lang=es

Gallows, S. (2020). *Ejercicio mental: Cómo funcionan la inteligencia y el pensamiento cognitivo (2 en 1)*. Self Publisher.

Garay Montenegro, J. I. y Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 23-32.

<http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/2582582004.pdf>

Garay-Montenegro, J. I., y Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *Episteme Koinonia*, 4(8), 23. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1343>

García, Martha J., Miranda, P. G. y Romero, J. A. (2022). Análisis de tecnologías de información y estrategias en el rendimiento académico durante la pandemia por COVID-19. *Formación universitaria*, 15(2), 139-150. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062022000200139&lang=es

Gómez García, L. y Urraco Solanilla, M. (2022). Relación entre los videojuegos y las aplicaciones y la adquisición de vocabulario en inglés como lengua extranjera. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (31), 60-68. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592022000100007&lang=es

- Gómez Gonzalvo, F., Devís Devís, J. y Molina Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar*, XXVIII(65), 89-99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Gonzales Seclen, A. (2022). Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo. [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UN. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93529/Gonzales_SA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gozme Fabian, Y. y Uracchua Masco, P. I. (2019). Influencia De Los Videojuegos En El Rendimiento Académico De La Institución Educativa Particular Eduardo Francisco Forga De Los Estudiantes De Tercero, Cuarto Y Quinto De Educación Secundaria Del Distrito De Hunter, Arequipa. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UN. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10307/EDgofay.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hartanto, A., Toh, W. X., & Yang, H. (2018). Context counts: The different implications of weekday and weekend video gaming for academic performance in mathematics, reading, and science. *Computers & Education*, 120, 51-63. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.12.007>
- Henríquez Cabezas, N. y Vargas Escobar, D. (2022). Modelos predictivos de rendimiento y deserción académica en estudiantes de primer año de una universidad pública chilena. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(45), 299-316. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622022000100299&lang=es
- Herrera Estrada, J. C., Palacios García, Y. M., Gómez Martínez, J. F. y Herrera Plata, Y. B. (2021). Videojuego como herramienta de apoyo para reforzar el área de matemáticas en los estudiantes de la fundación Esperanza Mariana. *Conrado*, 17(81), 251-260. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400251&lang=es

- Herrera Rivera, P. y Arancibia Carvajal, S. (2022). Modelo exploratorio de factores que inciden en el rendimiento académico percibido. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(45), 333-351. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622022000100333&lang=es
- Inostroza Inostroza, F. A. (2022). Traducciones de las educadoras diferenciales en torno a las políticas de inclusión escolar en el mercado educativo chileno. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(24). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672022000100056&lang=es
- Jaramillo Reinel, M. E., Mera Tróchez, A. F., Villalba, K. M. y Chanchí Golondrino, G. E. (2021). Coffee Fun: Gamified Tool Based on the SUM Agile Development Methodology For Video Games. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 20(38), 159–169. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-33242021000100159&lang=es
- Kumar, S., Agarwal, M., & Agarwal, N. (2021). Defining and measuring academic performance of heI students-a critical review. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(6), 3091-3105. <https://turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/download/6952/5701/12729>
- López-Gorozabel, O., Pinargote-Valdiviezo, C., Cedeño-Palma, E., Zambrano-Romero, W., & Mendoza-Zambrano, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Risti. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (E43), 633-646. <https://www.proquest.com/openview/967a4da45feee15ab8c7958fb27d44b3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Martínez Arias, J. C., Álvarez Vargas, G. I., Sierra Galvis, M. V. A., Pabón, M. C., Linares, D., Castillo, A. D., Portilla, A. Y. y Almanza, V. (2021). SATReLO: A Tool To Support Language Therapies For Children With Hearing Disabilities Using Video Games. *Revista Facultad de Ingeniería Universidad de Antioquia*, (99), 99-112.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-62302021000200099&lang=es

Matos Misari, M. E. (2021). Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021. [Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UN. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67610/Matos_MME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nasário, B. y Matos, Maria P. (2022). Uso Não Prescrito de Metilfenidato e Desempenho Acadêmico de Estudantes de Medicina. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 42. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932022000100234&lang=es

Ocaña Romero, J. E. y Ruiz del Olmo, F. J. (2020). El videojuego de temática histórica como arte visual: anacronías conscientes y licencias creativas en la representación de espacios urbanos de la saga Assassin's Creed. *Coherencia*, 17(33), 41-63. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-58872020000200041&lang=es

Oulton, L. (2021). Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (98), 74–87. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232021000900074&lang=es

Paz Delgado, C. L. y Estrada, L. (2022). Condiciones pedagógicas y desafíos para el desarrollo de competencias investigativas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412022000100109&lang=es

Pichihua, S. (6 de septiembre de 2021). Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia. *Andina. Agencia Peruana de Noticias*. <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegosel-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>

Ramírez Leal, J. C., Guaqueta Muñoz, M. F. y Ospina, Y. L. (2020). Videojuego caimán: conocimiento de la morfología, uso y significado de la cerámica de los ancestros del Tolima. *Revista EIA*, 17(34), 176-190.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-12372020000200176&lang=es

Restrepo Escobar, S. M., Arroyave Taborda, L. M. y Arboleda Sierra, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 1-11.

<https://www.redalyc.org/journal/440/44058158011/44058158011.pdf>

Restrepo Escobar, S. M., Arroyave Taborda, L. M., y Arboleda Sierra, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 43(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>

Reyes González, N., Meneses Báez, A. L. y Díaz Mujica, A. (2022). Planificación y gestión del tiempo académico de estudiantes universitarios. *Formación universitaria*, 15(1), 57-72.

http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062022000100057&lang=es

Rico Páez, A. (2022). Modelos predictivos progresivos del rendimiento académico de estudiantes universitarios. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(24).

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672022000100044&lang=es

Rodríguez Rodríguez, M. y García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591.

http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017&lang=es

Ruiz Sánchez, J. y Molina Vega, S. A. (2021). La reafirmación de la masculinidad hegemónica a través de los videojuegos. *PAAKAT: revista de tecnología y sociedad*, 11(20).

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-36072021000100005&lang=es

Salavarría Llivisaca, E. O. y Martínez Amaya, J. A. (2020). Los videojuegos online como herramienta de comunicación y su incidencia en el desempeño académico en los estudiantes de primer semestre de la carrera de

comunicación de la Universidad de Guayaquil, 2019. caso Free Fire. [Tesis de pregrado, Universidad De Guayaquil]. Repositorio Institucional UN. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/49620/1/Los%20videojuegos%20online%20como%20herramienta%20de%20comunicaci%C3%B3n%20y%20su%20incidencia%20en%20el%20desempe%C3%B1o%20acad%C3%A9mico%20en%20los%20estudiantes%20de%20primer%20semestr e%20de%20la%20Carrera%20de%20Comunicaci%C3%B3n%20de%20la%20Universidad%20de%20Guayaquil%2C%202019.%20Caso%20FREE%20FIRE.pdf>

Sparapani, V., Fels, S., Kamal, N. y Nascimento, L. (2019). Conceptual framework for designing video games for children with type 1 diabetes. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 27. https://search.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-11692019000100315&lang=es

Tamayo Cabeza, G., Hernández Torres, A. y Díaz Cárdenas, S. (2022). Funcionalidad familiar, soporte de amigos y rendimiento académico en estudiantes de odontología. *Universidad y Salud*, 24(1), 18-28. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-71072022000100018&lang=es

Tapia Montesinos, M. M. (06 de agosto de 2022). *Estudio Virtual de Aprendizajes (EVA) y los efectos de la pandemia en estudiantes peruanos*. De la evidencia al aula. <https://delaevidenciaalaula.wordpress.com/2022/08/06/resultados-del-estudio-virtual-de-aprendizajes-eva-muestran-impacto-en-los-aprendizajes-de-los-estudiantes-peruanos-debido-a-la-pandemia/>

Toh, W., & Kirschner, D. (2020). Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Computers & Education*, 154, 103912. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103912>

Torres Zapata, Á. E., Pérez Jaimes, A. K., Brito Cruz, T. del J. y Estrada Reyes, C. U. (2022). Rendimiento y clima escolar en la unidad de aprendizaje de bioquímica. *Información tecnológica*, 33(2), 225-234. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642022000200225&lang=es

Triana Rojas, E. A. y Camargo Mendoza, J. E. (2020). Videojuego para la enseñanza de la realización de diseños de iluminación siguiendo el RETILAP. *TecnoLógicas*, 23(49), 63-91.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-77992020000300063&lang=es

ANEXOS

Anexo A: Matriz de consistencia

Título: Videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES
General	General	General	Variable 1	
¿Cuál es la relación entre el videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022?	Determinar la relación entre el videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022	El videojuego tiene relación significativa con el rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022	Videojuego	D1- Dominio Socioemocional D2- Dominio motor D3- Dominio tecnológico
Específicos	Específicos	Específicas	Variable 2	DIMENSIONES
¿Cuál es la relación entre el videojuego y el texto escrito en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022?	Determinar la relación entre el videojuego y el texto escrito en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022	El videojuego tiene relación significativa con el texto escrito en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022		D1- Obtiene información Texto escrito
¿Cuál es la relación entre el videojuego y la información del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022?	Determinar la relación entre el videojuego y la información del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022	El videojuego tiene relación significativa con la información del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022	Rendimiento académico	D2- Infiere e interpreta Información del texto escrito
¿Cuál es la relación entre el videojuego y el contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022?	Determinar la relación entre el videojuego y el contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022	El videojuego tiene relación significativa con el contenido y contexto del texto en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja – 2022		D3- Reflexiona y evalúa la forma, contenido y contexto del texto
METODOLOGÍA: Enfoque de Investigación: Cuantitativa. Tipo de Investigación: Básica / Aplicada. Nivel de Investigación: Correlacional Diseño: No experimental. Corte: Transversal Método: Hipotético-Deductivo. Población: 38 Muestra: 38 Instrumento: cuestionario de encuesta				

Anexo B: Matriz de consistencia

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título: Videjuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa San Borja - 2022

VARIABLE 1	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	ESCALA DE MEDICIÓN
Videjuego	El videjuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan con un dispositivo que muestra imágenes de video usando un controlador (Contreras, et. al. 2019)	El videjuego será medida por las dimensiones dominio socioemocional, dominio motor, dominio tecnológico mediante la escala de tipo ordinal	D1- Dominio socioemocional	interactuar	1	Ordinal N=nunca (1), CS=casi nunca (2), AV=algunas veces (3), CS=casi siempre (4), S=siempre (5).
				Necesidad	2	
				Motivación	3	
				Conducta	4	
			D2- Dominio motor	Movimiento de las manos	5	
				Actividad física	6	
			D3- Dominio tecnológico	destrezas	7	
				Habilidad	8	
				Irritabilidad	9	
				Distracción	10	

VARIABLE 2	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	ESCALA DE MEDICIÓN
Rendimiento académico	El rendimiento académico es medido mediante las capacidades que posee el estudiante, pudiendo ser bueno cuando obtiene calificaciones aprobatorias que debe tener dentro de su proceso educativo (Dzib, 2022).	El rendimiento académico será medido en el área de comunicación por la competencia “Lee diversos tipos de textos” y se utilizaran las siguientes dimensiones; obtiene información texto escrito, infiere e interpreta información del texto escrito, reflexiona y evalúa la forma, contenido y contexto del texto	D1- Obtiene información Texto	Imágenes	11	Ordinal N=nunca (1), CS=casi nunca (2), AV=algunas veces (3), CS=casi siempre (4), S=siempre (5).
				Explícita	12	
			D2- Infiere e interpreta Información del texto escrito	implícita	13	
				Interpreta	14	
				Perdurable	15	
				Interacción	16	
			D3- Reflexiona y evalúa la forma, contenido y contexto del texto	Valores	17	
				Intensión del autor	18	
				Información	19	
				Conclusiones	20	



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

A través de este instrumento que tiene como finalidad conocer la relación entre el videojuego free fire y el rendimiento académico en el área de comunicación; por tal motivo se te solicita responder este cuestionario de preguntas, cuya información es de carácter confidencial y reservado. Agradezco anticipadamente tu valiosa colaboración.

Selecciona con una "x" una sola respuesta.

N: Nunca

CS: Casi siempre

AV: Algunas Veces

CS: Casi siempre

S: Siempre

Nº	VIDEOJUEGOS FREE FIRE	N	CS	AV	CS	S
1	Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme a jugar con mis videojuegos					
2	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
3	La motivación por jugar free fire son los premios y regalos virtuales que me ofrecen.					
4	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar algún nivel o alguna prueba)					
5	Tengo dificultad para realizar el texto escrito					
6	Realizo juegos, actividades recreativas y deportivas					
7	Cuento con menos destrezas físicas					
8	Alguna vez te has negado a jugar free fire con tus amigos					
9	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego, cuando no tengo datos en el celular o tenga baja conectividad de internet.					
10	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

A través de este instrumento que tiene como finalidad conocer la relación entre el videojuego free fire y el rendimiento académico en el área de comunicación; por tal motivo se te solicita responder este cuestionario de preguntas, cuya información es de carácter confidencial y reservado. Agradezco anticipadamente tu valiosa colaboración.

Selecciona con una “x” una sola respuesta.

- N: Nunca
- CS: Casi siempre
- AV: Algunas Veces
- CS: Casi siempre
- S: Siempre

N°	RENDIMIENTO ACADEMICO	N	CS	AV	CS	S
11	Puedes crear un cuento a partir de una imagen					
12	Realizas comunicación escrita dentro y fuera del colegio con tus compañeros					
13	Envías mensajes escritos a tus compañeros a fin de compartir las tareas indicadas por tu profesor					
14	Logras comprender el mensaje que los compañeros que indican en la comunicación escrita					
15	Los profesores enseñan las herramientas necesarias para que la comunicación escrita sea constante					
16	La forma de evaluación del profesor favorece la participación en la materia de comunicación fomentando la lectura y escritura					
17	Los cuentos que tu profesor te invita a leer contienen valores en el relato					
18	Cuando realizas la lectura de un cuento, logras comprender claramente la intención del escritor					
19	Los textos o cuentos contienen información útil para tu vida cotidiana					
20	Consideras que después de realizar la lectura de un cuento, puedes realizar conclusiones con facilidad					



CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **TABOADA ANDIA**
 Nombres **ALFREDO**
 Tipo de Documento de Identidad **DNI**
 Numero de Documento de Identidad **31178973**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
 Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
 Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
 Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
 Denominación **MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**
 Fecha de Expedición **06/02/19**
 Resolución/Acta **0010-2019-UCV**
 Diploma **052-053083**
 Fecha Matrícula **09/09/2009**
 Fecha Egreso **18/12/2011**

Fecha de emisión de la constancia:
01 de Noviembre de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000970730

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 01/11/2022 21:47:28-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

EXPERTO 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO MIDE: Videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Texto escrito							
1	Puedes crear un cuento a partir de una imagen	x		x		x		
2	Realizas comunicación escrita dentro y fuera del colegio con tus compañeros	x		x			x	Se debe utilizar un lenguaje más cercano para el estudiante al decir comunicación escrita.
	DIMENSION 2 Información del texto							
3	Envías mensajes escritos a tus compañeros a fin de compartir las tareas indicadas por tu profesor	x		x		x		
4	Logras comprender el mensaje que los compañeros que indican en la comunicación escrita	x		x		x		Debe decir...que los compañeros te indican.
5	Los profesores enseñan las herramientas necesarias para que la comunicación escrita sea constante	x		x		x		
6	La forma de evaluación del profesor favorece la participación en la materia de comunicación fomentando la lectura y escritura	x		x		x		
	DIMENSION 3 Contenido y contexto del texto							
7	Los cuentos que tu profesor te invita a leer contienen valores en el relato	x		x		x		
8	Cuando realizas la lectura de un cuento, logras comprender claramente la intención del escritor	x		x		x		
9	Los textos o cuentos contienen información útil para tu vida cotidiana	x		x		x		
10	Consideras que después de realizar la lectura de un cuento, puedes realizar conclusiones con facilidad							

Observaciones (precisar si hay suficiencia: Hay suficiencia para aplicar el instrumento

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Giovanna Infantes Flores

DNI: 10243487

Lima, 18 de octubre del 2022

Especialidad del validador: Magíster en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y la comunicación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Firma del Experto Informante.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	INFANTES FLORES
Nombres	GIOVANNA
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	10243487

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
Rectora A.i.	PEPI PATRON COSTA
Secretario General A.i.	DANIEL SORIA LUJÁN
Decano	CIRO BENJAMIN ALEGRIA VARONA

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAGISTER EN INTEGRACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
Fecha de Expedición	17/02/16
Resolución/Acta	-
Diploma	93799
Fecha Matrícula	Sin información (*****)
Fecha Egreso	Sin información (*****)

Fecha de emisión de la constancia:
01 de Noviembre de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000970740

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 01/11/2022 21:56:40-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(*****) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe>

EXPERTO 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO MIDE: Videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Texto escrito							
1	Puedes crear un cuento a partir de una imagen	x		x		X		
2	Realizas comunicación escrita dentro y fuera del colegio con tus compañeros	x		x			x	
	DIMENSION 2 Información del texto	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Envías mensajes escritos a tus compañeros a fin de compartir las tareas indicadas por tu profesor	x		x		X		
4	Logras comprender el mensaje que los compañeros que indican en la comunicación escrita	x		x		X		
5	Los profesores enseñan las herramientas necesarias para que la comunicación escrita sea constante	x		x		X		
6	La forma de evaluación del profesor favorece la participación en la materia de comunicación fomentando la lectura y escritura	x		x		X		
	DIMENSION 3 Contenido y contexto del texto	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Los cuentos que tu profesor te invita a leer contienen valores en el relato	x		x		X		
8	Cuando realizas la lectura de un cuento, logras comprender claramente la intención del escritor	x		x		X		
9	Los textos o cuentos contienen información útil para tu vida cotidiana	x		x		X		
10	Consideras que después de realizar la lectura de un cuento, puedes realizar conclusiones con facilidad							

Observaciones (precisar si hay suficiencia: Hay suficiencia para aplicar el instrumento)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Cristina Ysabel Chumpitazi Torres DNI: 18166058

Especialidad del validador: Magíster en educación con mención en docencia y gestión educativa

Lima, 15 de octubre del 2022



¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	CHUMPITAZI TORRES
Nombres	CRISTINA YSABEL
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	18166058

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
Rector	ORBEGOSO VENEGAS BRIJALDO SIGIFREDO
Secretario General	SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL
Decano	MOYA RONDO RAFAEL MARTIN

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAGISTER EN EDUCACION MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA
Fecha de Expedición	15/11/2013
Resolución/Acta	1470-2013-UCV
Diploma	A1651072
Fecha Matricula	Sin información (*****)
Fecha Egreso	Sin información (*****)

Fecha de emisión de la constancia:
08 de Noviembre de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000980145

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 08/11/2022 22:43:07-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(*****) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe>

Anexo E.

Carta de presentación



CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

Yo, Ausberta Solorzano Villarreyes directora de la Institución Educativa "Ángeles de la paz" del distrito de San Borja.

SI AUTORIZO (X)

NO AUTORIZO ()

A las Investigadoras Yulissa Berrocal Lloclla y Vanessa Gómez Taboada, estudiantes de Post grado de la Universidad Cesar Vallejo en donde se encuentran realizando un estudio de investigación titulado "VIDEO JUEGO FREE FIRE Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN EL AREA DE COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E ANGELES DE LA PAZ SAN BORJA 2022."

Asegurando que se guardará la confidencialidad de la identidad de los participantes. Asimismo, la indagación de los hallazgos deberá ser reservada y utilizada únicamente para entender mejor la naturaleza de las variables a tratar, en concordancia con el Código de Ética en indagación de la Universidad César Vallejo. Teniendo conocimiento de lo antes informado, autorizo la participación de los estudiantes del 5º y 6º grado de primaria en el estudio de investigación.

San Borja, 30 de septiembre del 2022.


DIRECTORA

Anexo F

Carta de autorización para aplicar los instrumentos en las Institución educativa

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

La directora Ausberta Solorzano Villarreyes de la Institución Educativa "Ángeles de la paz" del distrito de San Borja

HACE CONSTAR:

Que en la institución educativa "Ángeles de la paz" del distrito de San Borja, las Investigadoras Yulissa Berrocal Lloclla y Vanessa Gomez Taboada, han aplicado su instrumento titulado "VIDEO JUEGO FREE FIRE Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN EL AREA DE COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E ANGELES DE LA PAZ SAN BORJA 2022." en las aulas del QUINTO Y SEXTO GRADO DE PRIMARIA La cual inicio el día viernes 30 de Septiembre en los horarios de 8:20 a 9:00 y de 9:20 a 10:00 am demostrando puntualidad y responsabilidad en la aplicación de su instrumento.

Se expide la presente, a solicitud de las interesadas para los fines que estime pertinente.

San Borja, 30 de Septiembre del 2022.

Atentamente



Ausberta Solorzano Villarreyes

Directora

Anexo G: Fotos



Anexo H. Cálculo estadístico en SPSS

43 : Promedio.V1_Vide... Visible: 39 de 39 variabl

	N°	P1	P2	P3	P4	SUM A.V. .D1_	PRC MED IO.V.	P5	P6	P7	SUM A.V. .D1_Domi.	PRC MED IO.V.	P8	P9	P10	SUM A.V. .D3_	PROME DIO.V1. D3_Do...	SUM A.V. ORIA.V 1_Video.	Pr me dio.	P11	P12	SUM A.V. .D1_	PRC MED IO.V.	P13	P14
1	1	1	1	2	1	5	1	1	1	2	4	1	2	1	1	4	1	10	1	2	2	4	2	2	2
2	2	2	2	1	1	6	2	1	1	2	4	1	2	1	1	4	1	10	1	2	2	4	2	2	2
3	3	1	2	1	1	5	1	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	12	1	2	2	4	2	2	2
4	4	1	1	1	1	4	1	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	14	1	2	2	4	2	2	2
5	5	1	1	1	1	4	1	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	12	1	2	2	4	2	1	2
6	6	1	1	1	1	4	1	2	2	1	5	2	2	1	1	4	1	13	1	2	1	3	2	1	2
7	7	1	1	1	1	4	1	2	2	1	5	2	2	1	1	4	1	13	1	2	1	3	2	1	2
8	8	2	1	1	1	5	1	2	2	1	5	2	2	1	1	4	1	12	1	2	1	3	2	2	2
9	9	2	1	1	2	6	2	2	2	1	5	2	2	1	1	4	1	15	2	1	1	2	1	2	1
10	10	2	2	1	2	7	2	2	2	1	5	2	2	1	1	4	1	16	2	2	1	3	2	1	1
11	11	2	2	1	2	7	2	2	2	1	5	2	2	1	1	4	1	16	2	2	1	3	2	1	1
12	12	1	2	1	2	6	2	2	2	1	5	2	2	1	1	4	1	15	2	1	1	2	1	2	1
13	13	1	2	1	2	6	2	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	15	1	1	1	2	1	2	1
14	14	1	2	1	2	6	2	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	14	1	1	1	2	1	2	1
15	15	1	2	1	2	6	2	1	2	1	4	1	1	2	1	4	1	14	1	1	2	3	2	2	2
16	16	1	2	1	2	6	2	1	2	2	5	2	1	2	1	4	1	15	2	1	2	3	2	2	2
17	17	1	2	1	2	6	2	2	2	2	6	2	1	2	1	4	1	16	2	1	2	3	2	1	2
18	18	1	1	2	1	5	1	2	2	2	6	2	1	2	1	4	1	15	2	1	2	3	2	2	2
19	19	1	1	2	1	5	1	2	2	2	6	2	2	2	2	6	2	16	2	1	2	3	2	1	2
20	20	1	1	2	1	5	1	2	2	2	6	2	2	2	2	6	2	17	2	1	2	3	2	2	1
21	21	1	1	2	1	5	1	2	2	2	6	2	2	2	2	6	2	17	2	1	1	2	1	2	1
22	22	1	1	1	2	5	1	2	1	1	4	1	2	1	2	5	2	14	1	1	1	2	1	2	1
23	23	1	1	1	2	5	1	2	1	1	4	1	1	1	2	4	1	13	1	1	1	2	1	2	2
24	24	1	1	1	2	5	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	10	1	1	2	3	1	1	1
25	25	1	1	1	2	5	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	12	1	1	2	3	2	2	1
26	26	1	1	1	2	5	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	14	1	1	2	3	2	2	1
27	27	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	2	1	1	4	1	12	1	1	2	3	2	2	1
28	28	2	2	1	1	6	2	2	1	1	4	1	2	1	1	4	1	14	1	2	1	3	2	2	1



43 : Promedio.V1_Vide...

Visible: 39 de 39 variabl

	N°	P1	P2	P3	P4	SUM A.V. D1_	PRC MED IO.V.	P5	P6	P7	SUM A.V. D1_Domi.	PRC MED IO.V.	P8	P9	P10	SUM A.V. D3_	PROME DIO.V1. D3_Do...	SUM A.V. ORIA V 1_Video	Pro me dio.	P11	P12	SUM A.V. D1_	PRC MED IO.V.	P13	P14
22	22	1	1	1	2	5	1	2	1	1	4	1	2	1	2	5	2	14	1	1	1	2	1	2	1
23	23	1	1	1	2	5	1	2	1	1	4	1	1	1	2	4	1	13	1	1	1	2	1	2	2
24	24	1	1	1	2	5	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	10	1	1	2	3	1	1	1
25	25	1	1	1	2	5	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	12	1	1	2	3	2	2	1
26	26	1	1	1	2	5	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	14	1	1	2	3	2	2	1
27	27	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	2	1	1	4	1	12	1	1	2	3	2	2	1
28	28	2	2	1	1	6	2	2	1	1	4	1	2	1	1	4	1	14	1	2	1	3	2	2	1
29	29	2	2	2	2	8	2	2	1	1	4	1	2	1	1	4	1	16	2	2	1	3	2	1	2
30	30	2	2	1	2	7	2	2	1	1	4	1	2	1	1	4	1	15	1	1	2	3	2	1	2
31	31	2	2	2	1	7	2	2	2	2	6	2	2	2	1	5	2	12	2	2	2	4	2	1	1
32	32	1	2	2	2	7	2	2	2	2	6	2	2	2	1	5	2	15	2	2	2	4	2	1	1
33	33	1	1	1	1	4	1	2	2	2	6	2	2	2	1	5	2	15	2	1	1	2	1	1	1
34	34	1	1	1	1	4	1	2	2	2	6	2	2	1	1	4	1	14	1	2	1	3	2	1	2
35	35	1	1	1	1	4	1	1	2	2	5	2	2	1	1	4	1	14	1	1	2	3	2	2	1
36	36	1	1	1	1	4	1	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	12	1	2	2	4	2	2	2
37	37	1	1	1	1	4	1	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	10	1	2	2	4	2	2	2
38	38	1	1	1	1	4	1	1	2	1	4	1	2	1	1	4	1	10	1	2	2	4	2	2	2

Anexo I.

Interpretación del Coeficiente de Correlación Rho de Spearman

Significado	Valor
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.4 a 0.69	Correlación negativa moderada
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Fuente: Hernández, Fernández y Baptista (2014, p.305)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARRILLO YALAN EBER MOISES, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "VIDEOJUEGO Y RENDIMIENTO ACADEMICO EN ESTUDIANTES DEL V CICLO DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN BORJA - 2022.", cuyos autores son BERROCAL LLOCLLA YULISSA VERONICA, GOMEZ TABOADA GRACIELA VANESSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, 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.

CHICLAYO, 01 de Abril del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARRILLO YALAN EBER MOISES DNI: 09984952 ORCID: 0000-0002-7801-0933	Firmado electrónicamente por: ECARRILLOYA el 01- 04-2023 08:26:07

Código documento Trilce: TRI - 0540333