



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

**Videojuegos y aprendizaje en estudiantes del séptimo ciclo del
nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación**

AUTORA:

Reyes Artica, Miriam Marlene (ORCID: 0000-0003-3880-0997)

ASESOR:

Dr. Aguilar Padilla, Fernando Ysaías (ORCID: 0000-0002-0634-0028)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ
2022

Dedicatoria

A la comunidad de la Hijas de María Auxiliadora por estar siempre cultivando y alentándome a seguir preparándome para los retos de la educación, y que a lado de María Auxiliadora todo se puede.

A mi hijo por ser incondicional en mi vida y a mi padre que estuvo cuando inicie y ahora lo ve culminado desde el cielo.

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo, a los docentes de la Escuela de Postgrado por su paciencia, asertividad, empatía y guía en este camino de la maestría, desde sus conocimientos metodológicos en la investigación.

Al Dr. Fernando Aguilar Padilla por sus conocimientos compartidos, por su disposición a colaborar y sobre todo a su paciencia.

A mis colegas de la maestría que compartimos momentos difíciles y de felicidad.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de Tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	15
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	29
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Población de investigación del Centro Educativo Privado de la provincia de Huancayo, 2022	19
Tabla 2.	Validez de contenido de los instrumentos de medición	20
Tabla 3.	Confiabilidad de los instrumentos de medición	21
Tabla 4.	Niveles de videojuegos	23
Tabla 5.	Niveles de las dimensiones de videojuego	24
Tabla 6.	Niveles de aprendizaje	25
Tabla 7.	Niveles de las dimensiones de aprendizaje	26
Tabla 8.	Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov	27
Tabla 9.	Coefficiente de correlación de Rho Serman	28
Tabla 10.	Correlación entre videojuego y aprendizaje	29
Tabla 11.	Correlación entre la frecuencia de juego y el aprendizaje	30
Tabla 12.	Correlación entre los tipos de los videojuegos y el Aprendizaje	31
Tabla 13.	Correlación entre los dispositivos para videojuegos y el aprendizaje	32

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo general determinar de qué manera se relacionan los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundaria en un colegio de Huancayo, 2022. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel descriptivo, diseño no experimental, correlacional. Los métodos utilizados son hipotético-deductivo y estadístico. La población estuvo constituida por 70 estudiantes, de lo cual se realizó el muestreo probabilístico seleccionando a 60 alumnos. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta realizando la encuesta por cada variable y dimensión teniendo 10 ítems por cada variable, para la medición de las variables se utilizó la escala de Likert. Los resultados evidenciaron que existe correlación positiva entre las variables videojuegos y el aprendizaje ($r^2= 0.310$, $p=0.50$). Esto nos invita a concluir que los videojuegos son una herramienta digital que se relaciona con el aprendizaje, desarrollando diversas habilidades como la concentración, atención, creatividad, resolución de problemas y desarrollar estrategias para el logro de metas.

Palabras clave: Videojuegos, aprendizaje, séptimo ciclo.

ABSTRACT

The general objective of this work was to determine how video games are related to the learning of students of the seventh cycle of the secondary level in a school in Huancayo, 2022. The research was of a quantitative approach, basic type, descriptive level, design not experimental, correlational. The methods used were hypothetical-deductive and statistical. The population consisted of 70 students, of which probabilistic sampling was carried out, selecting 60 students. For data collection, the survey technique was used, conducting the survey for each variable and dimension having 10 items for each variable, for the measurement of the variables the Likert scale was used. The results showed that there is a positive correlation between the video game variables and learning ($r^2= 0.310$, $p=0.50$). This invites us to conclude that video games are a digital tool that is related to learning, developing various skills such as concentration, attention, creativity, problem solving and developing strategies to achieve goals.

Keywords: Video games, learning, seventh cycle.

I. INTRODUCCIÓN

En estos momentos complejos en lo social, económico, político y educativo, que no ha traído la pandemia, donde los estudiantes se adaptado a una forma diferente de educación, de una educación tradicional a una educación virtual o híbrida, se ha observado que los estudiantes interactúan con facilidad con las herramientas virtuales y las diversas aplicaciones, que simultáneamente los estudiantes pueden realizar varias actividades en la virtualidad, teniendo como motivación y atractivo los videojuegos en red.

La educación de Finlandia es una de las mejores del mundo según los informes de la encuesta PISA menciona que es la mejor educación a nivel mundial y el tercer país más competitivo, gracias al modelo, según Tony Wagner, la educación en Finlandia tiene como pilar la confianza, la necesidad del estudiante y el respeto de los estilos de aprendizajes. Se basa en la igualdad porque busca respetar y educación personalizada orientada a las necesidades y diferencias de cada persona. Respeta la tríada de la educación conocimiento, docente y el estudiante donde el marco curricular es concreto, el currículo no se limita, es dinámico y flexible y desarrolla competencias.

El aprendizaje y la educación en el Perú, tiene carencias, esto nos lleva a la falencia en investigación e innovación que no se toma en cuenta como prioridad en la educación, es importante que las autoridades del gobierno central promuevan la investigación científica desde las escuelas e incluso hacer que la investigación científica y la alfabetización debe ser común denominador en las familias.

El país atraviesa una situación política social, económica y sanitaria muy compleja a causa de la pandemia donde se nos desnudó en estos aspectos ante la emergencia sanitaria, donde se manifestó la carencia de investigación en la básica regular y la falta de apoyo con proyectos para realizar, según MINEDU los resultados obtenidos de la prueba PISA, en el año 2018, el Perú obtuvo una leve mejora con referencia con a los resultados PISA 2009, los puntajes obtenidos presentados en el informe de los resultados por la OCDE obtuvo en promedio +10,3 en lectura, +11,7 en matemática y +11,7 en ciencias. Si observamos cómo se

maneja la educación de nuestro país, se piensa que emplear presupuesto en la investigación es irrelevante, solo se da más importancia a la formación de ingenieros y técnicos.

En la región Junín la educación la tasa de atraso en secundaria ligeramente superiores a los valores nacionales, resultados de la ECE del año 2019, el porcentaje de estudiantes que comprenden lo que leen disminuyó a 15.7% de 17.4%, mientras el porcentaje de alumnos con nivel satisfactorio en matemática paso de 23,6% a 19,6% respecto al 2018, es decir escaló un 4%.

A partir de los argumentos presentados planteó la interrogante ¿De qué manera los videojuegos se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022? A partir de esta pregunta formulamos: ¿De qué manera la frecuencia al juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022?, ¿De qué manera los tipos de videojuegos se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022? ¿De qué manera los dispositivos de juego se relacionan con el aprendizaje de los alumnos del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022?

Los estudiantes del nivel de secundaria en los últimos meses se ha tenido una serie de dificultades, en que los estudiantes no asisten a las clases virtuales, no por falta de equipos o por conectividad, simplemente porque no quieren ingresar, y si ingresan no participan, por otro lado, la entrega de actividades asincrónicas es escasa, producto del mal uso de las redes sociales, juegos en línea, etc. La alumna modifica sus estilos de vida, por ser dependientes y trae como consecuencia la inseguridad, la dependencia, carencia de autoestima donde luego se genera una crisis social por la falta de valores.

La investigación que se ha desarrollado permitirá comprobar las ventajas que tiene los videojuegos como herramienta de enseñanza utilizando como estrategia para fortalecer las habilidades cognitivas y sociales. En la actualidad van apareciendo nuevos videojuegos, donde se puede utilizar y comprender como

estrategia didáctica, estas estrategias se pueden entender como procedimientos que establece pautas y se emplea para alcanzar el objetivo educativo.

La consecuencia del mal uso de los medios tecnológicos, es producto de que los estudiantes tienen familias disfuncionales, padres que no acompañan en su educación o padres permisivos donde les educan sin límites.

Al final se observan la complejidad de concentrarse a las clases virtuales, sobre todo estar motivadas a escuchar la sesión virtual, no capta la atención, donde en una sesión se deben proponer sesiones con estrategias motivadoras, retadoras, donde se utilizan las herramientas digitales y enseñar aprendizajes utilizando los entornos virtuales, en consecuencia se realiza sesiones que nos les interesa a las estudiantes, consecuencia de esta situación que no se logra los aprendizajes que se propone y por otro lado el descuido de la entrega de las actividades propuestas.

La investigación tiene el propósito de aportar y hacer conocer que hay nuevas estrategias de aprendizaje partiendo desde la necesidad y gustos de los estudiantes para la mejora del pensamiento crítico y logro de los aprendizajes.

El aprendizaje virtual o remota es una manera de enseñar a través de internet, intranet, red o herramientas telemáticas, es interactivo, dinámicos y atractivos para los estudiantes por la presentación visual y animación que tienen el **objetivo general** es determinar de qué manera se relaciona los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022 y a partir de ello planteamos objetivos específicos: Determinar de qué manera la frecuencia al juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022; determinar de qué manera los tipos de videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de Huancayo, 2022 y determinar el dispositivo de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022.

La propuesta pedagógica se plantea con la hipótesis general: Los videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de Huancayo, y a partir de esta idea se plantea las hipótesis específicas: La frecuencia de juego se relaciona con el aprendizaje de los alumnos del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022; los tipos de videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022 y el dispositivo de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022.

Al aplicar esta propuesta la motivación es la mejora del aprendizaje y desde la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, trabajo colaborativo, manejo de las diversas herramientas digitales, alegría y el protagonismo en el proceso de aprendizajes para el logro de competencias.

II. MARCO TEÓRICO

En los estudios previos realizados a nivel internacional, se encuentra a Córdoba (2019) en la investigación realizada tuvo como objetivo determinar cómo influyen los videojuegos en los procesos formativos de los estudiantes del nivel inicial. El diseño metodológico fue descriptivo y cuantitativo, no experimental, con datos longitudinales, con 41 instituciones educativas públicas como población, donde se utilizaron la encuesta y entrevista. Concluyó que las herramientas tecnológicas son un instrumento y estrategia positiva para el aprendizaje significativo.

Según Núñez y Barriopedro (2020) en su investigación plantea analizar si existe diferencias entre las personas que usan los videojuegos, determinando los beneficios o perjuicios y como aporta en la educación. La metodología de la investigación es exploratoria y correlacional a través de una encuesta empleando el análisis clúster y la factorial, donde 400 personas participaron entre las edades de 11 y 64 años en la ciudad de España. El resultado de la investigación determinó que la actitud de las personas que hacen uso de los videojuegos es positiva y se abren puertas para el aprendizaje significativo y de otros sectores.

Muñoz y Mejía (2020) plantea el objetivo general es determinar cómo influye los videojuegos cuando se utiliza como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje para aprender Ciencias Naturales en los estudiantes del décimo de la ciudad de Cuenca, Ecuador, el tipo de investigación es explicativo y un diseño cusiexperimental en una población de 30 estudiantes. El resultado obtenido es el 93.3% de los estudiantes al utilizar los videojuegos afianza y dominaron los conocimientos requeridos.

Torre (2021) la tesis tiene como objetivo introducir los videojuegos como instrumento para el aprendizaje, con el uso de la TIC y dentro del ámbito de la gamificación en el nivel secundario. La metodología que ha utilizado es innovadora ya que es una propuesta didáctica innovadora, donde incluye la gamificación, el uso de las TIC y de los videojuegos como forma de aprendizaje en tiempo real, teniendo como resultado que la motivación aumenta para el trabajo grupal de los

alumnos en comparación con el trabajo individual o competitivo, donde ayudó a reforzar el aprendizaje de los estudiantes y sus usos dentro del aula de cultura clásica. Se abordó para la investigación diferentes zonas de Grecia.

Según Méndez & Boude (2021) la investigación se realiza para identificar los usos que se han dado a los videojuegos en educación primaria en el mundo, con una metodología descriptiva, con una recolección de información de revistas científicas publicadas en los años 2000 y 2019. Se obtiene como resultado que el mayor uso de videojuegos son las ciencias naturales y el uso genera a la interacción e innovación de las prácticas educativas.

En los estudios previos elaborados a nivel nacional, en el Perú, se encuentra a Evaristo et al. (2016). Proponen como objetivo identificar la influencia de un videojuego como estrategia de aprendizaje en las clases de los estudiantes del nivel secundario en la ciudad de Lima, donde se midió el rendimiento académico. La metodología es experimental, donde se aplicó una prueba antes y después. Se concluyó que los videojuegos como estrategia educativa tuvo mejores resultados en las evaluaciones y que es una herramienta pedagógica en la enseñanza en el curso de Historia.

Champoñan (2019) desarrolla la investigación para contribuir en la enseñanza aprendizaje reforzando las habilidades cognitivas en el curso de Historia, se realizó con los estudiantes de primero de secundaria utilizando como herramienta los videojuegos educativos. La metodología utilizada es SCRUM, marco de trabajo de gestión y desarrollo de software, tipo de investigación aplicada es tecnológica, diseño experimental. Concluyó que el video educativo permitió al estudiante desarrollar competencias para pasar de una fase preparación, reforzar los contenidos previos en la clase y motivación para el aprendizaje.

Prado (2021) en su investigación planteó el objetivo general: Determinar la relación del clima del aula y el uso de los videojuegos, se utilizó el método cualitativo, no experimental, descriptivo y correlacional en una población de estudiantes del bachillerato de la ciudad de Guayas. Concluye que no hay relación

entre el clima del aula y los videojuegos en el salón de clase, que cada uno es independiente.

Zegarra y Torres (2021) en la investigación tiene como estudio conocer de qué manera los videojuegos influyen en las relaciones sociales entre los estudiantes. El tipo de investigación es transversal, explicativa causal, enfoque cuantitativo, es hipotético deductivo con una muestra de 60 estudiantes. Concluye que existe influencia entre los videojuegos y cómo interactúan los estudiantes.

Roncal et al. (2022) plantean el objetivo es analizar la importancia de las herramientas digitales para el logro de la indagación científica. Desde el paradigma interpretativo, enfoque cualitativo y diseño documental. Los resultados obtenidos muestran que las herramientas digitales aplicadas en la indagación científica desarrollan las competencias científicas y permite adquirir una manera diferente de la construcción del aprendizaje virtual, híbrido en procesos sincrónicos y asincrónicos.

Para comprender lo investigado, en primer lugar, se plantean las teorías sobre los videojuegos, definida como todo tipo de juego digital o aplicación interactiva elaborados para entretener mediante controles o comandos, que generan experiencias a través de una pantalla o dispositivo electrónico. En relación a ello Prensky (...) los videojuegos tienen atracción para el jugador, a partir de la estructura de los videojuegos. Pero no hay evidencia científica que generan violencia a los usuarios, podemos mencionar que hay autores que mencionan que los videojuegos permiten descargar la tensión, tranquiliza mediante va jugando, por tener elementos atractivos y simultáneamente genera el medio a la adicción, pero debemos diferenciar la adicción con el abuso. Es cierto que el jugador va jugar hasta explorar todos sus elementos, después de esa fase adopta un comportamiento normal.

Miguel Hernández Communication Journal (2018), define que los videojuegos son excelentes herramientas como estrategia educativa en diversos contextos, por ser atractivo donde le llama la atención al jugador, facilitan la

adquisición de nuevos contenidos y el videojuego es una estrategia educativa para optimizar el aprendizaje.

Desde otro punto de vista los tipos de videojuegos desarrollan diversas habilidades que se van aprendiendo al jugar, ayuda a la orientación espacial, en las relaciones sociales y a la alfabetización científica. (Cole y Griffiths, 2007, como se citó en Montes, 2018)

Roncancio et al. (2017); después de la investigación define que los videojuegos de ser un distractor han pasado a una herramienta educativa en el proceso de enseñanza y apoyo al docente, donde utilizan estrategias didácticas para tomar decisiones para solucionar problemas y el fortalecer las habilidades, capacidades y generar la creatividad.

Concluimos que los videojuegos son una puerta a la sociedad de consumo, donde permite conectarse a las redes de información, a la comunicación, entretenimiento y la interacción entre los jugadores. En la educación se ha propuesto el aprendizaje a través de los videojuegos como estrategia educativa donde se logró óptimos resultados.

Ahora hablaremos sobre las investigaciones sobre las dimensiones de la variable independiente que son: Frecuencia de juego, contenido del videojuego y dispositivo de juego. Iniciamos con la primera dimensión, las horas que se dedican a jugar videojuegos en los niños, se encuentran en un intervalo de 5 a 10 horas semanales, y el fin de semana donde no hay actividades escolares disponen de mayor tiempo para la actividad lúdica. El aumento de las horas de juego depende del tiempo libre, mientras que en los estudiantes de secundaria se va reduciendo el nivel de utilidad de los videojuegos.

Según Díaz (2020) en la Revista de Ciencias Sociales en el artículo científico en su investigación en las horas de juego en la semana que suelen jugar o bien nada o una hora, y durante el fin de semana una hora y ninguna hora se obtuvo el siguiente resultado en la semana: Ninguna hora 19%, quince minutos 1,4%, treinta

minutos 3,3%, una hora 29,9%, una hora y media 5%, dos horas 14,2%, tres horas 7,1%, cuatro horas 6,2%, más de cinco horas 18,5%. Mientras en el fin de semana de juego se obtuvo: Ninguna hora: 27%, quince minutos 2,4%, treinta minutos 6,2%, una hora 27%, una hora y media 5%, dos horas 12,8%, tres horas 5%, cuatro horas 10% y más de cinco horas 4,7%.

Según Moreno (2022) los tipos de videojuegos según la web Euronics se clasifican los videojuegos: Videojuegos de acción de lucha y peleas. Arcade que contiene plataformas, aventuras y retos que cumplir. Deportivo como el nombre los dice recrean el deporte para su conducción. Estrategia, juegos que trazan estrategias para superar el nivel como las aventuras, el juego de roles. Simulación para investigar situaciones, fenómenos para asumir el mando.

La según dimensión el contenido de videojuegos, donde los distintos tipos de videojuegos son de acuerdo a su dificultad, contenido y de acuerdo a la edad que se pueda jugarse y según Torres (2011), menciona los siguientes videojuegos; Arcade, juegos de tipo plataforma, luchas como Pacman, Mario, Sonic, Street Figther, Arcanoid, ayudan al desarrollo psicomotriz y en su orientación espacial de los estudiantes.

Los videojuegos de deportes, FIFA, PC futbol, NBA, fórmula, ejercita diversas habilidades de coordinación psicomotora, profundizar normas y estrategias. Los videojuegos de aventura y rol; King Quest, Indian Jones, Monkey Island, Final fantasy, Tomb Raider, Pokémon, proporcionan información y genera motivación para inicio del aprendizaje. Los simuladores y constructores como el Sim City, Tamagotchi, The incredible Machine, Theme Park, permite experimentar e investigar hechos y situaciones.

Videojuegos de estrategia como Warcraft, Age of Empires, Civilization, Lemmings, Black y White, promueve el uso de recursos, estrategias para el logro de objetivos. Los puzzles y los juegos de lógica, son videojuegos que ayudan a la percepción espacial, lógica, la imaginación y creatividad. Los videojuegos de

interrogantes como el Trival, Carmen San Diego, se pueden utilizar para repasar los contenidos aprendidos.

Así mismo la tercera dimensión que el dispositivo de videojuegos es un controlador, que puede ser un teclado, un mouse, una palanca de mando, un mando, donde tiene dispositivos de entradas para ingresar y manejar el juego.

Ranzolin (2020) propone que los videojuegos son importantes como medios de comunicación, porque son una fuente de transferencia, análisis, lectura cultural y de la realidad, refuerza las actitudes gracias al interactivo del juego donde hay intercambio de significados de manera presencial o en red. (p.7)

Bondareva et al. (2021) concluye en su investigación que el uso de los videojuegos desarrolla habilidades cognitivas en el aprendizaje de un idioma diferente, donde enfatizan que el juego ayuda al proceso de enseñanza, donde brinda la relación de habilidades, comprensión, retroalimentación, habilidades para la lectura y escritura.

El marco teórico de la variable dependiente: aprendizaje se fundamenta con los siguientes argumentos: Según Piaget, el aprendizaje es un proceso de acción mutua con el medio, donde el estudiante interactúa con su entorno, por eso el medio y los recursos deben generar el interaprendizaje, el aprendizaje es interno, es decir que el estudiante es el centro del aprendizaje donde construye a partir de su relación con su entorno.

Ausubel define el término aprendizaje significativo desde el constructivista del aprendizaje debe ser por descubrimiento, recepción y significativo, se puede concluir que es aprender a construir y según Pérez et al (2021), que el aprendizaje significativo es realizado por el estudiante, que es el protagonista de su construcción de su conocimiento, a partir de aprender y hacer, quiere decir el aprendizaje a partir de la investigación y la ejecución relacionando con su entorno con el uso de la TICs.

Vega et al. (2019) define al aprendizaje como el conocimiento que se adquiere en la vida diaria, como habilidades, destrezas, capacidades a través del proceso de enseñanza.

A continuación, argumentó las dimensiones de la variable dependiente son: Rendimiento académico, motivación y retroalimentación con argumentos de diversas investigaciones. La primera dimensión de la variable dependiente Estrada (2018) menciona que el rendimiento académico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permite identificar si los alumnos logran los estándares de aprendizaje para ser promovidas de nivel (p 7)

Para Soler (2017) el rendimiento académico es importante por eso debemos generar nuevas estrategias y usar herramientas didácticas para generar espacios donde el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje.

Así mismo analizamos la segunda dimensión según Egea (2018), que la motivación es un proceso que tiene influencia en diversas variables, y que determina la persistencia y la dirección de la conducta frente a una situación real (p.4) y Rivera et al (2018), sostiene que los videojuegos tienen una motivación para los niños, donde les permite desarrollar su creatividad, manifestar sus emociones y genera habilidades y competencias para relacionarse con su entorno. Debemos saber que una buena motivación facilita al aprendizaje, a la adaptación y la autonomía.

Por último, la tercera dimensión de la variable dependiente Yañez & Silva (2019) menciona que es importante la retroalimentación, esta debe ser claro en su conocimiento, oportuno y se desarrolló en el proceso, debe ser directo a los estudiantes a través de comunicación asertiva, centrandose en el desempeño de la persona. El alumno debe revisar, formular preguntas sobre las dudas, con ejemplos que menciona el docente, valorando aspectos positivos del trabajo. (Anijovich, 2019).

Finalmente podemos concluir en base a las diversas investigaciones que los videojuegos es una herramienta digital para aprendizaje, donde la teoría constructivista menciona que los procesos cognitivos que van de la mano de la teoría conductista que se refiere al memorismo y a las asociaciones, donde se considera al estudiante con limitaciones donde solo recibe información. Las teorías constructivistas, según Piaget, Vygotsky, Bartlett, Bruner y Dewey donde sostiene que el alumno es el centro del aprendizaje, su participación es dinámica porque aprende construyendo, donde relaciona los nuevos conocimientos, la experiencia y los saberes previos obtenidos. El rol del educador no es transmitir contenidos, sino es ser el que genera y promueve estrategias para el aprendizaje significativo.

Según Siemens, 2005, cita Cabrera, 2019, la teoría del conectivismo que supera al conductismo, cognitivismo y al constructivismo, porque menciona que el conocimiento se produce en relación con los entornos tecnológicos en el proceso de adquirir, construir y comunicar conocimientos.

La teoría del conectivismo es un modelo de aprendizaje que reconoce los cambios en la educación, donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual, por hoy los estudiantes trabajan de manera colaborativa y utilizando las herramientas digitales. El conectivismo promueve las habilidades cognitivas y las herramientas necesarias para que se desarrollen en la era digital.

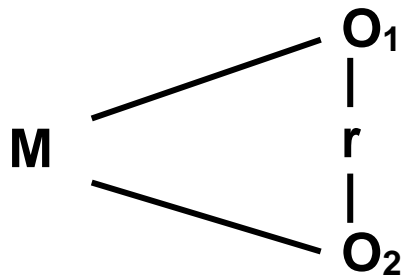
La educación juega un papel importante en un mundo que está cambiando e innova constantemente. La sociedad exige que los estudiantes estén en la capacidad de comprender, aplicar contenidos desarrollando habilidades, actitudes para la convivencia y el buen uso de los recursos de su entorno.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de diseño de investigación

La investigación parte de una idea o conocimiento previo, puesto que a través de la operacionalización se pasó de lo abstracto a lo concreto y para ello se operacionalizan las dos variables, tanto la variable videojuegos y la variable aprendizaje pasando por los indicadores y culminando en los ítems que finalmente van en el cuestionario. Según Mejía (2016) sostiene que este tipo de metodología permite al investigador seguir procedimientos para poder deducir y comprobar las hipótesis formuladas. La investigación es de tipo aplicado, por se busca formular el conocimiento mediante la intervención directa en la población estudio. El diseño es no experimental, transversal, correlacional.

Esquema: Diseño correlacional



M: Muestra

O1: Observación de la variable Videojuegos

O2: Observación de la variable Aprendizaje

R: Correlación entre las variables

3.2. Variables y operacionalización

Mejía (2016), define a las variables que “...no son entes de la realidad, no existen de modo independiente de la conceptualización que de ellas hace el investigador”. Las variables se formulan para aproximar los hechos o fenómenos a la realidad.

Variable 1: Los videojuegos

Definición conceptual

De acuerdo a la RAE el videojuego es un juego que se presenta en una pantalla, se puede decir que es un dispositivo electrónico que mediante mandos permite simular juegos en las pantallas del televisor o de otro dispositivo electrónico.

Según Escobar- Navarro (2019), los videojuegos se adaptan a las diferentes necesidades de cada estudiante, generando así un ambiente de igualdad, el cual favorece al estudiante, en el aprendizaje de contenidos, y el cambio de actitud por el fortalecimiento de los valores.

Definición operacional

El videojuego se analizó realizando una encuesta teniendo en cuenta las siguientes dimensiones: Frecuencia de juego, contenido del videojuego, y dispositivo de juego, con 10 preguntas de opción múltiple, utilizando la escala de Likert (Desacuerdo, indiferente, de acuerdo, totalmente de acuerdo).

La dimensión de frecuencia de juego se puede definir de acuerdo a la RAE, es la repetición mayor o menor de un suceso, podemos decir que es la repetición de número de veces en un intervalo de tiempo, la segunda dimensión se evaluó el tipo del videojuego, los de acción, aventuras, estrategias o educativos, y finalmente la tercera dimensión el dispositivo que utilizan para el juego.

Variable dependiente: Aprendizaje

Definición conceptual

Por su parte Belando (2017), el aprendizaje es una forma global de comprender, en el que se basa en la organización y construcción de contenidos y que comprende las posibilidades de la formación a lo largo de la vida.

Definición operacional

La variable el aprendizaje, se midió utilizando el instrumento de recolección que aplicamos una encuesta que contenía 10 preguntas de opción múltiple de acuerdo a escala de Likert (Desacuerdo, indiferente, de acuerdo, totalmente de acuerdo) teniendo las dimensiones: Rendimiento académico, motivación y retroalimentación.

Tausa (2022), concluye en su investigación que el rendimiento académico es el resultado de la suma de elementos del estudiante desde el inicio del aprendizaje, donde intervienen diversos factores como psicológicos, pedagógicos, sociales para el logro del rendimiento académico.

Así mismo Sánchez (2021) en sus notas de clase narrativa, que la motivación etimológicamente deriva del término latino moveré que significa ponerse en movimiento, la motivación implica el deseo o voluntad de aprender, el aprendizaje es producto de una buena motivación.

En la enseñanza aprendizaje es necesario crear escenarios que permitan experimentar dificultades a través de los videojuegos, con el objetivo que los estudiantes analicen posibles soluciones a problemas planteados en situaciones cotidianas, recolectando información para adquirir conocimientos que ayudaran a a logro de metas.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Sánchez, et al. (2018), que el tamaño de estimación de factores es una estrategia de estimación entre los números y los criterios de los ítems estimados, que pueden ser ordinales, sostenibles, de envergadura o por extensiones. La escala utilizada es Likert: Desacuerdo (1), indiferente (2), de acuerdo (3), totalmente de acuerdo (4).

Según Pastor (2019), la población es el conjunto de los elementos totales de investigación, mientras que la muestra es la porción del universo (p.1). La población está compuesta por 70 estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo.

En relación a la muestra, se aplicará en la totalidad de las estudiantes de la publicación. Se aplicará una muestra probabilística y el orden del instrumento será de encuesta y la técnica un cuestionario.

Tabla 1

La población de investigación de la Centro Educativo Privado de la Provincia de Huancayo

Género	f	%
Femenino	70	100
Total	70	100

Fuente: Elaboración propia.

Muestreo

El tamaño de muestra se calcula mediante la siguiente fórmula menciona Boza al et (2016, p.53-54)

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

Donde:

$Z_{\alpha/2}$ = Valor de distribución normal estándar para un determinado nivel de confianza.

N = Tamaño de población

n = Tamaño de muestra

e = error de estimación máximo tolerable

p = Proporción de elementos que poseen la característica de interés.

q = 1-p

Por lo tanto, la muestra que se calculó es de 60 estudiantes de séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo. Los criterios para seleccionar en el presente estudio fueron:

Criterios de inclusión:

Estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo, año lectivo 2022.

Criterios de exclusión

Estudiantes que pertenecen al primero y segundo de secundaria no han sido considerados.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Según Caro (2019), las técnicas de recolección de datos son mecanismos que se usan para recolectar, medir la información de forma organizada y con un objetivo, se utilizan en la investigación científica

Instrumentos

El instrumento que se utilizara es un cuestionario, que es un conjunto de reactivos que están formulados para la medición de variables (Barreto, 2016) mientras que para Bernal (2018) el cuestionario es la obtención de información mediante preguntas dirigidas a una muestra que representa a la población y se basa en un método inductivo.

Validación

La validez del instrumento fue validada por el juicio de tres expertos, con grados académicos de doctorado y/o maestría en el campo educativo.

Tabla 2

Validez de contenido de los instrumentos de medición

Nº	Apellidos y nombres	Grado académico	Dictamen
1.	Aguilar Padilla, Fernando Ysaías	Doctor	Aplicable
2.	Alejos Flores, Alex Gerardo	Doctor	Aplicable
3.	López Kitano, Aldo Alfredo	Magister	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se tomó como una muestra de 60 estudiantes, el instrumento para la primera variable: videojuegos y la segunda variable: aprendizaje, para ambas se utilizó 3 dimensiones de 10 ítems y la validez del instrumento se determinó con Alfa de Cronbach.

Tabla 3

Confiabilidad de los instrumentos de medición

Nº	Instrumentos	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
1.	Escala de	0,806	60
2.	videojuegos	0,772	60
	Escala de		
	aprendizaje		

Fuente: Elaboración propia.

3.5. Procedimiento

Los pasos que siguieron para la factibilidad de la hipótesis se emplearán estadística descriptiva e inferencial. a) El instrumento de evaluación las encuestas serán aplicadas en un solo momento y luego se realizará cálculos en hoja de cálculo en Excel, elaborando así la matriz de datos como se observa. b) Luego se aplicará con el SPSS para generar las tablas y gráficas de la investigación. c. La inferencia estadística se calculará con el Rho de Spearman.

La redacción científica se desarrollará en base de los argumentos de las teorías, definiciones empleando los pasos del método científico, así mismo la información obtenida como producto de los instrumentos aplicados, mediante tablas y gráficos estadísticos a través de la hoja de cálculo Excel, el programa SPSS y para él estadísticos inferenciales se aplicó el Rho Spearman.

3.6. Métodos de análisis de datos

En la primera fase se realizó estadística descriptiva, donde se presentaron las tablas o graficas de frecuencia, las cuales se interpretarán de acuerdo a las dimensiones y las variables, también se utilizó el análisis inferencial con estadísticos de Rho Spearman.

3.7. Aspectos éticos

La presente investigación es transparente y auténtica, ha sido supervisada y revisada por un especialista-metodológico y revisada por especialistas en todo lo relacionado al tema de la presente investigación. Se resalta que esta investigación está basada de investigaciones anteriores donde se estudió la relación de los videojuegos con el logro del aprendizaje. Además, todos los datos fueron recopilados y presentados de acuerdo a los hallazgos encontrados. Se rige bajo el código de ética, el reglamento de investigación y resolución rectoral N° 0089-2019/UCV de la Universidad César Vallejo, resolución vicerrectoral de investigación N° 096.2021-VI-UCV que aprueba el Protocolo para la revisión de los proyectos de investigación por parte del Comité de Ética en investigación y la resolución vicerrectoral de investigación N° 017.2022-VI-UCV que aprueba el Comité de Ética de la UCV vigente para el 2022.

Además, se respeta la propiedad intelectual de cada autor, ya que se cita de acuerdo al estilo APA. Se realizó en todo momento la prueba de autenticidad mediante el programa Turnitin el cual verifica la veracidad de la información a la hora de tomar información correspondiente a otros autores. Se pidió permiso a la directora del colegio para cumplir con la programación anual donde se planifico la investigación, y también se comunicó a las estudiantes y los padres de familia dieron su consentimiento para la aplicación de la encuesta. Se respetó el anonimato de las estudiantes que participaron en la encuesta, quienes además no fueron obligados ni presionados sino tuvieron una participación libre y voluntaria.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

En primer lugar, se presentan las tablas de distribución de frecuencia que permite evidenciar los resultados obtenidos de la encuesta en la unidad de análisis. Se aprecia que por cada variable se han desprendido tres dimensiones, y para la investigación se ha considerado al modelo relacional de dimensiones de la variable independiente (videojuegos) y su relación con la variable dependiente (aprendizaje).

Tabla 4

Niveles de Videojuegos

Nivel	f	Porcentaje
Bajo	34	57%
Medio	18	30%
Alto	8	13%
Total	60	100%

Fuente: Elaboración propia.

Según los datos obtenidos en la tabla 4, del 100% (n=60) de los alumnos encuestados, el 57% (n=34) percibe a los videojuegos en un nivel bajo, 30% (n=18) nivel medio y mientras que el 13%(n=8) lo hace a nivel alto.

Tabla 5*Niveles de las dimensiones de Videojuegos*

Dimensiones del Videojuego	Nivel	f	Porcentaje
Frecuencia de uso	Bajo	48	80%
	Medio	8	13%
	Alto	4	7%
Tipo	Bajo	26	43%
	Medio	26	43%
	Alto	8	13%
Dispositivos	Bajo	28	47%
	Medio	24	40%
	Alto	8	13%

Fuente: Elaboración propia.

Según los datos de la tabla 5, donde se encuentra las tres dimensiones del videojuego, se observa la dimensión a la frecuencia de uso del videojuego, el 80% (n=48) de los estudiantes encuestados lo percibe en un nivel bajo, 13% (n=8) en el nivel medio y el 7% (n=4) en el nivel alto; en cuanto a la segunda dimensión contenido del videojuego, el 43% (n=26) de los alumnos encuestados lo percibe en un nivel bajo, 43% (n=26) en el nivel medio y 13%(n=8) en el nivel alto; y finalmente con el dispositivo de juego, 47%(n=28) de los encuestados lo percibe en un nivel bajo, 40% (n=24) en nivel medio y 13% (n=8) en un nivel alto.

Tabla 6*Niveles de Aprendizaje*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	13%
Medio	36	60%
Alto	16	27%
Total	60	100%

Fuente: Elaboración propia.

Según datos obtenidos en la tabla 6, de la variable dependiente que es el aprendizaje de los estudiantes encuestados del 100% (n=60), el 27%(n=16) percibe el aprendizaje en un nivel alto, 60% (n=36) en el nivel medio y 13%(n=8) en el nivel bajo.

Tabla 7*Niveles de las dimensiones de Aprendizaje*

Dimensiones del Aprendizaje	Nivel	f	Porcentaje
Rendimiento académico	Bajo	8	13%
	Medio	36	60%
	Alto	16	27%
Motivación	Bajo	12	20%
	Medio	34	57%
	Alto	14	23%
Retroalimentación	Bajo	10	17%
	Medio	36	60%
	Alto	14	23%

Fuente: Elaboración propia.

Según los datos en la tabla 7, donde se encuentran las tres dimensiones de la variable dependiente que es el aprendizaje, se observa en la primera dimensión que se refiere al rendimiento académico que el 27% (n=16) de estudiantes encuestados percibe en un nivel alto, 60% (n=36) en un nivel medio y el 13% (n=8) en un nivel bajo; mientras que en la segunda dimensión que es motivación que el 23% (n=14) percibe en un nivel alto, 57% (n=34) percibe en un nivel medio y 20% (n=12) en un nivel bajo, y finalmente en la tercera dimensión retroalimentación de los encuestados el 23% (n=14) se encuentran en el nivel alto, 60% (n=36) en el nivel medio y 17% (n=12) en el nivel bajo.

4.2. Prueba de normalidad

Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: Las variables no tiene distribución normal.

Hipótesis alterna: las variables tienen distribución normal

Tabla 8

Pruebas de Normalidad

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Videojuegos	0,137	60	0,007
Variable 2: Aprendizaje	0,157	60	0,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Criterios de decisión

Si p – valor $<0,05$ se acepta la hipótesis alterna (H_a),

Si p – valor $>0,05$ se acepta la hipótesis nula (H_0),

Como valor $p=0.00<0.05$

En consecuencia: Se acepta la H_a y se rechaza la H_0

La prueba de normalidad indica que la distribución de datos no es normal, por tanto, para la prueba de hipótesis, se estima emplear el coeficiente de correlación de Rho de Spearman:

4.3. Resultados inferenciales

Hipótesis general

H1: Los videojuegos se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de Huancayo, 2022.

Ho: Los videojuegos no se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de Huancayo, 2022.

Tabla 9

Tabla de coeficiente de correlación de Rho de Spearman

Interpretación	Coefficiente de Rho de Spearman
Correlación negativa perfecta	-1.00
Correlación negativa muy fuerte	-0,90 a -0.99
Correlación negativa fuerte	-0.75 a -0.89
Correlación negativa media	-0.50 a -0.74
Correlación negativa débil	-0.25 a -0.49
Correlación muy débil	-0.10 a -0.24
No existe correlación	-0.09 a +0.09
Correlación positiva muy débil	+0.10 a +0.24
Correlación positiva débil	+0.25 a +0.49
Correlacional positiva media	+0.50 a +0.74
Correlación positiva fuerte	+0.75 a + 0.89
Correlación positiva muy fuerte	+0.90 a +0.89
Correlación positiva perfecta	+1.00

Fuente: Oseda, et, al (2020, p 114).

Tabla 10*Correlación entre Videojuegos y Aprendizaje*

			Correlaciones	
			VIDEOJUEGOS	APRENDIZAJE
Rho de Spearman	VIDEOJUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	0,310*
		Sig. (bilateral)	.	0,016
		N	60	60
	APRENDIZAJE	Coeficiente de correlación	0,310*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,016	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

Criterios de decisión

Si p – valor $<0,05$ se acepta la hipótesis alterna (H_a),

Si p – valor $>0,05$ se acepta la hipótesis nula (H_o),

Como valor $p=0.00 < 0.05$

En consecuencia: Se acepta la H_a y se rechaza la H_o

La tabla 10, señala que existe 0.310 de correlación positiva entre las variables videojuegos y el aprendizaje en la unidad de análisis. Dada la significancia que resultó ser menor que $p=0.050$, se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 01

H1: La frecuencia de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022.

Ho: La frecuencia de juego **no** se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022.

Tabla 11

Correlación entre la frecuencia de videojuegos y el aprendizaje

			FRECUENCIA	APRENDIZAJE
Rho de Spearman	FRECUENCIA	Coeficiente de correlación	1,000	0,273*
		Sig. (bilateral)	.	0,035
		N	60	60
	APRENDIZAJE	Coeficiente de correlación	0,273*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,035	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

Criterios de decisión

Si $p - \text{valor} < 0,05$ se acepta la hipótesis alterna (H_a),

Si $p - \text{valor} > 0,05$ se acepta la hipótesis nula (H_o),

Como valor $p = 0,00 < 0,05$

En consecuencia: Se acepta la H_a y se rechaza la H_o

Según la tabla 11, muestra que existe una correlación positiva entre la dimensión frecuencia de los videojuegos y el aprendizaje. Y como la significancia resultó ser de 0.035, se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 02

H1: Los tipos de videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022.

H0: Los tipos de videojuegos **no** se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022.

Tabla 12

Correlación entre los tipos de los videojuegos y el aprendizaje

		Correlaciones		
			TIPO	APRENDIZAJE
Rho de Spearman	TIPO	Coeficiente de correlación	1,000	0,418*
		Sig. (bilateral)	.	0,001
		N	60	60
	APRENDIZAJE	Coeficiente de correlación	0,418*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,001	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

Criterios de decisión

Si p – valor $<0,05$ se acepta la hipótesis alterna (H_a),

Si p – valor $>0,05$ se acepta la hipótesis nula (H_0),

Como valor $p=0.00<0.05$

En consecuencia: Se acepta la H_a y se rechaza la H_0

La tabla 12, muestra la correlación positiva entre la dimensión contenido de los videojuegos y el aprendizaje, y como resultó tener una alta significancia del 0.001, se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 03

H1: El dispositivo de juego se relaciona en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022.

Ho: El dispositivo de juego **no** se relaciona en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022.

Tabla 13

Correlación entre los dispositivos para videojuegos y el aprendizaje

			DISPOSITIVOS	APRENDIZAJE
Rho de Spearman	DISPOSITIVOS	Coeficiente de correlación	1,000	0,291*
		Sig. (bilateral)	.	0,024
		N	60	60
	APRENDIZAJE	Coeficiente de correlación	0,291*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,024	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

Criterios de decisión

Si p – valor $<0,05$ se acepta la hipótesis alterna (H1),

Si p – valor $>0,05$ se acepta la hipótesis nula (Ho),

Como valor $p=0.00<0.05$

En consecuencia: Se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Según la tabla 13, muestra la correlación positiva entre la dimensión dispositivos de los videojuegos y el aprendizaje. El resultado de la significancia de haber salido 0.024 permite que se acepte la hipótesis alterna.

V. DISCUSIÓN

Habiéndose considerado el objetivo general: Determinar de qué manera relaciona los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022; y teniéndose como resultados, que existe 0.310 de correlación positiva entre las variables videojuegos y el aprendizaje en la unidad de análisis. Este resultado coincide con los estudios de Córdoba (2019) al demostrar que también existe una relación causal de los videojuegos en los procesos formativos de los estudiantes del nivel inicial, conforme se constató que lo había en 41 instituciones educativas públicas, y que además era un instrumento y estrategia positiva para el aprendizaje significativo. De la misma manera coincide con los estudios de Núñez y Barriopedro (2020) al sustentar que la actitud de aquellas personas que hacen uso de los videojuegos resulta ser positiva para el aprendizaje significativo, conforme el estudio indica después de un analizar que, si existe diferencias favorables entre las personas que usan los videojuegos, terminándose como beneficios o perjuicios al aportar en su educación al entrevistarse a 400 personas, comprendidas en las edades de 11 y 64 en España. Con ello, se corrobora lo que Hernández (2018) en la publicación que realiza en el *Communication Journal*, defina que los videojuegos son excelentes herramientas como estrategia educativa en diversos contextos, dada la fortaleza de ser atractiva la estrategia porque llama la atención al jugador, porque además facilita la adquisición de nuevos contenidos y porque, se insiste en que el videojuego es una estrategia educativa para optimizar el aprendizaje. Así mismo Garay-Montenegro (2021) concluye en su investigación que el uso de los videojuegos en el aprendizaje, permiten crear nuevas formas de enseñar y es favorable, motivador y los resultados obtenidos que los docentes que utilizaron los videojuegos como estrategia didáctica por fueron dinámicos, significativos y el rendimiento académico fueron más favorables.

La hipótesis general: Los videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario, los resultados obtenidos si existe relación entre las variables de videojuegos y el aprendizaje, que coincide con la investigación realizada por Plass 2015, y citado por Escobar 2021, el uso de los videojuegos está sustentado en los principios del constructivismo de Piaget y

Vygotsky, y que el videojuego forma el desarrollo cognitivo y el aprendizaje. Mielgo (2022) en la investigación de referencias y artículos científicos obtiene resultados beneficiosos en el uso correcto del videojuego en el aprendizaje, donde ayuda al desarrollo del nivel cognitivo, resolución de problemas, ayuda a la atención y concentración ya que el videojuego es atractivo para el estudiante. Ardila & Muñoz (2019) los videojuegos tienen relación con los modelos pedagógicos; conductista promueve a la frecuencia de juego para realimentación, cognitivista y constructivista en estos dos modelos podemos decir que prioriza la libertad del usuario para que use las bondades del videojuego con las pistas o ayudas, los videojuegos tienen diversas opciones para incluir como herramienta digital en educación. Temoche (2022) en su investigación tiene como objetivo general explicar a los videojuegos como recurso didáctico en la enseñanza, es una investigación cualitativa descriptiva, teniendo como población a estudiantes del nivel primario y como influencia en la matemática. Concluye que los videojuegos son un recurso educativo viable desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y recomendable su uso en los colegios.

Habiéndose establecido el objetivo específico 1: Determinar la frecuencia de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022, y teniéndose como resultados, que existe una correlación positiva entre la dimensión frecuencia juego de videojuegos y el aprendizaje. Este resultado es coincidente con los estudios de Muñoz y Mejía (2020) que determinaron la influencia en el 93.3% de los videojuegos utilizados como estrategia en la enseñanza aprendizaje para aprender Ciencias Naturales en los estudiantes del décimo de la ciudad de Cuenca, Ecuador. Bediou et al. (2018) realizaron investigación sobre la influencia de los videojuegos en la capacidad cognitiva de las personas, donde la regularidad de jugar los videojuegos mejora la percepción, atención y la orientación espacial. Gabbiadini y Gretemeyer (2017) tiene como resultado en su investigación que la frecuencia de juego a videojuegos está asociada positivamente con autorregulación, porque los videojuegos fomentan realizar metas, planificación y estrategias, es una forma de entretenimiento en autorregulación. Finalmente, que la frecuencia o cantidad de

juego a videojuegos de estrategia se asocia significativamente con autorregulación. Así mismo Córdova y Ospina (2019) en su investigación concluye que los videojuegos deben ser observados como un medio de cambio a los nuevos ambientes virtuales para el aprendizaje (AVA) utilizando los recursos digitales en la educación, donde los videojuegos sea una herramienta lúdica integral para el proceso de aprendizaje.

La primera hipótesis específica: La frecuencia juego de los videojuegos se relaciona con el aprendizaje, los resultados obtenidos que si existe relación entre el tipo de videojuegos y el aprendizaje como argumenta Ardila-Muñoz (2019), que el uso de los videojuegos está relacionado con el entrenamiento y el ocio, pero los la frecuencia de uso de los videojuegos en la enseñanza, donde van desarrollar capacidades los estudiantes como trabajo en equipo, habilidades sociales, concentración, memorismo, tomar decisiones, intercambio de saberes. Labrador et al 2009 citado Ardila – Muñoz (2019) concluye que para utilizar los videojuegos con fin educativo debemos conocer la finalidad del aprendizaje, porque se puede confundir y dar la percepción de pérdida de tiempo y que no tiene nada que ver con su aprendizaje.

Habiéndose considerado el objetivo específico 2: Determinar de qué manera los tipos de videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de Huancayo, 2022, y teniéndose como resultados, existe una la correlación positiva entre la dimensión tipos de videojuegos y el aprendizaje. Y también es corroborado por la investigación de Torre (2021) al demostrar que introducir los videojuegos como instrumento para el aprendizaje, con el uso de la TIC y dentro del ámbito de la gamificación en el nivel secundaria era favorable, consumiéndose con el reforzamiento del aprendizaje de los estudiantes, sobre todo dentro del aula de cultura clásica. Asimismo, de los estudios de Zegarra y Torres (2021) que sostienen que los videojuegos influyen en las relaciones sociales entre los estudiantes, más allá del aprendizaje y de la elevación del rendimiento académico. Esta situación, es defendida por (Cole y Griffiths, 2007, como se citó en Montes, 2018), al demostrar que los videojuegos tienen relación inclusive por el tipo de juego para con el desarrollo de diversas

habilidades, entre ellas mejora la orientación espacial y el desarrolla las relaciones sociales, e inclusive a favor para la alfabetización científica. La investigación de Escobar (2018) al demostrar la relación que existe de los videojuegos con el aprendizaje, partiendo de los tipos de videojuegos, por todo videojuego va conducir a resolver situaciones o tareas, que esto se relaciona con el aprendizaje por descubrimiento, donde los juegos de simulaciones permiten interactuar con el juego para explorar, manipular y generar hipótesis, donde el estudiante desarrolla habilidades para la resolución de problemas, donde los videojuegos de estrategia van direccionada al aprendizaje basado en problemas ABP. Los videojuegos cooperativos influyen en el trabajo colaborativo y en equipo en la vida cotidiana (Morschheuser, Riar, Hamari y Maedche, 2017). Asimismo, Carbonie et al (2018) concluye que mejora el compromiso, la colaboración, valoración al esfuerzo y el poder hacer las cosas.

En la segunda hipótesis específica se establece que los tipos de videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario, existe relación entre los tipos de videojuegos y aprendizaje, porque ayudan a fortalecer y desarrollar capacidades como, estrategias, toma decisiones para él logre de metas, estos resultados tienen relación a los sostiene Ramírez (2022) que el tipo de videojuego utilizado para la construcción del aprendizaje debe ser el que requiere el tema, concluye que en para aprender un nuevo idioma el videojuego educativo o serious games ha logrado aprendizajes significativos por el buen diseño que es atractivo que ha motivado al estudiante para aprender el nuevo idioma. Argiles (2019) sostiene en su artículo que algunos tipos de videojuego tiene beneficios en diversas habilidades visuales, atención y cognitivas, demostró que los que usan videojuegos de acción comparado con los que no juegan, realizan mejor las tareas relacionadas con percepción y atención visual. Así mismo Mañez (2019) que jugar videojuegos de acción es una actividad más común en adolescentes, en los últimos años ha aumentado el interés por los videojuegos y a influenciado en las habilidades cognitivas de acuerdo al tipo de videojuegos tanto en jugadores y no jugadores, el resultado que obtuvo en la dos meta-análisis que los videojuegos de acción tienen influencia positiva en diferentes habilidades cognitivas, habilidades de percepción, orientación espacial y la atención. Además, Aznar-Díaz (2016) sostiene que el videojuego Minecraf ayuda a fomentar la

curiosidad e investigación por aprender y descubrir como es el mundo, desarrolla habilidades transversales que menciona en el Curriculum Nacional y habilidades específicas y habilidades sociales. Temoche (2022) concluye que los videojuegos como recurso didáctico utilizados en el área de matemática tiene influencia positiva y significativa en los estudiantes para el logro del aprendizaje.

Habiéndose establecido el tercer objetivo específico: Determinar de qué manera los dispositivos de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo nivel secundario de un colegio en Huancayo, 2022, y teniendo como resultados que existe una correlación positiva entre los dispositivos de juego y el aprendizaje. Resultados que se corrobora con las investigaciones de Méndez y Boude (2021) al momento de identificar los usos que se han dado a los videojuegos en educación primaria, la metodología fue descriptiva con la revisión de literatura publicadas en revistas científicas en los años 2000 y 2019 es sorprendente porque favoreció enormemente en las ciencias naturales y en la interacción e innovación de las prácticas educativas. Asimismo, con los estudios de Evaristo, et al (2016) en la ciudad de Lima, cuando identificaron la influencia de un videojuego como estrategia de aprendizaje en las clases de los estudiantes del nivel secundario para medir el rendimiento académico. En experiencia paralela al de Champoñan (2019) que desarrolló una investigación en la que demuestra que emplear la metodología SCRUM contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje para reforzar los conocimientos en el curso de Historia, en los estudiantes de primero de secundario. Zabala et al (2020), sustenta que el uso herramientas digitales lúdicas ha aumentado el trabajo colaborativo y en equipo en ambientes móviles y la utilización de smartphone, que el uso de dispositivos móviles ayuda el desarrollo de conocimiento de manera interactiva en el aula, potencializa la motivación y mejora la actitud de los estudiantes en el aprendizaje.

La tercera hipótesis específica, que establece el dispositivo de juego se relaciona en el aprendizaje de los estudiantes, frente al resultado obtenido si existe relación entre las variables los dispositivos de juego y el aprendizaje, Vílchez (2022) sostiene en su investigación que el uso de dispositivos digitales de uso personal se incrementado como es los móviles (celulares) y las laptops en una educación semi

presencial, desde el aula y la virtualidad a través de estos dispositivos. Los estudiantes utilizan los dispositivos móviles para realizar actividades académicas y lo consideran como una herramienta viable para hacer otras actividades, donde el alumno desarrolla una actitud activa, habilidades de investigación, experimentación, toma decisiones y la producción de información.

VI. CONCLUSIONES

1. La investigación determinó que los videojuegos se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo de del nivel secundario de un colegio de Huancayo, 2022. El resultado es una relación 0.310 de correlación positiva entre las variables videojuegos y el aprendizaje en la unidad de análisis, que es un indicador importante que evidencia que el videojuego es una herramienta digital para el desarrollo de habilidades cognitivas, concentración, atención y trabajo colaborativo para el logro del aprendizaje.
2. El procesamiento y análisis de datos se determinó la relación entre la dimensión de frecuencia de juego y el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario, dando resultado que existe correlación positiva de 0.273 entre la frecuencia de juego y el aprendizaje, siendo este resultado favorable para plantear a los videojuegos como estrategia para el aprendizaje, y de acuerdo a los argumentos la frecuencia de juego ayuda a desarrollar y mejorar la percepción, la atención y la orientación espacial.
3. De los resultados estadísticos se determinó la relación entre los tipos de videojuegos y la variable aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de Huancayo. El resultado, es que existe una correlación positiva de 0.418 entre los tipos de videojuegos y el aprendizaje. Inferimos que el tipo de videojuego que utiliza el estudiante va ayudar a desarrollar diversas habilidades, como la resolución de conflictos, toma de decisiones y generar estrategias para solucionar conflictos.
4. El procesamiento de datos mediante Rho de Spearman evidencia la relación de los dispositivos de juego y aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de Huancayo, 2022. El resultado existe una correlación positiva de 0.291 entre dispositivos de los videojuegos y el aprendizaje. Este resultado es favorable para el aprendizaje por los estudiantes tienen la facilidad de utilizar diversos dispositivos tecnológicos, y que con mayor frecuencia para las sesiones virtuales utilizan los dispositivos móviles y que es más atractivo para su aprendizaje.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los directivos del Colegio promuevan el espacio de intercambio de experiencias educativas innovadoras donde se hace uso de los nuevos recursos virtuales para motivar a los estudiantes y el logro de los aprendizajes y así brindar un servicio de calidad y una educación integral.
2. Se recomienda al líder directivo, planificar talleres y capacitaciones dirigidos a los docentes de los diversos niveles, para contribuir al desarrollo de habilidades tecnológicas y manejo de los entornos virtuales, con el objetivo que los educadores tengan las herramientas necesarias para el logro de un aprendizaje significativo y sean maestros innovadores.
3. Se sugiere a los docentes de la institución educativa esté actualizados y capacitados en el manejo de la TICs para el logro del objetivo de enseñar, por educar es hacer protagonista al estudiante de su crecimiento y la construcción de su aprendizaje.
4. Se recomienda a los directivos tener una base de datos o repositorio de videojuegos que sean fácil de usar en las diversas áreas por el estudiante en los espacios del colegio, en las sesiones de aprendizaje y también en su casa, con la finalidad de tener todas las herramientas disponibles para reforzar el aprendizaje.

REFERENCIAS

- Álvarez, J. A. H., Taxa, F., Castañeda, R. F., & Cotera, S. O. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *Edmetic*, 9(1), 80-103.
- Anijovich, Rebeca. (2019). Retroalimentación Formativa: evaluación y acompañamiento de los procesos de aprendizaje. In "la Caixa" Foundation "Summa." https://www.summaedu.org/wpcontent/uploads/2019/07/RETROALIMENTACIONFORMATIVA_2019_apaisado.pdf
- Argilés Sans, M., & Quevedo Junyent, L. (2019). Videojuegos de acción como herramienta para mejorar habilidades visuales. *Gaceta de Optometría*, 544. Recuperado de: <https://www.mendeley.com/catalogue/56a67260-1822-3e02-923e-15fc233c7c53/>
- Ávila Macacela, G., Chiquito Avellán, J., & Intriago Cevallos, D. (2019). El uso de los videojuegos como método de enseñanza. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Recuperado de: <https://www.mendeley.com/research-papers/?query=icle>
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Aznar-Díaz, I., Raso-Sánchez, F., Hinojo-Lucena, M., y Romero-Díaz de la Guardia, J (2016). Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza aprendizaje. *EDUCARE*, 53(1), 11-28. <https://educar.uab.cat/article/view/v53-n1-aznar-diaz-et-al/840-pdf-es>
- Baldía, M. M., Clariana, M., Gotzens, C., Cladellas, R. & Dezcallar, T. (2015). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 46, 25-38. doi:

10.12795/pixelbit.2015.i46.02

Sánchez, G. R., & Peña, A. Q. (2015). Atribución de motivación de logro y rendimiento académico en matemática. *PsiqueMag*, 4(1), 234-251.

Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S. y Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77-110. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>

Belando-Montoro, M. R. (2017). Aprendizaje a lo largo de la vida. Concepto y componentes. *Revista Iberoamericana De Educación*, 75, 219-234. <https://doi.org/10.35362/rie7501255>

Bernal Pablo, P. (2018). La Investigación en Ciencias Sociales: Técnicas de recolección de la información. Universidad Piloto de Colombia.

Bondareva, L. V., & Potemkina, T. V. (2021). Video Games in the Development of Cognitive Skills Relevant for Language Learning: A Systematic Review. *Multimodality, Digitalization and Cognitivity in Communication and Pedagogy*, 73-86.

Boza, J., Pérez-Rodríguez, J. y De León, J. (2016). Introducción a las técnicas de muestreo. Ediciones Pirámide, Madrid.

Carrillo–Ojeda, M. J., García–Herrera, D. G. Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El Juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitraria Interdisciplinaria Koinonía*. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, (9), 191–226. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>

Carbonie, A., Guo, Z y Cahalane, M. (Junio de 2018). Positive personal development through esports. Twenty-Second Pacific Asia Conference on Information Systems, Japan. Recuperado de <https://aisel.aisnet.org/pacis2018/125>

- Caro, L. (2019). 7 técnicas e instrumentos para la recolección de datos.
- Chapoñan Sernaque, J. C. (2019). Videojuego de escritorio para contribuir al proceso de enseñanza–aprendizaje de la historia de las culturas de la región costa norte del Perú en estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Aplicación N° 10836 del distrito de José Leonardo Ortiz de la provincia de Chiclayo.
- Córdoba Castellón, MM, & Ospina Moreno, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 12(2), 113-138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Egea, M. (2018). Motivación y emoción en el ámbito educativo. Recuperado de: https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/9726/1/Motivacion_PilarEgea_LeccMag_UCEUSP_2018.pdf
- Escobar, M. D. R., & Buteler, L. M. (2018). Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos.
- Estrada García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 218–228. Retrieved from <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>
- Etzeberria Balerdi, F. (2016). Videojuegos y educación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 2(1). <https://doi.org/10.14201/eks.1454>
- Evaristo Chiyong, I. S., Vega Velarde, M. V., Navarro Fernandez, R., & Nakano Osoro, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 35. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15569>
- Felicia P., (2009). Videojuegos en el aula. Manual para docentes. Bélgica, European school net, 46 p.
- Gabbiadini, A., y Greitemeyer, T. (2017). Uncovering the association between strategy video games and self-regulation: A correlational study. *Personality and Individual Differences*, 104, 129–136. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.07.041>

- Garay-Montenegro, JI, & Ávila-Mediavilla, CM (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *EPISTEMA KOINONIA*, 4(8), 23. <https://doi.org/10.35381/ekv4i8.1343>
- Hernández Sampieri 2014. (2014). Metodología-de-la-investigación-sexta-edición, compressed. Metodología de la Investigación, 6(metodología de la investigación), 634. Retrieved from <https://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodología-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Kerlinger, Fred (1996). Investigación del comportamiento. México DF: Ed. Mc Graw Hill. Segunda edición.
- Larios-Guzmán, A. (2022). El problema epistemológico de las teorías del aprendizaje. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 2*, 9(17), 7-10.
- Maldonado, C. E. R. (2009). Sobre la retroalimentación o el feedback en la educación superior on line. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (26), 1-18
- Méndez, M., & Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática. *Espacios*, 42(1), 66-80. DOI: 10.48082/espacios-a21v42n01p06
- Máñez, I. (2019). ¿Pueden los videojuegos de acción modificar habilidades cognitivas? *Ciencia Cognitiva: Revista Electrónica de Divulgación*, 13(3), 61–63. Retrieved from <http://www.cienciacognitiva.org/?p=1870>
- Mejía Mejía, Elías (2005). Metodología de la Investigación Científica. Lima: Centro Editorial e Imprenta, UNMSM
- Mielgo Conde, I., Seijas Santos, S., & Grande de Prado, M. (2022). Revisión sistemática de la literatura: Beneficios de los videojuegos en Educación Primaria. *Innoeduca: international journal of technology and educational innovation*.
- Moreno Saez De Tejada, S. (2022). *Análisis de la accesibilidad visual en los videojuegos* (Bachelor's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).

- Morschheuser, B., Riar, M., Hamari, J., y Maedche, A. (2017). How games induce cooperation? A study on the relationship between game features and intentions in an augmented reality game. *Computers in Human Behavior*, 77, 169–183. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.026>
- Muñoz-Mejía, S.A., Garcia- Herrera, D.G., Guevara- Vizcaíno, C.F., & Erazo- Álvarez, J. C. (2020). Videojuegos como estrategia didáctica en la asignatura de Ciencias Naturales. *EPISTEME KOINONIA*, 3(1), 97. <https://doi.org/10.14201/eks.14154>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.153559/ree.24-2.12>
- Pastor, B. F. R. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247.
- Prado Castillo, F. M. (2021). Clima de aula y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.
- Pérez, M. D. J. V., Cárdenas, E. M. O., & Zavala, J. H. M. (2021). Aprendizaje significativo mediante las TICs: Revisión bibliográfica. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(11), 135-144.
- Ramírez Ramírez, E. D. J. VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS EN TIEMPOS DE PANDEMIA COVID. Recuperado de: <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2022/06/Ed.5697-108-Ramirez-Ramirez.pdf>
- Ranzolin, A. (2020). Videojuegos para el desarrollo del pensamiento crítico y el diálogo. *EU-Topías. Revista de Interculturalidad, Comunicación y Estudios Europeos*, 19, 125. <https://doi.org/10.7203/eutopias.19.17878>
- Reyes, N. (2015). Motivación del estudiante y los entornos virtuales de aprendizaje.
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento [Videogames and thinking skills]. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 267 - 288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

- Rodríguez-Rodríguez, J., & Reguant-Álvarez, M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(2), 1-13.
- Roncal, L. E. P., Portal, M. D. P. G., Acuña, M. L. L., & Rojas, O. M. D. (2022). Herramientas digitales e indagación científica en estudiantes de educación secundaria: una revisión de la literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 989-1006.
- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J., & Bocanegra-García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36–46.
<https://doi.org/10.19053/1900771x.v17.n2.2017.7184>
- Sánchez-Márquez, N. I. MOTIVACIÓN: UNA REVISIÓN CONCEPTUAL.
- Soler-Dominguez, J. L., Contero, M., & Alcaniz-instituto, M. (2017). Press start!: Cinco estrategias para el despliegue efectivo del Aprendizaje Basado en Videojuegos [Press start !: Five strategies for deployment Effective Video Game-Based Learning]. <https://n9.cl/usb2g>
- Tausa Santos, C. M., & Rojas Casas, L. S. (2022). Concepto del rendimiento académico en estudiantes universitarios-revisión narrativa.
- Temoche Cotrina, J. I. (2022). Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la educación primaria.
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/22494>
- UNESCO (2016) Los videojuegos pueden enseñarnos a ser mejores personas, según la UNESCO: hablamos con el autor del informe.
<https://www.xataka.com/categoria/videojuegos>
- University Of Illinois Devolops Bioterrorism “Serious Game” (2005) Recuperado el 18 de enero 2008 de
<http://www.yankidank.com/article.php?story=20051027165554950>

- Venegas Ramos, A., & Gutiérrez Manjón, S. (2021). La memoria estética del videojuego. *MIGUEL HERNÁNDEZ COMMUNICATION JOURNAL*, 12, 565–586. <https://doi.org/10.21134/mhjournal.v12i.1325>
- Vílchez Guizado, J., & Ramón Ortiz, J. Ángela. (2022). Enseñanza flexible y aprendizaje de la matemática en educación secundaria rural. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (80). <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.80.2431>
- Yañez, V., & Silva, L. (2019). Uso de resultados y retroalimentación. Cuadernillo Técnico de Evaluación Educativa, 9, 1–37.
- Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., & Benito-Crosetti, B. L. D. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26. Doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Videojuegos y aprendizaje en estudiantes séptimo ciclo del nivel de secundaria de un colegio de la provincia de Huancayo, 2022

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general: ¿De qué manera los videojuegos se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022?</p> <p>Problemas específicos: ¿De qué manera la frecuencia de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022? ¿De qué manera los tipos de videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022? ¿De qué manera dispositivos de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022?</p>	<p>Objetivo general Determinar de qué manera se relaciona los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022</p> <p>Objetivos específicos Determinar de qué manera la frecuencia de juego relaciona con aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022. Determinar de qué manera los tipos de videojuegos se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio de Huancayo, 2022. Determinar de qué manera los dispositivos de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022</p>	<p>Hipótesis general Los videojuegos se relacionan con el aprendizaje de los alumnos del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio de Huancayo, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas La frecuencia de juego se relaciona con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022. Los tipos de videojuegos se relacionan con el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022. El dispositivo de juego se relaciona en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario en un colegio en Huancayo, 2022.</p>	<p>Variable 01 Videojuegos 1. Frecuencia de juego 2. Tipos de videojuego 3. Dispositivo de juego</p> <p>Variable 02 Aprendizaje 1. Rendimiento académico 2. Motivación 3. Retroalimentación</p>	<p>Método de investigación ● Científica ● Hipotético deductivo</p> <p>Tipo de investigación Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación No experimental, transversal, correlacional</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD M --- O1 M --- O2 O1 --- I I --- O2 </pre> </div> <p>Población y muestra Población: 70 estudiantes Muestra: 60 estudiantes</p> <p>Técnica e instrumentos Técnica: Encuesta Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Estadísticos de prueba Estadística descriptiva</p>

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 2
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable 01: Videojuegos

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Videojuegos	Según Escobar- Navarro (2019), los videojuegos pueden adaptarse a las diferentes necesidades de cada estudiante, generando así un ambiente de equidad, el cual beneficia al estudiante, en el aprendizaje de contenidos, y el cambio de actitud por el fortalecimiento de los valores.	La variable los videojuegos, se operacionalizará teniendo en cuenta las siguientes dimensiones: Horas de juego, tipo de videojuego, frecuencia de uso de los videojuegos.	Frecuencia	Diaria Semanal Mensual	Ordinal Likert 1. Desacuerdo 2. Indiferente 3. De acuerdo 4. Totalmente de acuerdo
			Tipos	Aventuras Estrategia Educativos	
			Dispositivo de juego	Ordenador PC Smartphone Celular o teléfono móvil	

Fuente: Elaboración propia.

Variable 02: Aprendizaje

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Aprendizaje	Gagné (1985), "El aprendizaje consiste en un cambio o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible al proceso de desarrollo". Por tanto, el aprendizaje es el cambio de estructuras mentales, cognitivas y actitudinales.	La variable aprendizaje, se va operacionalizar con las dimensiones: Rendimiento académico y cambio de actitud.	Rendimiento académico	Potenciar habilidades Estrategia Emocional	Ordinal Likert 1. Desacuerdo 2. Indiferente 3. De acuerdo 4. Totalmente de acuerdo
			Motivación	Comportamiento	
			Retroalimentación	Reflexivo Descriptivo	

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 3

ENCUESTA SOBRE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES

Estimado estudiante se está llevando a cabo una investigación que trata acerca de los videojuegos y el aprendizaje significativo, como parte del trabajo de investigación, para ellos necesitamos que respondas las siguientes preguntas:

VARIABLE 1: VIDEOJUEGOS		Escala de tipo Likert			
Dimensión: Frecuencia		Desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
		1	2	3	4
1	Empleo más de 2 horas diarias en juega videojuegos				
2	Dedicas más de 5 horas a la semana a jugar videojuegos.				
3	Empleo más de 2 días a la semana jugar videojuegos.				
4	Sueles jugar más de 5 veces al mes videojuegos.				
Dimensión: Tipo					
5	Utilizas videojuegos que tengan contenido de estrategias.				
6	Los videojuegos más usados habitualmente son: Juegos Arcades (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris, Super Pang, Crash Bandicot, etc.				
7	Los videojuegos educativos como elemento de “tecnología positiva” mejora la calidad de nuestra experiencia personal generando aumento de la felicidad, de la calidad de vida o del bienestar psicológico.				
Dimensión: Dispositivo de juego					
8	Utilizas un ordenador PC para jugar videojuegos.				
9	Haces uso de un Smartphone para jugar videojuegos.				
10	Usas un celular o teléfono móvil para jugar videojuegos.				

ANEXO 4

ENCUESTA SOBRE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES

Estimado estudiante se está llevando a cabo una investigación que trata acerca de los videojuegos y el aprendizaje significativo, como parte del trabajo de investigación, para ellos necesitamos que respondas las siguientes preguntas:

VARIABLE 2: APRENDIZAJE		Desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
		1	2	3	4
Dimensión: Rendimiento académico					
1	Desarrollas capacidades como retener, comprender conceptos y hechos, y mantener la atención durante largos periodos de tiempo para la construcción de conocimiento.				
2	En la vida cotidiana toma decisiones con responsabilidad teniendo en cuenta el conocimiento de los conceptos y hechos.				
3	Te gustaría que los profesores utilizaran videojuegos en sus clases.				
4	Los videojuegos mejoran tus habilidades en el manejo de la información y las nuevas tecnologías.				
Dimensión: Motivación					
5	Cuando se utiliza los videojuegos la clase es entretenida y mejora las habilidades comunicativas.				
6	Me ayuda a organizarme en el espacio y ejercita la coordinación y una actitud positiva.				
7	Mejora la atención y ejercita la memoria en la clase cuando es entretenida y animada.				
Dimensión: Retroalimentación					
8	Reflexionas acerca de lo que no anduvo bien y como lo puedes mejorar en la clase.				
9	Consideras que las utilizar herramientas digitales son necesarias para una clase.				
10	Te gustaría que las clases deben ser animadas y entretenidas.				

ANEXO 5

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES SÉPTIMO CICLO NIVEL DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO DE LA PROVINCIA DE HUANCAYO, 2022

Variable 1: Videojuegos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Frecuencia							
1	Empleo más de 2 horas diarias en juega videojuegos.	X		X		X		
2	Dedicas más de 5 horas a la semana a jugar videojuegos.	X		X		X		
3	Empleo más de 2 días a la semana jugar videojuegos.	X		X		X		
4	Sueles jugar más de 5 veces al mes videojuegos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Tipos de videojuego	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Utilizas videojuegos que tengan contenido de estrategias.	X		X		X		
6	Los videojuegos más usados habitualmente son: Juegos Arcades (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris, Super Pang, Crash Bandicot, etc.	X		X		X		
7	Los videojuegos educativos como elemento de "tecnología positiva" mejora la calidad de nuestra experiencia personal generando aumento de la felicidad, de la calidad de vida o del bienestar psicológico.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Dispositivo de juego	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Utilizas un ordenador PC para jugar videojuegos.	X		X		X		
9	Haces uso de un Smartphone para jugar videojuegos.	X		X		X		
10	Usas un celular o teléfono móvil para jugar videojuegos.	X		X		X		

Variable 2: Aprendizaje

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Rendimiento académico							
1	Desarrollas capacidades como retener, comprender conceptos y hechos, y mantener la atención durante largos periodos de tiempo para la construcción de conocimiento.	X		X		X		
2	En la vida cotidiana toma decisiones con responsabilidad teniendo en cuenta el conocimiento de los conceptos y hechos.	X		X		X		
3	Te gustaría que los profesores utilizaran videojuegos en sus clases.	X		X		X		
4	Los videojuegos mejoran tus habilidades en el manejo de la información y las nuevas tecnologías.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Cuando se utiliza los videojuegos la clase es entretenida y mejora las habilidades comunicativas.	X		X		X		
6	Me ayuda a organizarme en el espacio y ejercita la coordinación y una actitud positiva.	X		X		X		
7	Mejora la atención y ejercita la memoria en la clase cuando es entretenida y animada.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Retroalimentación	Si	No	Si	No	Si	No	

8	Reflexionas acerca de lo que no anduvo bien y como lo puedes mejorar en la clase.	X		X			X
9	Consideras que las utilizar herramientas digitales son necesarias para una clase.	X		X			X
10	Te gustaría que las clases deben ser animadas y entretenidas.	X		X			X

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Alex Gerardo Alejos Flores **DNI:** 40443422

Especialidad del validador: Doctor en Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

25 de mayo del 2022

Firma del Experto Informante.

ANEXO 6

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES SÉPTIMO CICLO NIVEL DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO DE LA PROVINCIA DE HUANCAYO, 2022

Variable 1: Videojuegos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Frecuencia							
1	Empleo más de 2 horas diarias en juega videojuegos.	X		X		X		
2	Dedicas más de 5 horas a la semana a jugar videojuegos.	X		X		X		
3	Empleo más de 2 días a la semana jugar videojuegos.	X		X		X		
4	Sueles jugar más de 5 veces al mes videojuegos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Tipos de videojuegos	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Utilizas videojuegos que tengan contenido de estrategias.	X		X		X		
6	Los videojuegos más usados habitualmente son: Juegos Arcades (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris, Super Pang, Crash Bandicot, etc.	X		X		X		
7	Los videojuegos educativos como elemento de "tecnología positiva" mejora la calidad de nuestra experiencia personal generando aumento de la felicidad, de la calidad de vida o del bienestar psicológico.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Dispositivo de juego	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Utilizas un ordenador PC para jugar videojuegos.	X		X		X		
9	Haces uso de un Smartphone para jugar videojuegos.	X		X		X		
10	Usas un celular o teléfono móvil para jugar videojuegos.	X		X		X		

Variable 2: Aprendizaje

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Rendimiento académico							
1	Desarrollas capacidades como retener, comprender conceptos y hechos, y mantener la atención durante largos periodos de tiempo para la construcción de conocimiento.	X		X		X		
2	En la vida cotidiana toma decisiones con responsabilidad teniendo en cuenta el conocimiento de los conceptos y hechos.	X		X		X		
3	Te gustaría que los profesores utilizaran videojuegos en sus clases.	X		X		X		
4	Los videojuegos mejoran tus habilidades en el manejo de la información y las nuevas tecnologías.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Cuando se utiliza los videojuegos la clase es entretenida y mejora las habilidades comunicativas.	X		X		X		
6	Me ayuda a organizarme en el espacio y ejercita la coordinación y una actitud positiva.	X		X		X		
7	Mejora la atención y ejercita la memoria en la clase cuando es entretenida y animada.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Retroalimentación	Si	No	Si	No	Si	No	

8	Reflexionas acerca de lo que no anduvo bien y como lo puedes mejorar en la clase.	X		X		X	
9	Consideras que las utilizar herramientas digitales son necesarias para una clase.	X		X		X	
10	Te gustaría que las clases deben ser animadas y entretenidas.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: López Kitano Aldo Alfredo **DNI:** 959332301

Especialidad del validador: Maestro en Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

25 de mayo del 2022

Firma del Experto Informante.

ANEXO 7

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES SÉPTIMO CICLO NIVEL DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO DE LA PROVINCIA DE HUANCAYO, 2022

Variable 1: Videojuegos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Frecuencia							
1	Empleo más de 2 horas diarias en juega videojuegos.	X		X		X		
2	Dedicas más de 5 horas a la semana a jugar videojuegos.	X		X		X		
3	Empleo más de 2 días a la semana jugar videojuegos.	X		X		X		
4	Sueles jugar más de 5 veces al mes videojuegos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Tipos de videojuego	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Utilizas videojuegos que tengan contenido de estrategias.	X		X		X		
6	Los videojuegos más usados habitualmente son: Juegos Arcades (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris, Super Pang, Crash Bandicot, etc.	X		X		X		
7	Los videojuegos educativos como elemento de "tecnología positiva" mejora la calidad de nuestra experiencia personal generando aumento de la felicidad, de la calidad de vida o del bienestar psicológico.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Dispositivo de juego	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Utilizas un ordenador PC para jugar videojuegos.	X		X		X		
9	Haces uso de un Smartphone para jugar videojuegos.	X		X		X		
10	Usas un celular o teléfono móvil para jugar videojuegos.	X		X		X		

Variable 2: Aprendizaje

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Rendimiento académico							
1	Desarrollas capacidades como retener, comprender conceptos y hechos, y mantener la atención durante largos periodos de tiempo para la construcción de conocimiento.	X		X		X		
2	En la vida cotidiana toma decisiones con responsabilidad teniendo en cuenta el conocimiento de los conceptos y hechos.	X		X		X		
3	Te gustaría que los profesores utilizaran videojuegos en sus clases.	X		X		X		
4	Los videojuegos mejoran tus habilidades en el manejo de la información y las nuevas tecnologías.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Cuando se utiliza los videojuegos la clase es entretenida y mejora las habilidades comunicativas.	X		X		X		
6	Me ayuda a organizarme en el espacio y ejercita la coordinación y una actitud positiva.	X		X		X		
7	Mejora la atención y ejercita la memoria en la clase cuando es entretenida y animada.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Retroalimentación	Si	No	Si	No	Si	No	

8	Reflexionas acerca de lo que no anduvo bien y como lo puedes mejorar en la clase.	X		X		X	
9	Consideras que las utilizar herramientas digitales son necesarias para una clase.	X		X		X	
10	Te gustaría que las clases deben ser animadas y entretenidas.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Fernando Ysaías Aguilar Padilla **DNI:** 998471262

Especialidad del validador: Doctor en Gestión Pública y Gobernabilidad

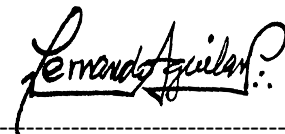
25 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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.

ANEXO 8

DECLARACIÓN JURADA

Yo Miriam Marlene Reyes Artica, de nacionalidad peruana, con documento de identidad N° 20031429, de profesión Bachiller en Ingeniería en Industrias Alimentarias, natural del departamento de Huancavelica de la provincia de Tayacaja del distrito de Pampas.

Declaro bajo juramento que:

Para el desarrollo de la presente investigación cuenta con el consentimiento informado firmado por la dirección de la institución educativa y por cada uno de los padres de familia de los estudiantes participantes de la investigación.

Me afirmo y me ratifico en lo expresado, en señal de lo cual firmo el presente documento en la ciudad de Huancayo, a los 15 días del mes de julio del año 2022.



Firma: Miriam Marlene Reyes Artica

DNI: 20031429