



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA

Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

Ccolque Tarifa, Jilmar (orcid.org/0000-0002-9702-0045)

ASESOR:

Dr. Espinoza Sotelo, Joan Carlos (orcid.org/0000-0002-8324-6668)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo a Dios y las personas que me brindaron el apoyo moral en los momentos difíciles.

A los docentes que me ayudaron a encaminar en el trayecto de este aprendizaje.

Agradecimiento

Al docente asesor Doctor Espinoza Sotelo, Joan Carlos por la paciencia y empatía brindada a pesar de las dificultades encontradas.

A la familia y amigos que me apoyaron en el trayecto de este aprendizaje.

A la directora de la I.E. por brindarme las facilidades para poder realizar el presente estudio.

Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	8
II. MARCO TEÓRICO	13
III. METODOLOGÍA	19
3.1 Tipo y diseño de investigación	19
3.2 Variables y operacionalización	20
3.3 Población, muestra y muestreo	22
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5 Procedimientos	25
3.6 Método de análisis de datos	25
3.7 Aspectos éticos y rigor científico	25
IV. RESULTADOS	27
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	47

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1 Validez de instrumentos	25
Tabla 2 Confiabilidad del instrumento	25
Tabla 3 Distribución de frecuencias de videojuegos en línea	27
Tabla 4 Distribución de frecuencias de rendimiento académico en matemáticas	27
Tabla 5 Distribución de frecuencias de las competencias del área de matemáticas	28
Tabla 6 Prueba de Spearman: Videojuegos en línea y rendimiento académico en matemáticas	39
Tabla 7 Prueba de Spearman: Dimensión resuelve problemas de cantidad en el área de matemática y videojuegos en línea.	30
Tabla 8 Prueba de Spearman: Dimensión resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática y videojuegos en línea	31
Tabla 9 Prueba de Spearman: Dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en matemática y videojuegos en línea	32
Tabla 10 Prueba de Spearman: Dimensión resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática y videojuegos en línea	33

Resumen

En el trabajo de investigación realizado videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022, se tuvo como objetivo determinar la relación entre estas dos variables. La muestra la conformaron 95 estudiantes del nivel secundario. La investigación es de nivel básico, no experimental, cuantitativo correlacional. Los resultados mostraron un p valor 0.832, el cual es mayor a 0.05, demostrando que no existe asociación entre las variables. Respecto a los videojuegos, se obtuvo que el 3% está nivel alto, el 54% de población se ubica en la categoría medio mientras que en el nivel bajo está el 43%. En cuanto al rendimiento académico, en el nivel esperado se encuentra el 12%, en proceso está el 86% mientras que en inicio 2%, evidenciando que, si existe bajo rendimiento frente al área de matemática, pero no siendo la causa los videojuegos en línea. Se concluyó que no existe relación entre las variables.

Palabras clave: videojuegos, en línea, rendimiento, académico, matemática.

Abstract

In the research work carried out Online video games and the academic performance in mathematics of Pedro Paulet - Manu secondary school students, 2022, the objective was to determine the relationship between these two variables. The sample was made up of 95 high school students. The research is basic, non - experimental, quantitative correlational. The results showed a p value of .832, which is greater than .05, demonstrating that there is no association between the variables. Regarding video games, it was found that 3% are at a high level, 54% of the population is in the medium category while 43% are at the low level. Regarding academic performance, 12% are at the expected level, 86% are in process, while 2% are at the beginning, showing that, if there is low performance in the area of mathematics, but video games are not the cause. line. It was concluded that there is no relationship between the variables.

Keywords: Videogames, online, performance, academic, mathematics.

I. INTRODUCCIÓN

Los avances científicos y más que todo en lo tecnológico se pone a prueba frente a esta nueva dinámica por la globalización y la situación que se vivió y se sigue viviendo la pandemia por causa Covid 19, el consumo de internet aumento, así como en el uso de las redes sociales y los videojuegos, lo cual genero otras maneras de realizar nuestros trabajos, el de comunicarnos, entretenerlos y pensar. Garrote et al. (2018), Escobar et al (2019), manifiesta que los videojuegos es un pasatiempo de uso diario, formando así parte de la vida diaria. Rodríguez (2020), manifiesta que ingresar a los videojuegos desde cualquier dispositivo electrónicos y es usado para el entretenimiento, también cualquier computador con acceso al internet. Gálvez, et al. (2014), manifiesta que los videojuegos en línea son dirigidos mayormente a adolescente, donde son atrapados por las historias fantasiosas, controversiales y muy absorbentes, donde aumenta su uso y crece el aislamiento y afecta las actividades académicas.

A nivel internacional, el consumo de los videojuegos en línea ha incrementado, ahora según Romero (2020), manifiesta que el consumo incremento en un 65% durante la pandemia. Rivero et al (2015), refieren que los Estados Unidos, el consumo es de manera aritmética hacia los videojuegos y con ello también la cantidad de horas que se emplea a la semana y que por día llegan hasta 13 horas jugando, por ello el fenómeno al consumo de los videojuegos se expande a pasos agigantados, Lloret et al (2018), manifiesta que los hogares europeos muestran una estadística en que de cuatro personas uno consume videojuegos. De acuerdo al informe publicado por la asociación española de videojuegos (AEV), el 70% de personas que usan videojuegos son jóvenes que consideran como la primera opción el entretenimiento de tipo audiovisual, ocupando el top diez en consumo de videojuegos, y además el 75.94% juega semanalmente.

A nivel nacional, también se puede observar esta falencia. Y preocupados con esta situación que se enfrenta los padres de familias al consumo de los videojuegos por sus hijos tal y como refieren Vallejos y Capa (2010), en la que mencionan que, en nuestro país por cada diez adolescentes, siete consume videojuego de manera excesiva. Por otro lado, Noguchi (2014), manifestó que, de los pacientes tratados, por lo general, son jóvenes los que se enfrentan a un descontrol frente a los

videojuegos teniendo una adicción, por ello reciben tratamiento para enfrentar dicho problema, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística del Perú - INEI (2018), en Perú en último trimestre del 2017, la población de seis a diecisiete años accedió al internet, mediante cabinas de internet publica siendo el 33.5%, desde su casa el 12.6% y desde los centros educativos el 6.0%, además que el 80.5% ingreso al internet con fines de entretenimiento. Asimismo, Rojas y Ruesta (2017), manifiestan que los videojuegos electrónicos tienen más accesibilidad brindando mayor confort y experiencias nunca antes vividas dentro de los video juegos por ello enviando mayor mente a adolescentes. Una manera de llegar a ellos es que la gran mayoría de los videojuegos son de acceso gratuito, la única condición es tener un celular móvil con sistema de Android y acceso a la red. Y al ser gratuito casi la gran mayoría puede ingresar, estando dentro del juego se puede hacer comprar para las famosas transfiguraciones donde esta es pagada. Para Lavilla (2012), indica que el problema ante esta situación frente a los videojuegos es la ausencia del control de los padres sobre sus hijos, de esta manera el adolescente aprovecha la ausencia de la misma. Por otro lado, Milla y Rojas (2018), manifiesta que la ausencia de supervisión de los padres de familia hacia sus hijos crea este espacio para ingresar a los videojuegos sin ningún tipo de control, afectando a su rendimiento académico y sobre todo al aislamiento, mientras tanto Martínez & Martínez (2018), nos manifiesta que desde el momento que hacemos un inadecuado uso al videojuego puede acarrear síntomas psicológicos como el momento de relacionarse con su entorno como persona, creando así un desconocimiento de sí mismo. Y el uso siendo de entretenimiento o diversión.

A nivel local, no se encontró ningún estudio de investigación, siendo un tema inédito frente al tema en el distrito de Madre de Dios provincia del Manu. se observó que los estudiantes dedican su tiempo a los videojuegos en línea, a raíz de la pandemia y por ello el ministerio de educación utilizo la estrategia de educación a distancian por medio al contagio. haciendo que esta problemática aumente por el tema de clases a distancia por el programa aprendo en casa que se dio por el ministerio de educación (MINEDU).

En el presente año escolar 2022 las clases volvieron a ser presenciales por ser un colegio rural y cumpliendo los protocolos de bioseguridad. Notando que los estudiantes asisten algunos con sueño al colegio y algunos se duermen durante las horas de clase, o que algunos tienden a molestarse cuando se les sugiere que se lave la cara, haciendo esta situación algo incómodo para los docentes como para sus compañeros de clases. Para Loayza (2011), estas actitudes desprenden de encuentros y enfrentamientos que se encuentran del real o lo ficticio, revelando la construcción de ideales más allá de lo lúdico. Haciendo que la evolución de los videojuegos en línea se desarrolla a gran escala demandando el consumo de internet para el consumo de los mismos, haciendo que la mayoría de los videojuegos son fácil de acceder para los estudiantes desde el momento que se logra prender la computadora o celular, para (Solórzano et al, 2019), la evolución de los videojuegos parte por lo estético, mas relacionados con la evolución y el éxito en el mercado o como el camino a los personajes como la calidad de contraste o interfaz, también los contenidos o la dificultad de cada nivel que se puede presentar al momento de jugarlo. de esta manera accediendo a grupos de manera público o privado donde el tema principal son los videojuegos en línea, creando vínculos de amistad entre ellos y que su única unión son los video juegos. El riesgo y mal uso inadecuado de los mismos perjudica significativamente a los estudiantes, de esta manera disminuyendo en el rendimiento académico de los estudiantes de la I. E. Pedro Paulet-Manu, 2022. Se nota en los laboratorios de cómputo que se instalan juegos, incumpliendo en uno de las normas del laboratorio que es la no instalación de video juegos.

Algo que se detecto fue el incremento de estudiantes con bajo rendimiento académico, por dedicar más horas al videojuego y quedándose hasta altas horas de la noche dejando de lado sus actividades académicas, llegando al colegio con sueño y sin realizar algunas actividades académicas, pero siempre buscando una salida más fácil, que son las excusas que tienes muchas actividades en las demás áreas. Por ello los videojuegos en línea de manera negativo y teniendo como resultado un bajo desempeño del estudiante, pero también hay videojuegos que contribuyen en el rendimiento académico en la parte lógica y actúe con libre albedrio, donde ellos crean sus propios objetivos y de esta manera desarrollando

su carácter personal y de esta manera logra apoyarse en el aprendizaje constante, donde desarrolla habilidades y técnicas para terminar las partidas más rápido.

Viendo esta realidad da inicio a la presente investigación, de encontrar algunas soluciones y con ello tener más conciencia con el tema de los videojuegos en línea, por ellos se propone a la plana docente, estudiantes y padres de familia a que tomen conciencia que el bajo rendimiento académico por el consumo desmedido que dedican a los videojuegos en línea. los estudiantes del nivel secundaria en matemática de la I.E. Pedro Paulet - Manu, 2022, por ello planteamos el siguiente problema: ¿cómo se relaciona los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022? Como problemas específicos tenemos: a) ¿Cómo se relaciona los diferentes tipos de videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022? b) ¿Cómo se relaciona el tiempo dedicado a los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022? c) ¿Cómo se relaciona los dispositivos electrónicos para los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022? d) ¿Cómo se relaciona los estímulos de recompensas de Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022?

La justificación teórica del estudio se basa en los videojuegos en línea y el rendimiento académico. Por ello se estudia la parte teórica por ello Hernández y Baptista (2016), Manifiesta que estos estudios sirven de base para próximos estudios con el fin de mejorar el rendimiento académico

La justificación metodológica del estudio para la recolección de datos se aplicó instrumentos de encuesta de tipo escala Likert a la población de estudio y con ello estudiar los resultados y con ello ver la relación que existe entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico en el área de matemática.

En la justificación práctica, el presente trabajo de investigación, se basará en los resultados y con ello proponer estrategias idóneas para resolver el problema del bajo rendimiento frente al área.

Como objetivo general, tenemos: Determinar la relación entre los Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Y los objetivos específicos, tenemos: a) Determinar la relación entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico en resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario, Pedro Paulet - Manu,2022. b) Determinar la relación entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico en resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022; c) Determinar la relación entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico con resuelve problemas de forma, movimiento y localización. en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022 y d) determinar la relación entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico en resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

La hipótesis general es: los videojuegos en línea se relacionarán significativamente con el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022 y la hipótesis alterna que los videojuegos en línea no se relacionarán significativamente con el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022 y las hipótesis específicas son: (a) existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario, Pedro Paulet - Manu,2022; (b) existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022; (c) existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022 y; (d) existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional tenemos a López et al (2022), en el trabajo realizado, los videojuegos y preadolescencia y los resultados obtenidos en función de género, son los varoncitos que tienen mayor interés y cuando lo juegan son los que ponen mayor interés a nivel competitivo, como en los diferentes torneos internacionales así mismo y el lado negativo es que crea una vida sedentaria, disminuyendo el rendimiento académico la metodología es de cuantitativo descriptivo transversal y correlacional, y tratados los datos no paramétrica rho de Spearman.

Gómez et al (2020), buscaron determinar la relación entre los video juegos y el rendimiento académico en 1502 estudiantes. Los resultados mostraron que los jóvenes invierten en promedio 47.23 minutos al día a los videojuegos y en tiempo laborales es de 26,83 minutos al día y que los fines de semana 74,34 minutos al día. Se halló una correlación de $R_s = -0,108$; $p = 0,000$. Se concluyó que existe una asociación inversa entre las variables, de decir a mayor uso de los videojuegos, el rendimiento académico disminuye se observó

Retrepo, et al (2019), en el trabajo realizado del rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes básica nivel secundario con una población muestral de 335 estudiantes, la metodología empleada para el estudio es empírico analítico, descriptiva correlacional, donde el 48.4% usa los video juegos alguna vez por semana y que la incidencia es más en varones que en mujeres al acceso a los videojuegos, donde no se encontró una relevancia significativa entre estas dos y como resultado tiene mayor prevalencia a jugar juegos que no son educativos o de agilidad mental.

Valverde (2018), investigaron el uso del internet y el rendimiento académico, frente a la valoración de los maestros teniendo como muestra poblacional de 299 adolescentes teniendo una población de 1356 utilizando formula muestra simple, donde el 76.6% piensa que sus calificaciones son adecuadas, y los resultados que muestran que el estudiante tiene una percepción inadecuada de la realidad.

Conde (2017), En el trabajo realizado es ver la relación entre el rendimiento académico y el uso adictivo del internet en estudiantes del nivel secundario del colegio adventista (COAL) donde la muestra fue de 200 estudiantes donde la edad promedio es de 14 años y el método de la investigación fue cuantitativo y

correlacional y los datos tratados fueron sometidos a correlación de Pearson, viendo una correlación muy alta y sometidas a la prueba de análisis de KMO =0.806, que el uso de las redes sociales lo usan con otros fines y que el consumo en exceso hace que se ausenten a las clases los estudiantes.

A nivel nacional se tiene a Herrera (2022) en el trabajo de investigación el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de estudiantes de nivel secundario de la amazonia, donde la muestra fue de 80 estudiantes de tipo de estudio es de nivel básica. Con una correlación de 0.853 positiva alta, que determina a mayor conocimiento de los videojuegos mayor adicción.

Huayta (2019) En el trabajo realizado entre habilidades sociales y la adicción a videojuegos, donde la población de estudio fueron 161 estudiantes del nivel secundario, y los resultados obtenidos que el 52.8% se encuentra en nivel bajo, el 44.7% se ubica en un nivel moderado y por último en el nivel alto el 2.5% se encuentra de la muestra aplicada.

Reyes (2019) el objetivo de dicha investigación que realizo fue determinar la relación entre la dependencia al videojuegos e impulsividad en escolares de tercero a quinto de secundaria. La metodología aplicada para esta investigación fue de tipo corte transversal no probabilístico con una población de estudio de 427 estudiantes. Encontrando una correlación directa y significativa, viendo que los varones son los impulsivos frente a los videojuegos que las mujeres. concluyendo a mayor dependencia mayor impulsividad.

Vara (2018), investigo sobre la relación entre los videojuegos y la agresividad en estudiantes del nivel secundaria, la muestra estuvo conforma por 621, los instrumentos utilizados fueron test de escala Likert, el estadístico aplicado fue el Rho de Spearman. Los resultados muestran coeficiente de correlación $\rho = 0.268$; $p < 0.001$ entre la adicción a los juegos y agresividad. Donde se determina que una correlación positiva moderada baja entre estas dos variables.

Simón y Tovar (2017), En el trabajo que realizado conocimiento de los padres sobre los juegos en línea en adolescente haciendo que la población de estudio estuvo conformada por 150 padres de familia y estudiantes de primer al quinto año de secundaria. El estudio fue descriptivo de corte transversal fue tipo escala Likert, en cuanto a la confiabilidad con la prueba binomial, se obtuvo $p < .05$ de las 27 preguntas, concluyendo que, al estar ausente durante el día, desconocer

las consecuencias y el bajo conocimiento en videojuegos hacen que tengan respuestas de solución al problema.

Menéndez (2017), En el trabajo realizado hábitos de consumo de videojuegos y rendimiento académico en el área de matemática donde la muestra fueron 90 estudiantes del 1er año de secundaria de un centro educativo de Lima. Donde el tipo de estudio fue no experimental del tipo correlacional y muestra no probabilístico-intencional y los criterios de confiabilidad y validez por el Alfa de Cronbach ($r=0.945$) y la relación que existe entre las dos variables es una relación débil negativa ($r=-0.318$, $p<0.01$).

Respecto a las teorías de los videojuegos en línea, Chris (1984), manifiesta que éstos representan a un sub conjunto de la realidad, colocando al jugador en conflicto y teniendo sus propias reglas que son interactuado por un dispositivo electrónico. De esta manera surge la relación de los videojuegos y el proceso de aprendizaje, donde el juego es un proceso natural, mas no como invento humano siendo así una función elemental para el desarrollo de aprender.

Viciano y Conde (2002), manifiesta que los juegos es la expresión para dar una información de primer nivel, el cual es una fuente para el aprendizaje y desarrollo de capacidad cognitivas del individuo.

Según Carmona y Villanueva (2006), manifiesta que el juego ayuda a relacionarse con el entorno, haciendo que los factores internos determinen dicha acción y no por factores externos. En sus inicios hasta la actualidad los videojuegos dieron grandes pasos y evolución constante, creando los primeros simuladores de vuelo para pilotos

Por ello desde sus inicios hasta la actualidad fue aumentando el nivel de realismo de los videojuegos, como las simulaciones de vuelos y aterrizajes, creando así una utilidad significativa.

El videojuego, se conoce como un programa de interacción de imágenes con el usuario, y es caracterizado por reglas dentro del juego, niveles de dificultad y sobre todo las recompensas por superar ciertos desafíos dentro del juego. Ahora dentro los video juegos se clasifican de acuerdo al contenido. (Entertainment Software Rating board, 2010).

Los juegos a través del tiempo siempre están en constante actualización y por ello aparecen novedades con referencia a ciertos temas y brinda nuevas

posibilidades al usuario y por ello no se puede establecer que juego es el número uno García y McFarlane (Citado en Durán, 2014).

En estos tiempos el acceso y estar conectados es demasiado fácil tanto en adultos como en adolescente les permite una realidad donde son aceptados y sobre todo en el anonimato y esto es atractiva psicológicamente gratificante Livingstone y Moira, 2013 (Citado en García, 2015).

Moncada y Chacón, (2012) Es la interacción en el software y el usuario a través de imágenes que proyecta un dispositivo electrónico, donde tiene reglas y recompensas de acuerdo a la dificultad o nivel de juego.

Marks, (1984), los inicios de los videojuegos nacieron con el objetivo de hacer estudio psicológico haciendo experimentos en laboratorio hasta nuestra actualidad, dando a conocer el impacto social la utilización de este tipo instrumento brindando mucha información para ser analizado, siendo su principal orientación al entretenimiento, siendo una preocupación para los padres de familia y educadores por posibles repercusiones por el inadecuado de las mismas.

Ouariachi et al, (2017), los videojuegos en línea están ganando terreno con novedosas plataformas para la intercomunicación y asociabilidad para el cambio social, por ser dirigidos a adolescentes y crear conciencia con fines educativos.

Uchuypoma (2017), que los juegos en línea tienen ciertas características que crean dependencia a los mismos, acceder a los videojuegos es sumamente fácil, haciendo que los varones son más propensos a los videojuegos, por razones sociales, académicos, laborales o familiares.

Sales & Cloquell (2021), los videojuegos tienen un crecimiento progresivo y es la más empleada entre los adolescentes, creando una dependencia hacia el juego y no habiendo programas para prevenir la adicción a los videojuegos en línea

Torres (2020), el incremento tecnológico y el acercamiento a la realidad virtual masivas que en un principio utilizado para el entreteniendo y pasar a nuevos campos de estudios.

En cuanto a la clasificación de los video juegos se puede encontrar un universo de juegos para.

Mejías (2021), propone que se clasifican de acuerdo al criterio, sea de destreza o saber, pero viendo a la industria de los videojuegos especializado en el tema.

Pérez García (2015), manifiesta que para clasificar a los videojuegos es algo laborioso ya que otros autores lo clasifican según sus tipos, otros por la similitud y otros por grupos o géneros o criterios pedagógicos.

Reyes et al. (2015), se clasifican a los videojuegos de dos maneras los offline donde no cuenta con acceso a la red o uso de internet y los de tipo online que son juegos con acceso a la red que son jugados desde un pc a celular móvil y interactuar con varias personas en tiempo real.

Juegos de estrategia

Para Adrián (2011), manifiesta que estos tipos de juego prioriza la planificación y el pensamiento, por lo cual se requiere mayor tiempo de juego para llegar al clímax de la partida y gana la partida el que administra mucho mejor sus recursos y la estrategia de asedio frente a su enemigo.

Lacasa (2011), es donde se ve la destreza y practica de habilidades y resolución de problemas y que la toma de decisiones es bajo presión demostrando así esa capacidad de respuesta. Para decir que es un juego de aventura tiene que tener al menos 3 elementos como son la historia, la resolución de juegos puzles, que se concatenan en el juego.

Juegos de Aventuras

Adrián (2011), manifiesta que los juegos de tipo aventura se caracteriza por ser un juego cronológico de hechos suscitados de manera secuencial y que el personaje principal asume el usuario recolectando suministro.

Mello & Hernández (2019), manifiesta que el aprendizaje que logra el estudiante en los centros de estudios, así como de la percepción de la realidad es de su propia capacidad.

El rendimiento académico

Paba et al (2008), para definir el rendimiento académico es el adquiremiento de conocimiento y estas cuantificadas mediante calificaciones que consigue el estudiante mediante pruebas, indicando la cantidad y calidad frente al área de matemática.

El modelo educativo peruano está enfocado a lo formativo, según el MINEDU (2016), donde las competencias se realizan teniendo los estándares de aprendizaje y las capacidades. Los estándares son criterios si el estudiante logro la competencia si está cerca o lejos de lograrlo los mismos que se puede encontrar en el marco curricular nacional de la educación básica regular.

Diaz (2019), refiere que mediante resolución viceministerial N° 025-2019 Minedu, que el sistema de evaluación y cuantificar el rendimiento académico se realizara de maneral literal, para los niveles de educación básica regular, se establece AD, A, B y C. de esta manera garantizar y priorizar el rendimiento académico del estudiante.

La innovación es el lenguaje para obrar, reflejando actitudes con comportamientos en relación a las enseñanzas y programas propuestos, Alvares (2006), viendo de esta manera al rendimiento académico se define como el resultado y acumulaciones de evoluciones manipuladas en el que aprende por medio de un proceso que se manifiesta en el crecimiento del desarrollo humano Figueroa (2008).

Palacios y Vera (2020), manifiesta que el rendimiento académico es el esfuerzo que hace el individuo al momento de aprender en un centro de enseñanza demostrando lo aprendido.

Rendimiento Individual

Se dice a la ganancia de información de manera organizada, de las practicas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Permitiendo al docente tomar decisiones a posterior al conocimiento adquirido. Marian (2009).

Se habla del aprovechamiento al momento de recibir información y de hábitos culturales. Por ello los padres es aliado del docente para el desarrollo de habilidades en estudiante, por ello ese rol es vital y felicitar por sus logros y no pesimista de sí mismo Argudin (2005).

Rendimiento Social

Es la sumatoria de todo el factor que empiezan con el hasta externo, efectos del organismo y de esta forma presentando factores que tiene que ver Saiz (2007), por ello el aprendizaje y la enseñanza del área de matemática es un proceso social teniendo complejidad tanto en lo teórico como metodológico y por hoy se convertido en una disciplina científica Gascón (1998).

III. METODOLOGÍA

El lineamiento que se está siguiendo es el descriptivo, ya que permitirá explicar de como los videojuegos en línea determina el rendimiento académico en la asignatura de matemática de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Pedro Paulet

3.1 Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio es de nivel básico donde se explicará de manera teórica el presente trabajo de investigación.

3.1.1 Paradigma: para el presente trabajo es positivismo, según el Ricoy (2006), manifiesta que este paradigma es de tipo cuantitativo, empírico- analítico, y a la vez sustentara a la investigación con la comprobación de la hipótesis por medios estadísticos

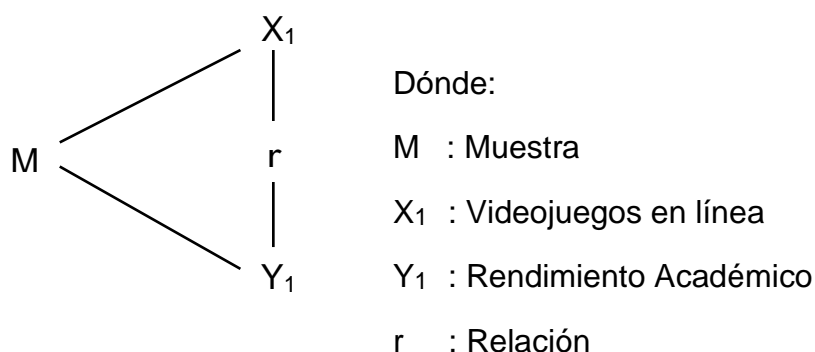
3.1.2 Enfoque: El enfoque para el presente trabajo es cuantitativo, según Sampieri et al (2024), manifiesta que este enfoque se fundamenta en un esquema deductivo y lógico donde el objetivo es formular preguntas que parten de la hipótesis para ser robados.

3.1.3 Tipo de investigación: Básica, según el Baena (2014) se enfoca exclusivamente a la búsqueda de conocimiento y de esta forma reformular o modificar principios teóricos y de esta forma incrementar los saberes científicos.

3.1.4 Diseño: No experimental, porque la muestra no va ser manipulado, según Hernández (2003) es un estudio donde no se manipula las variables y son observados en su ambiente natural para luego ser analizados.

3.1.5 Métodos: Hipotético-deductivo Se parte del razonamiento de la hipótesis de una manera lógica según Guanipa (2010), es el conjunto de teorías y conceptos básicos elaborados de forma deductiva en razón de la hipótesis planteada y con ello llegar al a búsqueda de una mejor solución.

3.1.6 Niveles: Correlacional es establecer la relación de dos variables y ver el comportamiento de estas, según Cancela (2010) manifiesta que son aquellos estudios en aclaras las relaciones existentes entre las variables de estudio. Por ello el presente trabajo es de tipo correlacional, porque se va determinar la relación entre ambas variables. esto significara analizar en que grado se relaciona los videojuegos en línea y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Pedro Paulet.



3.2 Variables y operacionalización

Denominación de la primera variable

Videojuegos en línea

Definición conceptual: Quiroz y Tealdo (1996), manifiestan que los videojuegos se han ido masificando y desarrollando en la sociedad, dando pasos a gran escala de tal manera incorporándose así en los hogares, revistas especializada, que demuestran los avances de la tecnología.

Carrasco (2006), manifiesta la forma de describir o hacer las mediciones a las variables de estudio partiendo de lo conceptual y en qué términos se tienen que medirse dichas variables.

Definición operacional: Los videojuegos en línea: Según Pérez García, (2015), manifiesta que se convirtieron en la industria líder en el entretenimiento. La encuesta consta por 20 ítems de respuesta politómica para medir las dimensiones como son; Tipos de videojuegos, Tiempo, Dispositivos, Recompensa

Los indicadores: Las dimensiones de la variable videojuegos en línea que son: Juegos de estrategias, Juegos de aventura, Juegos de rol, Juegos de arcade, Juegos deportivos, cantidad de horas de le dedican al juego durante los fines de semana, cantidad de horas que le dedican al día de la semana, uso de móviles, uso de computadora, uso de consolas, Subes deniveles, Obtienes premios o regalos virtuales.

Denominación de la segunda variable

Rendimiento académico

Definición conceptual: Para Almeyda y Orlando (2007), El rendimiento académico es la actitud que los estudiantes muestran al llegar a ciertas etapas de aprendizaje, en un determinado periodo. Y para poder cuantificar estos indicadores es literal A, B, C y AD o numeral de cero a veinte. Por ello el rendimiento indica si lograron los conocimientos para dicho periodo establecido.

El modelo educativo peruano está enfocado a lo formativo, según el MINEDU (2016), donde las competencias se realizan teniendo los estándares de aprendizaje y las capacidades. Los estándares son criterios si el estudiante logro la competencia si está cerca o lejos de lograrlo los mismos que se puede encontrar en el marco curricular nacional de la educación básica regular.

La innovación es el lenguaje para obrar, reflejando actitudes con comportamientos en relación a las enseñanzas y programas propuestos Alvares (2006), viendo de esta manera al rendimiento académico se define como el resultado y acumulaciones de evoluciones manipuladas en el que aprende por medio de un proceso que se manifiesta en el crecimiento del desarrollo humano Figueroa (2008).

Palacios y Vera, (2020), manifiesta que el rendimiento académico es el esfuerzo que hace el individuo al momento de aprender en un centro de enseñanza demostrando lo aprendido.

Definición operacional

Rendimiento Individual

Se dice a la ganancia de información de manera organizada, de las practicas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Permitiendo al docente tomar decisiones a posterior al conocimiento adquirido. Marian (2009).

Se habla del aprovechamiento al momento de recibir información y de hábitos culturales. Por ello los padres es aliado del docente para el desarrollo de habilidades en estudiante, por ello ese rol es vital y felicitar por sus logros y no pesimista de sí mismo Argudin (2005).

Rendimiento Social

Hay muchos conceptos, es la sumatoria de todo el factor que empiezan con el hasta externo, efectos del organismo y de esta forma presentando factores que tiene que ver Saiz (2007)

Por ello se analizará del área de matemática de manera cuantitativo de acuerdo a las escalas de medición de acuerdo a las dimensiones inicio, proceso, logro esperado y logro destacado.

Variable: Rendimiento académico en matemática.

Chacón (2007) define que el rendimiento académico en matemáticas, es la capacidad de resolver operaciones numéricas.

El rendimiento académico operacionalmente son los resultados del promedio de notas del primer trimestre académico del área de matemática.

Dimensiones

Resuelve problemas de cantidad, Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio, Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

La población de estudio de esta investigación será conformada por todos los estudiantes de la institución educativa pedro paulet, ubicado en el centro poblado de San Juan Grande, región de Madre De Dios. Para Huayta y Gallegos (2018),

población es un conjunto relevante de individuos que poseen características comunes y observables.

Criterios de inclusión:

Estudiantes que usen videojuegos tanto en móviles, consolas o computadoras en la semana.

Criterios de exclusión:

Estudiante que no utilizan los videojuegos.

Personas que tiene un diagnóstico o lleven un tratamiento por problemas con los videojuegos.

3.3.2 Muestra

La muestra de estudio en esta investigación fue censal tomando a toda la población estudiantes del nivel secundaria de Pedro Paulet, región de Madre De Dios.

Para Tamayo y Tamayo (2006), es el subconjunto de la población a estudiar, con características y cualidades iguales.

3.3.3 Muestreo

No se aplicó el muestreo debido a que la población y muestra son la misma. Para Otzen & Manterola, (2017), el muestreo tiene como objetivo el estudio de una variable o la distribución de la misma.

3.3.4 Participantes

Para el análisis de datos será cada uno de los encuestados de la muestra y siendo toda la población.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se aplicó una encuesta de preguntas para la primera variable y para la segunda variable se utilizó el registro de notas del área de matemática Para (Mata, 1997), es método o técnica para la recolección de datos de la población de estudio, cumpliendo con reglas y métodos y tener una muestra representativa.

Hernández & Duana, (2020), son aquellos elementos que dan seguridad al hecho empírico de la investigación, cuyas técnicas hacen un análisis a los datos para ser interpretados, conclusiones y toma de decisiones.

Técnicas

3.4.1 Instrumentos

Encuesta sobre videojuegos en línea

Registro de calificación del área de matemática

Ficha técnica de instrumento 1:

Nombre: Los videojuegos en línea

Autor: Matos Misari, María Elena

Dimensiones: Tipos de videojuegos, Tiempo Dispositivos y Recompensa

Baremos: Bajo, Medio, Alto

Ficha técnica de instrumento 2:

Nombre: Rubricas de evaluación

Autor: MINEDU

Dimensiones: Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

Baremos: C, B, A, AD (definir qué significa cada uno)

3.4.2 Validez y confiabilidad

Para su validez del instrumento según López et al ,(2019), son instrumentos para el alcance de rigor científico y obtener resultados avalados desde la ciencia. utilizó juicio de expertos.

Tabla 1*Validez de instrumentos*

Grado Académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
Doctor	Joan Carlos Espinoza Sotelo	Aplicable
Doctora	Giuliana Cecilia Castro Carrasco	Aplicable
Maestro	David Olvea Apaza	Aplicable

Es la confiabilidad de la aplicación reiterativa sobre el mismo sujeto de prueba y que tengamos los mismos resultados y valides el grado de lo que se supone que tiene que medir. (Santos, 2017).

Tabla 2*Confiabilidad del instrumento*

Videojuegos en Línea	
Alfa de Cronbach	0.859

3.5 Procedimientos

Primeramente, se elaboró la documentación respectiva solicitando la autorización a la directora de la institución educativa Pedro Paulet para realizar la aplicación del instrumento que consta de una encuesta de 20 ítems o reactivos, posteriormente se pasó a explicar a los estudiantes la encuesta, el momento de la aplicación fue en horas de la mañana dentro del horario escolar y la encuesta fue de manera presencial.

3.6 Método de análisis de datos

Para el análisis e interpretación de la información, se utilizó software estadístico IBM SPSS Statistics 26, para la presentación de los resultados se hará mediante

3.7 Aspectos éticos y rigor científico

El código de Nuremberg (1947) que fue después de los experimentos realizados con los prisioneros de guerra, donde establece el derecho de las personas que están sujetas a experimentos con pleno conocimiento, donde también prescribe el

conocimiento informado y voluntario, donde en todo momento del estudio puede retirarse del estudio de acuerdo al análisis de riesgos y beneficios.

La declaración de Helsinki (1964,2008) donde fue adoptada por a la Asociación Médica Mundial, donde los participantes son la mayor prioridad donde tienes que tener los mejores tratos posibles y formar comités éticos de manera independiente. Otro punto a tratar el respeto con los temas de derecho de autor y el respeto a la intelectualidad donde unos de los puntos son.

La honestidad: Donde la investigación tiene como función satisfacer la exigencia de la moral, las buenas prácticas y costumbres con el libre acceso a la verdad.

Discreción: El buen manejo de la discreción en casos de estudio con el manejo de la información y la difusión al tema de estudio y al trato de personas

Objetividad: Que el estudio de la realidad donde el medio o la forma que adopte, ha de ser sostenida en la búsqueda de la objetividad dejando de lado la desnaturalización de la misma.

IV. RESULTADOS

Análisis de las variables y dimensiones

Luego de aplicar los instrumentos y haber tabulado los datos, los siguientes resultados descriptivos e inferenciales fueron hallados

Análisis descriptivo de los resultados de las variables

Tabla 3

Distribución de frecuencias de videojuegos en línea

Variable	Niveles	f	%
Videojuegos en línea	Bajo	41	43%
	Medio	51	54%
	Alto	3	3%
	Total	95	100%

Como podemos observar en la tabla 3, el 54% de la muestra evidencia que se dedica en un nivel medio a jugar en línea y un 3% se ubican en la categoría alto, mientras que un 43% están en nivel bajo, es decir juegan poco. Es evidente que más de la mitad invierte dedicación a estar en línea o conectados para jugar.

Tabla 4

Distribución de frecuencias de rendimiento académico en matemáticas

Variable	Niveles	f	%
Rendimiento académico en matemáticas	En inicio	2	2%
	En proceso	82	86%
	Esperado	11	12%
	Total	95	100%

En la tabla 4, se visualiza que el 86% tiene un rendimiento académico en proceso, mientras que un 12% está por encima de lo esperado, y un 2% se ubica en inicio. Es notorio que un gran porcentaje de los estudiantes tienen ciertas dificultades en el área.

Tabla 5

Distribución de frecuencias de las competencias del área de matemáticas

Dimensiones	C1		C2		C3		C4	
	f	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	45	47.4%	33	34.7%	15	15.8%	3	3.2%
En proceso	43	45.3%	52	54.7%	71	74.7%	78	82.1%
Esperado	7	7.4%	10	10.6%	9	9.5%	12	12.6%
Destacado	0	0%	0	0%	0	0%	2	2.1%

C1: resuelve problemas de cantidad.

C2: resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.

C3: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

C4: resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.

Como se aprecia en la tabla 5, los puntajes más altos en su totalidad, fluctúan entre los niveles en inicio y en proceso, lo cual indica que la mayoría de los encuestados tiene dificultades en las competencias en matemáticas.

Contrastación de hipótesis

Contrastación de la hipótesis general

H₀: Existe relación entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

H₁: No existe relación entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Tabla 6

Prueba de Spearman: Videojuegos en línea y rendimiento académico en matemáticas

			Rendimiento académico en matemáticas
Rho de Spearman	Videojuegos en línea	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,022 ,832 95

En la tabla 6 apreciamos que, en la prueba de Rho de Spearman, se obtuvo un p valor .832, el cual es mayor a .05, indicando que se rechaza la hipótesis de investigación y se concluye que no existe relación los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Contrastación de las hipótesis específicas

Hipótesis específica 1.

H₀: Existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario, Pedro Paulet - Manu,2022

H₁: No existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario, Pedro Paulet - Manu,2022.

Tabla 7

Prueba de Spearman: Dimensión resuelve problemas de cantidad en el área de matemática y videojuegos en línea

			Videojuegos en línea
Rho	Resuelve de problemas de cantidad	Coeficiente de correlación	,006
Spearman	de	Sig. (bilateral)	,951
	N		95

De acuerdo a la tabla 7, se obtuvo un p valor calculado de .951, el cual es mayor que el p valor tabulado de .05, por ende, se rechaza la hipótesis de investigación, interpretándose que no existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario, Pedro Paulet - Manu,2022.

Hipótesis específica 2.

H₀: Existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

H₀: No existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Tabla 8

Prueba de Spearman: Dimensión resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática y videojuegos en línea

			Videojuegos en línea
Rho de Spearman	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,042
		N	,686
			95

En la tabla 8, la prueba de Rho de Spearman arroja un p valor calculado de .042, el cual es mayor al p valor tabulado de .05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis de investigación, y se afirma que no existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Hipótesis específica 3.

H₀: Existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

H₁: No existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Tabla 9

Prueba de Spearman: Dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en matemática y videojuegos en línea

			Videojuegos en línea
Rho de Spearman	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	de	-,038
		de correlación	
		y Sig. (bilateral)	,715
N			95

De acuerdo con la tabla 9, se aprecia un p valor .715 que es mayor a .05, por tanto, se rechaza la hipótesis de investigación, y se determina que no existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Hipótesis específica 4.

H₀: Existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

H₁: No existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Tabla 10

Prueba de Spearman: Dimensión resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática y videojuegos en línea

			Videojuegos en línea
Rho Spearman	Resuelve de problemas de gestión de datos e incertidumbre	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,056
			,590
		N	95

De acuerdo a la tabla 10, se obtuvo un p valor calculado de .590, el cual es mayor que el p valor tabulado de .05, por ende, se rechaza la hipótesis de investigación, interpretándose que no existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

V. DISCUSIÓN

Los resultados en esta fase de la estadística respecto a la hipótesis general y la prueba de Rho de Spearman con un valor de confianza de ($p < 0.05$; $Rho = 0.832$) donde se rechaza la hipótesis de investigación y se llega a la conclusión que no existe relación entre videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022. Demostrando que estas dos variables no tienen relación significativa, esto no. Una dificultad que va afectando a los estudiantes de la institución.

Al no tener relación con estas dos variables se puede constatar también con Conde (2017), donde su prueba de hipótesis tampoco tiene relación entre la adicción a internet y el rendimiento académico, pero sí repercusión con las habilidades sociales, siendo una relación débil. Con ello los estudiantes si se conectan a la red, pero con otros fines y el consumo de los videojuegos en exceso crea ausentismo en los centros educativos, esto se puede corroborar con algunos estudiantes que llegan a clases de sueño y cansados o durmiendo en horas de clases. En el trabajo de investigación realizado por Restrepo et al (2019), el rendimiento escolar y el uso de los videojuegos en temas económicos, tampoco tienen relación entre las dos variables, con ello dando sustento al trabajo al querer estudiar la relación entre estas dos variables, con respecto a esta afirmación es cierta ya que en la comunidad de los videojuegos en su gran mayoría son varones que las mujeres, por el mismo hecho que el contenido está dedicado para los varones con las diferentes temáticas o transfiguraciones que se pueden hacer a los personajes en el videojuego en línea. En ambos trabajos se ve que no hay relación entre las variables de estudio, pero teniendo como resultado un bajo rendimiento académico.

Esto también por no ser monitoreados por los padres de familia por no hacer el seguimiento adecuado y teniendo también desconocimiento frente a los videojuegos en línea.

También hay divergencias en el presente tema abordado según Huayta (2019), en habilidades sociales y adicción a los videojuegos, concluyendo que la correlación existente es débil haciendo que no sea determinante, pero sí moderada teniendo una correlación de -0.246 siendo una proporción inversa. Con ello mientras uno

este mas involucrado con la familia los amigos en la vida real, hace que uno entre menos tiempo a los videojuegos en línea, de esta manera construyendo lazos más fuertes con sus pares. De acuerdo con Vara (2018) en el trabajo realizado también hay correlación moderada haciendo que mientras mas versiones nuevas de tecnología hay un consumo excesivo y descontrolado, haciendo notar que si el estudiante tiene calificaciones bajas no le afecta en su estado emocional, por ello los estudiantes se desinteresan en el adquirir nuevos conocimientos, pero si conocer de los nuevos contenidos o parches del videojuego. Esto haciendo notar que al tener nuevas actualizaciones o nuevas transfiguraciones de equipamiento hace que sea más atractivo jugarlo. Este fenómeno se vivió más al ser todo virtual por la coyuntura vivida de estos dos últimos años lectivos, que se dedicaban más al entrenamiento que a recibir conocimiento.

Al hacer la comprobación de la hipótesis se determina que no hay correlación con las variables de estudio, haciendo que uno no afecta, con ello contrastar con los autores que afirman que si mantiene relación como Menéndez (2017) que sostiene que tiene relación entre estas dos variables, débil pero que si mantiene, con ello podemos decir lo siguiente, este estudio se realizó en tiempos de normalidad, cuando las clases eran presenciales y la investigación realizada es después de haber vivido una pandemia que empezó en el primer trimestre del 2020 con un aislamiento extremista donde nadie podía salir a las calles, pero que las clases no podían parar tenían que continuar a pesar de lo difícil que se estaba viviendo y todavía se sigue viviendo.

Ahora en los trabajos de Herrera (2022) donde las variables de estudios si tienen correlación alta positiva de .853, haciendo notar que a mayor conocimiento se vuelve más adictivo el videojuego. Esto se produce que al conocer las nuevas combinaciones o contenido del juego hace que te involucres mas en el mundo ficticio de los videojuegos, creciendo escalar o ranquear de acuerdo a cada temporada o sesión de la misma, haciendo que los objetos obtenidos sean únicos y esto hace que la cuenta del suscriptor tenga mayor valor. Y esto a su vez según Reyes (2019) donde las variables de estudio tienen una correlación alta de $Rho=0.433$ entre los videojuegos y la impulsividad haciendo que a mayor dependencia mayor impulsividad, recayendo más en varones que en mujeres,

haciendo esto un tema preocupante en la actualidad, que no puedan controlar sus emociones y esas ganar por jugar haciendo que estén frente al monitor horas y horas descuidando su aseo personal y la alimentación sufriendo problemas de obesidad por el consumo de comida chatarra. Según Gómez et al (2020), demostró que a mayor consumo empeora el rendimiento académico, contrastando con los resultados obtenidos se ve que la gran mayoría se encuentra en el nivel medio con 54% y que el rendimiento académico frente a matemática se encuentra con 86% contrastando que, si efectivamente no hay una buena afinidad con los videojuegos en línea, juegan, pero no en gran medida y esto queda demostrado con el rendimiento académico. Contrastando con esto a Gómez et al (2020) haciendo notar que en sus ratos libres se dedican en otras actividades. Según Simón y Tobar (2017), que el desconocimiento hacia los videojuegos y que la tendencia es de medio a bajo. Aprovechando esto sus menores hijos de poder instalar videojuegos tanto en las computadoras o celulares y en el peor de los casos en los mismos celulares de sus padres. Para López et al (2022), en su trabajo de videojuegos y adolescencia teniendo una correlación significativa, refiere que cuando los estudiantes juegan a los videojuegos pierden la noción de tiempo y por ello prefieren estar más jugando que relacionarse con la familia del mismo modo repercutiendo en lo académico esto también refiere tanto en su aseo personal corroborando con esto cuando el estudiante llega al centro educativo sin practicar la asepsia personal para Valverde (2018), teniendo una correlación positiva también afirma a más tiempo en los videojuegos afecta en el rendimiento escolar, por ellos los estudiantes son fácil de ingresar a los video por ser gratuito al alcance de ellos, creando un problema significativo en lo académico.

En cuanto a los problemas específicos que se plantearon en el presente trabajo de investigación se pasa a analizar la tabla 7 de la variable de videojuegos en línea y resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet – Manu, 2022. teniendo, el p valor calculado de 0.951 el cual es mayor al p calculado de 0.05 haciendo que estas dos variables no tengan relación haciendo que se rechace, por ello no se puede decir que los videojuegos en línea repercuten con esta primera dimensión, demostrando con este resultado que si no tienen relación por que los estudiantes tienen calificaciones bajas

Al demostrar que no mantienen relación de ambas variables de la parte específico, descartamos la hipótesis que los videojuegos en línea y la dimensión resuelve problemas de cantidad en matemática y afirmamos que no tiene relación estas dos variables, pero si alarmante por que el 47% de la población en esta dimensión está en inicio y el 45% está en proceso y el 7% está en logrado datos sacados de la variable rendimiento académico de la dimensión resuelve problemas de cantidad y estas cifras son preocupantes al frente de esta área,

El segundo problema específico que se encuentra en la tabla 11 variable de videojuegos en línea resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.teniendo un p valor mayor calculado de 0.045 y donde el p valor tabulado 0.05 con esto se afirma que no existe relación entre estas dos variables de estudio se comprueba que tampoco tienen relación estas dos variables, pero que seguimos con calificaciones bajas en los estudiantes. El 35% se encuentra en inicio el 55% se encuentra en proceso y el 11% se encuentra en logrado, siendo las notas del primer trimestre.

En la tercera dimensión que se encuentra en la tabla 9, entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet- Manu, 2022., teniendo un p valor de 0.715 y siendo mayor a 0.05, haciendo que estas dos variables tampoco tienen relación alguna, rechazando la hipótesis general, pero de igual forma se sigue teniendo estudiantes con bajas calificaciones en el área de matemática, donde el 16% se encuentra en inicio y el 75% se encuentra en proceso y el 9% se encuentra en logrado, haciendo notar que la gran mayoría de los estudiantes de la institución educativa Pedro Paulet se encuentra en proceso, notándose que si hay algo de aumento en este criterio

En la cuarta dimensión que se encuentra en la tabla 10 los videojuegos en línea y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de

los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022, teniendo un p valor calculado de 0.590 por encima del 0.05, con este resultado se confirma que estas dos variables no tengan relación. Pero los estudiantes sigan teniendo malas calificaciones frente al área. Con ello cual es la razón de estas malas calificaciones, entonces podemos afirmar que, al pasar los años lectivos sin cumplir con los parámetros establecidos para ingresar al grado inmediato superior, sin aprobar áreas esenciales como en este caso el de matemática, otro motivo por el bajo rendimiento académico fue cuando el ministerio de educación durante la pandemia manifestando que ningún estudiante reprobaba todos pasan de grado. Pero llevando carpeta de recuperación. Otras de las razones es que después de dos años con educación a distancia y regresar a la presencialidad hace que les afecte, ya que el único medio de entrenamiento era el uso de los videojuegos en línea, que al retornar la gran mayoría ya no juega por que los dispositivos móviles eran de los padres de familia y en algunos casos un solo un solo celular para toda la familia. Teniendo en esta dimensión el 3% está en inicio el 82% proceso, el 13% en logrado y por último en logro destacado el 2%. Haciéndose notar un crecimiento pero que la gran mayoría de la población se encuentra en proceso, haciendo ver que se tiene dificultades en esta área que es matemática.

EL consumo de los videojuegos en línea cada vez es mayor creando un problema social, creando dentro de los adolescentes encontrándose en esta etapa de descubrir y aprender nuevos conocimientos.

Valverde (2018) piensa que los estudiantes creen tener buenas calificaciones y son adecuadas, los resultados que muestran que el estudiante tiene una percepción inadecuada de la realidad. Creyendo que también pasaran de año escolar como en los dos últimos dos años, creando esta dificultad en los estudiantes frente al rendimiento académico, otro de las la razones es por el estilo de vida que llevan, pues al no ser competitivo el estudiante se despreocupa por querer aprender o realizar sus actividades.

Frente a estos resultados obtenidos y que no hay relación entre estas dos variables donde el consumo de los videojuegos en línea se da, pero no en exceso

y el que la gran mayoría se encuentra en proceso, entonces serian otros factores que estén afectando a este tema del bajo rendimiento académico en matemáticas.

Ahora la variable de videojuegos en línea no se relaciona con las dimensiones de rendimiento académico en matemática por ello se rechaza, demostrando que no se tiene relación con dichas dimensiones. Al ver estos resultados en matemática es preocupante porque si tenemos un bajo rendimiento académico. Se que es preocupante claro está que no tenga incidencia los videojuegos en línea con respecto al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes de la institución educativa Pedro Paulet.

Como investigador frente a los videojuegos en línea y rendimiento académico y ver estos resultados es preocupante y alarmante por razones que también se está volviendo a la presencialidad y el ritmo de aprendizaje es distinto sea de manera virtual, semi presencial o presencial donde los parámetros son distintos al momento de calificar como en la presencial, creando así vacíos académicos por que pasaron de grado por pasar haciendo retroalimentación o reprogramación en las unidades de aprendizajes o en el peor de los casos las sesiones. Otra debilidad también es que las tabletas no se entregaron por no ser focalizados haciendo que esto también sea otro de los factores frente a los resultados encontrados.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Se llegó a determinar que los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática no hay relación entre estas dos variables por ello se rechaza la hipótesis de investigación donde la prueba de Rho de Spearman, se obtuvo un valor de confianza de ($p < 0.05$; $Rho = 0.832$) y por ello a las siguientes conclusiones.

Segunda: Se concluyó que los videojuegos en línea y resuelve problemas de cantidad del área de matemática donde la prueba de Rho Spearman $= 0.951$ y p tabulado es de 0.05 . donde se rechaza la hipótesis de la investigación que no existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario, Pedro Paulet - Manu, 2022

Tercera: Se llegó que los videojuegos en línea y resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio, donde la prueba de Rho Spearman $= 0.686$ donde el p valor tabulado es de 0.05 por ello se rechaza la hipótesis de la investigación y a firma afirma que no existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Cuarta: Se concluyó que los videojuegos en línea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización donde la prueba de Rho Spearman $= 0.715$ y el p valor de 0.05 por ende no existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

Quinta: Se concluyó que los videojuegos en línea y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre, donde la prueba de Rho Spearman $= 0.590$ y el p valor de 0.05 teniendo este resultado se determina que no hay relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: significa que lo estudiado no tenga valor más al contrario implica hacer nuevos estudios y focalizar el problema del bajo rendimiento académico en matemática, como se vio en la parte superior del presente trabajo focalizar las causas del por qué hay bajo rendimiento académico en el área de matemática en conjunto con la plana docente y padres de familia de la institución educativa.

Segunda: en la parte metodológica se recomienda ya no hacer el estudio de tipo correlacional al ser que las dos variables no tienen relación, pero si hacer estudios de tipo cualitativo o experimental de esta manera se creara más contenido para la investigación

Tercera: Se sugiere hacer talleres motivacionales con el objetivo de crear conciencia y mejorar en el rendimiento académico que los padres de familia asistan a las reuniones que convoca la dirección o los docentes del área y ver el proceso de aprendizaje de sus menores hijos.

Cuarta: Crear círculos de estudios con los estudiantes que tengan bajas calificaciones con el fin de mejorar o superar dichas dificultades, la creación o implementación de escuela de padres.

REFERENCIAS

- Bernardo García Quiroga, A. C. (2011). Formación y desarrollo de competencias matemáticas una perspectiva teórica en la didáctica de las matemáticas. *Revista Educación y Pedagogía*, vol. 23, núm. 59, enero-abril, 2011. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4156657>
- Chiclayo, C. M. (2021). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/75392>
- Chris, C. M. (1984). El arte del diseño de juegos de computadora: Reflexiones de un maestro diseñador de juegos. Obtenido de <https://www.freecomputerbooks.com/The-Art-of-Computer-Game-Design.html>
- Conde Lemoine, O. (2017). La adicción a internet y el rendimiento académico en los estudiantes de nivel secundario. <https://doi.org/https://dspace.um.edu.mx/handle/20.500.11972/233>
- Conde, O. (2017). La adicción a internet y el rendimiento académico en los estudiantes de nivel secundario. Obtenido de <https://dspace.um.edu.mx/handle/20.500.11972/233>
- Díaz, H. (2019). Norma de evaluación en la educación básica. Obtenido de <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/desafios/norma-de-evaluacion-en-la-educacion-basica/>
- Escobar, S. M., Taborda, L. M., & Sierra, W. A. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>
- Fuentes Fuentes, L. S., & Pérez Castro, L. M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). <https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- Garrote Rojas, D., Jiménez Fernández, S., & Gómez-Barreto, I. (2018). Problemas Derivados del Uso de Internet y el Teléfono Móvil en Estudiantes Universitarios. https://doi.org/https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062018000200099&script=sci_arttext
- Gómez, G., Fernando, Devís, D., José, Alventosa, M., & Pedro, J. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/202608>
- Hernández, M. S., & Duana, A. D. (2020). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos* (Vol. 9). Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/issue/archive>

- Herrera, M. B. (2022). Vínculo entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en estudiantes del nivel secundaria de Amazonas, 2021. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81946>
- Huayta, P. P., & Gallegos, R. N. (2018). *Estadística aplicada a la investigación*.
- Huayta, R. I. (2020). Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna - 2019. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12969/1633>
- INEI. (Marzo de 2018). Obtenido de <https://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-n-031-2018-inei.pdf>
- INEI. (2021). Informe, INEI. Obtenido de <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-724-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-de-edad-accedio-a-internet-13723/>
- Lacasa, D. P. (2011). Los videojuegos : aprender en mundos reales y virtuales. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11162/66414>
- Lloret Irlles, D. M. (2018). Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Loayza, J. (2011). Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina. *Revista Austral de Ciencias Sociales*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/459/45924206002.pdf>
- López, F. R., Avello, M. R., Palmero Urquiza, D. E., Sánchez Gálvez, S., & Quintana Álvarez, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista de Medicina Militar Cubana*, 48. Obtenido de <http://www.revmedmilitar.sld.cu/index.php/mil/article/view/390/331>
- López, N. F., Muñoz Villaraviz, D., & Gallardo López, J. A. (01 de enero de 2022). Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos e implicaciones socioeducativas en función del género. <https://doi.org/https://doi.org/10.17227/rce.num84-12701>
- Martínez, R. D., & Martínez, M. A. (2018). Adicciones conductuales vinculadas a las TIC. Relatos biográficos de personas en tratamiento en el COF León = Behavioural addictions linked to ICT. Biographical accounts of people undergoing treatment at the León COF. *Humanismo y trabajo social*, 18. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10612/13258>
- Mata, M. C. (1997). *Cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias. Cuadernos de investigación*. No 5. ALER, Quito.
- Mejías, C. L. (2021). Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos. 25. Obtenido de

https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica_a2021n19/tradumatica_a2021n19p22.pdf

- Mello, R. J., & Hernández, E. A. (2019). Un estudio sobre el rendimiento académico en Matemáticas.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e29.2090>
- Menéndez, L. D. (2017). Hábitos de consumo de videojuegos y rendimiento académico en el área de matemáticas en estudiantes de 1er año de secundaria de un Centro Educativo de Lima, 2017. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12990/5769>
- Milla, M. I., & Rojas, C. J. (23 de 03 de 2018). Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.14039/1920>
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2013). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Naranjo Pinto, J. A., & Valverde Gallo, R. M. (2018).
<https://doi.org/http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/14157>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Ouariachi, T., Olvera, L. D., & Gutiérrez, P. J. (2017). Juegos sobre cambio climático: evaluación de juegos sobre cambio climático en línea dirigidos a jóvenes producidos en español.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.154>
- Paba, B. C., Lara, G. R., & Palmezano, R. A. (2008). Estilos de Aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes Universitarios. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Salud*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5121/512156328004.pdf>
- Restrepo, , S., Taborda, L. M., & Sierra, W. A. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia.
<https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44058158011>
- Reyes, Y. L. (2019). Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes>
-
- Rodríguez, P. I. (2020). Tratamiento de los datos de los usuarios en aplicaciones virtuales educativas y mecanismos para promover la seguridad cibernética.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7861191>

- Rojas, V. M., & Ruesta, H. S. (2017). Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual. ¿Los juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos? Obtenido de <http://www.repositorio.cedro.org.pe/handle/CEDRO/359>
- Ruiz, A. A., López, S. S., Suárez, M. S., & Martínez, L. E. (2018). Active videogames and cognition. Educational proposals in adolescents. <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.1979>
- Sales, T. I., & Cloquell, L. A. (2021). La adicción al juego online entre los adolescentes españoles propuestas de prevención en el marco educativo. https://doi.org/10.46583/edetania_2021.59
- Santos, S. G. (2017). Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, Puebla. Obtenido de <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>
- Simon, M. A., & Tovar, S. W. (2017). Conocimiento de los padres sobre el juego online en adolescentes. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12866/1018>
- Solórzano, A. N., Moscoso, P. S., & Elizalde, R. E. (2019). evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica un enfoque entre la Estética y la Tecnología. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.37785/nw.v3n2.a10>
- Tamayo y Tamayo, M. (2006). *Técnicas de Investigación*. 2ª Edición). México: Editorial Mc Graw Hill.
- Torres, T. Á. (2020). LUDUS Y SOCIEDAD. MÁS ALLÁ DEL ENTRETENIMIENTO. Obtenido de https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/discovery/fulldisplay?docid=cdi_proquest_journals_2438616300&context=PC&vid=51UCV_INST:UCV&lang=es&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Primo%20Central&tab=Everything&query=any,contains,LUDUS%20Y%20SOCIEDAD.%20M%C3%81S%20
- Uchuypoma, C. D. (julio a diciembre de 2017). Juegos online una mirada desde el juego patológico. *Hamat'ay*. <https://doi.org/http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1472>
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). VIDEO JUEGOS: ADICCIÓN Y FACTORES PREDICTORES. <https://doi.org/http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>
- Vara, S. R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13067/558>

- Viciano, G. V., & Conde, C. o. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=749354>
- Zhao, Z. (2017). Videojuegos, educación y desarrollo. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11162/172906>

ANEXOS



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC:
PEDRO PAULET	
Nombre del Titular o Representante legal:	
Nombres y Apellidos	DNI:
RITA MELIN QUISPE CINTRAROUS	0155 8428

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [X], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.	
Nombre del Programa Académico: MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA	
Autor: Nombres y Apellidos	DNI:
Jilmar COLQUE TARIFA	44421361

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha:

San Juan, 14 de febrero del 2022.

Firma:

(Titular o Representante legal de la Institución)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal "f" Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título:										
Problemas		Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores						
Problema General:		Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1/Independiente: Videojuegos en línea						
¿cómo se relaciona los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022?		Determinar la relación entre los Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022		los videojuegos en línea se relacionarán significativamente con el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
						Tipos de videojuegos	Juegos de estrategias Juegos de aventura Juegos de rol Juegos de arcade Juegos deportivos Juegos de disparos	1-7	Ordinal	Siempre: (5) Casi siempre: (4) A veces: (3) Casi nunca: (2)
						Tiempo	Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana Cantidad de horas que le	8-13	Ordinal	Nunca: (1)

				dedica al juego durante días de la semana (lunes-viernes)			
			Dispositivos	Uso de móviles - Uso de computadora - Uso de consolas (Play Station/XBOX)	14-17	Ordinal	Siempre: (5) Casi siempre: (4) A veces: (3) Casi nunca: (2)
			Recompensa	Subes de niveles Obtienes premios o regalos virtuales.	18-20	Ordinal	Nunca: (1)

				Reconocimiento entre los jugadores				
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2/Dependiente: Rendimiento académico en matemática.					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos	
a) ¿Cómo se relaciona los diferentes tipos de videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022?	Determinar la relación entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico en resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario, Pedro Paulet - Manu,2022.	(a) existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de cantidad en el área de matemática de los estudiantes del nivel secundario, Pedro Paulet - Manu,2022;	Resuelve problemas de cantidad.				AD= (18-20) logro destacado A= (14-17) Logro esperado B= (11-13) En proceso C= (0-10) En inicio	
b) ¿Cómo se relaciona el tiempo dedicado a los videojuegos en línea y el rendimiento	b) Determinar la relación entre los Videojuegos en línea y el rendimiento académico en Resuelve problemas	(b) existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de regularidad,	Resuelve problemas de				AD= (18-20) logro destacado	

académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022?	de regularidad, equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022	equivalencia y cambio en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022;	regularidad, equivalencia y cambio. Resuelve problemas de			A= (14-17) Logro esperado B= (11-13) En proceso C= (0-10) En inicio	
c) ¿Cómo se relaciona los dispositivos electrónicos para los videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022?	; c) Determinar la relación entre los Videojuegos en línea y el rendimiento académico con Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022	(c) existe relación entre los videojuegos en línea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022 y;	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			AD= (18-20) logro destacado A= (14-17) Logro esperado B= (11-13) En proceso C= (0-10) En inicio	
d) ¿Cómo se relaciona los estímulos de	y d) determinar la relación entre los	(d) existe relación entre los videojuegos en línea	Resuelve problemas de gestión de			AD= (18-20)	

recompensas de Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022?	Videojuegos en línea y el rendimiento académico en Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.	y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022	datos e incertidumbre			logro destacado A= (14-17) Logro esperado B= (11-13) En proceso C= (0-10) En inicio	
Diseño de investigación:		Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:		Método de análisis de datos:		
Enfoque: Tipo: Método: Diseño:		Población: Muestra:	Técnicas: Instrumentos:		Descriptiva: Correlacional Inferencial:		

Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Variable 1 Los videojuegos en línea.	Los videojuegos son software informático que interactúa con el jugador y el programa a través de comandos frente a un monitor y está a la vez puede variar de dimensiones, y dentro los juego por realizar cierta actividad tiene su recompensa esto siempre al nivel de dificultad creando así ese deseo de superar los desafíos dentro del juego (Moncada & Chacón, 2012)		Tipos de videojuegos	Juegos de estrategias Juegos de aventura Juegos de rol Juegos de arcade Juegos deportivos Juegos de disparos	Escala Ordinal Siempre: (5) Casi siempre: (4) A veces: (3) Casi nunca: (2) Nunca: (1)
			Tiempo	Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de	Escala Ordinal Siempre: (5) Casi siempre: (4) A veces: (3) Casi nunca: (2) Nunca: (1)

Variable 2 El rendimiento académico es
 Rendimiento producido con el desarrollo de
 Académico capacidades intelectual o

		la semana (lunes- viernes)	
	Dispositivos	Uso de móviles - Uso de computadora - Uso de consolas (Play Station/XBOX)	Escala Ordinal Siempre: (5) Casi siempre: (4) A veces: (3) Casi nunca: (2) Nunca: (1
	Recompensa	Subes de niveles Obtienes premios o regalos virtuales. Reconocimiento entre los jugadores	Escala Ordinal Siempre: (5) Casi siempre: (4) A veces: (3) Casi nunca: (2) Nunca: (1
	El rendimiento académico operacionalmente	Nivel de evaluación	AD= (18-20)

en Matemática psicológicas del educando desarrolladas y aprendidas en un determinado periodo establecido determinando una calificación final. Chadwick, (1979)

es resultado del promedio de notas del primer trimestre académico del área de matemática.	Resuelve problemas de cantidad.	logro destacado
		A= (14-17)
	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.	Logro esperado
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	B= (11-13)
		En proceso
	Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.	C= (0-10)
		En inicio

Anexo 3. Instrumento/s de recolección de datos

Nº	AFIRMACIONES	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	¿Utilizas videojuegos en línea de tipo de estrategia como Dota 2 o Plantas vs zombis?					
2	¿Utilizas videojuegos de simulación como SIMS 3, Among Us?					
3	¿Utilizas videojuegos de aventura como Legend of Zelda, Crash Bandicoot?					
4	¿Utilizas videojuegos de rol como God of War ó The Last of Us?					
5	¿Utilizas videojuegos de arcade como Mario Bros, Donkey Kong?					
6	¿Utilizas videojuegos deportivos como FIFA o PES?					
7	¿Utilizas videojuegos de disparos como Call of Duty, Fortnite, FreeFire?					
8	¿Apresuras tus actividades académicas para estar más tiempo en los videojuegos?					
9	¿Dejas de hacer tus actividades académicas por estar más tiempo en los videojuegos?					
10	¿Duermes poco debido a que le dedicas mucho tiempo a los videojuegos por las noches?					
11	¿Prefieres pasas más tiempo en los videojuegos					

que compartir con tus familiares en otras actividades?

- 12 ¿Tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el empleo excesivo de tiempo en los videojuegos?
- 13 ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?
- 14 ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego en tu móvil, computadora o consola?
- 15 ¿Utilizas tu celular para ingresar a los videojuegos?
- 16 ¿Utilizas tu computador para ingresar los videojuegos?
- 17 ¿Utilizas consolas (Play Station o XBOX) para los videojuegos?
- 18 ¿La motivación que tienes para videojuegos son los premios o regalos virtuales
- 19 Me motiva ingresar a los videojuegos porque sé que mis amigos están conectados
- 20 Me siento valorado por mis amigos cuando subo de niveles en los videojuegos.

Anexo 4. Validación de instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS VIDEO JUEGOS EN LINEA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
TIPOS DE VIDEOJUEGOS								
1	¿Utilizas videojuegos en línea de tipo de estrategia como Dota 2 o ¿Plantas vs zombis?	X		X		X		
2	¿Utilizas videojuegos de simulación como SIMS 3, Among Us?	X		X		X		
3	¿Utilizas videojuegos de aventura como Legend of Zelda, Crash Bandicoot?	X		X		X		
4	¿Utilizas videojuegos de rol como God of War ó The Last of Us?	X		X		X		
5	¿Utilizas videojuegos de arcade como Mario Bros, Donkey Kong?	X		X		X		
6	¿Utilizas videojuegos deportivos como FIFA o PES?	X		X		X		

7	¿Utilizas videojuegos de disparos como Call of Duty, Fortnite, FreeFire?	X		X		X		
TIEMPO								
8	¿Apresuras tus actividades académicas para estar más tiempo en los videojuegos?	X		X		X		
9	¿Dejas de hacer tus actividades académicas por estar más tiempo en los videojuegos?	X		X		X		
10	¿Duermes poco debido a que le dedicas mucho tiempo a los videojuegos por las noches?	X		X		X		
11	¿Prefieres pasas más tiempo en los videojuegos que compartir con tus familiares en otras actividades?	X		X		X		
12	¿Tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el empleo excesivo de tiempo en los videojuegos?	X		X		X		
13	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	X		X		X		
DISPOSITIVOS								

14	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego en tu móvil, computadora o consola?	X		X		X		
15	¿Utilizas tu celular para ingresar a los videojuegos?	X		X		X		
16	¿Utilizas tu computador para ingresar los videojuegos?	X		X		X		
17	¿Utilizas consolas (Play Station o XBOX) para los videojuegos?	X		X		X		
RECOMPENSA								
18	¿La motivación que tienes para videojuegos son los premios o regalos virtuales	X		X		X		
19	Me motiva ingresar a los videojuegos porque sé que mis amigos están conectados	X		X		X		
20	Me siento valorado por mis amigos cuando subo de niveles en los videojuegos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Joan Carlos Espinoza Sotelo DNI:10279981

Especialidad del validador: Metodólogo

- 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

30 de mayo del 2022



Firma del Experto Informante.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

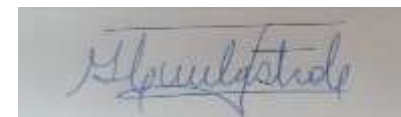
Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: GIULIANA CECILIA CASTRO CARRASCO DNI:10070596

Especialidad del validador: Psicóloga educativa

- 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

30 de mayo del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS VIDEO JUEGOS EN LINEA

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: DAVID OLVEA APAZA DNI: 05070114

Especialidad del validador: Psicóloga educativa

- 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

30 de mayo del 2022



Firma del Experto Informante.

24	2	3	1	1	2	3	5	5	3	3	1	1	3	4	3	4	3	3	5	5
25	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1
26	3	1	1	1	3	3	4	3	1	3	1	1	1	1	4	3	1	1	3	3
27	3	1	1	1	2	3	4	3	3	2	2	2	1	1	4	1	4	2	3	3
28	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1
29	2	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	3	3	1	2	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	2	3	3	3	1	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3
33	3	2	2	1	3	3	2	2	1	1	1	2	1	1	5	3	1	2	4	5
34	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
35	2	2	3	1	2	1	4	2	2	2	3	2	1	2	3	1	1	2	2	2
36	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
37	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	2	3	2	1	3	1	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
40	3	2	3	3	3	2	3	1	1	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	2
41	2	1	1	1	2	2	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3
42	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
43	3	1	1	1	5	1	5	3	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5
44	3	4	4	2	2	5	4	4	3	3	4	3	4	4	5	3	3	5	4	5
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46	3	3	1	2	3	1	2	3	3	3	3	2	2	4	5	1	1	2	1	1
47	3	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
48	4	1	1	3	4	5	5	2	1	1	2	1	1	2	5	3	3	4	4	3
49	2	2	1	3	1	3	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	3	3	3	3
50	3	5	1	1	4	2	5	3	3	4	3	4	4	2	5	1	1	3	4	4
51	3	2	1	1	1	1	4	1	3	1	2	3	2	2	3	1	1	3	1	1

52	3	1	1	1	4	4	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	3	3	1	1
53	3	2	2	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	5	5	1	2	5	5	5
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
56	2	1	1	1	2	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
57	3	2	2	4	2	4	4	1	1	1	1	1	1	2	4	1	4	1	1	2
58	3	2	2	4	2	4	3	2	1	1	1	1	1	2	4	1	4	1	1	2
59	3	1	1	1	3	1	4	3	2	3	4	1	3	4	5	3	1	4	5	4
60	3	1	1	1	3	1	5	1	1	1	1	1	1	2	4	4	1	1	2	3
61	1	1	3	1	3	3	4	3	2	3	3	1	3	3	5	3	5	5	5	5
62	4	2	2	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4
63	4	4	1	1	1	1	5	3	3	1	1	1	1	1	5	5	1	5	5	1
64	3	1	4	1	5	5	3	3	1	1	5	1	1	1	3	5	1	3	3	5
65	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	3
66	3	5	4	4	3	5	5	3	2	2	4	2	1	2	3	3	4	4	3	4
67	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
68	2	2	2	1	2	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	1	1	3	3	4
69	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	5	1	1	3	3	4
72	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
73	1	1	1	1	2	4	2	2	2	2	1	2	1	3	4	2	1	2	3	3
74	2	1	1	1	1	3	3	3	1	1	1	3	1	1	3	1	3	1	1	1
75	2	1	1	2	2	3	3	3	1	1	1	3	1	2	3	2	1	1	2	3
76	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1
77	1	1	3	1	3	5	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	3
78	3	1	1	1	3	3	4	3	1	3	3	1	3	3	5	3	5	5	5	5
79	3	3	3	5	4	3	3	1	1	1	2	3	2	5	5	1	1	5	5	5

80	3	2	1	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4
81	1	1	2	1	4	5	4	1	2	4	2	1	4	4	3	3	3	4	5	4
82	4	4	3	4	3	4	4	4	1	3	1	1	1	3	5	4	1	3	4	5
83	3	3	3	5	2	4	3	1	1	1	2	1	1	1	3	3	4	1	4	2
84	4	1	1	1	1	4	4	2	1	1	1	1	1	3	5	1	1	5	5	5
85	1	1	1	1	3	4	5	3	1	1	1	1	3	1	3	3	2	4	4	3
86	3	2	2	1	2	3	3	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
87	1	1	2	2	3	2	4	3	3	4	4	1	1	3	3	1	1	3	2	3
88	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	3	3	2	1	1	1	3
89	3	1	1	1	1	3	5	5	3	5	2	3	1	5	5	5	5	5	5	1
90	3	2	1	2	4	5	5	3	2	4	4	3	3	3	4	5	5	5	5	5
91	2	1	1	1	1	1	5	1	3	3	2	5	1	1	5	1	5	3	5	5
92	1	2	1	2	3	4	1	1	2	5	4	2	1	1	2	1	4	1	2	2
93	1	1	1	2	2	1	1	4	1	1	2	1	2	4	2	1	2	1	2	3
94	2	1	1	2	2	2	1	4	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2
95	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3

Variable 2: RENDIMIENTO ACADÉMICO EN MATEMÁTICA

Numero	Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	NOTAL FINAL
1	B	B	B	B	B
2	C	C	B	B	B
3	C	B	B	B	B
4	A	A	A	AD	A
5	C	C	B	B	B
6	C	B	B	B	B
7	C	B	B	B	B
8	C	B	B	B	B
9	C	C	B	B	B
10	C	C	B	B	B
11	C	B	B	B	B
12	B	A	A	A	A
13	C	C	B	B	B
14	B	C	B	B	B
15	C	B	B	B	B
16	C	B	B	B	B
17	B	B	B	B	B
18	C	B	B	B	B
19	C	B	B	B	B
20	C	B	B	B	B
21	C	B	B	B	B
22	C	B	B	B	B
23	A	A	A	AD	A
24	C	B	B	B	B
25	C	B	B	B	B
26	C	C	B	B	B
27	C	B	B	B	B
28	C	B	B	B	B
29	B	C	B	B	B
30	C	B	B	B	B
31	B	B	B	B	B
32	B	C	B	B	B

33	B	A	B	A	A
34	B	C	B	B	B
35	C	B	B	B	B
36	C	B	B	B	B
37	B	B	C	B	B
38	B	B	B	C	B
39	B	B	B	B	B
40	B	C	B	B	B
41	A	A	A	A	A
42	B	C	B	B	B
43	C	B	B	B	B
44	C	B	B	B	B
45	C	B	B	B	B
46	B	B	B	B	B
47	B	C	B	B	B
48	B	C	B	A	B
49	B	A	B	B	B
50	C	B	C	B	B
51	C	B	B	B	B
52	B	C	B	B	B
53	C	B	B	B	B
54	C	B	B	B	B
55	B	C	B	B	B
56	B	C	B	B	B
57	B	C	B	B	B
58	B	C	C	B	B
59	C	B	B	B	B
60	B	C	B	B	B
61	B	B	B	C	B
62	B	C	B	B	B
63	B	B	B	A	B
64	B	A	B	A	A
65	B	C	B	A	B
66	A	A	A	A	A
67	B	B	B	B	B
68	B	C	B	B	B
69	B	C	B	B	B
70	B	C	B	B	B
71	B	B	C	B	B
72	C	B	C	B	B
73	B	B	C	B	B
74	B	C	B	B	B
75	B	C	B	B	B
76	A	A	A	A	A

77	B	B	C	B	B
78	C	B	B	B	B
79	C	B	B	B	B
80	C	C	B	B	B
81	A	A	A	A	A
82	C	B	C	B	B
83	C	C	B	B	B
84	C	C	B	B	B
85	C	C	B	B	B
86	C	B	C	B	B
87	B	B	C	B	B
88	A	B	A	A	A
89	B	B	C	B	B
90	B	B	A	A	A
91	C	C	C	B	C
92	C	B	C	C	C
93	C	B	C	B	B
94	B	C	C	B	B
95	B	B	B	B	B



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, ESPINOZA SOTELO JOAN CARLOS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesores de Tesis titulada: "Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022.", cuyo autor es CCOLQUE TARIFA JILMAR, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 15 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ESPINOZA SOTELO JOAN CARLOS DNI: 10279981 ORCID 0000-0002-8324-6668	Firmado digitalmente por: JESPINOZA9 el 15-08- 2022 19:43:43

Código documento Trilce: INV - 0834023