



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DIDÁCTICA
DE IDIOMAS EXTRANJEROS**

**Los videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés de
una institución educativa privada, El Agustino, 2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Didáctica en Idiomas Extranjeros

AUTOR:

Ruiz Meza, Julio Cesar (orcid.org/0009-0009-3660-3069)

ASESORES:

Mg. Vilcapoma Pérez, César Robín (orcid.org/0000-0003-3586-8371)

Dr. Cuba Carbajal, Nestor (orcid.org/0000-0002-7767-3751)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación Intercultural

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

A Dios por poner seres importantes en mi vida. A mi mamá “Tita” quien siempre está conmigo y me alienta a seguir avanzando profesionalmente. A mi abuela “Chelita” que fue y será la promotora de todos los retos que me proponga, y hoy ve culminado uno de ellos desde cielo.

Agradecimiento

A mis mentores por el conocimiento compartido durante los años de mi formación profesional.

Al Mg. Vilcapoma Pérez, César Robín, por su paciencia, colaboración y sobre todo a motivar a la culminación de este trabajo de investigación.

A mis alumnos de mis tutorías y a sus padres, por motivarme a seguir y permitirme compartir mis conocimientos cada mañana.

A mis colegas y amigos que con sus palabras, ayudaron a que este reto se concluya.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VILCAPOMA PEREZ CESAR ROBIN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Los videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés de una institución educativa privada, El Agustino, 2023", cuyo autor es RUIZ MEZA JULIO CESAR, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 01 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VILCAPOMA PEREZ CESAR ROBIN DNI: 09142246 ORCID: 0000-0003-3586-8371	Firmado electrónicamente por: CVILCAPOMAP el 08-08-2023 09:42:30

Código documento Trilce: TRI - 0633492



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, RUIZ MEZA JULIO CESAR estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Los videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés de una institución educativa privada, El Agustino, 2023 ", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
RUIZ MEZA JULIO CESAR DNI: 46750666 ORCID: 0009-0009-3660-3069	Firmado electrónicamente por: JRUIZME690 el 04-08- 2023 10:03:31

Código documento Trilce: INV - 1255482

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de Tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Recolección de datos	19
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos Éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Confiabilidad del instrumento que mide la variable videojuegos	19
Tabla 2. Confiabilidad del instrumento que mide la variable de habilidades comunicativas	19
Tabla 3. Niveles de videojuegos	21
Tabla 4. Niveles de las dimensiones de videojuegos	22
Tabla 5. Niveles de habilidades comunicativas	23
Tabla 6. Niveles de las dimensiones de habilidades comunicativas	24
Tabla 7. Prueba de Tau B para las variables de videojuegos en las habilidades comunicativas.	25
Tabla 8. Prueba de Wald para las variables videojuegos en las habilidades comunicativas	26
Tabla 9. Prueba de Tau B para la dimensión de frecuencia del uso de los videojuegos en las habilidades comunicativas.	27
Tabla 10. Prueba de Wald para la dimensión de frecuencia del uso de los videojuegos en las habilidades comunicativas.	28
Tabla 11. Prueba de Tau B para la dimensión de frecuencia del uso de los videojuegos en las habilidades comunicativas.	29
Tabla 12. Prueba de Wald para la dimensión de los tipos de videojuegos en las habilidades comunicativas.	30
Tabla 13. Prueba de Tau B para la dimensión de los dispositivos de videojuegos en las habilidades comunicativas.	31
Tabla 14. Prueba de Wald para la dimensión de los dispositivos de videojuegos en las habilidades comunicativas.	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Uso de videojuegos por los estudiantes de una institución Educativa privada, El Agustino.	21
Figura 2. Uso de las Habilidades comunicativas por parte de los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.	22
Figura 3. Niveles para las dimensiones de la variable de videojuegos por parte de los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.	23
Figura 4. Niveles para las dimensiones de la variable habilidades comunicativas por parte de los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.	24

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo general determinar la influencia del uso de videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino, 2023. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel explicativo, diseño no experimental. Los métodos utilizados fueron descriptivo y estadístico. La población lo conformó 60 estudiantes. Para la recolección de datos de la variable videojuegos se utilizó la técnica de encuesta teniendo 21 ítems, para la medición de esta variable se utilizó la escala Likert y para la variable habilidades comunicativas se utilizó el test con 20 ítems y para la medición de esta variable se utilizó la escala ordinal dicotómica. Los resultados evidenciaron que los videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas de los estudiantes de esta investigación (Tau-b de Kendall dio un sig = 0,615 y el índice de Nagelkerke señala un valor de 0,012). Esto nos invita a concluir que los videojuegos no influyen en el desarrollo de las habilidades comunicativas del inglés, generando así la existencia de otros factores que influyen en el buen desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes de este estudio.

Palabras clave: Videojuegos, habilidades comunicativas, influencia, uso, inglés.

ABSTRACT

The general objective of this work was to determine the influence of the use of video games on the communication skills of English in a private educational institution, El Agustino, 2023. The research was of a quantitative approach, basic type, explanatory level, non-experimental design. The methods used were descriptive and statistical. The population was made up of 60 students. For the data collection of the video game variable, the survey technique was used with 21 items, for the measurement of this variable the Likert scale was used and for the variable communication skills the test with 20 items was used and for the measurement of this variable The dichotomous ordinal scale was used. The results showed that video games do not influence the communication skills of the students in this research (Kendall's Tau-b gave a sig = 0.615 and the Nagelkerke index indicates a value of 0.012). This invites us to conclude that video games do not influence the development of English communication skills, thus generating the existence of other factors that influence the proper development of communication skills of the students in this study.

Keywords: Video games, communication skills, influence, used, English.

I. INTRODUCCIÓN

El avance y desarrollo tecnológico ha contribuido que la mayoría de discentes interactúen constantemente con el uso de dispositivos inteligentes con fines de entretenimiento en los momentos de tiempo libre. Los videojuegos han sido durante mucho tiempo el puente donde en algún momento los estudiantes han interactuado con diferentes idiomas, adquiriendo de manera involuntaria vocabularios y expresiones que se han adquirido desde la curiosidad o como parte de un conocimiento posterior. En esta era el uso excesivo de los videojuegos, pornografía y redes sociales han producido conductas adictivas con el fin del escape del estrés diario y disminuyendo las capacidades comunicativas de muchos de los adolescentes.

La poca utilización de programas o estrategias de aprendizaje dificultan el desarrollo de las habilidades comunicativas es así como ocurrió en Colombia, en el artículo de Becerra & Rodríguez (2019) señalan que hay diferentes problemas que impiden el buen uso de las habilidades lingüísticas, mencionando la poca tolerancia y la falta de convivencia pacífica de los estudiantes, que impiden a mejorar los problemas o conflictos que ocurren al querer expresarse de manera asertiva, desde un espacio moderado en las aulas que cuenten con recursos tecnológicos y didácticos innovadores que promuevan una convivencia de paz.

En Estados Unidos y en otras zonas se han observado en estos últimos años, casos de abuso excesivo de videojuegos, que han provocado adicción, violencia y suicidio. En una publicación de la revista CNS Drugs, revelan que la dependencia de los videojuegos es una forma de adicción extensa del internet. La pandemia trajo que muchos de los adolescentes alrededor del mundo se escapen del estrés y se refugien en medios digitales, videojuegos y redes sociales, disminuyendo sus habilidades comunicativas de manera directa, llevándolos a refugiarse detrás de un dispositivo electrónico. Para Otoyá & Ramírez (2016, p. 1) en otros países se dan casos, donde los padres desconocen el verdadero uso de los recursos tecnológicos donde no solo pueden estar aprendiendo nuevas cosas sino también pueden estar en riesgo ante los diferentes peligros que existen en la actualidad.

Para Nick (2021) reportero de la BBC News quien indica en su publicación el caso de Cam Adair, quien, debido a su adicción a los videojuegos, dejó la secundaria y casi lo lleva a la muerte. En Sur Corea en el escrito de Joung Seok et al. (2018) señalo que los adictos a los videojuegos manifestaron problemas con su padres y familia, a nivel social los videojuegos los acercó más a sus grupos de pares, a nivel escolar presentaron alto nivel de deserción y en el aspecto conductual se notó que aquellos que eran tímidos y tranquilos a causa de los las horas que frecuentaban en la utilización de videojuegos se volvieron más explosivos y agresivos al querer comunicarse y expresarse. Para el trabajo de investigación de López et al. (2021) sobre las habilidades comunicativas, menciona las dificultades que existen en la comprensión auditiva del inglés, que se ve reflejada por la escasez de retención e interpretación de lo que escuchan los estudiantes de la Universidad de las Tunas.

En el Perú la mayoría de jóvenes, al querer aprender un idioma, presentan dificultades al expresarse por la falta de confianza, motivación y el temor al error, Para Cruz (2020) señala que estos problemas afectan en el desarrollo de la expresión oral generado en gran parte por los docentes o estudiantes, desencadenando la desmotivación, ansiedad y hasta dejar de lado el desenvolvimiento de las habilidades comunicativas, ya que en el hogar o en la escuela no se aplica de forma asertiva parámetros que regulen y estimulen el enfoque comunicativo según los intereses de los estudiantes. En algunas provincias de nuestro país como mencionan Farfán & Muñoz (2018, p.7) se vio que muchos de los estudiantes utilizan los videojuegos de manera prolongada, generando deserción académica y el poco interés de querer a aprender un segundo idioma, en muchos de ellos por falta de control y orientación de las personas responsables de su educación.

En una institución educativa privada del Agustino, se pudo observar que los estudiantes hacen uso inadecuado de aplicativos o video juegos. Lo cual dificulta su rendimiento académico, debido al escaso control por parte de los padres en casa. Promoviendo que los alumnos se refugien en diferentes medios tecnológicos descuidando, de esta manera, sus deberes escolares dificultando el desarrollo de sus habilidades lingüísticas que son necesarias para la adquisición del idioma

inglés. Lo cual le genera poca precisión de las habilidades comunicativas, que es el objetivo del enfoque comunicativo.

En diferentes investigaciones sobre el uso de videojuegos, revelan que los estudiantes pasan largo tiempo interactuando con diferentes recursos tecnológicos, tomando en cuenta estos estudios se busca que los estudiantes concienticen y mejoren el enfoque comunicativo, para evitar las frustraciones, así sean competentes y logren los propósitos que se desea al adquirir un segundo idioma.

El uso de videojuegos o aplicativos lúdicos proporcionará a los docentes a ser más dinámicos, motivadores y proponer estrategias para mejorar la capacidad de producción y comprensión escrita y oral del inglés dentro y fuera de clase, siendo estos recursos el medio donde el profesor pueda desarrollar estrategias que motiven al estudiante a utilizar correctamente estos medios.

Por lo mencionado anteriormente podemos redactar la pregunta general: ¿De qué manera Influye el uso de videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino? De esta forma, también podemos formular las siguientes preguntas específicas: ¿De qué manera Influye la frecuencia del uso de los videojuegos, los tipos de videojuegos y dispositivos de juegos en las habilidades comunicativas del inglés en de una institución educativa privada, El Agustino?

El siguiente trabajo de investigación tuvo como justificación la teoría de Escobar (2019) quien explica como los videojuegos pueden ajustarse a cada necesidad del aprendiz, adecuando un ambiente de equidad que facilite la adquisición de contenidos que fortalezcan los valores, tomando en cuenta: La frecuencia de uso, tipos de juegos y los dispositivos de videojuegos. Dimensiones que influyen mucho el rendimiento académico y en las habilidades comunicativas, tal y como indica Brown (2007) los estudiantes deben fortalecer y poner en práctica sus habilidades de audición, escritura, oralidad y comprensión de textos. Es por ello que los recursos tecnológicos sirven de ayuda para el mejoramiento en la adquisición del idioma inglés y a su vez considerar al enfoque comunicativo priorizando las diferentes capacidades que enfatizan la práctica lingüística, basándonos a lo expuesto se consideró la variable habilidades comunicativas, las cuales reciben el nombre de activas ya que se produce de forma oral o escrita cuyo objetivo principal es el desarrollar la precisión y fluidez de los interesados. (Bobojonova, 2020).

El propósito que tuvo esta investigación fue explicar de qué manera el uso de videojuegos influye en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino, de esta manera generar estrategias innovadoras para promover el uso adecuado de juegos didácticos en las aulas, que estimulen a los estudiantes las habilidades comunicativas del idioma inglés de manera significativa, dado que ellos se ven inmersos en este mundo y los videojuegos sea de ayuda al docente para que incrementen y estimulen sus conocimientos de manera asertiva y motivadora.

A nivel metodológico, la investigación va ayudar a los especialistas de dificultades de aprendizaje y a los docentes del área de inglés, la posibilidad de utilizar o crear videojuegos que sirvan de estimulación para sus estudiantes, que presenten dificultades de aprendizaje en la producción y comprensión oral y escrita del inglés.

Así mismo se puede redactar el objetivo general: Determinar la influencia del uso de videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino. De la misma forma, también se pudieron formular los siguientes objetivos específicos: Determinar la influencia de la frecuencia del uso de los videojuegos, tipos de videojuegos y los dispositivos de juegos en las habilidades comunicativas del inglés en de una institución educativa privada, El Agustino.

Finalmente, también se procedió a redactar las hipótesis, tanto en general: Los videojuegos influyen significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino, como las hipótesis específicas: La frecuencia del uso de los videojuegos, los tipos de videojuegos y los dispositivos de juegos influyen muy significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

II. MARCO TEÓRICO

Para esta investigación se tomó como referentes las investigaciones a nivel nacional, para la variable videojuegos, lo mencionado por Alvarado (2021) en su trabajo tuvo como objetivo ver el uso idóneo de las técnicas de gamificación por parte de los docentes. La investigación fue de enfoque explicativo, su muestra fueron las educadoras encargadas de inicial del distrito de Morropón, a las cuales se le aplicó una encuesta. En el resultado se destacó que 76.7% de docentes que utilizan los recursos de gamificación no determina su desempeño en el aula.

Espinoza (2022) con su estudio estableció de qué manera los videojuegos libres desarrollan habilidades comunicativas en los alumnos de nivel inicial. El diseño fue aplicativo de nivel explicativo. La población la conformo 80 aprendices del nivel inicial de un colegio de Puente Piedra y la muestra que participo en esta investigación fueron 40 estudiantes, 20 que estuvieron en control y otros 20 que estuvieron de manera experimental. Se utilizó una lista de cotejo y se validó el contenido del mismo con la participación de un experto, el resultado indicó que el juego, influye de manera significativa en las habilidades lingüísticas de los aprendices de edad 5.

Asimismo, se tuvo como referente lo mencionado por Carbajal (2023) que verifico de qué manera la gamificación mejora y motiva las habilidades comunicativas en la expresión oral y producción escrita en el alumnado de una institución superior privada de Lima. Aplicó una metodología de tipo básica y explicativa, la población de esta institución fue de 9600, tomándose como muestra a 160 aprendices y se aplicó un muestreo por conveniencia. Se vio por conveniente aplicar la observación y una rúbrica como instrumento de evaluación, cuyo resultado señalo que la utilización de la gamificación influye en la mejorar de la fluidez en las habilidades comunicativas.

Para la variable de habilidades productivas, se tomó en cuenta lo mencionado por Ccoicca (2021) en su trabajo, tuvo como propósito determinar el efecto de la ansiedad lingüística en el proceso de las destrezas productivas del inglés. Este estudio fue de enfoque cuantitativo de tipo básica de nivel explicativo. Los colaboradores de esta investigación fueron 180 estudiantes, cuya muestra fue de 80 aprendices del colegio Innova School de Comas. Se realizo una prueba piloto

y se verificó que la ansiedad influye significativamente en las habilidades productivas del inglés de los aprendices de dicha institución.

Arévalo (2021) en su trabajo estableció el impacto que generan en los estudiantes las estrategias que el docente aplica en las habilidades comunicativas para la enseñanza del inglés. Este trabajo fue de enfoque cuantitativo, nivel explicativo y transaccional. La población lo conformaron 200 alumnos y se tomó como muestra a 90 aprendices de secundaria, de la Institución Pública de Apurímac. Se realizó una prueba piloto y dando como resultado que las estrategias de motivación ayudan a desarrollar de manera significativa las habilidades lingüísticas del inglés.

En las investigaciones a nivel internacional, para la variable de las habilidades comunicativas, se consideró lo mencionado por Gómez & Meza (2019) en su trabajo desarrollaron la investigación de las habilidades comunicativas utilizando diferentes estrategias de aprendizaje junto con el FLIPPED CLASSROOM. Este estudio fue de nivel explicativo. La población de estudio lo conformo los aprendices de cuarto de primaria de la Institución Educativa Técnica Comercial de Colombia. La muestra que participo en este trabajo fue de 61 aprendices, quienes fueron evaluados con un pretest y un posttest, separándolos en dos grupos, con el único objetivo de diferenciar el ritmo de trabajo de los aprendices al usar las habilidades comunicativas. Se concluyó que las estrategias de aprendizaje y el FLIPPED CLASSROOM ayuda al desarrollo de las habilidades lingüísticas.

En Ceuta, España para López (2021) en su estudio se basó en analizar y proponer el correcto uso de las habilidades comunicativas en una segunda lengua del alumnado dariyaparlante. El enfoque de su investigación fue explicativo no experimental. La población lo conformo los alumnos dariyaparlante de la Ciudad de Ceuta, cuya muestra fueron los alumnos de Primaria de cada centro educativo de ceutíes, quienes fueron encuestados y la conclusión dio a conocer las necesidades comunicativas del del castellano son escasas, lo cual dificulta las habilidades lingüísticas en español por parte de la población de estudio.

En Colombia Morales & Flórez (2022) evaluaron el nivel de competencia comunicativa escrita en los estudiantes universitarios. Su trabajo de investigación fue de enfoque cuantitativo con método no experimental a nivel explicativo. Los

participantes de este estudio fueron los estudiantes del tercer semestre de Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana de la Universidad de Córdoba, cuya selección de la muestra fue muestreo intencional de 50 estudiantes de la de la asignatura seleccionada. Se realizó una rejilla de información de textos académicos, diseñadas con propiedades textuales que dan origen a la construcción idónea de textos. Se concluyó que los estudiantes presentan un nivel correcto del uso de la cohesión, pero se necesita mejorar los niveles de coherencia según el contexto.

En las investigaciones a nivel internacional, para la variable de videojuegos, en España se consideró lo mencionado por Núñez et al. (2020) su proyecto educativo tuvo como objetivo comprobar las diferencias que existen en las personas que consumen videojuegos y sus efectos positivos o negativos que estos provocan en el comportamiento de los mismos. Su investigación de estudio fue explorativo de nivel correlacional. La población de España, cuya muestra fueron 400 ciudadanos de edades entre 11 y 64 años. Se realizó encuesta donde se empleó el análisis clúster y factorial dando como conclusión que los videojuegos influyen de manera positivas y permite acceder a la educación de una manera didáctica y a otras especialidades.

En España para Gómez et al. (2022) en su trabajo de investigación indicó la relación que existe entre el tiempo de uso de los videojuegos y el desempeño académico de los discentes. Su investigación fue correlacional, cuya población fueron los estudiantes de la Comunidad Valenciana, la muestra fue estratificada y proporcional a la población de alumnado ESO. Se realizó 1502 cuestionarios, donde resultó que los adolescentes que dedican tiempo prolongado entre día de semana en los videojuegos, desaprovechan más asignaturas y los que dedican más tiempo los fines de semana, sacan mejores calificaciones escolares, además que los estudiantes que dedicaban tiempo moderado en utilizar los videojuegos, no perjudican su nivel académico en la escuela.

Los videojuegos según la RAE son juegos que se presentan en dispositivos electrónicos que mediante utensilios (mandos, teclado, mouse, etc.) han proporcionado simular los juegos en una pantalla o monitor. Estas actividades de ocio son muy populares alrededor del mundo con millones de usuarios, sin

embargo, muchos profesionales e investigadores han señalado los diferentes peligros que se genera cuando su utilidad es excesiva, compulsiva y patológica. Por otro lado, para Restrepo-Escobar et. al (2019) indica que los videojuegos deben ser empleados como recursos para mejorar el aprendizaje y motivación en las aulas y que sea el docente quien vea cómo y cuando ser uso de ellos, ya sea para una actividad productiva o comprensiva, de no ser utilizado eficazmente no tendría el objetivo que propone y busca lograr el docente al aplicarlo en clase. En referencia al soporte teórico de la variable de videojuegos, tenemos lo mencionado por Correa et al. (2016) que señala que los videojuegos son herramientas didácticas que proporcionan conocimiento de una forma no habitual y entretenida para los estudiantes, por otro lado, los videojuegos son aplicaciones que cambian la forma tradicional de educar.

Los videojuegos son en la actualidad la herramienta que ha proporcionado que todo estudiante aprenda diferentes contenidos académicos de manera lúdica e interactiva, para H. Ball (1998) indica en su proyecto de investigación “Telegames Teach More Than You Think” dos importantes puntos: la inteligencia visual y el desarrollo intelectual como el lenguaje y las matemáticas. Así mismo para Bernard Suits (2014) indica que el videojuego se basa en tomar en cuenta el propósito u objetivo real, reglas que lo definen que son aceptadas por todos los participantes y es una acción que ocurre de manera voluntaria. Para Rivera Arteaga y Torres Cosío (2018) “El videojuego es un medio de recreación electrónico el cual durante mucho tiempo se ha ido adaptando a nuevas tecnologías y son transferibles. Según Berning (2018) menciona que los videojuegos por muchos años fueron considerados únicamente con fines lúdicos, y que, pese a los diferentes avances tecnológicos, la educación no se ha adaptado a los cambios tecnológicos, pero nos da a conocer que con obstáculos y la educación toma a los videojuegos, con la finalidad de generar cambios e innovaciones en la tecnología.

Para Johan Huizinga (1938) el juego es la actividad fuera de la realidad que influye mucho al jugador, sin que exista interese material ni se logre un beneficio, ya que su acción se realiza en un determinado espacio y tiempo, que cumplen con reglas libremente aceptadas, que involucran alegría y preocupación que se asociación con el misterio o alejarse del mundo habitual. Por otro lado, para Gil (2007) indica que en estos tiempos los videojuegos han sido el medio donde niños y jóvenes han podido interactuar con las Tics, adquiriendo capacidades y diversas

habilidades, siendo las más importantes la familiarización con los nuevos recursos tecnológicos, que generan que los estudiantes se relacionen con los nuevos instrumentos digitales que determinen la socialización. Para Escobar (2019) los videojuegos pueden adecuarse a la necesidad de cada estudiante, la cual proporcione un aprendizaje de contenidos y fortalezca los valores. La investigación que realizó Moreno et. al (2016) señala que los videojuegos han ayudado en el desarrollo de todas las áreas académicas, siendo el área de inglés el recurso que ayuda que los estudiantes aprendan de una forma más dinámica a diferencia de realizarlo de una manera monótona y tradicional. De esta manera se evidencia que los videojuegos influyen de forma positiva en las capacidades del alumnado, siendo un instrumento necesario para el desarrollo de aprendizajes significativos, en donde el alumnado pueda desarrollar sus propias habilidades. Por lo explicado anteriormente Mendes & Boude (2021) resalta que los videojuegos que están ligados a la educación presentan ciertos límites y en la mayoría se orientan o llevan a la práctica ciertos conocimientos, sin dejar la motivación para que el docente logre que sus aprendices logren los aprendizajes esperados y a la vez desarrollen habilidades cognitivas, sensoriales, motoras y generen una actitud beneficiosa en los aprendices.

En relación a las dimensiones de los videojuegos, indicaremos la frecuencia de uso. Para la RAE, la frecuencia se entiende en el uso repetitivo de mayor o menor tiempo, se puede deducir a la repetición de la acción en un tiempo determinado. Según lo menciona Zabala et. al. (2020) la frecuencia de uso de herramientas tecnológicas ha aumentado el trabajo en equipo y colaborativo en ambientes móviles, ayudando a fortalecer el conocimiento dentro del aula de clase de forma asertiva, motivadora y potenciando las actitudes de los aprendices, generando un mejoramiento en el aprendizaje. De igual forma la OMS (2019) menciona que la frecuencia de uso de los videojuegos se incrementa, a pesar que el consumidor conoce los riesgos que conlleva el uso inadecuadamente de ellos. En el estudio de Wittek et. al. (2016) indica que, a aquellos con trastornos de juegos online, pasan más horas al ordenador, generando dificultades de relaciones laborales y sociales, a mayor tiempo de uso de videojuegos, los escolares presentan conductas antihigiénicas y poco saludables que conlleva a la falta de comunicación entre sus familiares. En esta misma línea Chóliz & Marco (2011) señalan en sus investigaciones realizadas en estudiantes de Colombia sobre el uso

constante de videojuegos y la poca conciencia de control de tiempo de uso semanal de estos recursos, complican la relación familiar y social, que han conllevado que muchos de los estudiantes presenten problemas conductuales y neurológicos. Para Lee (2017) El tiempo de utilización de videojuegos en línea fue una razón predictora de la adicción de los juegos, los estudiantes coreanos que intervinieron en este estudio, jugaban a altas horas de la noche, presentaron tendencias a desarrollar adicciones tanto varones y mujer, esto se debió por la falta de control de los padres que daban más importancia a su trabajo que limitar la frecuencia de uso de aplicativos online de sus hijos. Así mismo, para Gonzalez et. al. (2017) indico que los jugadores online eran aproximadamente 12 veces más altos de jugar con videojuegos con frecuencia a diferencia de los que lo hacían de forma offline, considerando este caso como factor que pone en riesgo a los estudiantes.

Con respecto a la dimensión de tipos de videojuegos, existen una variedad de juegos electrónicos que sirven de entretenimiento y otros que están ligados a la parte educativa. En estos últimos años se han creado e innovado aplicativos lúdicos que ayudan y facilitan la interacción con personas de diferentes culturas y a la vez estimulan a aprender diferentes idiomas. Estos recursos tecnológicos han ayudado mucho a los estudiantes para aprender diferentes materias de una manera más recreativa. La UNESCO (2002) indica que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de diferentes competencias al estudiante.

Por otro lado, The Commonwealth of Learning (2011) menciona a estos recursos como herramientas accesibles que facilitan el aprendizaje sin ninguna limitación. Para Sedeño (2009) señala que los videojuegos tuvieron dos tipos de generación, una es los juegos arcade (modelo conductista) y otra basada en la percepción, reflexión de los usuarios (modelo constructivista), los clasifico según sus usos educativos de cada uno:

- a) Juegos de acción (arcades). Son videojuegos que no es necesario una planificación de ninguna acción, sino interactuar con el medio de manera rápida con acciones simples (disparar o golpear).
- b) Juegos de estrategia. Son los videojuegos donde se requiere de estrategias para pasar a otros niveles, donde lo que busca es el razonamiento lógico y la de resolución de problemas.

- c) Juegos de aventura. Estos juegos fueron creados a inicios en los 90's, donde la aventura es el objetivo de este tipo de juego, que involucra la interactividad y tomar decisiones constantemente.
- d) Juegos deportivos. Estos juegos son de mayor éxito, siendo el futbol el más solicitado, desarrollando la censo-motricidad.
- e) Juegos de simulación. Este tipo de juego ha sido el reto más importante para los creadores de este tipo de contenido, de la misma forma es un tipo de juego que afianza el componente transversal a diferencia de otros géneros.
- f) Juegos de rol. Estos videojuegos tienen una similitud con los videojuegos de aventura, pero estos juegos se basan en el desarrollo de los personajes, reciben el nombre de MUD (Multi User Domain).

En Finlandia según lo estudiado por Männikkö et. al. (2018) señalan que los video juegos más utilizados que generan adicción a los adolescentes son del tipo MMORPG (Videojuego Multijugador Online Masivo), los videojuegos de armas, video juegos de batalla online, de rol, de acción y de estrategia. Pero en Corea del Sur según Lee (2017) los videojuegos adictivos son los de rol, simulación y los videojuegos causales, y son los varones quienes se asocian más al juego de rol y en el caso de las niñas el juego de tiro.

Los dispositivos de videojuegos puede ser el teclado, un controlador, un mouse, el mando, donde contengan entradas para ingresar y tomar control en el videojuego. Estos dispositivos de videojuegos son los más rentables en la industria del entretenimiento a nivel mundial, el fin de cada desarrollador es crear hardware que congenien con el consumidor y generar una mayor aproximación a los personajes de cada juego. Desde el Magnabox Odyssey creada por Ralph Baer y la que está en el mercado actualmente el PlayStation 5, son dispositivos que durante mucho tiempo han sido solicitados por adolescentes con fines de ocio o profesionales para diferentes investigaciones del comportamiento y aprendizaje del hombre. Con respecto a la dimensión de tipos de videojuegos, lo mencionado por Vilchez (2022) sostuvo en su investigación que los dispositivos móviles(celulares) y las laptops son los más usados para realizar sus quehaceres académicos y son considerados como la herramienta factible para realizar diferentes actividades, donde el estudiante se involucra de forma activa, muestra habilidades de investigación, experimentación, tome sus propias decisiones y produzca información. Para Zabala et al (2020),

señala que los smartphones han ayudado a la adquisición de saberes de manera interactiva en las aulas de clase, generando la motivación y mejorando el comportamiento de los estudiantes ante el aprendizaje. Para Bavelier et. al (2010) en sus estudios realizados menciona que en la actualidad los niños y adolescentes se ven inmersos a la tecnología y a los medios de difusión tanto en el colegio como en sus hogares. La televisión ya no tiene la atención de los estudiantes, sino también otros dispositivos que son de suma importancia los celulares(móviles), DVDS, internet, entre otros. En Estado Unidos, según los estudios de Strasburger, Jordan & Donnerstein (2010) se ha estimado que la mayoría de niños se expone a más de 7 horas al día a los dispositivos electrónicos, especialmente utilizando la T.V., la computadora, Nintendo o la PlayStation. Para Krotoski (2010) Estos dispositivos electrónicos se utilizan en su rato de esparcimiento; sin embargo, también juegan un rol importante en el aprendizaje, desarrollo, plasticidad cerebral y rendimiento de los estudiantes, ya que la tecnología ha sido importante en el aula como recurso útil para desarrollar sus aprendizajes. Así mismo para Ray & Jat (2010) los dispositivos pueden causar beneficios y daños en el desarrollo cognitivo, social y la conducta no solo de los menores de edad, sino Rosser et. al. (2010) también de las personas adultas.

Las habilidades comunicativas son las herramientas que permiten el buen desenvolvimiento del ser humano en su quehacer diario, permite la comunicación entre su grupo de pares, entender y darse entender. Para Hofstadt (2022) indica que la comunicación es una necesidad de toda persona y sociedad, que proporciona el intercambio de datos y la buena relación entre las personas.

Para las bases teóricas de la variable habilidades comunicativas, tenemos a Van-Der (2022) expone que la habilidad lingüística es la capacidad que tiene el individuo para expresarse de manera idónea con otros, de esta misma forma señala que también es la habilidad de comprender y entender lo que se escucha. La correcta forma de comunicarse es importante en cualquier situación y más cuando uno es profesional y tiene que expresar lo que ha adquirido durante su tiempo de preparación y estudios universitarios. En el diseño curricular del Perú (2016) menciona al idioma inglés como lengua extranjera, teniendo como objetivo la utilización de este idioma para el desarrollo de habilidades comunicativas, tal y como indica Brown (2007) los estudiantes deben desarrollar las cuatro habilidades:

escucha, lee, habla y escribe. Para Ellis (2002) y Rahman (2002) las habilidades comunicativas están conectadas, por lo tanto, integradas e inseparables. El enfoque holístico del proceso pedagógico da como resultado un mejor aprendizaje, un lenguaje práctico y una correcta competencia comunicativa. Cabe señalar, en diversos estudios académicos, que mientras escucha, un estudiante mejora su habilidad de escribir, a la vez que practica la habilidad de escuchar. Así mismo, lo mencionado por Sukirlan (2013) indica que la enseñanza de una lengua extranjera es desarrollar las habilidades lingüísticas de la manera más idónea y alcanzar los propósitos de la comunicación, esto se refiere a la destreza para comprender, producir y reconocer los vocabularios pertinentes de una situación real. Por lo mencionado anteriormente Ahmed & Pawar (2018) señalan la importancia de tener un buen dominio del lenguaje y la capacidad de poder emplearlo ante cualquier situación comunicativa. El lenguaje está conformado por las habilidades del habla, escucha, lee y escribe, según, Idrissova, Smagulova, & Tussupbekova (2015) exponen que el habla y escucha son imprescindibles en la interacción humana por ser las más usadas en la comunicación del ser humano. Para el Marco de la Comunidad Europea (2014) menciona que el adquirir un idioma extranjero es el puente que permite la comunicación global y el desarrollo de capacidades cognitivas y comunicativas que proporciona al estudiante abrirse al mundo con mayores oportunidades de proseguir sus estudios en el extranjero o abrirse al campo laboral internacionalmente.

Para la variable comprensión auditiva, podemos señalar que el escuchar es un proceso cognitivo, su contexto no es observable y su comprensión ocurre en la mente del receptor. Esta habilidad conlleva en identificar los sonidos y procesarlos de forma individual (letras, entonación, ritmo, pausas). Según Hamouda (2013) la comprensión auditiva es entender lo mencionado por el emisor, y saber interpretar lo que se escucha y tener la habilidad de poder repetir tal contenido. Para Ahmadi (2016) indica que los que desean aprender una segunda lengua, lo primero que deben hacer es comprender e interpretar correctamente lo que escuchan, por ello cuando se presentan dificultades para entender la habilidad oral, los aprendices hacen uso de estrategias para compensar las deficiencias lingüísticas que dificultan la decodificación del mensaje por parte del oyente. Así mismo para Pourhosein Gilakjani & Sabouri (2016) indican que la habilidad auditiva es la destreza más

importante en el desarrollo y aprendizaje de un idioma, y que son los aprendices quienes presentan dificultades debido a la poca importancia que le dan en los colegios, donde priorizan el tiempo en la lectura, escritura y dominio de vocabularios.

La comprensión lectora es una actividad de nivel superior que permite a los sujetos aplicar conocimientos a lo largo de la historia humana que ahora pueden obtener de diversas disciplinas científicas y medios, especialmente Internet. Esta práctica es fundamental para promover el progreso del pensamiento crítico de los aprendientes, por lo que ha sido objeto de muchos estudios en diversas disciplinas, entre ellas: psicología cognitiva, ciencias de la educación y partes de las ciencias cognitivas (lingüísticas, filosofía, psicología del estudio, inteligencia artificial, antropología, etc.). Según Bernardez (1993), el texto es la unidad primordial de la lingüística que es el resultado de la expresión oral del hombre, que por naturaleza se desenvuelve activamente en la sociedad; está constituido por la semántica, de la misma forma que cuenta con coherencia y cohesión, en consecuencia la intención del interlocutor, es crear textos íntegros y de la misma forma estructurados mediante reglas de nivel literal y las del lenguaje. Para la variable comprensión lectora, tenemos lo expuesto por Schwarz y Flammer (1981) quienes demostraron que se comprende mejor los textos más estructurados que los menos estructurados (falta de coherencia o mala sintaxis).

Así mismo, Cassany (2009), menciona que comprender un texto conlleva conocer la lingüística (decodificación del código a nivel literal), psicolingüística (deducir significados implícitos) y la sociocultural (significados que surgen del aspecto social y cultural de cada pueblo.)

Entre los niveles de comprensión lectora según Gordillo & Flores (2009) tenemos:

- a) Nivel literal: en este nivel el lector identifica frases y las palabras importantes del texto. El lector se adapta a lo que el texto quiere dar a conocer sin la necesidad de una intervención estructurada e intelectual del lector. Este tipo de nivel no es mecánico, es comprensible el reconocimiento de la raíz del texto.
- b) Nivel inferencial: en este nivel se caracteriza por averiguar y analizar las relaciones del significado que ayuden al lector deducir lo inherente; dicho de otro modo, enlaza lo leído con sus aprendizajes adquiridos, formulándose

preguntas e ideas nuevas. El objetivo de este grado requiere de una considerable abstracción, siendo este grado poco practicado por el lector.

- c) Nivel crítico: este nivel es ideal, dado que el lector es capaz de realizar juicio sobre el texto leído, puede estar de acuerdo con ello o no, pero argumentando las razones de su conformidad o inconformidad. Este tipo de nivel tiene un carácter más evaluativo, en donde se interviene la experiencia, criterio de lo leído por el lector.

Para la variable expresión oral, mencionaremos lo expuesto por Shanta (2017) indico que la comunicación oral ayuda al estudiante a tener éxito, en mención a la enseñanza y aprendizaje de otro idioma, indica que se debe seguir por enfoque comunicativo que le permita al estudiante desenvolverse de manera activa. Por otra parte, Garran (2016) señala que la expresión oral con fluidez ayuda la parte profesional, social y personal del alumno, ya que se podrá desenvolver con personas que hablan inglés, que le abrirán oportunidades al mundo. Así mismo Sutiayatno (2018) indica que al comunicarnos lo realizamos de manera íntegra. Para Ramírez (2002) la expresión oral es la capacidad que posee toda persona para comunicarse de manera coherente, que le facilite expresar su ideas, opiniones y conceptos de manera verbal o no verbal, a la vez que establecen contacto basado en una comunicación común. Según la opinión de Reyzábal (1993) indica que la habilidad oral es el primer contenido didáctico en salón de clase y para todo estudiante de cualquier edad. Resalto a la comunicación verbal como herramienta de la socialización y para solucionar cualquier problema. Por lo expuesto anteriormente Vera (2007) señalo que el juego de roles influye y beneficia a mejorar la comprensión y producción oral durante el proceso de adquisición del idioma inglés. Durante mucho tiempo la expresión oral ha sido muy complicada para muchos de los estudiantes de idiomas, según Kalan (2007) señala que la habilidad oral es la más complicada de dominar, y son los estudiantes quienes presenta ansiedad o miedo de equivocarse al utilizar vocabularios que no sean correctos al contexto, generando como consecuencia el miedo a las reacciones de sus compañeros y profesor.

Para la variable expresión escrita tenemos lo mencionado por Ur (2009) señala que el propósito de escribir en inglés es lograr que los aprendices puedan ser capaces

de comunicarse con ideas claras, similar a lo que hacen en su lengua materna. El objetivo principal de escribir en una lengua extranjera es importante, ya que perfecciona el desarrollo de la expresión escrita según lo establecido en los Planes y Programas (2016) del Ministerio de Educación de Chile, lo cual indican que la escritura debe estar relacionado con situaciones comunicativas significativas que motiven al aprendiz.

Por otra parte, Brown (2001) menciona la existencia de diferentes tipos de escritura y las clasifica:

- a) Imitativa: Los alumnos realizan actividades controladas con el fin de dominar mecánicamente la escritura.
- b) Intensiva: El escribir sigue siendo manejada, pero comienza a prevalecer la realidad o contexto, lo importante es la forma.
- c) Responsiva: Ya se logró dominar la escritura y los estudiantes usan contextos convencionales y significativos para la realización de un texto.
- d) Extensiva: Aquí los estudiantes ya organizan y desarrollan ideas legibles manera coherente, usando recursos lexicales y sintácticos.

Todos estos tipos indican el proceso, empezando con el uso de modelos que sirvan como base, con la cual todo estudiante puede empezar a trabajar y desarrollar para consolidar el propósito de la expresión escrita. De esta manera Martha Neufville (2006) menciona tres etapas de la expresión escrita: preparación, ejecución y control, no saltarse ninguna de estas etapas y dedicarle tiempo a esa preparación, ya que el aprendiz no encuentra motivación al realizar estas etapas. El expresarse por escrito en otra lengua se debe hacer por selección del tema, investigar sobre ello, previo a su redacción, organizarlo y categorizarlo con ideas claras de lo que se desea exponer, hacer uso de estrategias para enfocarse en la unidad y la coherencia del texto que se desea escribir. Así mismo, Spratt, Pulverness, & Williams (2011), indican que el escribir es comunicar un mensaje a alguien. Para esto, se debe ser capaz de elaborar letras, construir palabras para luego usarlas funcionalmente en frases o un grupo de oraciones que transmitan el mensaje deseado correctamente.

III. METODOLOGÍA

Para este trabajo de investigación se empleó el enfoque cuantitativo para recoger información importante con un instrumento que proporcione información valedera y se empleó la estadística para poder sustentarla. Para Hernández et al. (2014) el trabajo cuantitativo se especializa en el conteo y categorización de información para la elaboración de instrumentos estadísticos que lleguen a explicar los casos tratados. El propósito de la investigación cuantitativa, es ofrecer la posibilidad de generalizar los resultados y proporcionar el control sobre las variables a investigar.

Con respecto al tipo de nivel de esta investigación, se optó realizar el nivel explicativo de acuerdo con Ramos (2020) el cual se busca explicar y determinar los fenómenos donde se establezcan una relación causal entre las variables. Este tipo de investigación busca explicar el origen de las causas que llevaron a generar el problema a investigar. Por lo tanto, la interpretación de la realidad es señalar el por qué ocurre cierta situación, llevando de esta manera los conocimientos de investigación descriptiva y exploratoria para enriquecer las teorías señaladas en el inicio de la tesis. Esta investigación requiere de hipótesis que ayuden y determinen los elementos de causa y efectos de los fenómenos de interés que requiere el investigador.

3.1. Tipo y diseño de investigación

En cuanto al tipo de investigación, se utilizó el básico, dado que este trabajo se basará en fundamentos teóricos sin tomar en cuenta los fines prácticos, Según Baena (2014) La investigación básica o pura se caracteriza por estudiar el problema, direccionándola exclusivamente al conocimiento. El propósito de este tipo de investigación, es generar más conocimientos o modificar las teorías ya existentes, ayudando así a incrementar los saberes científicos, orientándose a descubrir los principio o leyes que profundicen los hechos o fenómenos de estudio.

En referencia al diseño de investigación, se consideró en este trabajo utilizar el diseño no experimental, es decir; no manipular las variables de esta investigación, solo se observan para que después sean analizadas. Para Hernández (2018) en el diseño no experimental solo se observan situaciones ya existentes que no fueron provocadas intencionalmente por quien realiza la investigación, las variables son independientes y no se tienen control directo sobre

ellas ni se pueden influir, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos. Este tipo de investigación es sistemática y empírica y las relaciones de sus variables se observan tal y como ocurrieron en su contexto natural.

El corte de la investigación es transversal, ya que se desarrolla en un momento ya determinado y único, según Manterola et al. (2019), la importancia de una investigación de corte transversal posibilita el cálculo de un evento de interés en una población, tiempo y lugar seleccionado. Para Manterola & Otzen (2014) y Wang & Cheng (2020) el corte transversal ocurre en un momento específico y no existe periodos recurrentes.

3.2. Variables y operacionalización

La variable independiente es videojuegos la cual Escobar (2019) indica que los videojuegos pueden adecuarse a las diferentes necesidades de cada estudiante, generando así un ambiente de equidad, el cual beneficia al estudiante, en el aprendizaje de contenidos, y el cambio de actitud por el fortalecimiento de los valores. Para la variable videojuegos se han considerado las siguientes dimensiones: Frecuencia de uso, tipos de juegos y dispositivos de juegos.

La variable dependiente es habilidades comunicativas la cual Brown (2007) indica que el buen uso de las habilidades lingüísticas, ocurre cuando los estudiantes desarrollan la comprensión auditiva, comprensión lectora y logran expresarse oralmente o escrita de manera asertiva frente a los demás. Para la variable habilidades comunicativas se han considerado las siguientes dimensiones: Comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población de esta investigación estuvo constituida por 60 estudiantes de edades de 9 a 17 años de una institución privada, El Agustino. La cual fueron considerados todos los participantes para este tipo de investigación. Con respecto a ello, no se trabajó muestra ni técnica de muestreo ya que el trabajo se realizó de manera censal. Para Orea (2020) la muestra censal es aquella que toma a todo el universo de la población debido a que la población es pequeña, posee características finitas y su representación es absoluta. Con respecto a la muestra, no se requirió el uso

de este, dado que la cantidad de alumnado es menos de 100, por lo tanto, tampoco se requirió el uso del muestreo.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada en la investigación fue la encuesta siendo el instrumento utilizado el cuestionario después de la realización de la matriz de operacionalización. Los instrumentos que miden la variable utilizando la escala politómica conocida como escala de Likert en la cual 5 = siempre, 4 =casi siempre, 3 = a veces, 2 = casi nunca y 1 = nunca. En cuanto al primer instrumento que mide la variable videojuegos, se indica que este instrumento tuvo 21 ítems, y para su conformidad se solicitó la opinión de tres expertos, 3 magísteres, quienes verificaron la pertenencia, relevancia y transparencia de cada uno de los ítems, indicando que los ítems son aplicables. La confiabilidad de la investigación se realizó mediante una prueba piloto de 10 participantes de la población. Luego, de la comprobación de la confiabilidad se obtuvo un valor Alfa de Cronbach = 0,908, lo cual se verificó que el instrumento de estudio era confiable. (Ver anexo 5).

Para la segunda variable, habilidades comunicativas se utilizó la escala de calificación dicotómica, correcto=1 e incorrecto=0 y el nivel de rango fue 8-11=bajo, 12-15=medio y 16-20= alto, constó de 20 ítems, de la misma forma que pasaron por una validez de juicio de expertos, los cuales se dictaminó que el instrumento era aplicable. La confiabilidad del instrumento, se midió también con una prueba piloto de 10 participantes de la población y se utilizó el Alfa de Cronbach, el cual dio como resultado el de valor de 0,743 con lo cual se determinó que el instrumento para medir las habilidades comunicativas era confiable. (Ver anexo 6).

3.5. Recolección de datos

Para la recolección de información se realizó un cuestionario para la variable “videojuegos” y un test para la variable “habilidades comunicativas”, de la misma forma que se hizo llegar a los participantes que pertenecen a la muestra de estudio. Antes de esta intervención, se mandó una solicitud para que la autoridad de esta institución privada permita que sus estudiantes intervengan en esta investigación. Se enviaron los cuestionarios y se evaluó a los 60 participantes y luego se recolectó la información brindada en el SPSS generado por los mismos cuestionarios para la

variable “videojuegos” y se realizó la revisión pertinente del examen de la variable “habilidades comunicativas”

3.6. Métodos de análisis de datos

Respecto al análisis estadístico de esta investigación, se indica que para el análisis descriptivo se utilizaron tablas y figuras que permitieron explicar con detalles las características de la muestra de estudio y en relación con el análisis inferencial, se hizo uso de Tau B de Kendall y Regresión ordinal para contrastar las hipótesis de esta investigación. Todas estas investigaciones se realizaron con el uso del software estadístico SPSS V21.

3.7. Aspectos éticos

En dirección al desarrollo de este estudio, ante todo, se consideró lo planteado y formulado por el investigador, donde se ha respetado las opiniones de los participantes de esta encuesta, respondiendo de manera anónima, pero de forma responsable. Los resultados han sido veraces y transparentes, respetando la opinión de cada participante, sin manipular cada una de sus respuestas. En referencia a las fuentes bibliográficas se han tomado en cuenta los aportes y autoría de las investigaciones ya realizadas, citándolas y referenciándolas de acuerdo a las normas APA, para culminar; la información recogida a través de ellos instrumentos no han sido alterados, ni manipulados y corresponden a datos reales de los mismos participantes de esta investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo.

En la siguiente tabla 3 figura 1, se aprecia que 32 estudiantes utilizan los videojuegos de manera regular, que representa el 53,3%, mientras tanto podemos observar que 8 estudiantes utilizan los videojuegos con baja frecuencia, el cual representa el 13,3%. Con este resultado se puede observar una diferencia del 40% quienes utilizan de manera regular y en un nivel bajo el uso de los videojuegos.

Tabla 3.

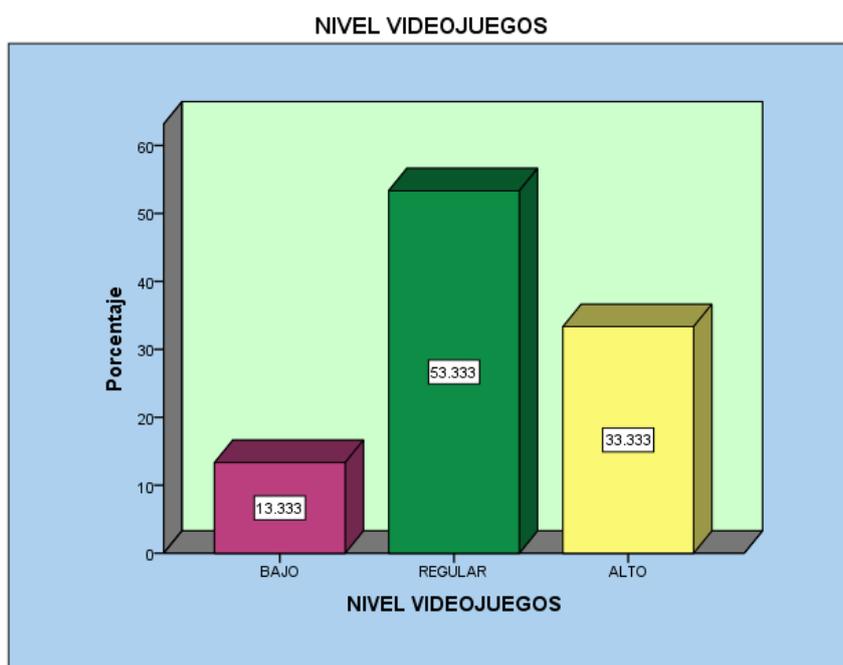
Uso de videojuegos por los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	8	13.3	13.3	13.3
Regular	32	53.3	53.3	66.7
Alto	20	33.3	33.3	100.0
Total	60	100.0	100.0	

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

Figura 1.

Uso de videojuegos por los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.



Para la categoría de Habilidades comunicativas tabla 4 figura 2, se puede apreciar que 35 estudiantes muestran un nivel alto de las habilidades comunicativas, que representa el 58,3%, mientras que 7 estudiantes muestran un nivel bajo, que representa el 11,7%, con este resultado podemos apreciar una diferencia del 46,6% quienes poseen un nivel alto y un nivel bajo de las habilidades comunicativas.

Tabla 4.

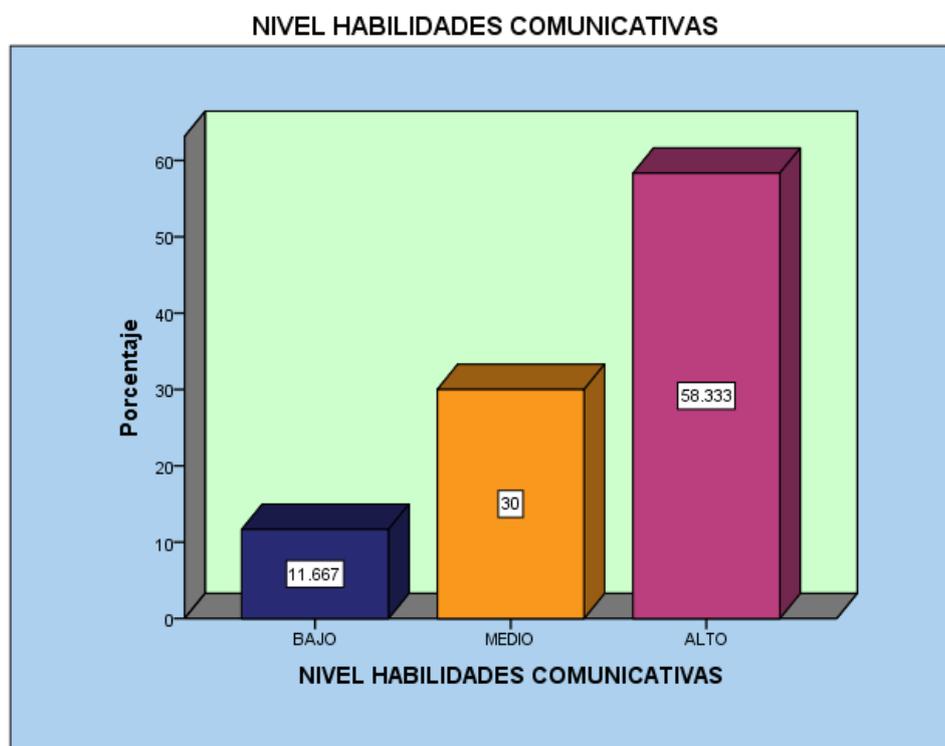
Uso de las habilidades comunicativas por parte de los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	7	11.7	11.7	11.7
Medio	18	30.0	30.0	41.7
Alto	35	58.3	58.3	100.0
Total	60	100.0	100.0	

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

Figura 2.

Uso de las habilidades comunicativas por parte de los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.



Correspondiente a las dimensiones de la variable 1, videojuegos, se puede apreciar en la tabla 5 y figura 3, que 27 estudiantes, que representan el 45% el nivel bajo la frecuencia de uso de los videojuegos, de la misma manera que 34 estudiantes que son el 56,7% hacen uso de diferentes tipos de videojuegos, asimismo, 22 participantes de este proyecto indican el nivel regular de uso de los dispositivos de videojuegos que representan el 36,7%. Por otro lado, 12 participantes, que representan el 20% el nivel alto la frecuencia de uso de los videojuegos, solo 2 estudiantes, equivalentes al 3,3% hacen uso diferentes tipos de videojuegos y solo 18 estudiantes emplean dispositivos de videojuegos, que represente 30%.

Tabla 5.

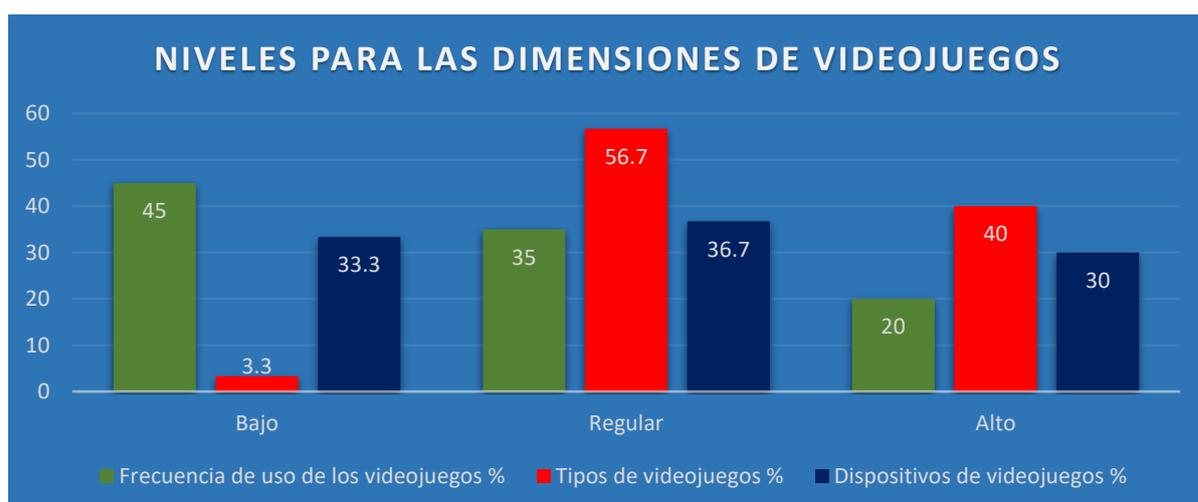
Niveles para las dimensiones de la variable videojuegos

	Frecuencia de uso de los videojuegos		Tipos de videojuegos		Dispositivos de videojuegos	
	N	%	N	%	N	%
Bajo	27	45.0	2	3.3	20	33.3
Regular	21	35.0	34	56.7	22	36.7
Alto	12	20.0	24	40.0	18	30.0

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

Figura 3.

Niveles para las dimensiones de la variable de videojuegos por parte de los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.



Por parte de las dimensiones de la variable 2, habilidades comunicativas, se puede observar en la tabla 6 figura 4, que 55 estudiantes, que representan el 91,7% el nivel alto de comprensión auditiva, 51 estudiantes, que representan el 85% el nivel alto de comprensión lectora, de la misma manera 36 estudiantes, que representan el 60% el nivel medio de expresión oral, de la misma forma 32 estudiantes, que representan el 53,3% el nivel alto de expresión escrita. De la misma manera se aprecia a 2 estudiantes con bajo nivel de comprensión auditiva que representa 3,3%, 1 estudiante con un nivel bajo de comprensión lectora con un 1,7%, solo 9 estudiantes muestran un nivel alto de expresión oral que representa el 15% y solo 9 estudiantes manifiestan un nivel bajo de expresión escrita, que representa el 15% de los estudiantes del proyecto.

Tabla 6.

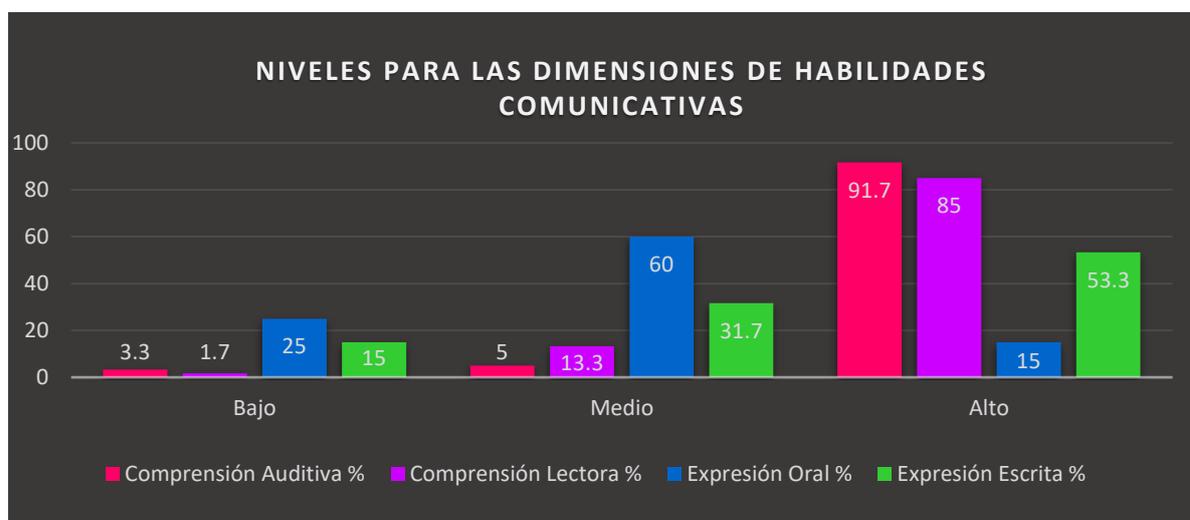
Niveles para las dimensiones de la variable habilidades comunicativas

	Comprensión Auditiva		Comprensión Lectora		Expresión Oral		Expresión Escrita	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Bajo	2	3.3	1	1.7	15	25.0	9	15.0
Medio	3	5.0	8	13.3	36	60.0	19	31.7
Alto	55	91.7	51	85.0	9	15.0	32	53.3

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

Figura 4.

Niveles para las dimensiones de la variable habilidades comunicativas por parte de los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.



4.2. Análisis estadístico.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general:

H_i: Los videojuegos influyen significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

H_o: Los videojuegos no influyen significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Estadísticos de prueba: Tau B de Kendall y Regresión ordinal.

Con respecto a la tabla 7 que se muestra, resulto un valor sig = 0,615 mayor a 0,05 y por la regla de decisión podemos comprobar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis de la investigación y aceptar la hipótesis nula, la cual nos indica que los videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés en los estudiantes de una institución educativa privada, El Agustino.

TABLA 7.

Prueba de Tau B para las variables de videojuegos en las habilidades comunicativas.

		Valor	Error típ. asint. ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-b de Kendall	-.063	.126	-.503	.615
N de casos válidos		60			

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

De la misma manera en la tabla 8 se ha obtenido valores mayores a 0,05 lo cual confirma que los videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés en los estudiantes de un colegio privado, El Agustino. De la misma forma el SPSS nos muestra un valor para el índice de Nagelkerke señala un valor de 0,012 que indica que los videojuegos no influye en las habilidades comunicativas de los estudiantes de esta investigación.

Tabla 8.

Prueba de Wald para las variables videojuegos en las habilidades comunicativas

		Estimación	Error típ.	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2 = 1]	-1.794	.521	11.871	1	.001	-2.815	-.774
	[NIVELESV2 = 2]	-.095	.436	.047	1	.828	-.949	.760
	[NIVELESV1=1]	.156	.812	.037	1	.848	-1.435	1.747
Ubicación	[NIVELESV1=2]	.424	.559	.575	1	.448	-.672	1.520
	[NIVELESV1=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
Índice de Nagelkerke		0.012						

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

Hipótesis específica 1:

H_i: La frecuencia del uso de los videojuegos influyen muy significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

H_o: La frecuencia del uso de los videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Estadísticos de prueba: Tau B de Kendall y Regresión ordinal.

En la tabla 9 se puede apreciar en la prueba del Tau B de Kendall resultó un valor sig= 0,476 lo cual que es mayor a 0,05 y por la regla de decisión se puede concluir que hay evidencia significativa para rechazar la hipótesis de la investigación y aceptar la hipótesis nula, la cual indica que la frecuencia del uso de los videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Tabla 9.

Prueba de Tau B para la dimensión de frecuencia del uso de los videojuegos en las habilidades comunicativas.

	Valor	Error tí. asint. ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Ordinal por ordinal Tau-b de Kendall	.080	.112	.713	.476
N de casos válidos	60			

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

De esta manera en la tabla 10 resultó valores mayores a 0,05 lo cual confirma que la dimensión de frecuencia del uso de los videojuegos no influye en las habilidades comunicativas del inglés en la institución educativa privada. De esta forma el SPSS indicó un valor para el índice de Nagelkerke de 0,053 que indica que la frecuencia de uso de los videojuegos no influye en las habilidades comunicativas de los estudiantes de esta investigación.

Tabla 10.

Prueba de Wald para la dimensión de frecuencia del uso de los videojuegos en las habilidades comunicativas.

		Estimación	Error típ.	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2 = 1]	-2.905	.763	14.485	1	.000	-4.401	-1.409
	[NIVELESV2 = 2]	-1.169	.675	2.999	1	.083	-2.492	.154
	[NIVELESDIM1=1]	-.860	.774	1.235	1	.266	-2.378	.657
Ubicación	[NIVELESDIM1=2]	-1.228	.794	2.393	1	.122	-2.785	.328
	[NIVELESDIM1=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
Índice de Nagelkerke		.053						

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

Prueba de hipótesis específica 2:

H_i: Los tipos de videojuegos influyen muy significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

H_o: Los tipos de videojuegos no influyen muy significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Estadísticos de prueba: Tau B de Kendall y Regresión ordinal.

En la tabla 11 se puede apreciar en la prueba del Tau B de Kendall resultó un valor sig= 0,462 lo cual que es mayor a 0,05 y por la regla de decisión se puede concluir que hay evidencia significativa para rechazar la hipótesis de la investigación y aceptar la hipótesis nula, la cual indica que los tipos de videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Tabla 11.

Prueba de Tau B para la dimensión de frecuencia del uso de los videojuegos en las habilidades comunicativas.

		Valor	Error tí. asint. ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-b de Kendall	-.095	.130	-.735	.462
	N de casos válidos	60			

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

De esta manera en la tabla 12 resultó valores mayores a 0,05 lo cual confirma que la dimensión de los tipos de videojuegos no influye en las habilidades comunicativas del inglés en la institución educativa privada. De esta forma el SPSS indicó un valor para el índice de Nagelkerke de 0,034 que indica que los tipos de videojuegos no influye en las habilidades comunicativas de los estudiantes de esta investigación.

Tabla 12.

Prueba de Wald para la dimensión de los tipos de videojuegos en las habilidades comunicativas.

		Estimación	Error típ.	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2 = 1]	-1.772	.490	13.083	1	.000	-2.733	-.812
	[NIVELESV2 = 2]	-.046	.399	.013	1	.908	-.828	.735
	[NIVELESDIM2=1]	-.909	1.366	.443	1	.506	-3.587	1.769
Ubicación	[NIVELESDIM2=2]	.560	.527	1.130	1	.288	-.473	1.593
	[NIVELESDIM2=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
Índice de Nagelkerke		.034						

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

Prueba de hipótesis específica 3:

H_i: Los dispositivos de juegos influyen significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

H_o: Los dispositivos de juegos no influyen significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Estadísticos de prueba: Tau B de Kendall y Regresión ordinal.

En la tabla 13 se puede apreciar en la prueba del Tau B de Kendall resultó un valor sig= 0,331 lo cual que es mayor a 0,05 y por la regla de decisión se puede concluir que hay evidencia significativa para rechazar la hipótesis de la investigación y aceptar la hipótesis nula, la cual indica que los dispositivos de videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Tabla 13.

Prueba de Tau B para la dimensión de los dispositivos de videojuegos en las habilidades comunicativas.

	Valor	Error típ. asint. ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Ordinal por ordinal Tau-b de Kendall	-.116	.120	-.971	.331
N de casos válidos	60			

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

De esta manera en la tabla 14 resultó valores mayores a 0,05 lo cual confirma que la dimensión de los dispositivos de videojuegos no influye en las habilidades comunicativas del inglés en la institución educativa privada. De esta forma el SPSS indicó un valor para el índice de Nagelkerke de 0,021 que indica que los tipos de videojuegos no influye en las habilidades comunicativas de los estudiantes de esta investigación.

Tabla 14.

Prueba de Wald para la dimensión de los dispositivos de videojuegos en las habilidades comunicativas.

		Estimación	Error típ.	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[NIVELESV2 = 1]	-1.782	.540	10.894	1	.001	-2.840	-.724
	[NIVELESV2 = 2]	-.074	.459	.026	1	.872	-.973	.825
Ubicación	[NIVELESDIM3=1]	.658	.653	1.015	1	.314	-.622	1.939
	[NIVELESDIM3=2]	.175	.613	.081	1	.776	-1.028	1.377
	[NIVELESDIM3=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
Índice de Nagelkerke		.021						

Fuente: Reporte del SPSS V21 para el estudio.

V. DISCUSIÓN

Para este trabajo de investigación se tomó como referencia estudios realizados con anterioridad para dar mayor credibilidad y sustento teórico. Se consideraron estudios internacionales y nacionales, para lo cual se planteó trabajar con dos variables, los videojuegos y las habilidades comunicativas. Siendo el uso de videojuegos un problema que afecta a muchos estudiantes alrededor del mundo y nuestro país no se escapa de ello. El utilizar los videojuegos y la frecuencia de su uso, ha generado en muchos de los aprendices dificultades de aprendizaje, afectándolos principalmente en las habilidades comunicativas al momento de aprender una segunda lengua.

En este trabajo se propuso como hipótesis general comprobar si los videojuegos influyen significativamente en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino. Los participantes de esta investigación fueron 60 estudiantes entre 9 y 17 años de edad de una institución educativa privada, El Agustino. Dado que los participantes eran menos de 100 no se necesitó muestra, por lo cual se aplicaron los instrumentos a toda la población. Demostrándose que existe suficiente evidencia estadística al aplicar el Tau B de Kendall y Regresión ordinal, cuyo valor $\text{sig}=0,615$ mayor a $0,05$, siendo el SPSS el instrumento que arrojó para el índice de Nagelkerke un valor de $0,012$, rechazando así la hipótesis planteada del presente estudio y aceptando la hipótesis nula, de acuerdo a estos resultados podemos señalar que los videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas de los participantes de este estudio.

Con el objetivo de verificar los estudios realizados anteriormente a nivel nacional, se tomó como referente el trabajo de Alvarado (2021) quien demuestra que la gamificación no influye en el desempeño del docente, sino que el desempeño de cada educador tiene que ser orientada a objetivos específicos que motiven el aprendizaje esperado de sus aprendices. El resultado anterior coincide con la hipótesis nula de esta investigación donde se comprueba que la gamificación no influye en la labor del docente en el aula.

En cuanto al resultado de Carbajal (2023) difiere con la hipótesis nula de este trabajo, dado que se comprobó que la utilización de la gamificación influye en la mejora de la fluidez en las habilidades comunicativas. En referencia a la variable habilidades comunicativas fue considerado el trabajo de Ccoicca (2021) concluyendo que la influencia existente entre la ansiedad lingüística y las

habilidades comunicativas inciden de manera significativa en la producción oral en inglés. Estos resultados no concuerdan con los resultados que se evidenciaron en los cálculos estadísticos, rechazando así la hipótesis nula. En relación con lo anterior, Arévalo (2021) indicó que las estrategias que el maestro utiliza con los aprendices fomentan el desarrollo y aplicación de manera significativa las habilidades comunicativas del inglés. Contrastando lo manifestado en los resultados estadísticos de este estudio, donde se manifiesta que no hay influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Desde otro ángulo, a nivel internacional, en España, López (2021) indica que en Ceuta hay necesidades del uso del castellano, lo cual dificulta el desarrollo de las competencias comunicativas en español. Resultado que demostró la influencia existente del uso del castellano para desarrollar de manera efectiva las habilidades de comunicación oral. Comprobando de esta manera lo manifestado con la hipótesis planteada inicialmente en esta investigación. En el caso de Colombia Morales & Flórez (2022) verificaron que los 50 aprendices de Literatura y Lengua de la universidad de Córdoba, que participaron en esta investigación, presentan un nivel idóneo del uso de la cohesión, pero necesitan un mayor trabajo de coherencia que proporcione un mejor desempeño de las habilidades comunicativas. Resultado que muestra la importancia de la coherencia para generar una buena comunicación e interpretación del mensaje tanto como el emisor como el receptor y acepta lo formulado al inicio de la investigación que existen factores que influyen el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Para la variable independiente sobre los videojuegos, en España Núñez et al. (2020) concuerda con la hipótesis planteada en esta investigación, comprobando así que los videojuegos influyen de manera positiva y amplían de forma didáctica el aprendizaje de nuevos conocimientos. Si bien es cierto en estos últimos años los videojuegos han sido actividades de ocio de muchos jóvenes alrededor del mundo. Diferentes estudios han revelado las ventajas y desventajas que existen al utilizar los videojuegos. Las ventajas pueden fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo, mientras que las desventajas provocan diversos peligros cuando no se controla la frecuencia y el tipo de videojuegos, generando deserción académica y muchas veces incentivando a la violencia. En este sentido Restrepo-Escobar et al. (2019) señalan que los videojuegos son recursos que apoyan y refuerzan el aprendizaje y la motivación en salón de clase y depende de que forma el docente

desea utilizarla para desarrollar actividades de producción o comprensión. Mientras que Correa et al. (2016) señala que los videojuegos son recursos que ayudan a mejorar y motivar los aprendizajes de una manera entretenida dejando la forma tradicional de educar. Los videojuegos, por otro lado, según H. Ball (1998) desarrollan la inteligencia visual y el desarrollo intelectual como el desarrollo de habilidades comunicativas y el razonamiento lógico matemático. Con este sentido se comprueba con lo mencionado en este estudio, que los videojuegos influyen en el desarrollo de nuevos conocimientos como el manejo de nuevas estrategias que fomentan la adquisición de nuevos aprendizajes. Para Gil (2007) señala que los videojuegos han sido el nexo, donde los aprendices se han familiarizado con diferentes recursos visuales e instrumentos digitales que han ayudado al desarrollo de las habilidades comunicativas. De esta manera Escobar (2019) menciona que los videojuegos se adecuan a cada jugador y facilita el aprendizaje de saberes y refuerza los valores. En relación a lo anterior Moreno et al. (2016) coincide con los beneficios que generan el uso adecuado de ellos videojuegos para desarrollar habilidades comunicativas de una manera más interactiva y dinámica. En conclusión, a los estudios mostrados, se puede señalar la influencia positiva de los videojuegos en los aprendices, siendo ellos quienes pueden desarrollarse en la sociedad de acuerdo a sus capacidades y necesidades.

La variable independiente videojuegos contó con tres dimensiones donde 27 estudiantes, que representan el 45%, muestran un nivel bajo de la frecuencia de uso de los videojuegos, de la misma manera que 34 estudiantes que son el 56,7%, que señala un nivel regular, hacen uso de diferentes tipos de videojuegos, asimismo, el 36, 7%, que representan a 22 participantes de esta investigación, indican el nivel regular de uso de los dispositivos de videojuegos. Con este resultado se puede verificar que el nivel regular predomina en las dimensiones de este estudio. Por otro lado, Espinoza (2022) señaló que los videojuegos si influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los aprendices. Siendo importante el tipo de juego que el estudiante seleccione y que este estimule sus destrezas orales a fin de mejorar dichas habilidades. Con esta investigación se corrobora lo manifestado en la hipótesis de esta investigación, donde los resultados estadísticos no coinciden con lo propuesto por el investigador.

Así mismo, en España Gómez et al. (2022) comprobó que la frecuencia de uso de los videojuegos afecta de manera significativa el desarrollo del nivel

académico de los aprendices. Lo que contrasta lo mencionado en la hipótesis general de la presente investigación. Esto significa que a mayor uso de videojuegos menor rendimiento académico, por el contrario, el uso poco frecuente de videojuegos incrementa la mejora en su rendimiento pedagógico, lo que significa un eficiente desenvolvimiento en las habilidades comunicativas.

Por su parte Zabala et al. (2020) indica que la frecuencia de uso de herramientas tecnológicas aumenta el desempeño de los aprendices en el aula de manera asertiva, motivadora y reforzando los aprendizajes esperados. Por otro lado, Sedeño (2009) en su investigación señala que los tipos de videojuegos contaron con dos generaciones, juegos arcade (mostrando un modelo conductista) y otra relacionada a la percepción y reflexión (modelo orientado al constructivismo) y los clasifico según su uso educativo. Desde su punto de vista, Vílchez (2022) señala los dispositivos tecnológicos más usados en la actualidad son los smartphones y laptops, que son herramientas accesibles para realizar diferentes quehaceres académicos, donde los aprendices se comprometen de forma activa a la toma decisiones y muestran habilidades de investigación.

Con lo mencionado anteriormente, el investigador señala la influencia existente de los videojuegos en el desarrollo de las habilidades comunicativas; ya que se presentan evidencias donde los videojuegos tienen un rol importante en el performance de las destrezas productivas como son el hablar y escribir, así como también en las destrezas receptivas que son el escuchar y leer. De esta manera The Commonwealth of Learning (2011) menciona a estos recursos tecnológicos como herramientas accesibles que facilitan el aprendizaje sin ninguna limitación.

De acuerdo con la hipótesis específica 1 se buscó comprobar la influencia de la frecuencia de uso de los videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés, en donde las pruebas realizadas arrojaron un valor $\text{sig}=0,476$ lo cual concluye que no existe influencia en lo mencionado, aceptando de esta manera la hipótesis nula, comprobando que existen otros factores que pueden determinar el desarrollo de la variable dependiente. Con este resultado Wittek et. al. (2016) respalda lo planteado por el investigador, donde señala que la frecuencia de uso de videojuegos de manera prolongada influye en las relaciones laborales, sociales y la salud, generando la falta de comunicación entre su grupo de pares y familiares.

Para la hipótesis específica 2 se buscó comprobar la influencia de los tipos de videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés, en donde los resultados

del Tau B de Kendall dieron un valor $\text{sig}=0,462$ lo cual indica que no existe influencia en lo mencionado, rechazando de este modo la hipótesis planteada, aceptando la nula, de esta manera se pudo verificar que hay otros factores externos que dificultan el proceso de las habilidades lingüísticas de este grupo de estudio. Männikkö et al. (2018) acepta lo planteado en la hipótesis específica 2 y señala que los videojuegos de tipo MMORPG (Videojuego Multijugador Online Masivo), los videojuegos de armas, video juegos de batalla online, de rol, de acción y de estrategia generan adicción en los adolescentes dificultando sus habilidades sociales.

Para la hipótesis específica 3 se propuso comprobar la influencia de los dispositivos de videojuegos en las habilidades comunicativas del inglés, donde los resultados estadísticos dieron un valor $\text{sig}=0,331$ lo cual señaló que no existen influencia en lo planteado inicialmente, aceptando rotundamente la hipótesis nula, por lo tanto, se puede indicar que existen otros indicios que dificulten las habilidades comunicativas de los aprendices que participaron en este estudio. En este sentido Krotoski (2010) respalda lo mencionado en la hipótesis planteada por el investigador, señalando que, si existe influencia de los dispositivos de videojuegos en el desarrollo, plasticidad cerebral y en el rendimiento de los aprendices, ya que son de gran apoyo en el aula como herramientas que ayudan el aprendizaje y desarrollo de las habilidades lingüísticas.

Para la variable dependiente, habilidades comunicativas, contrastando los resultados de esta investigación en Colombia Gómez & Meza (2019) tuvieron una muestra de 61 aprendices, quienes fueron evaluados en dos grupos para diferenciar su ritmo de trabajo al usar las habilidades comunicativas y el FLIPPED CLASSROOM, concluyendo que las estrategias y métodos de estudio ayudan significativamente al desarrollo de las habilidades productivas y receptivas. Aceptando lo planteado por esta investigación y rechazando de esta manera los resultados estadísticos de este trabajo científico. Para Van-Der (2022) sustenta que las habilidades comunicativas es la capacidad de entender y comprender de manera asertiva.

Siguiendo esta línea la variable de habilidades comunicativas presentó cuatro dimensiones, como indica Brown (2007) los aprendices deben desarrollar habilidades de comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita. En el estudio estadístico se verifico que 55 participantes, que representan el 91,7%, tienen un nivel alto de comprensión auditiva , 51

participantes, que representan 85% un nivel alto de comprensión de texto , por otro lado 36 participantes, que representan el 60% , poseen un nivel medio de expresión oral y 32 participantes , que representan el 53,3%, poseen un nivel alto de expresión escrita, resultado que muestra que los participantes de este estudio presentan en su mayoría un nivel alto de las habilidades comunicativas. Así mismo Ahmed & Pawar (2018) indican lo importante del dominio del lenguaje y la destreza de saber emplear de manera asertiva ante cualquier situación comunicativa.

Resumiendo lo manifestado anteriormente, los videojuegos cuentan con ventajas y desventajas que influyen de manera significativa la adquisición de nuevos conocimientos y aportan al desarrollo de las habilidades comunicativas.

Es por ello que vimos por conveniente realizar esta investigación, dado que muchos de los aprendices recurren frecuentemente a utilizar los videojuegos en sus momentos de ocio o utilizar de manera no controlada estos, empleando diferentes dispositivos y seleccionando el tipo de videojuego según su preferencia. Con ello podemos notar que alrededor del mundo muchos estudiantes recurren a estos recursos tecnológicos para realizar actividades académicas o para diversión, siendo esta última un problema en nuestra sociedad, debido al gran riesgo que existe en las redes sociales, como son el cyberbullying, la pornografía y la ludopatía que pueden generar cuando no hay control de estos recursos de gamificación en casa o en las escuelas.

Contrastando de esta manera los resultados estadísticos, donde se manifiesta que la variable independiente no influye en la dependiente y quienes participaron en esta investigación, experimentan otros factores que dificultan el performance óptimo de las habilidades comunicativas.

Con esta investigación se espera llegar a incentivar a más estudios con la finalidad de conocer las razones por las que atraviesan los aprendices, lo que no permite el correcto desempeño al momento de comunicarse en una lengua extranjera. Así mismo, se generen estudios que permitan la reflexión y el análisis de cuáles serían los factores que obstaculizan la comunicación fluida entre los estudiantes que desean o están aprendiendo un segundo idioma, además que sirva de soporte a los docentes y especialistas de idiomas, brindando la posibilidad de uso o creación de videojuegos útiles para estimular a los estudiantes que presenten dificultades a la hora de comunicarse en inglés y que a través de la práctica de estos mejoren tanto en la producción oral como escrita.

VI. CONCLUSIONES

Primera. Para la hipótesis general se obtuvo un valor sig = 0,615 mayor a 0,05 y por la regla de decisión podemos comprobar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis de la investigación y aceptar la hipótesis nula. Por lo visto se comprueba, que los videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés de los estudiantes de esta institución educativa privada, El Agustino.

Segunda. Para la hipótesis específica 1, se obtuvo un valor sig= 0,476 lo cual que es mayor a 0,05 y por la regla de decisión se puede concluir que hay evidencia significativa para para rechazar la hipótesis de la investigación y aceptar la hipótesis nula. En consecuencia, la cual indica que la frecuencia del uso de los videojuegos no influye en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Tercera. Para la hipótesis específica 2, se obtuvo un valor sig= 0,462 lo cual que es mayor a 0,05 y por la regla de decisión se puede concluir que hay evidencia significativa para para rechazar la hipótesis de la investigación y aceptar la hipótesis nula. Por lo tanto, se verifica que los tipos de videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

Cuarta. Para la hipótesis específica 3, dio un resultado sig= 0,331 lo cual que es mayor a 0,05 y por la regla de decisión se puede concluir que hay evidencia significativa para para rechazar la hipótesis de la investigación y aceptar la hipótesis nula. Con lo expuesto anteriormente, se verifica que los dispositivos de videojuegos no influyen en las habilidades comunicativas del inglés en una institución educativa privada, El Agustino.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. Con los resultados de esta investigación se recomienda a la directora de esta institución promover espacios en los cuales los docentes de las distintas áreas sean capaces de crear videojuegos de contenidos que se van a tratar durante la sesión, para motivar y generar la participación activa de sus estudiantes, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de la comunidad estudiantil.

Segunda. Con respecto a la frecuencia de uso de los videojuegos y las habilidades comunicativas, se recomienda a la directora, crear talleres donde se orienta a los padres de familia, las consecuencias que podría tener el uso excesivo de los videojuegos, ya que ellos son quienes están en casa y pueden controlar el tiempo que sus menores hijos pasan con los videojuegos.

Tercera. Se sugiere generar charlas informativas a los estudiantes, donde se exponga el control de los tipos de videojuegos y lo que estos pueden generar, por ejemplo, la violencia y fomentar, de cierto modo, el bullying en las aulas, lo cual percutiría en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de su institución.

Cuarta. Otra recomendación, es controlar el uso de los dispositivos tecnológicos móviles, ya que se convierten en una distracción para los estudiantes, si bien es cierto sirven de apoyo durante el aprendizaje, esto perjudica la atención y concentración de los discentes durante el desarrollo de la clase instructiva.

REFERENCIAS

- Ahmadi, S. M. (2016). *The importance of listening comprehension in language learning*. International Journal of Research in English Education, 1(1), 7-10.
- Aleks Krotoski, A. (2010). *Serious fun with computer games*. Nature, 466(7307), 695.
- Alvarado, J. (2021). *La Técnica de Gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón*, 2021.
- Arévalo, V. (2021). *Estrategias de Aprendizaje en Habilidades Lingüísticas del Idioma Inglés en los Estudiantes de Secundaria de una Institución Pública Apurímac-2021*
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: Grupo Editorial Patria.
- Ball G. H. (1978): "Telegames Teach More Than You think". *Audivisual Instruction*, May, pp. 24-26.
- Bavelier, D., Green, C. S., & Dye, M. W. (2010). *Children, wired: for better and for worse*. Neuron, 67(5), 692-701.
- Becerra, S., Álvarez, W., & Rodríguez, A. (2019). *Competencias comunicativas para la vida a través del uso de la multimedia*. *Revista Espacios*, 40(20), 17.
- Berning, F. (2018) *El videojuego como herramienta de aprendizaje*. [Tesis de pedagogía, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/81793>
- Bobojonova Z. (2020). *Effective teaching of productive language skills to the English language learners*. <https://openscience.uz/index.php/sciedu/article/download/547/539>
- Brown HD. *Teaching by principles: An interactive Approach to language Pedagogy*. New Jersey: Prentice hall regents; 2007.p.219.
- Brown, Douglas. *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. 2 ed. Londres: Longman, 2001.
- Carbajal, P. (2023). *Gamificación como técnica de motivación para mejorar las habilidades comunicativas orales y escritas en estudiantes de una Universidad Privada, Lima, 2022*.
- Cassany, D.(comp.) (2009). *Para ser letrado*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Ccoicca, L (2021). *Ansiedad lingüística en las habilidades productivas del idioma inglés en estudiantes de primaria alta de la institución Innova School, 2020*
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). *Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia*. *Anales de Psicología* 27(2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Correa-García, R. I., Duarte-Hueros, A., & Guzmán-Franco, M. D. (2016). *Horizontes educativos de los videojuegos. Propuestas y reflexiones de futuros maestros y educadores sociales [Educational horizons of video games. Proposals and reflections of future teachers and social educators]*. *Educar*, 53(1), 67-88. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.849>

- Cruz, D. (2020). *Expresión oral: una problemática por abordar*.
- Ellis, R (2002). "Does form-focused instruction affect the acquisition of implicit knowledge?". A Review of the Research Studies in Second Language Acquisition, 24(2), pp. 223-236.
- Escobar, M. D. R., & Buteler, L. M. (2018). *Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos*.
- Espinoza, G. (2022). *Juego libre en sectores para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 5 años de una institución educativa, Puente Piedra, 2022*
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016* (Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú).
- Fernández, P. (1999). *Conocimiento Previo y Comprensión Lectora en inglés como Lengua Extranjera*, (tesis). Universidad de Murcia, España.
- Gil, A. Y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Gómez, I. y Meza, H. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales mediadas por la metodología FLIPPED CLASSROOM*.
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). *El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes*. (Spanish). Comunicar, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- González MT, Espalda JP, Tejeiro R. *El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes*. Adicciones. 2017 Jul; 29(3): 180-185. [Citado el 17 de Julio de 2020]. Disponible en: <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/0>
- Gordillo, Alfonso y Flórez, M. (2009). "Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios". En Actualidades Pedagógicas (N.º 53 / Enero -junio 2009)
- Hamouda, A. (2013). *An investigation of listening comprehension problems encountered by Saudi students in the EL listening classroom*. International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 2(2), 113-155.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Hofstadt, C. (2022). *El libro de las habilidades de comunicación. Cómo mejorar la comunicación personal*. (3a ed.) Ediciones Díaz de Santos. <https://books.google.co.ve/books?id=zWNBEEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false> . <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>
- Huizinga, J (1938). *Homo ludens*. Madrid, España. Alianza editorial.

- Idrissova, M., Smagulova, B., & Tussupbekova, M. (2015). *Improving listening and speaking skills in mixed level groups (on the material of New English File)*. *Procedia -- Social and Behavioral Sciences*, 199, 276-284.
- Joung Seok H, Min Lee J, Park CY, Young Park J. *Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice*. *Children and Youth Services Review*. 2018 Sep; 94(C): 35-42. [Cited 2020 July 17]. Available from: <https://daneshyari.com/article/preview/10225621.pdf>
- Kalan, M. (2007). *Las dificultades lingüísticas y afectivas de la expresión oral en clase y en la vida real. Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE*, (2), 981-996. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/17/17_0981.pdf
- Lee C, Kim O. *Predictors of online game addiction among Korean adolescents*. *Addiction Research & Theory*. 2017; 25(1): 58-66. [Cited 2020 July 17].
- López Ruiz, MJ y Pino Rodríguez, AM (2021). *Español y dariya en Ceuta. Análisis y propuestas de mejora de las habilidades comunicativas en la L2 del alumnado dariyaparlatante*. *REIDOCREA*, 10(17), 1-10.
- López Palomares, R., Enrique Gamboa Graus, M., & Manuel Ferrás Mosquera, L. (2021). *La comprensión auditiva en la enseñanza del idioma inglés Desde El Tratamiento Didáctico De Materiales Audiovisuales*. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 12(4), 253–273
- Männikkö N, Ruotsalainen H, Demetrovics Z, López-Fernández O, Myllymäki L, Miettunen J, et al. *Problematic gaming behavior among finnish junior high school students: relation to socio-demographics and gaming behavior characteristics*. *behavioral medicine*. 2018 Oct-Dec; 44(4): 324-334. [Cited 2020 July 17]. Available from: <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfi-fe2019111137512.pdf>
- Manrique, S. (2018). *Estrategias de aprendizaje cooperativo y sus efectos en la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes de la Universidad Católica*.
- Manterola, C.; Otzen, T. & Calo, L. *Electronic resources for searching health scientific information. database publication type*. *Int. J. Morphol.*, 32(4):1484-91, 2014.
- Manterola, C.; Quiroz, G.; Salazar, P. & García, N. *Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica*. *Rev. Med. Clin. Condes*, 30(1):36-49, 2019.
- Mendez, M., & Boude, O. (2021). *Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática [Use of video games in elementary school: a systematic review]*. *Espacios*, 42(01), 66–80. <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n01p06>

- Morales-Escobar, I., & Flórez-Parra, J. (2022). *Evaluación del nivel de competencia comunicativa escritora en estudiantes universitarios*. *Educación y Humanismo*, 24(42), 106-125. <https://doi.org/10.17081/eduhum.24.42.5181>
- Moreno-Cadavid-Julian, J., Piedrahita Ospina, A. A., & Rosecler Bez, M. (2016). *El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: Experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil* [The role of the digital game in the learning of mathematics: Joint experience in elementary schools in Colombia and Brazil]. *Revista Electrónica de Investigación En Educación En Ciencias*, 11(2), 39-52.
- Neufville, M. (2006) *Una alternativa metodológica para la comunicación escrita en la formación de profesores de Lengua Inglesa*, Tesis en opción al grado científico de Dr. En Ciencias de la Educación, ISPEJV, La Habana.
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). *Videogames in education: Benefits and harms*. [Os videojogos na educação: Benefícios e prejuízos; Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios] *Revista Electronica Educare*, 24(2) doi:10.15359/ree.24-2.12
- Orea, F. (5 de febrero de 2020). *La bendita muestra censal*. Obtenido de Word Press Ingenieria hecha simple: <https://ingenieriahechasimple.wordpress.com/2020/02/05/labendita-muestra-censal/>
- Organización Mundial de la Salud (2019). *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad* (Versión: 04 / 2019). <https://icd.who.int/browse11/l-m/es>
- Pourhosein Gilakjani, A., & Sabouri, N. B. (2016). *Learners' listening comprehension difficulties in English language learning: A literature review*. *English Language Teaching*, 9(6), 123-133.
- Rahman, T (2002). *Language ideology and power: Language learning among the Muslims of Pakistan and North India*. Karachi: Oxford University Press.
- Ramírez, J. (2002). *La Expresión Oral*. *Revista de educación Contextos Educativos*, 1-16. <https://doi.org/10.18172/con.505>.
- Ramírez, S., & Artunduaga, M. (2017). *Authentic tasks to foster oral production among English as a foreign language learners*. Reportes de Investigación.
- Ramos-Galarza, C. Editorial: *Los alcances de una investigación* Julio–Diciembre de 2020: <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Reyes, A. (2022). *Videojuegos y aprendizaje en estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo, 2022*
- Rivera Arteaga, E. y Torres Cosío, V. (2018). *Videojuegos y habilidades de pensamiento*. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, Vol. 8 (número 16).

- Rivera, G. (2016). *Desarrollo del enfoque comunicativo y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la Universidad Jaime Bausate y Mesa*. <http://hdl.handle.net/20.500.11818/1105>
- Rosser, J.C., Lynch, P.J., Cuddihy, L., Gentile, D.A., Klonsky, J., & Merrell, R. (2007). *The impact of video games on training surgeons in the 21st Century*. *Archives of Surgery*, 142, 181-186.
- Sampieri, R. H. y Mendoza Torres C. P. (2018). *Metodología de la investigación: 6ta edición*. McGraw Hill México.
- Schwarz, M. y A. Flammer (1981), "Text Structure and Title. Effects on Comprehension and Recall", *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, núm. 20, pp. 61–66. *SCIÉND*O, 23(4), 293-298. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2020.035>
- Sedeño Vandellós, A. (2009). *Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación*. *Comunicar*, 17(34),183+.
- Strasburger, V. C., Jordan, A. B., & Donnerstein, E. (2010). *Health effects of media on children and adolescents*. *Pediatrics*, 125(4), 756-767.
- Suits, B. (2014). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough: Broadview Press.
- Sukirlan, M. (2013). *Taking a closer look at communication strategy and its pedagogical implication in EFL class*. *International Conference on Education and Language*, 2, 407-414.
- UR, Penny. (2009) *A course in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.2009.
- Van-Der, C. (2022). *El libro de las habilidades de comunicación*. Ediciones Edith Diaz de Santos. <https://n9.cl/m8ve4>
- Vera, H. (2007). *Teaching language as communication*, Oxford University Press.
- Vílchez Guizado, J., & Ramón Ortiz, J. Ángela. (2022). *Enseñanza flexible y aprendizaje de la matemática en educación secundaria rural*. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (80). <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.80.2431>
- Wang, X. & Cheng, Z. *Cross-sectional studies: strengths, weaknesses, and recommendations*. *Chest.*, 158(1S):S65-S71, 2020.
- Wittek, C., Finserås, T., Pallesen, S., Mentzoni, R., Hanss, D., Griffiths, M., & Molde, H. (2016). *Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686.
- Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., & Benito-Crosetti, B. L. D. (2020). *Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura*. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

Variable 01: Videojuegos

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Videojuegos	Según Escobar (2019), indica que los videojuegos pueden adecuarse a las diferentes necesidades de cada estudiante, generando así un ambiente de equidad, el cual beneficia al estudiante, en el aprendizaje de contenidos, y el cambio de actitud por el fortalecimiento de los valores.	La variable los videojuegos, se operacionalizará teniendo en cuenta las siguientes dimensiones: frecuencia de uso de los videojuegos, tipo de videojuego y dispositivos de videojuegos, las cuales se trabajarán 9 indicadores y 21 ítems con una escala de medición tipo Likert o poliatómica.	Frecuencia de uso de los videojuegos Tipo de videojuego Dispositivos de videojuegos.	Diarias Semanal Mensual Aventuras Estratégicas Educativos Ordenador PC Smartphones Consolas	Ordinal Likert 5: Siempre 4: Casi siempre 3: A veces 2: Casi nunca 1: Nunca

Fuente: Reyes (2022)

Variable 02: Habilidades comunicativas

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Habilidades Comunicativas	Brown (2007) indica que para el desarrollo de las habilidades comunicativas el estudiante debe desarrollar habilidades de comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita y de esta manera poder expresarse de manera asertiva frente a los demás.	La variable de habilidades comunicativas, se operacionalizará teniendo en cuenta las siguientes dimensiones: comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita, las cuales se utilizarán 12 indicadores y 20 ítems con una escala de medición tipo dicotómica	Comprensión auditiva Comprensión lectora Expresión oral Expresión escrita	Interpreta el mensaje del texto oral. Infiere la información del texto oral. Comprende información del texto oral. Comprende la información del texto escrito. Emite un juicio de valor sobre la información del texto escrito. Razona y evalúa el contenido y contexto del texto. Comunica sus ideas de manera coherente. Se expresa haciendo uso de recursos verbales y no verbales. Infiere la información oralmente. Comunica con claridad sus ideas en un texto escrito Expresa coherentemente sus preferencias en un texto escrito. Crea oraciones utilizando la gramática de manera correcta	Ordinal Dicotómica 0: Incorrecto 1: Correcto

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 2

CUESTIONARIO PARA MEDIR LA VARIABLE VIDEOJUEGOS

DATOS INFORMATIVOS:

SEXO M H

GRADO

EDAD

INSTRUCCIONES: La información que nos proporcionas será solo de conocimiento del investigador por tanto evalúa el uso de los videojuegos, en forma objetiva y veraz respondiendo las siguientes interrogantes.

- Por favor no deje preguntas sin contestar.
- Marca con un aspa en solo uno de los recuadros correspondiente a la escala siguiente.

(1) NUNCA (2) CASI NUNCA (3) A VECES (4) CASI SIEMPRE (5) SIEMPRE

Nº	ÍTEMS	ESCALA				
DIMENSIÓN 1: Frecuencia de Uso de los Videojuegos		1	2	3	4	5
1	Pasa más de 2 horas diarias jugando videojuegos.					
2	Pasa más de 5 horas diarias jugando videojuegos.					
3	Dedica más de 5 horas a la semana jugando videojuegos.					
4	Dedica más de 10 horas a la semana jugando videojuegos.					
5	Suele jugar más de 3 veces al mes videojuegos.					
6	Suele jugar más de 5 veces al mes videojuegos.					
7	Suele jugar más de 10 veces al mes videojuego					
DIMENSIÓN 2: Tipos de videojuegos		1	2	3	4	5
8	Utiliza videojuegos que tenga misiones u objetivos a cumplir.					
9	Resuelve conflictos y toma de decisiones					
10	Utiliza videojuegos que tengan contenido de estrategias.					
11	Utiliza videojuegos para fomentar la creatividad.					
12	Utiliza videojuegos que tengan contenidos educativos.					
13	Utiliza videojuegos educativos para mejorar y motivar su aprendizaje.					
14	Utiliza videojuegos en el aula para fomentar la memoria visual.					
DIMENSIÓN 3: Dispositivos de videojuegos		1	2	3	4	5
15	Utiliza un ordenador PC para jugar videojuegos.					
16	Utiliza un ordenador de gama alta.					
17	Utiliza el Smartphone para jugar videojuegos.					
18	Utiliza aplicativos lúdicos desde el smartphone					
19	Suele usar el smartphone para uso académico.					
20	Utiliza el PlayStation para jugar video juegos educativos.					
21	Utiliza el PlayStation como elemento esencial para generar la automotivación.					

GRACIAS POR TU VALIOSA COLABORACIÓN

EXAMEN PARA MEDIR LA VARIABLE HABILIDADES COMUNICATIVAS

ENGLISH TEST

NAME: _____ **GRADE:** _____

- Use pen, blue or black ink.
- Write your answers with legible handwriting, order, cohesion and coherence.
- Read all the instructions clearly and do not damage the exam.

I. LISTENING: [Track 17] Listen to this conversation between Ken and Laura and choose the correct answer.

1. Laura studies _____ but Ken studies _____.

- a) architecture – engineering b) engineering – architecture

2. Where do Laura and Ken study?

- a) university b) school

3. When does Laura run with her dog?

- a) On Saturday b) On Tuesday

4. Who has a dog?

- a) Ken b) Laura

5. Who has a cat?

- a) Ken b) Laura

II. READING: Read this article and then circle the correct answer

My sister Vera plays soccer on weekends. She plays on an amateur team, but they train like professionals. They are very healthy. They sleep eight hours every night. They don't smoke and they drink a lot of water. They train every evening from six to eight. All of them work. Some are teachers. Others work in offices or in hospitals. For example, Vera is a doctor. The players are very different, but they all love playing soccer.

6. What sport does Vera play?

- a) Soccer b) an amateur team

7. When does the team train?

- a) 8 hours b) from 6 until 8.

8. Do they smoke?

- a) Yes, they do b) No, they don't

9. What does Vera do?

- a) a teacher b) a doctor

10. They love playing soccer, so they are _____.

- a) healthy b) unhealthy.

III. SPEAKING: Look at the pictures below and answer the following question:



11. What does Peach/Mario/ Luigi like?



12. What sport does Peach/Mario/Luigi like?

13. Does Peach like ping-pong?

14. Does Luigi like cats?



15. Is Mario sporty?

IV. WRITING: Look the pictures above and write:

16. Write a sentence about Mario's likes

a) _____

17. Write a sentence about Peach's likes

a) _____

18. Write a sentence about Luigi's likes

a) _____

19. Write two sentences about your likes

a) _____

b) _____

20. Write a sentence using "hate"
E.g: I hate playing soccer.

a) _____

ANEXO 3
Evaluación por juicio de expertos para la variable videojuegos y
habilidades comunicativas

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador: Miguel Ángel Segura Robles
DNI: 80270575

Especialidad del validador: Maestro en Didáctica en Idiomas Extranjeros.

12 de junio del 2023.

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

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

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

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



Firma del Experto validador

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador: Ferrón Taipe, Cecilia Edelmira
DNI: 09674085

Especialidad del validador: Docente de la especialidad de lengua y literatura.
Maestro en mención en evaluación y acreditación de la calidad de la educación.

8 de junio del 2023

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

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

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

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



Firma del Experto validador

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador: Agurto Sunción, Maybee Milagros
DNI: 41241518

Especialidad del validador: Docente de la especialidad de idiomas Extranjeros (inglés)
Magister en Psicología Educativa.

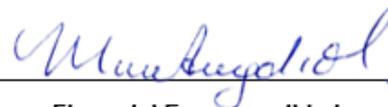
2 de junio del 2023

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

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

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

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



Firma del Experto validador

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador: Miguel Ángel Segura Robles
DNI: 80270575

Especialidad del validador: Maestro en Didáctica en Idiomas Extranjeros.

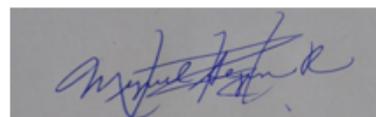
12 de junio del 2023.

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

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

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

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



Firma del Experto validador

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador: Ferrón Taipe, Cecilia Edelmira
DNI: 09674085

Especialidad del validador: Docente de la especialidad de lengua y literatura.
Maestro en mención en evaluación y acreditación de la calidad de la educación.

8 de junio del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto validador

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador: Agurto Sunción, Maybee Milagros
DNI: 41241518

Especialidad del validador: Docente de la especialidad de idiomas Extranjeros (inglés)
Magister en Psicología Educativa.

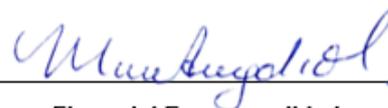
2 de junio del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto validador

ANEXO 4

Tabla 1.

Confiabilidad del instrumento que mide la variable videojuegos

Resumen del procesamiento de los casos			Estadísticos de fiabilidad	
	N	%	Alfa de Cronbach	N de elementos
Válidos	10	100.0		
Casos Excluidos ^a	0	.0	.908	21
Total	10	100.0		

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos total-elemento				
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
P1	46.00	236.444	.882	.896
P2	47.10	245.211	.752	.900
P3	46.90	237.878	.746	.899
P4	47.30	247.789	.737	.901
P5	45.80	229.511	.755	.898
P6	46.50	237.611	.724	.899
P7	46.90	248.100	.634	.902
P8	45.30	233.789	.724	.899
P9	45.60	240.711	.586	.903
P10	46.00	234.222	.731	.899
P11	46.00	240.667	.587	.903
P12	46.00	247.111	.474	.906
P13	45.40	250.044	.491	.905
P14	46.30	258.456	.336	.908
P15	47.20	254.622	.345	.909
P16	47.40	254.711	.721	.903
P17	46.80	267.289	.036	.917
P18	47.40	263.156	.337	.908
P19	46.90	256.544	.384	.907
P20	46.30	253.789	.281	.912
P21	46.90	253.433	.431	.907

ANEXO 5

Tabla 2.

Confiabilidad del instrumento que mide la variable de habilidades comunicativas

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Válidos	10	100.0
Casos Excluidos ^a	0	.0
Total	10	100.0

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.743	20

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
P1	15.60	8.489	.199	.743
P2	15.50	8.500	.301	.734
P3	15.40	9.156	.000	.746
P4	15.40	9.156	.000	.746
P5	15.40	9.156	.000	.746
P6	15.50	9.389	-.172	.764
P7	15.40	9.156	.000	.746
P8	15.50	9.167	-.058	.757
P9	15.60	8.489	.199	.743
P10	15.40	9.156	.000	.746
P11	15.70	7.122	.698	.692
P12	15.40	9.156	.000	.746
P13	15.90	8.322	.183	.750
P14	15.50	7.833	.690	.707
P15	15.60	7.822	.490	.717
P16	15.80	7.289	.574	.705
P17	15.80	7.067	.664	.694
P18	15.60	7.156	.808	.685
P19	15.80	7.067	.664	.694
P20	15.80	8.844	.014	.766