



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Los juegos en red y logros de aprendizaje en estudiantes de una  
institución educativa de Puerto Maldonado-2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Almanza Huaman, Luz Marina ([orcid.org/0000-0002-7863-3225](https://orcid.org/0000-0002-7863-3225))

**ASESORAS:**

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

Dra. Denegri Velarde, María Isabel ([orcid.org/0000-0002-4235-9009](https://orcid.org/0000-0002-4235-9009))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**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 la memoria de Sebastiana mi maravillosa Madre que, desde la grandiosidad de la simpleza de su cotidiano vivir, me enseñó tantos valores y ejemplos que me mantienen a flote en momentos difíciles cuando quise o quiero rendirme, por tantas desavenencias y vaivenes que nos depara la caprichosa vida. Con mucho amor Luz.

### **AGRADECIMIENTO:**

A mis docentes de la Universidad César Vallejo, por su compromiso con la noble causa de instruirnos en los avatares de la investigación científica, para ser merecedores y hacedores de una mejor sociedad, a mis compañeros, solidarios, amables y afables que permitieron el logro de este objetivo. Mí un sinfín de experiencias gratas, de reexamen reflejo de mi yo.

A la Dirección de la Institución Educativa por permitirme recolectar información y aplicar los instrumentos de medición, a los estudiantes que participaron activamente en el recojo y procesamiento de los datos y permitir esta investigación.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pag.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGIA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población (criterio de selección) muestra y muestreo, unidad de análisis	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	23
3.6. Método de Análisis de datos	24
3.7. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	44

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes de tercer año de secundaria según secciones	19
Tabla 2 Validez de contenido	23
Tabla 3 Confiabilidad de los instrumentos: juegos en red y logros de aprendizaje	23
Tabla 4 Resultados detallados de la variable Juegos en Red	25
Tabla 5 Resultados descriptivos de la variable logros de aprendizaje	26
Tabla 6 Resultados descriptivos de la dimensión tipos de juegos	26
Tabla 7 Resultados descriptivos de dimensión frecuencia de uso de juegos en red	27
Tabla 8 Resultados descriptivos de la dimensión tiempo dedicado al juego en red	27
Tabla 9 Correlación entre las variables de juegos en red y logros de aprendizaje	28
Tabla 10 Correlación entre la variable tipos de juegos en red y la dimensión logros de aprendizaje	29
Tabla 11 Correlación entre la dimensión de la frecuencia de los juegos en red y la dimensión logros de aprendizaje	30
Tabla 12 Correlación entre la dimensión tiempo de juegos en red y la variable logros de aprendizaje	31

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación nos da conocer la relación como los juegos en red y logros de aprendizaje es asumido por los estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado -2023, tesis descriptivo transversal de nivel básico no experimental con diseño correlacional, aplicó dos instrumentos (cuestionarios) uno para cada variable a una muestra de 100 estudiantes del tercer año de secundaria de una Institución Educativa Básica Regular de Puerto Maldonado 2023, cuyos resultados fueron obtenidos con la sistematización de la base de datos a través de análisis estadístico SPS, arrojando relación entre las variables estudiadas, concluyendo que existe una correlación entre las variables estudiadas los juegos en red y el logro de aprendizaje según coeficiente de correlación rho de Spearman, la correlación es de 0.642 con un p- valor. por debajo del nivel de significación ( $p < 0,05$ ), rechazando así la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa, confirmando así la relación entre ambas variables de los estudiantes de una institución educativa de Puerto Maldonado 2023.

**Palabras clave:** videojuegos, red, logros, adolescentes y aprendizaje.

## ABSTRACT

The present research work gives us to know the relationship between online games and learning achievements is assumed by the students of an Educational Institution of Puerto Maldonado -2023, non-experimental basic level cross-sectional descriptive thesis with correlational design, applied two instruments ( questionnaires) one for each variable to a sample of 100 third-year high school students from a Regular Basic Educational Institution of Puerto Maldonado 2023, whose results were obtained with the systematization of the database through SPS statistical analysis, showing a relationship between the variables studied, concluding that there is a correlation between the variables studied, online games and learning achievement according to Spearman's rho correlation coefficient, the correlation is 0.642 with a p-value. below the level of significance ( $p < 0.05$ ), thus rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis, thus confirming the relationship between both variables of the students of an educational institution in Puerto Maldonado 2023.

**Keywords:** video games, network, achievements, teenagers and learning.

## I. INTRODUCCIÓN

A “decir de los discentes de la Facultad d' Informática de Barcelona, citada en la Revista Retro informática el pasado del futuro”, El recorrido histórico del estudio de usos de juegos en red, historia de la red; el internet nace en 1969, en el centro de defensa de E.E.U.U desarrollada por ARPANET, se creó una red conectada de ordenadores con la finalidad de eliminar la dependencia de un ordenador central esta tecnología fue desarrollada durante la guerra fría. El principal rasgo del internet es ofrecer información en tiempo real, poder compartir información en tiempo real, información propia, interactiva y en la cual no hay existen limitación de tiempo o espacio.

Durante los 80 esta red dejo de tener solo relevancia militar y esta tecnología fue desarrollada de manera científica. Este nuevo tipo de tecnología fue desbordado en 1990, durante esta época la red colapso ya que no fue idea para soportar tantos usuarios es por ello que durante los 90tas se empezó a restringir el acceso a esta red. Durante estos años esta tecnología se vio desbordada y se llegó a cuestionar su utilidad. Tim Berners-Lee ideo un nuevo método para compartir información Word Wide Web (www), mediante este nuevo método se puede compartir con mayor facilidad diferentes textos de información (Gonzales, J 2009).

A nivel planetario la tecnología a partir del siglo XX, tras la revolución industrial de los 1900, que se tornó imparable, el teléfono, la máquina de escribir, para dar paso a las primeras trasmisiones por radio y audiovisuales por la televisión, constituyéndose en un boom, para finalmente aterrizar con las primeras computadoras, que en un inicio como todos los aparatos eran tan grandes que requerían habitaciones integras para un solo aparato tecnológico de estos y a la vez tan pesados (Bushnell, 1971).

Para luego dar paso a los teléfonos inalámbricos y teléfonos celulares, el internet, con ello las fotocopadoras, y de ahí para adelante fue imparable la tecnología cada vez más pequeña y más al alcance de las manos (de los bolsillos) de la gente, y como tal al ser accesible permite situarse en lugares antes inaccesibles tales como nuestro propio hogar o en todo caso en la calle a través de



cabinas de internet de juegos (Higginbotham, 1958).

A decir de (Mejía. R 2015) Los videojuegos optimizan las destrezas epistemológicas de los menores; desarrollando su creatividad, y el desarrollo cognitivo intelectual y de investigación. Motiva a alcanzar reto, lo que acrecienta el aspecto reflexivo, amplificando conjeturas, alineación espacial, observándose excelentes resultados en ciencias tales como la: química, física, matemática.

Los juegos en red también tienen desventajas, según (Calvo, B 2021) “tales como la: agresividad y violencia, adicción, imágenes sexistas. problemas de socialización” relacionados con factores físicos: adolescentes con obesidad por la inactividad física, la carencia de ingesta de líquidos, horas de horas de juego sin recurrir a los servicios higiénicos que a la larga genera problemas renales, visuales (ojo seco), auditivos y otras anomalías por largas horas de exposición a las computadoras. Es importante lo dicho por los portavoces de AEVI “Asociación Española de Videojuegos” desafían indicando el uso de video juegos, optimizan las capacidades y destrezas de los impúberes, llegando a regenerar las metodologías educativas.

En nuestra localidad, (planetaperú 2023) describe que es fácil encontrar estas cabinas de internet el alquiler resulta bastante módico de un sol la hora o cincuenta centavos la media hora, siendo tan accesible para los niños y adolescentes, por lo cual al sentirse subyugados pueden quedarse por espacios extenso de tiempo tales como horas en la mañana o la tarde, en muchos caos manipulando juegos agresivos que alteran su sentido emocional y distracción a las actividades educativas ya que estas no son monitoreados por nadie por ende conlleva fácilmente faltar al colegio.

Por cuya razón no es nada raro que tras realizar batidas: de policías y Fiscal, en estas cabinas se encuentra niños y adolescentes uniformados quienes salen disparados con signos de haber estado mucho tiempo expuesto al ruido y a cambios a nivel de la visión.

La investigación de este fenómeno según, (Somers, R 1999), "La ciudadanía y el lugar de la esfera pública: un enfoque histórico", es de interés social debido a que afecta directamente a los futuros ciudadanos que guiaran nuestra sociedad por

ello el interés de determinar la incidencia educativa del uso de juegos en red y verificar si esta incidencia es positiva, negativa o nula, la relación entre esta incertidumbre resulta directa con la educación y la psicología educativa predominantemente relacionadas a otras formas de deserción estudiantil, bajo logro de aprendizaje (bajo rendimiento escolar o académico). En algunos casos de manera aislada se encuentran relacionada con infracciones, faltas o delitos penales.

Debido a la indiscutible realidad de la investigación, formulamos las siguientes preguntas de investigación: ¿Qué relación existe en el uso de juegos en red y los logros de aprendizaje/enseñanza de los escolares en una entidad educativa en Puerto Maldonado - 2023?, Con llevando a Preguntas específicas. ¿Cuál es la relación? entre el uso de juegos en red y los resultados de enseñanza/aprendizaje? ¿Qué relación existe entre el abuso y tolerancia de los juegos en red con el aprendizaje de los educandos en una entidad educativa? ¿Qué relación existe entre los problemas ocasionados por los juegos y beneficios de aprendizaje/enseñanza de discípulos de la Entidad Educativa de Puerto Maldonado – 2023?

Resolver esta cuestión, es importante para evidenciar el presente estudio, utilizando la justificación teórica, metodológica y práctica, explicando en los párrafos siguientes: La justificación teórica nos brindó nuevos conceptos sobre la existencia de concatenación de la moda de juegos en red y los logros de aprendizaje, el razonamiento teórico se basó en los resultados obtenidos, ya que constituyen la suma teórica; a las teorías que abonan las variables: juegos de red y logros de aprendizaje; sirviendo de base para futuros estudios sobre el tema.

Hallamos la justificación práctica, cimentada en la elaboración y cumplimiento de tácticas y metodologías que permitan desarrollar en el educando habilidades virtuales encaminadas a la obtención de futuras metas logradas con una aplicación metodológica particular con resultados demostrables que ayudan a analizar cómo se desarrollan los logros de aprendizaje.

La justificación metodológica es la posibilidad de usar de referente para otros estudios porque es no experimental y correlativa, cada variable ha sido definida y de acuerdo con la matriz de operacionalización que determina la aplicabilidad de cada dimensión y sus indicadores, se utilizaron dos técnicas de adquisición de datos,

encuesta y entrevista con sus referentes instrumentos, se validó ambos instrumentos y se analizó los resultados en el software SPSS 25, de manera que los instrumentos podrán ser utilizados válidamente por otros estudios con las mismas variables. La justificación social la ubicamos esencialmente en los gigantescos avances tecnológicos de las últimas dos décadas, que nos llevan a abismos imprevistos de deshumanización, individualismo y soledad, aunque estemos rodeados de mucha gente. Al hacerlo, consideramos esencialmente el aporte de esta investigación a la solución del deseo incontenible de jugar, el abandono de las actividades propias y personales de los estudiantes, que se traduce en indisciplina, desatención, tedio, somnolencia, desorden e irresponsabilidad en las tareas académicas y domésticas, ya que la sociedad requiere de personas comprometidas con las actividades políticas, económicas, sociales y culturales que constituyen a la base de una nación. Contribuir con esta investigación a solucionar parcialmente esta dificultad educativa que es una molestia social al ser contrariedad que atraviesan padres y estudiantes.

De esta manera, la investigación logra el cumplimiento del objetivo general que es determinar la relación entre el uso de juegos en red y los resultados de aprendizaje de los escolares del establecimiento educativo de Puerto Maldonado – 2023. Así mismo, las variables de desarrollo del estudio permiten alcanzar objetos específicos: I) instaurar la relación entre dimensión abuso y tolerancia de los juegos en línea y los resultados de aprendizaje, II) determinar la correspondencia entre la dimensión de problemas causados por los juegos y los resultados de aprendizaje, III) Establecer la relación entre la dimensión de conflicto en el control de los juegos en línea y éxito en el aprendizaje. Esto lleva a la siguiente hipótesis general: existe un vínculo entre el uso de juegos en línea y los logros de aprendizaje y el rendimiento escolar de los estudiantes de una I E de Puerto Maldonado. Con las hipótesis específicas; a) existe relación entre el tipo de juegos en línea y los logros de aprendizaje entre los estudiantes de una I E de Puerto Maldonado. b) existe relación entre la frecuencia de juegos en línea y los logros de aprendizaje entre los estudiantes de una I E de Puerto Maldonado. c) existe un vínculo entre el tiempo de juegos en línea y los logros de aprendizaje entre los estudiantes de una I E de Puerto Maldonado.

## II. MARCO TEÓRICO

Mediante el escrutinio de antecedentes internacionales, nacionales y locales encontramos los siguientes:

Mejía (2019) Estudia: “Análisis de la influencia de las redes sociales en la formación de los estudiantes de los colegios, el objeto es reconocer cómo las líneas online inciden en el nivel de estudio de los escolares. Metodológicamente se utilizó la indagación deductiva e inductiva, a nivel descriptivo, resultando de un proceso racional y riguroso. La población conformada por 225 estudiantes con un prototipo representativo de 144. La utilización técnica concurre con la siguiente: ensayo, entrevista, observación y encuesta. Los resultados muestran que los escolares son afectados por las redacciones sociales en su horizonte de estudio aumentando niveles de dependencia dejando su compromiso educativo, consecuente desorganización al interior del centro educativo, así como en el hogar. Determinado que las más útiles y frecuentes son Facebook e Instagram. Se concluye que las redes sociales sirven para socializar, desconociendo su utilidad en las redes educativas.

Constituyendo un aporte interesante el de Pavón (2019) quien publica el estudio titulado: “El uso de las redes sociales y sus efectos en el rendimiento académico de los estudiantes del Instituto San José”, El objetivo es averiguar cuánto tiempo los adolescentes en edad escolar han estado usando plataformas en línea y qué tan exitosos son en la escuela. Investigación cuantitativa, diseño transversal y descriptivo correlacional con un tamaño de muestra de 50 discentes, se aplica una encuesta de 30 ítems y cuestionario en base a la variable de investigación. Las muestras revelan que no existe una asociación estadísticamente significativa entre el tiempo dedicado al rendimiento académico y el uso de videojuegos. Por tanto, concluye que las plataformas virtuales no son imprescindibles para el éxito académico de los escolares.

El estudio de Hernández & Castro (2018) “Influencia de las redes sociales de Internet en el rendimiento académico en el área de informática en estudiantes de 8° y 9° grado del Instituto de Promoción Social del Norte de Bucaramanga Colombia” cuyo objetivo a establecer cómo aprovechamiento correcto es perturbado por

escenarios online. Estudio basado en enfoque cuantitativo, a nivel de correlación y con carácter exploratorio. descriptiva conformando la muestra 47 alumnos, utilizando muestreo probabilístico intencionada Lo técnico La encuesta i el instrumento un cuestionario los resultados determinan qué la frecuencia y utilización de rededillas sociales, web es prolongada y permanente, consolidando una dependencia en el uso de las plataformas web, los estudiantes dedican varias horas Concluyendo que el rendimiento académico está afectado por el consumo de las rededillas virtuales. No motivando el aprendizaje en las tareas académicas ni compartir información con los compañeros.

Parra (2016) en el trabajo intelectual “Influencia de las redes sociales en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de séptimo año de educación general básica, de la escuela de educación básica. El estudio despliega un nivel narrativo/descriptivo pues deduce las complicaciones de la investigación. aplicando métodos: inductivo, deductivo, analítico, sintético, científico. Basando la metodología en un cuestionario aplicado a 36 escolares. Concluyendo que el 55,0% al utilizar la videogames tuvo un detrimento en las evaluaciones, en cambio el 45,0 % no. El abuso en la utilización de redes online afecta las actividades academices provocando desinterés y una actitud negativa hacia las tareas provechosas pues utilizan los videojuegos en línea de distractores mas no utilitarios académicos i progresivos.

Rodríguez y Pérez (2014) desplegaron la investigación “Hábitos de consumo de las tecnologías de información y comunicación en menores de los colegios jesuitas, 2014”; experimentan con un enfoque cuantitativo descriptivo en 07 escuelas secundarias afiliadas a ACOSICAM “Asociación de Colegios Jesuitas de Centroamérica”; estableciendo lo Metodólogo basada en sujeción a un cuestionario-a un conjunto de colegiales de 11 a 16 años vía internet. Hallazgos: El 34% del ejemplar experimento que se une diariamente al Internet entre semana, ascendiendo al 65% los fines de semana. También se encontró que 3 de cada 4 escolares utilizan Internet todos los días para consultar sus cuentas de redes sociales, el 83% de estudiantes utiliza para conectarse a las páginas online en su habitación el 40% no comunican a sus padres qué paginas virtuales pueden consultar. Quedando al libre albedrio.

En cuanto a los antecedentes nacionales: El objetivo es buscar relaciones e identificar efectivamente si video games y el nivel de aprovechamiento escolar van parejos o al contrario constituyen una rémora para los colegiales, con Guevara (2021) podemos apreciar que el “Uso de redes sociales y rendimiento académico entre estudiantes de 4to año de secundaria en la institución educativa, utilizando el método cuantitativo, diseño no experimental i el tipo de estudio narrativo correlacional, corte prospectivo, transversal y micro sociológico. Aplico tomando como muestra a 33 escolares, utilizando la técnica del cuestionario. Los resultados indican que el 39% de los educandos utiliza las plataformas virtuales para comunicarse, el 33% con fines académicos, mientras el 18% para socializar. En cuanto al rendimiento escolar, el 97% obtuvo un rendimiento regular. Concluyendo la positiva asociación entre las líneas online y el nivel de aprovechamiento o récord académico.

Siguiendo a Vilca (2019) en la intitulada investigación: “Influencia de las redes sociales en el rendimiento académico de los estudiantes del VII ciclo de educación secundaria”, expresa indicando el objetivo es conocer el impacto del uso de líneas virtuales en el aprovechamiento académico de discentes. El esbozó descriptivo transversal correlacional y de tipo no experimental. La muestra se obtuvo de 35 estudiantes utilizando como técnica la encuesta y como herramienta los cuestionarios para las variables abordadas. La hipótesis se contrastó mediante el estadístico Pearson R. Los resultados establecen una correlación moderada entre el uso de videojuegos y el nivel de aprovechamiento académico de escolares, obteniendo valores de  $r = 0,621$  y una significación de  $p = 0,018$ . Concluye que usar constantemente las líneas online determina un regular rendimiento académico.

En su estudio Calderón (2019) titulado “Adicción a las redes sociales y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa”, objetivo basado en el análisis de cómo la adhesión a las rededillas sociales puede afectar el nivel de beneficio escolar en colegiales de secundaria. El método fue no experimental, utilizando un diseño descriptivo correlacional. Los resultados revelaron que el 52,6% de colegiales tiene un alto nivel de adhesión a las líneas on line, el 36% de nivel medio de adicción i el 10% tiene bajo nivel de adicción a las redes. En

cuanto al aprovechamiento escolar, el 52% de los colegiales se encuentran en el nivel de entrada 10% alcanza nivel esperado. Se concluye la coexistente asociación demostrativa e inversamente proporcional de adhesión a las plataformas virtuales i niveles de aprovechamiento académico de los colegiales.

La correspondencia entre estilos de crianza y el uso de videojuegos en niños constituye una (Hurtado, 2019) investigación enfocada establecer objetivos para determinar el nivel de uso de los videojuegos y los estilos de crianza en niños. El método cuantitativo de prototipo descriptivo con un diseño de correlación transversal recopilando información con la encuesta, con una muestra de 37 estudiantes de quinto grado y 34 estudiantes de sexto grado. Se llegó a las siguientes conclusiones que el 83% de los educandos a veces usan videojuegos, descuidando las actividades de aprendizaje con actitudes antisociales. Se halló que el 73% de los estudiantes exhiben un estilo de crianza: comunicativo, discrepante, disconforme y liberal, y el resto demasiado circunspecto y cauteloso.

El uso de juegos en línea entre colegiales de secundaria pública del municipio de Juliaca – 2019” (Huahuassoncco, 2019) tiene como objetivo el estudio del “Uso de juegos en línea entre estudiantes de secundaria pública, personalizar el entorno de juegos online que utilizan los estudiantes con objetivos específicos sobre el tiempo asignado para los juegos. Utiliza el método cuantitativo, diseño descriptivo no experimental. Utilizando un cuestionario de encuesta A un total de 1466 entre hombres y mujeres de 14 a 15 años muestreados en el año escolar 2019. Concluye que los usos de videogames muestran al 72,4% de estudiantes usando games, respecto al 24,6% que no. La mayoría de la población encuestada chatea en casa con juegos en-línea (55,6%), 35% juega solo, una proporción grande juega a Dota con 45.6% y la mayoría recibe convite para iniciar juegos en línea, el 61.1% de estudiantes pierden cinco horas o más a la semana.

Finalmente, Sánchez (2018) en la investigación “Uso de las redes sociales y su relación con el rendimiento académico en el primer semestre de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa”, identifica como objetivo el uso de las redcillas online puede determinar el nivel de aprovechamiento escolar. Estudio

aplicado nivel correlacional, enfoque cuantitativo y diseño no experimental, conforman la muestra 151 estudiantes, utilizando las herramientas técnicas encuesta y cuestionario. Resultando que los colegiales utilizan las redes sociales en un nivel alto y regular y en cuanto al rendimiento académico se determinó que la tendencia es alta y regular. Concluyendo que existe correspondencia entre el uso de líneas sociables y el aprovechamiento escolar de modo significativo y directo.

Respecto a antecedentes locales: No se halló ninguna afín a la investigación, analizando más tesis con las mismas variables y el tipo de estudio de investigación.

Teorías generales y específicas; entre ellas encontramos la: Teoría del Juego entretenimiento, según Vargas (1995) establece que esta conclusión visualiza al jugueteo como un puro acto que busca la recreación momentánea, que no genera mayor aporte en la vida. De hecho, resulta en un camino que desubica inapropiadamente al individuo de la realidad y su qué hacer.

Es importante la teoría del juego como ejercicio complementario: Vargas, (1995) refiere que a H. Carl: 1.- los utilizan y mejoran las habilidades y destrezas aprendidas dentro y fuera del salón de clase, 2.- Los juegos crean y renuevan nuevas circunstancias hasta perfeccionarlos. Estos juegos por lo normal son intensos y requieren de una concentración constante lo que ayuda a los individuos a interiorizar estas aptitudes.

No menos importante es la teoría de crecimiento y mejoramiento; Appleton (1910), El cual establece a que los juegos tienen la capacidad de mejorar los rasgos del individuo. Definía a los juegos como entrenamientos mediante los cuales los niños tienen la capacidad de mejorar sus habilidades.

Igualmente, la teoría de reestructuración cognoscitiva; Piaget (1951) Establecía que los juegos son una manera de practicar los contenidos adquiridos por un fragmento de los niños. Desde que nace, hasta que desarrolla cierto grado de conciencia y adiestramiento los juegos serán la manera en que los niños asimilen y aprendan a desenvolverse.

Newman (1983) decía que cada vez que los niños encuentran algo nuevo juegan con esa idea o cosa hasta que lo entienden del todo, resultando una manera pueril de aprender. A parte de ello Piaget comentaba que los niños mejoran sus



capacidades intelectuales mientras juegan.

La teoría socialista de juegos en red posee diferentes herramientas tecnológicas que permiten facilitar la entrada a diferentes tipos de juegos, suma a ello que los videojuegos propician formas de reunir diferentes equipos de trabajo.

Cabe destacar que la legislación peruana, reguladora de los juegos en red; transcribe que todos los juegos de esparcimiento son concedidos, así como las apuestas deportivas que han superado este punto ciego, “La Unidad de Inteligencia Financiera del Perú (UIF)” – SBS presentó un ordenamiento legal al “Ministerio de Comercio Exterior y Turismo” (MINCETUR) posibilitando el control del movimiento, naciendo como un proyecto de ley para regular los juegos de Internet y las apuestas deportivas.

Los juegos en red tienen efectos psicosociales y estos se clasifican en: a) efectos positivos de los videojuegos; nivel afectivo: teniendo en cuenta que los juegos son un pasatiempo estos por lo normal están cargados de un fuerte mecanismo emocional. De esta manera se ha logrado apreciar la-satisfacción que sienten muchos jugadores al terminar videogames de estrategia. Es así que ser partícipe de estos videojuegos puede incidir en un mejor estado de ánimo e inclusive en elevar la autoestima. b) mientras que efectos negativos de los videojuegos hacen que uno pierda tiempo y no tenga vida propia sino la de holgazanear y tener una vida desordenada.

Aporte cognitivo, ciertos juegos llegan a desarrollar a un grado asombroso el nivel cognitivo de los jóvenes facilita la adquisición de contenidos con la instrucción de sus maestros. Existen juegos bastante requeridos por los jugadores, en el que dirigir a un grupo sideral rodeado de factores negativos ayuda a mejorar sus niveles de liderazgo grupal a modo de simulador.

Expresión social, existen diferentes estereotipos que encasilla a los jugadores de videogames, lo principal a resaltar es que estos jugadores prefieren jugar con otras personas grupalmente en lugar de jugar solos, la mayoría de los jugadores prefieren los juegos interactivos. Tenemos que tomar en cuenta que los juegos más populares y jugados son aquellos que permiten la interacción entre diferentes jugadores esto les permite conversar compartir trucos y retos, mejorando sus técnicas

mediante el diálogo directo, verbal o gestual.

Lo negativo de los juegos en red: Son las conductas inadecuadas observadas en los videojuegos, los arraigos de estas conductas negativas traídas de un entorno carente de estimación y afecto pueden verse repotenciadas, entendiéndose que el contenido violento de los games influye de alguna manera en las personas que lo reciben. Mientras algunos estudios revelan la existencia de una relación entre el bienestar de las personas el uso de los juegos en red.

Tipos de juegos: Se basa en la organización y planificación de recurso esto se puede generar en diferentes contextos, siempre usando planificación estratégica. Moba: En los últimos años, un nuevo modelo de juego de estrategia cooperativa MOBA Multiplayer Online Battle Arena se ha vuelto muy popular. Fight: Este arquetipo de videojuego ha sido uno de los más populares, a pesar de estar en un estado bajo en los últimos años. El juego se encuentra con personajes que están luchando en una etapa reducida por el "nivel de salud" que su oponente reduce al mínimo. Arcade: Se definen a estos juegos como los que se juegan mediante una plataforma de 2D. Este tipo dirige la mayoría de los games de primera generación que se han lanzado.

Simulación: otro tipo de videojuego que se ha vuelto particularmente popular entre las computadoras. El jugador tiene que emular acciones de la vida real, buscando siempre la veracidad y el financiamiento con los componentes didácticos.

Plataformas: Este género fue el primero en aparecer y por lo normal el juego era de forma individual, aunque en la actualidad también existen de forma mutualista, se mueve lateralmente a través de múltiples variantes de niveles donde se busca superar obstáculos más difíciles. Estos juegos están pasando a la historia frente a la nueva búsqueda que plantean las nuevas generaciones de juegos se centran en el desarrollo de un personaje que permita tener diferentes habilidades y movimientos.

Deportes: Este tipo de juegos buscan imitar diferentes prácticas deportivas desde los que utilizan balones hasta la pesca o caza profesional, todo esto a la vanguardia de la realidad mundial y la modificación real de los equipos

internacionales. Shooter: este tipo de videojuegos va en aumento. Uno o más jugadores usan armas militares para derrotar a sus enemigos y llegar al final del juego mediante el cumplimiento de la historia o de las misiones objetivos.

Primera persona: Los juegos en primera persona como su nombre lo dice busca desenvolver la historia mediante un personaje que es controlado en primera persona, generando una realidad más inversiva en el jugador.

Tercera persona: Estos juegos buscan el desarrollo de la historia de manera distante, más como un complemento o partidas cooperativas.

Carreras: videojuegos de conducción (ya sea usando automóviles, motocicletas u otros vehículos) donde el objetivo es ganar la carrera dando la oportunidad de jugar en diferentes autopistas y carros.

Logros o resultados del aprendizaje: El Comité de Educación define el logro educativo como la intención que se considera deseable, valorada e importante en la trayectoria general del educando. Elemento esperado en el recurso que conduce a la formación educativa; el indicador está asociada con el reconocimiento del aprendizaje. Abarca la comprensión, las habilidades, el comportamiento, las actitudes y otras características distintivas que se requiere que un estudiante alcance en un determinado nivel de básica regular o título universitario. Para Mamani, (2019) El éxito educativo se entiende como el objeto de conocimiento que los estudiantes alcanzan al finalizar el año escolar como meta del recurso educativo y formativo. Revisión y evidencia de resultados que constituyan huellas y/o indicadores observables del desempeño escolar, registrados en libreta de notas, cuadernos y bitácoras archivadas en la Dirección Regional de Educación.

El MINEDU (2017) del Ministerio de Educación son normas que brindan información valiosa que puede retroalimentar a los escolares sobre la educación, favoreciendo así la progresión y adecuación de la educación a las necesidades educativas identificadas. Los esquemas pedagógicos nacionales implementan los mapas de innovación y definen las áreas de formación. Organizado en diferentes campos de estudio, plenamente desarrollado para elegir logros educativos y contribuir a la formación de una sociedad democrática, igualitaria, inclusiva, dinámica

y flexible creando una cultura armónica. También sirven como referencia para las actividades del programa que permiten la visualización y el desarrollo de habilidades. Establecer la medida en que todos los estudiantes deben participar al final de los ciclos básicos de aprendizaje.

Promedio de notas; según Bizarro (2001), se trata de enunciados que describen comportamientos, señales, signos, pistas, evidencias y pistas observables sobre el desempeño humano y expresan lo que sucede en la escuela.

El indicador de logros describe el proceso de aprendizaje y nos permite medir el desempeño del estudiante. Es objetivo y verificable con un factor formativo. Pueden verse como evidencia significativa del desarrollo, existencia y nivel de competencias y habilidades de los estudiantes. Son herramientas para verificar, estimar, calcular, autorregular y controlar los resultados del desarrollo educativo, para que la escuela formule y reformule los éxitos esperados dividiendo y teniendo en cuenta las especificidades de su programa de formación. Según MINEDU (2017), el líder de calificación es el siguiente: A: desempeño esperado (si el alumno da testimonio del interés de aprendizaje esperado en la sesión planificada). B: Por otro lado, cuando el estudiante está en camino de obtener el aprendizaje esperado que necesita (un período estable de tiempo para lograrlo) C: Al inicio (Cuando el educando comienza a sugerir o mostrar el aprendizaje esperado). Las complicaciones para cambiar estos y requirieron más reuniones de tazon e intervención al ritmo del estudiante encaminado por el maestro de acuerdo con y estilo de entrenamiento.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1. Tipo de estudio**

Estudio basado en paradigma positivista que prueba establecer una transferencia a las ciencias sociales de objetos estudiados en la naturaleza, considerando que el sujeto investigado es único, perceptible y divisible, tanto la investigación como el investigador son autónomos, consiguientemente los resultados de la encuesta son universales, independientes del tiempo y el contexto. Los datos científicos son correctos, siguiendo una lógica hipotético-deductiva, objetivamente independiente de los valores. En dicha circunstancia examinaremos conductas estudiantiles “adolescentes” del nivel medio de la ciudad de Puerto Maldonado, en torno a la biodiversidad y dentro de la estructura eco sistémica del mundo físico, con sus baluartes e impotencias, sumergidos en una maravillosa biosfera, tierra y universo. Aguirre (2022), con un enfoque cuantitativo.

Además, el estudio expresa una tipología básica fundamental, basada en la valoración de lo teórico, cuya concepción es el avance de una teoría que se extiende a la corrección o verificación de la distinción a través del análisis de este trabajo de investigación. Con conceptos teóricos centrales y sugerencias, con objetivos generales y específicos precisos y metodología Dalle & Boniolo, (2005).

##### **3.1.2. Tipo de investigación**

Nuestra investigación será de enfoque cuantitativo - tipo básico y nivel correlacional, el método es hipotético- deductivo ya que se analizarán situaciones recopiladas en una institución educativa. Y descriptivo-analítico, ya que se limitará a describir un fenómeno, con una metodología hipotético – deductiva (Rodríguez, 2017).

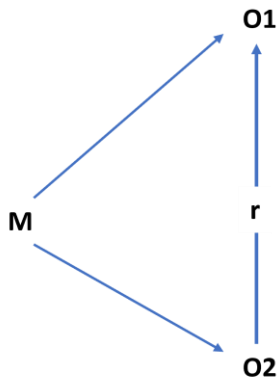
Brouyere (2006), el nivel correlacional tiene por objetivo medir la relación y la manera en cómo se comportan dos o más variables. Hernández, Fernández y Baptista (2010) El enfoque cuantitativo usa la recopilación y analizar datos interpretar las preguntas de la investigación y mediante este análisis llegar a las conclusiones.

##### **3.1.3. Diseño de investigación**

De corte transversal la investigación esquemáticamente no experimental según

expresa de Hernández & Al (2010) plantearon “el diseño de investigación será no experimental, transversal correlacional” evitando la manipulación de las variables, estudio mediante el cual se busca observar una incertidumbre, para después analizarla, de corte transversal ya que solo se recolectarán datos-en-un determinado instante, a decir de las autoras, (Argote, et al., 2018).

Representamos con el siguiente esquema: a mérito del esbozo de investigación:



Dónde:

M = Muestra conformada por estudiantes de una I. E. de Puerto Maldonado - 2023.

O1 = variables 1: juegos en red

O2 = variables 2: logros de aprendizaje

### 3.2. Variables y operacionalización

#### Variable 1: Uso de los juegos en red

Definición conceptual del uso de los juegos en red. - son programas digitales que pueden ser instalados en diferentes plataformas y se conectan mediante internet, desarrollándose dentro o fuera del recinto, algunos juegos requieren mayor velocidad, permite a los jugadores que tienen el programa instalado en sus computadoras jugar lo mismo en tiempo real. Es diferente a este último, el juego del individuo que no compite contra la máquina, sino contra otros jugadores esta tecnología permite asociar a sujetos de distintas nacionalidades traspasando fronteras, no cabe duda a decir de (Gómez, 2015) Los videojuegos en red están en boga por resultar muy atractivos los diseños, ilustraciones y colores desde el instante que se enciende la máquina.

### 3.2.1. Definición Operacional

**Dimensión: Tipos de juegos en red**, hay varias formas de acceder a los juegos en línea. Dependiendo del medio y el horario, esto puede tener impacto en los resultados del aprendizaje tanto motriz como en el uso de los sentidos, el conjunto de los educandos que pasan a los locutorios de Internet para jugar juegos en red, se concentran utilizando la vista, oído, tacto; desconectándose del exterior, lo que afecta su rendimiento escolar porque están insertados en los locutorios de espacio virtual durante largas horas, lo que provoca el descuido de su labor escolar (deberes y responsabilidades) con impacto negativo de no llevar a cabo su proceso de formación a la secuencia de cómo es el alumno en la clase que se refleja en su pobre desempeño académico.

**Dimensión: Frecuencia de uso de juegos en red**, Una de las rutas más comunes a estas tecnologías han sido los videojuegos, y la consistencia masiva de los juegos en red continúa hasta el día de hoy. La exposición constante a una conexión enorme de Internet conduce al cansancio, la capacidad resolutive es limitada, ansiedad y pérdida de memoria y atención. Además de afectar las relaciones interpersonales, estos comportamientos también afectan su desempeño general, ya que dificultan el enfoque adecuado en las tareas. Los quehaceres diarios se ven influenciadas e interrumpidas por advertencias de mensajes de texto, correos electrónicos o notificaciones de internet. Creando la compulsión de leer el correo electrónico surgida del temor de perder un mensaje "transcendental". Creando el hábito de aparente realización de múltiples tareas reduciendo el disfrute, productividad y eficiencia.

**Dimensión: Tiempo del juego en red**, Según estadísticas de Ruiz (2014), "ocho de cada diez escolares varones en Lima dependían de los juegos en línea". Maldonado & Mancilla (2014) mencionan lo siguiente: "Los 8 de cada 10 niños y adolescentes juegan juegos en línea, jugando hombres más que mujeres, jugando el 42,7% del tiempo los fines de semana y el 22,3% durante días de la semana. Las horas dedicadas al juego fueron 5 horas a la semana 64,1% entre 6 y 10 en el periodo semanal, más de 10 horas durante la semana 15,3 %".

**Variable 2:** Logros de aprendizaje, variable dependiente y cuantitativa. El MINEDU (2017) define los resultados del logro de aprendizajes como el objetivo

buscado, valorado y esencial para la alineación general de los estudiantes. El objetivo durante el desarrollo de las actividades busca conducir el aprendizaje se convierte en una indicación del proceso mediante el cual se forma el seguimiento del aprendizaje. Abarca la comprensión, las habilidades, el comportamiento, las actitudes y otras características diversas que tienen que poseer en una determinada etapa. Promedio de notas: Según bizarro (2001), se trata de enunciados que describen comportamientos, señales, signos, pistas, evidencias y pistas observables sobre el desempeño humano y expresan lo que sucede en la escuela.

El indicador de logros describe el proceso de aprendizaje y nos permite medir -el desempeño del estudiante. Es objetivo y verificable y tiene un factor formativo. Pueden verse evidencias significativas del desarrollo, existencia y nivel de competencias y habilidades de los estudiantes. Son herramientas para verificar, estimar, calcular, autorregular y controlar los resultados del desarrollo educativo, para que la empresa formule y reformule los éxitos esperados dividiendo y teniendo en cuenta las especificidades de su programa de formación. De acuerdo a MINEDU (2016), el líder de calificación es el siguiente: A: desempeño esperado (si el alumno da testimonio del interés de aprendizaje esperado en la sesión planificada). B: Por otro lado (cuando el estudiante está en camino de obtener el aprendizaje esperado que necesita un período estable de tiempo para lograrlo) C: Al inicio (cuando el escolar comienza a sugerir o mostrar el aprendizaje esperado las dificultades para cambiar estos requirieron más reuniones de mediación del maestro con arreglo al ritmo i estilo de entrenamiento.

#### **Dimensión de la variable logros de aprendizaje.**

**Dimensión: 1, Las actitudes y percepciones.** - Se refiere en cuanto a la capacidad de aprendizaje de las actitudes en el aula, como la inseguridad y el caos, es posible que aprendan poco, al igual que es más probable que tengan actitudes negativas hacia el trabajo en clase y se esfuercen poco. La enseñanza eficaz, ayuda a los escolares desarrollando cualidades efectivas en el salón de aprendizaje.

**Dimensión: 2, Adquisición e integración del conocimiento.** - Constituye aspecto significativo de la enseñanza auxiliando a estudiantes a aprender e integrar distintas sapiencias. Al integrar los estudiantes información actualizada, deben relacionar el nuevo conocimiento con los saberes previos, organizar esta información



incorporándola para usarla en la memoria a largo plazo. Cuando los educandos aprenden habilidades nuevas. y métodos, aprenden idos constituyen un modelo (o un cumulo de procesos) encaminados a desarrollar habilidades o procedimientos haciéndolos más efectivos i eficientes. interiorizando o ejerciendo la habilidad o el proceso termina aprendiendo.

**Dimensión: 3, Dimensión creativa, cognitiva.** - Radica en crear estrategias virtuales para ganar un juego hecho que permite el desarrollo cognitivo porque investigan que juegos hay en red, esto se verá en función de la hora del día y la cantidad de horas jugadas en los alumnos que acudan a los juegos de la red después de sus tareas escolares en su tiempo libre y en la temporada de exámenes cuando salgan pronto. allí cuando no están haciendo trabajo, tarea o lecciones, no van a clase y se quedan en los juegos para que no utilicen su tiempo libre para otras actividades como deportes, lectura, investigación y esto lleva a que los estudiantes pasen largos períodos de tiempo horas en cubículos de internet. El incumplimiento de sus compromisos se reflejará en sus cualidades de aprendizaje y su mala calidad perdiendo su creatividad.

### **3.3. Población (criterio de selección) muestra y muestreo, unidad de análisis**

**3.3.1. Población.** - Según Arias, et al. (2016), son sujetos vinculados por determinadas calidades y cualidades sobre los cuales se realiza determinado estudio aplicando criterios de exclusión e inclusión empleando instrumentos de investigación que luego serán examinados estadísticamente. Para fines de esta investigación la población estuvo formada por 780 estudiantes de instrucción secundaria de una I E de Puerto Maldonado – 2023, los criterios de exclusión de las muestras están descartadas pues se busca realizar el estudio de investigación con los estudiantes de nivel secundario cumpliendo toda la población con esta característica.

**Criterios de inclusión.** - Los participantes “estudiantes” son del Tercer grado de las secciones: A, B, C, D y E cuyas características en cuanto a logros académicos son muy parecidos en cuanto a sexo, peso y talla, si bien son disimiles, la mayoría tiene una edad promedio de 13 años (Valdés et al., 2015).

**Criterios de exclusión.** - No se tomó como partícipes a “estudiantes” del

primero, segundo, cuarto y quinto grado, por ser completamente distintos a la muestra seleccionada. Tampoco a escolares retirados antes de la aplicación de la investigación o aquellos que no presentaron autorización (asentimiento) de sus apoderados para ser parte de esta investigación.

**Tabla 1**

Población de estudiantes de tercer año de secundaria según secciones

N°	Sección 3° Secundaria	Estudiantes
1	Tercero A	20
2	Tercero B	20
3	Tercero C	20
4	Tercero D	20
5	Tercero E	20
Total		100

*Nota.* La información pertenece a los expertos de los instrumentos de investigación.

### 3.3.2. Muestra

Definida como una representación significativa de la población cuyo propósito es estudiar las peculiaridades típicas de la población (Olivares, 2017). conformada por 100 alumnos de tercer año de secundaria de una I E de Puerto Maldonado 2023. Mismos que presentaron cartas de consentimiento por autorizadas por sus apoderados para ser parte de la investigación.

### 3.3.3. Muestreo

Heitele (1975) como Burrill & Biehler (2011) desarrollado en colegiales clasificados por un estrato individualizado probabilístico estratificado básicamente. Según Hernández et al. (2018), aplicable a subgrupos seleccionados en función de las características planteadas (p. 176). Se utiliza la teoría de la probabilidad adoptando el investigador criterios basados en la necesidad y aplicación de herramientas de investigación, estatuido por 100 estudiantes de tercer año de instrucción/secundaria de una Institución Educativa de Puerto-Maldonado 2023.

### **3.3.4. Unidad de análisis**

Según (Arias et al., 2021) son sujetos o entidades “personas o cosas” cuyos caracteres se van a computar. Constituyen parte fundamental que precisara contenidos y elementos que luego servirán de indagación traducidos en datos, que en el presente trabajo está constituido por “cien estudiantes de tercer año de instrucción/secundaria de una Institución Educativa de Puerto- Maldonado 2023”.

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

**3.4.1. Técnicas.** - Instrumento del cual se vale un investigador para conseguir indagación que le consienta desplegar su proyecto investigativo. Su primordial función es la desentrañar o erigir datos de primera destreza de la población o los fenómenos que aspira saber.

**3.4.2. Instrumento.** - Constituye la herramienta del que se vale un investigador para conseguir indagar su proyecto de investigación. Su primordial función es desentrañar o averiguar datos sobre la competencia primaria de la población o los fenómenos que aspira saber. Para aprovechar al máximo la tecnología. Para el trabajo se entregaron muestras al personal "estudiante" para desplegar eficazmente la encuesta. Las interrogantes elaboradas con la finalidad que emitan respuestas los escolares a las cuestiones bosquejadas con correlación a cada variable con respuestas cerradas valoradas por medio de la escala de Likert. Aplicando en nuestro caso: primero la variable “juegos en red” con 20 ítems, con tres dimensiones, la segunda variable “logros de aprendizaje” también con la misma cantidad de ítems y extensiones.

### **a. Propiedades psicométricas de los instrumentos**

#### **Variable 1: Juegos en red - Reseña histórica:**

La adicción a los videojuegos afecta en la actualidad a infantes, adolescentes y jóvenes con particular regularidad a nivel internacional, ya que es accesible para todos; Los portátiles, tabletas, ordenadores y teléfonos móviles son objetos cotidianos y se consumen de forma inadecuada desde edades tempranas, lo que provoca un deterioro prematuro y un lento desarrollo cognitivo y psicosocial. Carbonell (2019) señala que el trastorno de los juegos de Internet, denominado "adicción a los videojuegos", se define

por un estándar de conducta de juego constante y repetido que conlleva un menoscabo a la salud clínicamente típico.

#### **b. Propiedades psicométricas originales del instrumento**

Es necesario reconocer el grado de “adicción” para tratarla oportunamente. Por otro lado, muchos estudios revisados por pares publican instrumentos acomodados a otras poblaciones, ya que hay una proporción mínima acondicionada a nuestra cultura. Por eso objetivo de este trabajo es desarrollar una herramienta psicológica para medir el nivel de adicción en adolescentes y jóvenes. Cholí & Marco (2010) Introdujeron y luego modificaron el Cuestionario de prueba de adicción a videojuegos (VDT) adaptada posteriormente en el año 2017.

#### **c. Propiedades psicométricas de los instrumentos adaptados al español**

Por ello, se ha incrementado el estudio de este trabajo, así como el diseño de las herramientas de comparación; donde Lemmens y Valkenburg (2009) muestran y respaldan el alcance de la adicción a los videojuegos entre los adolescentes porque juegan más juegos que los adultos y se encuentran en un período frágil para las membresías de juegos en línea. Una versión de 21 puntos y una versión abreviada de siete puntos aplicada en Europa.

#### **d. Propiedades psicométricas de los instrumentos adaptados al Perú**

(Huaraya 2013) realizó una investigación en la ciudad de Arequipa se enumeraron siete dimensiones: (1) Superioridad (2) Paciencia (3) Cambio de humor (4) Satisfacción (5) Reincidencia (6) Dificultad (7) Fracaso.

#### **e. Propiedades psicométricas de los instrumentos**

##### **Variable 2: Logros de aprendizaje - Reseña histórica:**

Es un proceso continuo de progreso y mejora personal, encaminada a la satisfacción personal, el compromiso social activo y el liderazgo en la transformación del entorno. En 1970. Se estableció como una opción la escolarización, enérgicamente deliberada por limitar la: indagación, decisión, independencia, creatividad y la ideología inyectiva, reforzando la obediencia y el adoctrinamiento de los dicentes.

#### **f. Propiedades psicométricas originales del instrumento**

“El Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE) es una decisión del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad Educativa (LLECE)” que

tiene como objetivo evaluar los logros de aprendizaje de los escolares de tercero y sexto grado mediante la identificación de los componentes agrupados a dicho logro. El objetivo es recopilar información para identificar elementos coligados con el aprendizaje y optimizar la política y la destreza pedagógica. En 15 países: los latinoamericanos valoraron a más de 67,000 escolares de tercer y sexto grado en una variedad de áreas temáticas: lectura, escritura, matemáticas y ciencias. Se utilizaron una serie de cuestionarios contextuales (entre alumnos, familias, profesores y líderes escolares) para acopiar averiguación sobre componentes coligados al aprendizaje, añadiendo así a la extensión interpretativa del estudio.

#### **g. Propiedades psicométricas de los instrumentos adaptados al español**

Es un proceso continuo de progreso y mejora personal, encaminado a la plena satisfacción personal, el compromiso social activo y el liderazgo en la transformación del entorno (Fernández, 2002). En la década de 1970 Se estableció como una opción la escolarización, enérgicamente debatida por ensayistas como Illich (1971) y Reimer (1970), deliberada por limitar la: indagación, decisión, independencia, creatividad y la ideología inyectiva, reforzando la obediencia y el adoctrinamiento de los dicentes.

#### **h. Propiedades psicométricas de los instrumentos adaptados al Perú**

Respecto al aprovechamiento de enseñanza/aprendizaje en la “Institución Educativa Jorge Basadre Grohmann de Piura” se utilizó el muestreo probabilístico estratificado, obteniendo como muestra 585 alumnos entre las edades de 12 a 17 años, por ello la recolección de datos se hizo a través de una estimación psíquica agrupada.

#### **Validez y confiabilidad**

**Validez.** - Hernández et al. (2014) Especificada en el valor que confirma el instrumento que evalúa realmente lo que pretende medir a partir de los elementos. Como se muestra; Se utilizó el juicio de expertos para el proceso de validación de los instrumentos utilizados en este estudio. El criterio de los expertos, se manifestó en los instrumentos que pueden ser utilizados.

**Tabla 2**

Validez de contenido

Expertos	Grado	Resultado
Fátima Pizango Salazar	Metodóloga/Doctora	Aplicable
Bautista Bautista Epifania	Temático/magister	Aplicable
Rengifo Pizango Ariana N	Estadístico/magister	Aplicable

**Confiabilidad:**

Briones (2000) Argumenta que la confianza se refiere al valor de certeza o seguridad de acuerdo con los resultados obtenidos de la investigación. Para probar la estabilidad de los resultados se utilizó el programa estadístico Alpha de Cron Bach, sus indicadores son: de .64 a .70 es un mínimo aceptable, de .70 a .80 es apropiado, de .80 a .90 es bueno y de .90 a 1.00 es muy bueno. Se utilizó el software SPSS versión 26, obteniendo los consiguientes resultados:

**Tabla 3**

Confiabilidad de los instrumentos: juegos en red y logros de aprendizaje

Variables	Número de elementos	Alfa de Cron Bach
V1 juegos en red	20	0,917
V2 logros de aprendizaje	20	0,841

*Nota.* Los resultados se obtuvieron por medio del programa SPSS Versión 26.

Se empleó la prueba guía para uno y otro instrumento con el prototipo de 20 escolares, suministrando los sucesivos valores; para la V1 juegos en red, consiguió como resultado 0.917 el cual muestra un nivel muy bueno; la V2 logros de aprendizaje, el resultado fue de 0.841 indicando un nivel bueno de confiabilidad.

**3.5. Procedimientos**

Consta de tres fases: a) Clasificación de documentación por recogida,

clasificación, análisis y unificación de esta última, teniendo en cuenta los logros académicos que no deben ser abandonados por los alumnos; b) Tras la realización de las encuestas, los datos obtenidos se analizarán de conformidad con los objetivos fijados, y c) Una vez realizadas las entrevistas grabadas en audio, la información se transcribe para organizar la información por códigos u otros medios para obtener informes basados en los códigos y marcadores planteados.

### **3.6. Método de Análisis de datos**

Obtenidos por los instrumentos se interpretan utilizando herramientas como SPSS 25 para obtener un análisis de datos inferenciales que nos permite encontrar una correlación entre las variables que determinan la realidad para transformarla en un discurso teórico, la técnica sobre el fenómeno utilizando el conocimiento existente.

### **3.7. Aspectos éticos**

Criterios que avalan la eficacia ética de la investigación cuantitativa deben tener en cuenta:

Criterio de estilo de vida o simplemente como código o estándar. - Básicamente, consta el aspecto reflexivo con el consentimiento y la integridad que se implica a sí mismo y establece sus límites (existe el riesgo de retirada a lo largo de la investigación).

Criterio de reciprocidad. - Teniendo en cuenta a los demás en términos de sus expectativas, sus necesidades, sus límites. Determinado por la honestidad del investigador. Optimizar la eficacia de vida de los participantes es el objetivo elaborando planes de acción.

Criterio de la confidencialidad de los participantes. - Independientemente de que aparezcan o no en el informe de investigación.

Criterio del retorno social de la investigación. - El derecho de los participantes a conocer la mejora y los resultados concluyentes de la investigación.

Criterio de la realidad. - Responde a cómo se obtuvieron los resultados (contenido esquema de investigación), teniendo en cuenta las herramientas de recopilación de datos.

#### IV. RESULTADOS

**4.1. Estadística descriptiva.** - Los siguientes resultados refieren a continuación. La variable juego en red tiene tres dimensiones: tipo de juego, frecuencia de juego y tiempo dedicado al juego red. La información obtenida se sistematiza en los datos a medida procesamiento en el bosquejo versiones estadísticas de Excel i SPSS.

**Tabla 4**

Resultados detallados de la variable Juegos en Red

Frecuencia		Porcentaje
Muy insatisfactorio	0	0
Insatisfactorio	25	25,0
Poco satisfactorio	60	55,8
Satisfactorio	5	5,8
Muy satisfactorio	10	13,3
Total	100	100,0

*Nota.* Base de datos.

Visualizando “la tabla 4” se puede ver que el 55,8% de los estudiantes piensa que los juegos en línea son poco satisfactorios, mientras el 25% de los estudiantes está insatisfecho, el 5,8% de los estudiantes está satisfecho y el 13,3% de los educandos está muy satisfecho.

Según la encuesta a 100 escolares se comprobó que la mayoría de los estudiantes reporta que los videojuegos son poco satisfactorios.



**Tabla 5**

Resultados descriptivos de la variable logros de aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	50	46,7
Poco satisfactorio	40	43,3
Satisfactorio	4	4,3
Muy satisfactorio	6	6,7
Total	100	100,0

*Nota.* Base de datos.

Con arreglo a esta “Tabla 5”, el 46,7% de los escolares encuestados indicó que su rendimiento académico fue muy insatisfactorio, el 43,3% indicó que fue poco insatisfactorio, satisfactorio 4,3% y muy satisfactorio el 6,7% indicó que estaba muy satisfecho.

Según la encuesta a 100 escolares se comprobó que una generalidad de los estudiantes reporta resultados académicos insatisfactorios.

**Tabla 6**

Resultados descriptivos de la dimensión tipos de juegos

	Frecuencia	Porcentaje
Insatisfactorio	5	4,2
Poco satisfactorio	6	5,3
Satisfactorio	40	39,8
Muy satisfactorio	49	48,8
Total	100	100,0

*Nota.* Base de datos.

La “tabla 6” muestra que el 48,8% de los escolares encuestados está muy satisfecho con la variedad de juego, el 39,8% está satisfecho, el 5,3% está poco satisfecho y el 4,2% está insatisfecho.

**Tabla 7**

Resultados descriptivos de la dimensión frecuencia de uso de juegos en red

	Frecuencia	Porcentaje
Muy insatisfactorio	3	2,5
Insatisfactorio	57	57,5
Poco satisfactorio	30	30,0
Satisfactorio	3	3,3
Muy satisfactorio	7	6,7
Total	100	100,0

*Nota.* Base de datos.

La “tabla 7” muestra que el 57,5% de los escolares expresaron completa insatisfacción con la frecuencia de uso de juegos en red, el 30% de los estudiantes expresaron poca satisfacción, el 6,7% de los estudiantes expresaron alta satisfacción, el 3,3% mostraron satisfacción, mientras el 2,5% expresaron mucha insatisfacción.

**Tabla 8**

Resultados descriptivos de la dimensión tiempo dedicado al juego en red

	Frecuencia	Porcentaje
Muy insatisfactorio	5	5,0
Insatisfactorio	25	25,0
Poco satisfactorio	60	60,0
Satisfactorio	3	3,3
Muy satisfactorio	7	6,7
Total	100	100,0

*Nota.* Base de datos.

Según la “Tabla 8”, el 60% de los estudiantes expresó poca insatisfacción con el tiempo de juego en línea, el 25% expresó insatisfacción, el 6,7% se consideró muy satisfecho, el 5% expreso mucha insatisfacción y el 3,3% expresó satisfacción.

**Tabla 9**

Correlación entre las variables de juegos en red y logros de aprendizaje

		Juegos en red	Logros de aprendizaje	
Rho de spearman	Juegos en red	Coeficiente de correlación	1,000	0,642**
	Logros de aprendizaje	Sig. (bilateral)	-	0,00
		N	100,0	100,0

*Nota.* Base de datos.

En la “tabla 9” se observa que el coeficiente de correlación rho de Spearman, entre las variables de juegos online y el rendimiento académico es de 0,642 y el valor p se encuentra por debajo del nivel de significación ( $p < 0,05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, indicando que Puerto Maldonado existe relación entre los juegos en Red y logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa.

Prueba de hipótesis específica H1:  $p \neq 0$

Ha: Existe correlación en los juegos en Red i logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución educativa de Puerto Maldonado-2023.

**H0:  $p = 0$**

Ho: No existe relación entre los juegos en Red y logros en educandos de una Institución educativa de Puerto Maldonado-2023.

Estadístico Rho de Spearman Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$ . Prueba estadística

**Tabla 10**

Correlación entre la variable tipo de juegos en red y la dimensión logros de aprendizaje

		Tipos de juego		Logros de aprendizaje
Rho de Spearman	Tipos de juego	Coefficiente de correlación	1,000	0,489**
	Logros de aprendizaje	Sig. (bilateral)	-	0,000
		N	100	100,0

Observando la “tabla 10” se visualiza que el coeficiente de correlación rho de Spearman entre la dimensión tipo de juego y la variable rendimiento académico es de 0,489 y el valor “p” se encuentra por debajo del nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, indicando que el tipo de juego está relacionado con el rendimiento académico.

### Prueba de hipótesis específica 2H1: $p \neq 0$

Coexiste correlación en los tipos de juegos en Red y logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023.

H0:  $p = 0$

No existe relación entre los tipos de juegos en Red y los logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023.

Estadístico Rho de Spearman Nivel de significancia  $\alpha = 0,05$ . Prueba estadística

**Tabla 11**

Correlación entre la dimensión de la frecuencia de los juegos en red y la dimensión logros de aprendizaje

		Frecuencia de los juegos en red	Logros de aprendizaje	
Rho de Spearman	Frecuencia de los juegos en red	Coefficiente de correlación	1,000	0,607**
	Logros de aprendizaje	Sig. (bilateral)	-	0,000
		N	100	100,0

*Nota.* Base de datos.

En la “Tabla 11”, se puede ver que el coeficiente de correlación rho de Spearman entre la dimensión de frecuencia de los juegos en línea y la variable rendimiento académico es 0,607 y el valor de p está por debajo del nivel de significancia ( $p < 0,05$ ).

Por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna i refuta la hipótesis nula proponiendo una correspondencia entre la dimensión frecuencia del juego en línea y el rendimiento académico de escolares de una institución educativa de Puerto Maldonado - 2023.

Prueba de hipótesis específica 3 H1:  $p \neq 0$

Existe relación entre la frecuencia de los juegos en Red y los logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023.

H0:  $p = 0$

No existe relación entre la frecuencia de los juegos en Red y los logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023.

Estadístico Rho de Spearman Nivel de significancia  $\alpha = 0,05$ . Prueba estadística

**Tabla 12**

Correlación entre la dimensión tiempo de juegos en red y la variable logros de aprendizaje

		Logros de aprendizaje	Tiempo de juegos en red	
Rho de Spearman	Tiempo de juegos en red	Coeficiente de correlación	1,000	0,313**
	Logros de aprendizaje	Sig. (bilateral)	-	0,001
		N	100	100,0

En la “Tabla 12”, el coeficiente de correlación rho de Spearman entre la dimensión de tiempo de juego en línea y la dimensión de rendimiento de aprendizaje de la variable de aprendizaje es 0,313, y el valor p está por debajo-del nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), Se acepta la hipótesis alternativa, indicando que existe una relación entre el tiempo dedicado a jugar juegos en Internet y el aprovechamiento educativo de los escolares de una entidad pedagógica en Puerto Maldonado-2023.

## V. DISCUSIÓN

Estadísticamente nos adentramos a considerar como fuente para cuestionar los resultados con el fin de enriquecer las variables: juegos en línea y logros de aprendizaje. Para ello, hemos elegido las encuestas como herramienta porque son las más adecuadas para verificar objetivamente los datos imparciales y fiables de la investigación.

La hipótesis alternativa general se deriva de las encuestas transcritas en el cuadro estadístico, cuyos resultados se sintetizaron utilizando el factor de correlación rho de Spearman de 0,642, con el valor de p, por debajo del nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), contradiciendo la hipótesis nula y aceptaron la hipótesis alternativa, que contrasta si existe un vínculo entre las variables juegos en línea y el logro de aprendizaje. Este resultado se relaciona con Mejía (2019) que encontró una influencia significativa entre estas variables, es decir H. concluye que los adolescentes con fuerte dependencia a las redes sociales presentaron malos resultados académicos.

En cuanto a la hipótesis específica 1: Existe un vínculo entre los tipos de juegos en línea y el éxito del aprendizaje. Al observar las estadísticas de las dos variables, concluimos que el 75,5% se encuentra insatisfecho con los tipos de juegos en red; Esto significa que al 90% de los estudiantes que juegan videojuegos les va mal en la escuela. según (Calderón, 2019) muestra que el 52,6% de los estudiantes tiene un apego alto a los videojuegos en línea, el 36% tiene un apego medio a las redes y el 10% tiene un apego bajo a las redes. En cuanto al rendimiento académico, el 52% de los estudiantes se encuentran en el nivel de entrada, el 10% en el nivel esperado. Conclusión: La asociación demostrativa coexistente e inversamente proporcional entre la adherencia a las plataformas virtuales y los niveles de rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, para Guevara (2021), que aplica la muestra a 33 escolares, llegó a la siguiente conclusión: el 39% de los estudiantes utiliza las plataformas virtuales para comunicarse, el 33% con fines académicos y el 18% para socializar. En cuanto al rendimiento académico, el 97% logró un rendimiento regular. Conclusión de la asociación positiva entre la utilización

de líneas online y nivel de logro o aprovechamiento académico.

En referencia a la hipótesis específica 2: variable rendimiento académico el 46,7% de los estudiantes encuestados dice estar insatisfecho el 43,3%, el 57,5% de los estudiantes dice estar muy insatisfecho; El 30% de los estudiantes dijeron que estaban insatisfechos con la frecuencia de uso de los juegos en línea. Concluimos que existe una correlación entre la frecuencia de los juegos en línea y los resultados de aprendizaje de los estudiantes, y que la negatividad de las dos variables coincide. Se cree que con un seguimiento adecuado de los videojuegos en línea se fomenta una asociación positiva entre la frecuencia de uso de las plataformas virtuales y el nivel de rendimiento académico, Para, Pavón (2019) en cuanto a la frecuencia y el tiempo que los estudiantes se conectan a las plataformas virtuales. La explicación persistente de la correlación estadística de que el tiempo dedicado a los juegos en línea y el rendimiento académico no tiene impacto en el rendimiento académico ha demostrado cómo afecta esto a su desempeño correcto. Por lo tanto, no son determinantes ya que las dos variables están vinculadas.

Finalmente, la hipótesis específica 3: muestra que el coeficiente de correlación rho de Spearman entre la dimensión tiempo de juego en línea y la dimensión resultados de aprendizaje de la variable aprendizaje es 0,313 y que el valor de p está por debajo del nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), una alternativa hipótesis que indica que existe una correlación entre el tiempo dedicado a jugar en Internet y el éxito académico de los escolares. En este contexto nos referimos a Hernández & Castro (2018) con la muestra de 47 estudiantes de pregrado, que conlleva a que la periodicidad del uso de las plataformas virtuales e Internet sea más larga y permanente, y se llega a la conclusión de que el uso de las plataformas virtuales tiene un impacto negativo en el rendimiento de los estudiantes afectados. Es interesante lo que encontró (Huahuassoncco, 2019) cuando aplicó un cuestionario a 1466 sujetos de sexo masculino y femenino de entre 14 y 15 años y encontró que el 72,4% de los estudiantes juegan videojuegos, frente al 24,6% que no. La mayoría de la población encuestada chatea usando juegos en línea en casa (55,6%), el 35% juega solo, una gran proporción juega Dota en un 45,6% y la mayoría se anima a comenzar a jugar



en línea al ser invitada, mostrando que el 61,1% del tiempo es dedicado a videojuegos para estudiantes que pierden cinco horas o más por semana.

En términos generales, señalamos que esta investigación se basa en la teoría de juegos, Neumann & Morgenstern, (1944) ellos introducen la teoría económica moderna, el cambio radical en la toma de decisiones y la elección de competencias en diferentes ramas del conocimiento. Si bien las teorías del aprendizaje han sido desarrolladas en gran parte por el constructivismo, el conductismo, el cognitivismo y el humanismo, para el MINEDU los resultados del aprendizaje y el desarrollo de la competitividad se calculan por estimación formativa, dependiendo del nivel de resultados alcanzado por los docentes en el constructo y provecho de nuevos aprendizajes es una herramienta importante la autoevaluación, el currículo por capacidades que confirma la adecuada toma de decisiones en términos de didáctica utilizando medios y materiales digitales de TIC. Para para (Fernández et al., 2022), las teorías de juegos, sin embargo, son técnicas multifacéticas que no solo analizan la realidad social, política y económica. Tiene fallas importantes basadas en el mecanismo individualista que no proporciona una visión clara al momento de resolver situaciones de conflicto o negociación y conduce a una mayor incertidumbre difícil de cuantificar a largo plazo.

## VI. CONCLUSIONES

Primera: En este trabajo se determinó el vínculo entre el uso de juegos en línea y los éxitos de aprendizaje entre los estudiantes de IE de Puerto Maldonado. debido a que los alumnos mostraron insatisfacción con el uso de los videojuegos, así como su bajo aprovechamiento escolar, lo que confirmó la relación significativa entre las variables estudiadas y permitió verificar la hipótesis general del estudio.

Segunda: En cuanto al primer objetivo de esta pesquisa, se estableció la correlación rho de Spearman entre la dimensión tipo de videojuego y la variable rendimiento académico, cuyo valor es 0.489 y cuyo valor "p" es menor al nivel de significancia ( $p < 0.05$ ), permitiendo la comprobación de la hipótesis alternativa.

Tercera: En el segundo objetivo específico, se concluye que, según el coeficiente de correlación rho de Spearman, la dimensión de la frecuencia de uso de videojuegos y la dimensión de logro de aprendizaje es de 0,607, siendo un valor de "p" inferior al nivel de significación. ( $p < 0.05$ ), reflejando que la revisión permite hipótesis alternativa al refutar la hipótesis nula.

Cuarta: Respecto al tercer objetivo, se determinó mediante el coeficiente de correlación rho de Spearman, que es de 0,313 y con un valor de "p" por debajo del nivel de significancia ( $p < 0,05$ ) que establece la asociación específica entre la dimensión temporal del juego y la variable resultados de aprendizaje, aceptándose la hipótesis alternativa en contradicción a la hipótesis nula.

## VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda que los resultados obtenidos se pongan a disposición de la dirección educativa, para que realice revisiones constantes sobre el uso de videojuegos en escolares y, que la sobreexposición pueda producirles trastornos en su salud mental, con el objetivo de identificar el nivel de riesgo que pueden tener algunos escolares.

Segunda: Como parte de la orientación pedagógica, se propone habilitar un equipamiento tecnológico, un centro de datos y aulas virtuales para capacitar al personal docente y administrativo en el uso de las TIC y permitirles un fácil acceso a entornos virtuales que promuevan el aprendizaje de los escolares.

Tercera: Los docentes, auxiliares y tutores deben educar a sus discípulos en el aula sobre los peligros que enfrentan por el abuso de los medios virtuales y el impacto que tiene.

Cuarta: El padre de familia debe monitorear a sus hijos menores sobre la frecuencia con la que acceden a las plataformas virtuales y el uso adecuado de estos medios tecnológicos, y aprender lecciones significativas para optimizar sus capacidades cognitivas como la concentración y la memoria.

Quinta: Se sugiere realizar nuevos estudios con variables similares y población similar para poder comparar los resultados sobre esta base, con el objetivo de contribuir a los resultados obtenidos y ampliar la información sobre el abordaje de este contenido.

## REFERENCIAS

- Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A., & Moeini, B. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. *BMC Public Health*, 10. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-10-286>
- Amaro, D., & Yépez, N. (2016). Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del liceo zarina de asuaje, barquisimeto estado lara. *Boletín Médico*<https://core.ac.uk/download/pdf/132626779.pdf>
- Araujo, N. (2017). Relación entre el uso del internet con la conducta asertiva y agresiva de los estudiantes del VII ciclo del nivel secundario de la I.E. N° 3091 “Huaca de Oro” de Pro, Los Olivos, Lima. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5062/AraujoNAM-Nu%C3%B1ez\\_MMR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5062/AraujoNAM-Nu%C3%B1ez_MMR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arias, F (1999). Proyecto de investigación. Guía para su elaboración (3ra ed.) Editorial Episteme.
- Arias, J. (2006). Metodología de investigación, *Revista de la Universidad Rafael Belloso Chacín*, 3,82-90. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092660/cap03.pdf>
- Bandura, A. (1977) *Teoría del aprendizaje social* (1ra ed.) Prentice Hall. <https://redsocal.rededuca.net/teor-del-aprendizaje-social-de-bandura>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (3ra ed.). Pearson Educación. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Borbor, G. (2011). *Las Redes Sociales (TIC), y su utilización en los hechos noticiosos en los jóvenes del tercer año de bachillerato de los colegios fiscales urbanos del Cantón Salinas*. Tesis de Maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/437/TESIS%20DE%20GABRIEL%20BORBOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bringas, C., Rodríguez, F., & Herrero, F. (2008). Adaptación y motivación escolar: Análisis de la influencia del consumo de medios electrónicos de comunicación por adolescentes. *Cuadernos de Trabajo Social*, 21, 141–153.

[https://www.researchgate.net/publication/277267814\\_Adaptacion\\_y\\_motivacion\\_escolar\\_analisis\\_de\\_la\\_influencia\\_del\\_consumo\\_de\\_medios\\_electronicos\\_de\\_comunicacion\\_por\\_adolescentes](https://www.researchgate.net/publication/277267814_Adaptacion_y_motivacion_escolar_analisis_de_la_influencia_del_consumo_de_medios_electronicos_de_comunicacion_por_adolescentes)

- Briones, G. (2000). La investigación social y educativa. Tercer Mundo Editores.
- Cabezas, E., Andrade, D. y Torres, J. (2018). Introducción a la metodología de la investigación científica. Revista de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE,4(2),43–49.  
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>
- Caldevilla, D. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. Revista Documentación de las Ciencias de la Información,33,45-68.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN1010110045A>
- Calabor, M., Mora, A., & Moya, S. (2018). Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico. Revista de Contabilidad-Spanish Accounting Review, 21(1), 38–47.  
<https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.11.001>
- Calvo, B 2021, Revista Un como Periodista por la Universidad Autónoma de Barcelona. <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/autor/brian-calvo-sanchez-716.html>
- Carrasco, S. (2009). Metodología de La Investigación Científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Editorial San Marcos.
- Castells, P., & De Bofarull, I. (2002). Enganchados a las pantallas. Televisión, videojuegos, Internet y móviles. Grupo Planeta, 19, 214.  
<https://www.redalyc.org/pdf/158/15801938.pdf>
- Choliz, M. (2006). Adicción al juego de azar. In Universidad de Valencia. Elaleph.com S.R.L.  
<http://www.jugarbien.es/cmris/browser?id=workspace://SpacesStore/36452703a719-42e1-81d2-64b7c1a98055>
- Echeburúa, E. Labrador, E. y Becoña, L. (2009). Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. Pirámide.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=568076>

- Escobar, P., Astuñaua, S. y Huanca, W. (2015). Metodología de la investigación científica Editorial Pablo Escobar Vicuña.  
<https://es.scribd.com/document/431466573/investigacion>
- Escudero, J., Saura, P., López, C., Martínez, A. y Alcántara, M. (2019). Adicción al móvil e internet en adolescentes y su relación con problemas psicopatológicos y variables protectoras. *Revista Psychological Writings*, 12(2), 103–112.  
<https://doi.org/10.24310/epsiescpsi.v12i2.10065>
- Escurra, M. y Salas, E. (2014). Construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales (ARS). *Liberabit*, 20(1), 73-91.  
<https://www.redalyc.org/pdf/686/68631260007.pdf>
- Ferman. G., & Levin, J. (1979). *Social science research: a handbook for students*. Limusa.
- Ferreiro, R. (2011). “El debate continúa. Hacia una educación sin distancia. ¿Lo tecnológico o lo didáctico? Cognición. *Revista Científica de FLEAD*.  
[http://www.cognicion.net/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=199](http://www.cognicion.net/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=199).
- Grados, C. (2019). Uso de las redes sociales y su influencia en las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa N° 0096, Centro Poblado las Palmasdel distrito de La Banda de Chiclayo. Repositorio de la Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41553/Grados SCM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41553/Grados_SCM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Griffiths, M. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.  
<http://www.addictionpsychologist.org/wp-content/uploads/2019/03/griffiths-2005-addiction-components.pdf>
- Griffiths, M., Kuss, D., & Demetrovics, Z. (2014). Social networking addiction: An overview and preliminary findings. Rosenberg, K. & Feder, L.(Eds.), *Behavioral addictions. Criteria, evidence, and treatment* (pp. 119-141).  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780124077249000069>
- Guevara, G. (2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel Tesis de

- Maestría, Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara\\_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc Graw Hill Education.
- Hernández & Castro (2018) Influencia de las redes sociales de Internet en el rendimiento académico en el área de informática en estudiantes de 8° y 9° grado del Instituto de Promoción Social del Norte de Bucaramanga Colombia Tesis de Posgrado. Universidad del Tolima – Colombia. <https://core.ac.uk/download/pdf/51068081.pdf>
- Hernández, M. & Solano, I. (2004). El perfil de padres e hijos como usuarios de internet, pp. 3-9. [www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/246.doc](http://www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/246.doc).
- Higginbotham, W 1958 & Bushnell, N 1971, Revista Retro informática el pasado del futuro, de la Facultad d'Informàtica de Barcelona. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Huahuasoncco, J. (2018). Uso de los juegos online en los estudiantes de las instituciones educativas secundaria pública, de la ciudad de Juliaca - 2018. Tesis de posgrado. Universidad Nacional del Altiplano. <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/8516>
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2015). A Qualitative Analysis of Online Gaming. In Contemporary Research in Information Science and Technology (Vol. 4). Contemporary Research in Information Science and Technology. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8200-9.ch014>
- Institut de Publique Sondage d'Opinion Secteur Perú (2021, 14 de enero). Elinternet de cada día: hábitos y actitudes hacia el internet 2021. <https://www.ipsos.com/es-pe/el-internet-de-cada-dia-habitos-yactitudes-hacia-el-internet-2021>
- Kuss, D. y Griffiths, D. (2011). Online Social Networking and Addiction - A Review of the Psychological Literature. International Journal of Environmental Research and Public Health, 8(9), 352–355. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2011). Literacies: Social, Cultural and Historical Perspectives. Peter Lang.

- [https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Lankshear,+C.,+%26+Knobel,+M.+\(2011\).+Literacies:+Social,+Cultural+and+Historical+Perspectives.+Peter+Lang.&hl=es&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Lankshear,+C.,+%26+Knobel,+M.+(2011).+Literacies:+Social,+Cultural+and+Historical+Perspectives.+Peter+Lang.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- Llorca, M., Bueno, G., Villar, C., & Diez, M. (2010). Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico. II Congreso Internacional, 1–10.  
<https://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/022.pdf>
- Mejía, Z. (2019) “Análisis de la influencia de las redes sociales en la formación de los estudiantes de los colegios del cantón Yaguachi Ecuador” Proyecto post grado en Comunicación Social Universidad Guayaquil.  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7468/1/TESIS%20%20COMPLETA.pdf>;
- Mendoza, J. (2018). Alfa de Cronbach - Psicometría con R. Rpubs.  
[https://rpubs.com/jboscomendoza/alfa\\_cronbach\\_r](https://rpubs.com/jboscomendoza/alfa_cronbach_r)
- Murdochowicz, R. (2008). La generación multimedia: Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes. Editorial Paidós.  
[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/45071/Documento\\_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/45071/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y redacción de la tesis. Ediciones de la U. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf)
- Parra, J. Influencia de las redes sociales en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de séptimo año de educación general básica, de la escuela de educación básica “Catamayo - Ecuador”, 2015-2016. Tesis de Posgrado. Universidad Tecnológica Equinoccial.  
[https://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15713/1/68154\\_1.pdf](https://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15713/1/68154_1.pdf)
- Pavón M. (2019) “El uso de las redes sociales y sus efectos en el rendimiento académico de los estudiantes del Instituto San José, El Progreso, Yoro-Honduras” Tesis de Posgrado Universidad Rafael Landívar.  
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/83/Pavon-Martin.pdf>



- Prieto, D. (1987). Discurso autoritario y comunicación alternativa (5ta ed). Premia Editora. Statista. (2020). Panorama de las redes sociales en el mundo - Datos estadísticos. Global WebIndex y Vía Data Reportal.  
<https://es.statista.com/graph/20744/tiempo-de-uso-delas-%0Aredes-sociales-por-pais/>
- Popper, K. (1934). Logik der Forshung, The Logic of Scientific Discovery.  
[https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9783050050188\\_A21834005/preview-9783050050188\\_A21834005.pdf](https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9783050050188_A21834005/preview-9783050050188_A21834005.pdf)
- Ramírez, T. (1997). Cómo hacer un proyecto de investigación. Editorial Panapo.  
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0049.pdf>
- Rodríguez y Pérez (2014) “Hábitos de consumo de las tecnologías de información y comunicación en menores de los colegios jesuitas, 2014” Tesis de posgrado. Universidad Tecnológica Equinoccial.  
[http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17339/Tesis\\_61786.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17339/Tesis_61786.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez, T. (2018) “Uso de las redes sociales y su relación con el rendimiento académico en el primer semestre de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Técnica ciudad de Ibagué, año 2016. Tesis de posgrado. Universidad Privada Norbert Wiener  
<https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1725>
- Smith, S. (2018, 19 de enero). How much is ‘too much time’ on social media? BBC World Article.  
<https://www.bbc.com/future/article/20180118-how-much-is-too-much-time-on-social-media>
- Solís, A. (2021). Redes sociales y agresividad en estudiantes de una institución pública emblemática del distrito de Los Olivos, 2020. Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/65813>
- Somers, M. (1999), La ciudadanía y el lugar de la esfera pública: un enfoque histórico, en García, S. y Lukes S. (compiladores) Ciudadanía: Justicia social, identidad y participación. Madrid: Siglo XXI, pp. 217–289.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=788075&pid=S1870-0063200900010000400041&lng=es](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=788075&pid=S1870-0063200900010000400041&lng=es)

- Timaná, J. (2017). El uso del internet y su influencia en el desarrollo de las tareas escolares desarrolladas por las alumnas del 5 ° año de educación secundaria del turno tarde de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima en el área de Historia, Geografía y Economía, 2015. Recuperado el 18 de abril del 2018. <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1042/EDU-TIM-MOG-17.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vilca, Y. (2019) Influencia de las redes sociales en el rendimiento académico de los estudiantes del VII ciclo de educación secundaria de la institución educativa Mariano Lino Urquieta de Puquina - Moquegua 2018. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA\\_6acde74c6a5e6dd9593ada69a8f097eb](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_6acde74c6a5e6dd9593ada69a8f097eb)
- Young, K., & Nabuco, C. (2017). Internet Addiction in Children and Adolescents. Springer Publishing Company.

# **ANEXOS**

## ANEXO 1: Tabla de operacionalización de variables

Variable 1: Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
<p><b>uso de los juegos en red,</b> Los juegos en red están en la tradición con la que se abren los videojuegos. Sin embargo, a diferencia de este último, el jugador no compite contra la máquina, sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que permite asociar a otros del otro lado o enfrentarlos al mundo.(Gómez, 2015).</p>	<p><b>Para la Variable Uso de los juegos en red se consideró tres dimensiones la primera los</b> Tipos de juegos para lo cual se considera 10 ítems para la segunda dimensión Frecuencia de uso de juegos en red con 5 ítems y para la dimensión de Tiempo del juego en red cinco ítems.</p>	<p><b>Variable 1: Uso de los juegos en red</b> Tipos de juegos</p> <p>Frecuencia de uso de juegos en red</p> <p>Tiempo del juego en red.</p>	<p>juegos de red en acción juegos de red en aventuras juegos de red en deportes juegos de red en arcade juegos de red en simulación juegos de red en personajes</p>	<p>1,2,3,4,5 6,7,8,9,10, 11,12 13,14,15, ,16, 17, 16, 19,20</p>	Si / no
<p><b>Variable/categoría 2: Logros de aprendizaje,</b> El Producto esperado en el procedimiento que conlleva al aprendizaje, se transforma en un indicio para el procedimiento por el cual está formado el seguimiento de aprendizaje. Engloba el entendimiento, habilidades conductas, actitudes y otras diferentes características las cuales deben ser alcanzadas por los estudiantes pertenecientes algún nivel o grado académico.</p>	<p><b>Para la variable Logros de aprendizaje se considera tres dimensiones</b> as actitudes y percepciones con 7 ítems, <b>para la</b> Adquisición e integración del conocimiento con 7 ítems y para la Dimensión creativa y cognitiva seis ítems con una escala de valoración de inicio, proceso, destacado y logro destacado.</p>	<p><b>Variable 2: Logros de aprendizaje</b></p> <p>Las actitudes y percepciones</p> <p>Adquisición e Integración del conocimiento.</p> <p>Dimensión creativa y cognitiva</p>	<p>Afirman su identidad ejercen su ciudadanía Se desenvuelven con iniciativa a través de su motricidad Se comunican en su lengua materna Indagan y comprenden el mundo físico que los rodea Interpretan la realidad y toman decisiones a partir de conocimientos matemáticos Gestionan proyectos de emprendimiento económico o social aprovechan reflexiva y responsablemente las tecnologías, Desarrollan procesos autónomos de aprendizaje.</p>	<p>1,2,3,4,5 6,7,8,9,10, 11,12 13,14,15, ,16, 17, 16, 19,20</p>	Inicio Proceso Destacado Logro destacado

## ANEXO 2: Instrumento de recolección de información

### INSTRUMENTO: PARA LA RECOLECCIÓN DATOS DE LA VARIABLE USO DE JUEGOS EN RED

Previo cordial saludo, te solicitamos responder con total sinceridad a estas preguntas, que será de ayuda para este trabajo de investigación.

Edad		Sexo	Grado	sección	
N°	ITEMS			SI (1)	NO (2)
	Tipos de juegos				
1	¿Te gusta los juegos de red en acción como luchar y pelear?				
2	¿El objetivo principalmente de los videojuegos en acción es eliminar enemigos?				
3	¿Los juegos en red de aventuras se basan en hazañas y peligros?				
4	¿Prefieres el videojuego de arcade que se enfoca en plataformas, laberintos y aventuras?				
5	¿Prefieres el videojuego que simula el campo de deportes?				
6	¿Prefieres el videojuego planear una estrategia para superar al contrincante?				
7	¿Prefieres los videojuegos de simulación reproducen sensaciones que en realidad no están pasando?				
8	¿Prefieres los videojuegos que facilitan la interacción del jugador con la música?				
9	¿Prefieres el papel de un personaje que puede avanzar, evolucionar y cambiar en un mundo con enemigos, tiendas, objetos para vender o usar?				
10	¿Prefieres en algunos casos ser personajes que muestran el crecimiento del jugador y desarrollar una historia?				
	<b>Frecuencia de uso de juegos en red</b>			<b>SI (1)</b>	<b>NO (2)</b>
11	Individual				
12	Con los compañeros				
13	Con los vecinos				
14	Con tus compañeros y vecinos				
15	Con los miembros de la familia				
	<b>Tiempo del juego en red.</b>			<b>SI(1)</b>	<b>NO (2)</b>
16	Fines de semana				
17	En ocasiones durante la semana				
18	Todos los días				
19	Reiteradas ocasiones durante el día				
20	Una o dos veces durante el mes				

**INSTRUMENTO: PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE LOGROS DE APRENDIZAJE**

Previo cordial saludo, le solicitamos a responder con total sinceridad a estas preguntas, que será de ayuda para este trabajo de investigación.

Edad	Sexo	Grado		sección	
N°	ITEMS	Nivel de logro			
		Inicio (1)	Proceso (2)	Destacado (3)	Logro Destacado (4)
	<b>Las actitudes y percepciones</b>				
1	Te identificas reconociéndote como persona valiosa desde tu diversidad e identificándote con tu cultura en diferentes contextos.				
2	Ejerces tu ciudadanía, a partir del reconocimiento de tus derechos y responsabilidades con el bien común.				
3	Muestras respeto y tolerancia por las creencias, cosmovisiones y expresiones religiosas diversas				
4	Te desenvuelves con iniciativa a través de tu motricidad y promueves una vida activa y saludable				
5	Tomas decisiones con autonomía, cuidando de ti mismo y de los otros				
6	Reconoces y valoras tu diferencia y la de los demás				
7	Reflexionas críticamente sobre el rol que cumple cada persona en la sociedad.				
	<b>Adquisición e integración del conocimiento.</b>	Inicio (1)	Proceso (2)	Destacado (3)	Logro Destacado (4)
8	Te comunicas en tu lengua materna, en castellano como segunda lengua y en inglés como lengua extranjera de manera asertiva, propositiva, ética y cultural.				
9	Indagas y comprendes el mundo físico que te rodea utilizando conocimientos científicos				
10	interpretas la realidad y tomas decisiones a partir de conocimientos matemáticos que aporten a tu contexto				
11	Gestionan proyectos de emprendimiento económico o social				
12	Aprovechas reflexiva y responsablemente las tecnologías de la información y de la comunicación (tic) para interactuar con la información, gestionar tu comunicación y aprendizaje.				
13	Desarrollas procesos autónomos de aprendizaje en forma permanente y durante tu vida.				
14	Consideras que los estudiantes organizan su propio proceso de aprendizaje individual y grupalmente, de manera que puedan controlar el tiempo y la información con eficacia				
	<b>Dimensión creativa y cognitiva</b>	Inicio (1)	Proceso (2)	Destacado (3)	Logro Destacado (4)
15	Aprecias artísticamente y creas producciones para expresar simbólicamente tu mundo personal, social y cultural				
16	Interactúas social y asertivamente en juegos, deportes y otras actividades de la vida cotidiana				
17	Muestras habilidades socio motrices como la resolución de conflictos, pensamiento estratégico, respeto al género y a la diversidad, trabajo en equipo, entre otros.				
18	Muestras habilidades socioemocionales y técnicas que favorezcan tu conexión con el mundo del trabajo				
19	Evalúas los procesos y resultados de tu proyecto para incorporar mejoras.				
20	Pones en práctica los aprendizajes para solucionar los problemas cotidianos.				

**ANEXO 3:** Consentimiento y/o asentimiento informado (se coloca el formato en blanco empleado) /print del formulario con el que se envió.

### **Consentimiento y/o asentimiento Informado\*\***

El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol de participante.

La presente investigación es conducida por: Bach. Luz Marina Almanza Huamán, estudiante de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación es determinar la relación existente entre: Los juegos en red y los logros de aprendizaje en estudiantes, Si usted acepta que su hijo participe y si su hijo decide participar en este estudio se le pedirá responder dos cuestionarios que recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación “Los juegos en red y logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023”.

Esto tomará aproximadamente un tiempo de treinta minutos y se realizará en ambientes de la institución educativa de Puerto Maldonado - Madre de Dios. La participación de este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será estrictamente confidencial siendo codificados mediante un número de identificación por lo que serán de forma anónima, por último, solo será utilizada para los propósitos de esta investigación. Una vez transcritas las respuestas los cuestionarios se destruirán. Si tiene alguna duda de la investigación puede hacer las preguntas que requiera en cualquier momento durante su participación. Igualmente puede dejar de responder el cuestionario sin que esto le perjudique.

De tener preguntas sobre su participación en este estudio puede contactar a Luz Marina Almanza Huaman, al teléfono: 982777370 o correo [almanza1103@gmail.com](mailto:almanza1103@gmail.com) agradecida desde ya por su valioso aporte.

Atentamente:

#### **Firma el tutor**

Yo acepto que mi hijo participe en este estudio preciso haber sido Informado/al respecto al propósito del estudio y sobre los aspectos relacionados con la investigación.

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

## ANEXO 4: Matriz evaluación por juicio de expertos UCV

### VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

**Señora:** Dra. Fátima Pizango Salazar

**Presente:**

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto:

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte, promoción 2023 - I, aula A, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **“Los juegos en red y logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente:



Luz Marina Almanza Huaman  
D.N.I. 23934350.

#### 1. Datos generales del Juez



<b>Nombre del juez:</b>	FATIMA PIZANGO SALAZAR
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( ) Doctor (X)
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( ) Social ( ) Educativa (X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	EDUCACIÓN
<b>Institución donde labora:</b>	ISPP NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X)
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado. FACTORES ASOCIADOS AL ESTRÉS EN DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO

**2. Propósito de la evaluación:** Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

**3. Datos de la escala (CUESTIONARIO A ESTUDIANTES)**

<b>Nombre de la Prueba:</b>	CUESTIONARIO PARA DETERMINAR LA FRECUENCIA DE JUEGOS EN RED
<b>Autor (a):</b>	INVESTIGADOR
<b>Objetivo:</b>	DETERMINAR LA RELACION DE LOS JUEGOS EN RED Y LOGROS DE APRENDIZAJE.
<b>Administración:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Año:</b>	2023
<b>Ámbito de aplicación:</b>	ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA
<b>Dimensiones:</b>	06
<b>Confiabilidad:</b>	0.86%
<b>Escala:</b>	0,95%
<b>Niveles o rango:</b>	1 Y 2
<b>Cantidad de ítems:</b>	20
<b>Tiempo de aplicación:</b>	25 MIN

**4. Presentación de instrucciones para el juez:** A continuación, a usted le presento el cuestionario JUEGOS EN RED elaborado por LUZ MARINA ALMANZA HUAMAN en el año 2022 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	<b>El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.</b>
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	<b>El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.</b>
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	<b>El ítem es relativamente importante.</b>
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

**4: Alto nivel**

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

### Instrumento que mide la variable 01: Juegos en red

**Definición de la variable:**

**Juegos en red,** Están en la tradición con la que se abren los videojuegos. Sin embargo, a diferencia de este último, el jugador no compite contra la máquina, sino contra otros jugadores a través de una tecnología que permite asociar con otros dentro de los confines del mundo. (Gómez, 2015).

**Dimensión 1:** Tipos de juegos

**Definición de la dimensión:** Hay varias formas y tipos para acceder a los juegos en línea ya sean recreativos, deportivos. De acción y aventuras dependiendo del medio y el horario, esto puede tener un impacto en los resultados del aprendizaje tanto motriz como en el uso de los sentidos, ya que la mayoría de los estudiantes que acceden a las cabinas de Internet para jugar en red están concentrados utilizando la vista, oído, tacto y se olvidan del mundo exterior. (Gómez, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.			X	
	2.			X	
	3.			X	
	4.			X	
	5.			X	
	6.			X	
	7.			X	
	8.			X	

**Dimensión 2:** Frecuencia de uso de juegos en red

**Definición de la dimensión:** Una de las rutas más comunes a estas tecnologías ha sido los videojuegos, y la asistencia masiva a los juegos en red continúa hasta el día de hoy. La sobre exposición y conexión excesiva al Internet conduce al cansancio (limitando la capacidad resolutoria de problemas), ansiedad y pérdida de memoria y atención. .(Gómez, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		

**Dimensión 3:** Tiempo del juego en red.

**Definición de la dimensión:** Según estadísticas; Ruiz (2014), “ocho de cada diez escolares varones en Lima dependían de los juegos en línea”. Maldonado y Mancilla (2014) mencionan lo siguiente: “Los 8 de cada 10 niños y adolescentes juegan juegos en línea, mientras que los hombres juegan más que las mujeres.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		



NOMBRE Y APELLIDOS; FATIMA PIZANGO SALAZAR  
FIRMA.

### Instrumento que mide la variable 01: Logros de aprendizaje

#### Definición de la variable:

Se define como los resultados del logro de aprendizajes como el objetivo buscado, valorado y esencial para la alineación general de los estudiantes. MINEDU (2017)

#### Dimensión 1: Las actitudes y percepciones

Definición de la dimensión: se refiere a la capacidad de aprendizaje a las actitudes en clases como inseguro y desordenado, es probable que aprendan muy poco del mismo modo son más propensos a tener una actitud negativa hacia las tareas de clase y poner muy poco esfuerzo en estas. La enseñanza eficaz ayuda a los estudiantes a desarrollar actitudes y percepciones positivas sobre el aula y el aprendizaje. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		
	6.		X		
	7.		X		
	8.		X		

#### Dimensión 2: Adquisición e integración del conocimiento.

Definición de la dimensión: Es otro aspecto importante de la enseñanza es ayudar a los estudiantes a aprender e integrar nuevos conocimientos. Mientras los escolares estudian nueva información, deben ser guiados para relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya saben, organizar esta información y luego usarla como parte de su memoria a largo plazo. Cuando los estudiantes aprenden cosas nuevas. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		

#### Dimensión 3: creativa y cognitiva

Definición de la dimensión: Consiste en crear estrategias virtuales para ganar nuevos conocimientos que permitan el desarrollo cognitivo porque investigan que juegos hay en red, esto se verá en función de la hora del día y la cantidad de horas jugadas en los alumnos que acudan a los juegos de la red después de sus tareas. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		



NOMBRE y APELLIDOS: FATIMA PIZANGO SALAZAR  
FIRMA



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
PIZANGO SALAZAR, FATIMA DNI 04816812	<b>DOCTORA EN EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 27/02/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 28/10/2014 Fecha egreso: 31/12/2015	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
PIZANGO SALAZAR, FATIMA DNI 04816812	<b>MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA</b>  Fecha de diploma: 22/06/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
PIZANGO SALAZAR, FATIMA DNI 04816812	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 24/06/2009 Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
PIZANGO SALAZAR, FATIMA DNI 04816812	<b>MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 28/05/2014 Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

## VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

**Señora:** Mg. Ariana Norhelia Rengifo Pizango.  
**Presente:**

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto:

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte, promoción 2023 - I, aula A, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **“Los juegos en red y logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- **Carta de presentación.**
- **Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.**
- **Matriz de operacionalización de las variables.**

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente:



Luz Marina Almanza Huaman  
D.N.I. 23934350.

### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del juez:</b>	ARIANA NORHELIA RENGIFO PIZANGO
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( X )                      Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )    Social ( )    Educativa ( X )    Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	EDUCACIÓN
<b>Institución donde labora:</b>	IEBR CARLOS FERMIN FITZCARRALD
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )                      Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado: GESTIÓN PEDAGOGICA y LOGROS de APRENDIZAJE

**2. Propósito de la evaluación:** Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (CUESTIONARIO A ESTUDIANTES)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	CUESTIONARIO PARA DETERMINAR LA FRECUENCIA DE LOS JUEGOS EN RED
<b>Autor (a):</b>	INVESTIGADOR
<b>Objetivo:</b>	DETERMINAR LA RELACION DE LOS JUEGOS EN RED Y LOGROS DE APRENDIZAJE.
<b>Administración:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Año:</b>	2023
<b>Ámbito de aplicación:</b>	ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA
<b>Dimensiones:</b>	06
<b>Confiabilidad:</b>	0.86%
<b>Escala:</b>	0,95%
<b>Niveles o rango:</b>	1 Y 2
<b>Cantidad de ítems:</b>	20
<b>Tiempo de aplicación:</b>	25 MIN

**4. Presentación de instrucciones para el juez:** A continuación, a usted le presento el cuestionario JUEGOS EN RED elaborado por LUZ MARINA ALMANZA HUAMAN en el año 2022 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	<b>El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.</b>
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	<b>El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.</b>
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	<b>El ítem es relativamente importante.</b>
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración. así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

### Instrumento que mide la variable 01: Juegos en red

**Definición de la variable:**

**Juegos en red,** Están en la tradición con la que se abren los videojuegos. Sin embargo, a diferencia de este último, el jugador no compite contra la máquina, sino contra otros jugadores a través de una tecnología que permite asociar con otros dentro de los confines del mundo. (Gómez, 2015).

**Dimensión 1:** Tipos de juegos

**Definición de la dimensión:** Hay varias formas y tipos para acceder a los juegos en línea ya sean recreativos, deportivos. De acción y aventuras dependiendo del medio y el horario, esto puede tener un impacto en los resultados del aprendizaje tanto motriz como en el uso de los sentidos, ya que la mayoría de los estudiantes que acceden a las cabinas de Internet para jugar en red están concentrados utilizando la vista, oído, tacto y se olvidan del mundo exterior. (Gómez, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.			X	
	2.			X	
	3.			X	
	4.			X	
	5.			X	
	6.			X	
	7.			X	
	8.			X	

**Dimensión 2:** Frecuencia de uso de juegos en red

**Definición de la dimensión:** Una de las rutas más comunes a estas tecnologías ha sido los videojuegos, y la asistencia masiva a los juegos en red continúa hasta el día de hoy. La sobre exposición y conexión excesiva al Internet conduce al cansancio (limitando la capacidad resolutoria de problemas), ansiedad y pérdida de memoria y atención. (Gómez, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		

**Dimensión 3:** Tiempo del juego en red.

**Definición de la dimensión:** Según estadísticas; Ruiz (2014), "ocho de cada diez escolares varones en Lima dependían de los juegos en línea". Maldonado y Mancilla (2014) mencionan lo siguiente: "Los 8 de cada 10 niños y adolescentes juegan juegos en línea, mientras que los hombres juegan más que las mujeres.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		



76572738

NOMBRE Y APELLIDOS: ARIANA NORHELIA RENGIFO PIZANGO  
FIRMA

### Instrumento que mide la variable 01: Logros de aprendizaje

#### Definición de la variable:

Se define como los resultados del logro de aprendizajes como el objetivo buscado, valorado y esencial para la alineación general de los estudiantes. MINEDU (2017)

#### Dimensión 1: Las actitudes y percepciones

Definición de la dimensión: se refiere a la capacidad de aprendizaje a las actitudes en clases como inseguro y desordenado, es probable que aprendan muy poco del mismo modo son más propensos a tener una actitud negativa hacia las tareas de clase y poner muy poco esfuerzo en estas. La enseñanza eficaz ayuda a los estudiantes a desarrollar actitudes y percepciones positivas sobre el aula y el aprendizaje. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		
	6.		X		
	7.		X		
	8.		X		

#### Dimensión 2: Adquisición e integración del conocimiento.

Definición de la dimensión: Es otro aspecto importante de la enseñanza es ayudar a los estudiantes a aprender e integrar nuevos conocimientos. Mientras los escolares estudian nueva información, deben ser guiados para relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya saben, organizar esta información y luego usarla como parte de su memoria a largo plazo. Cuando los estudiantes aprenden cosas nuevas. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		

#### Dimensión 3: creativa y cognitiva

Definición de la dimensión: Consiste en crear estrategias virtuales para ganar nuevos conocimientos que permitan el desarrollo cognitivo porque investigan que juegos hay en red, esto se verá en función de la hora del día y la cantidad de horas jugadas en los alumnos que acuden a los juegos de la red después de sus tareas. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		



76572738

NOMBRE y APELLIDOS: ARIANA NORHELIA RENGIFO PIZANGO  
FIRMA



**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
RENGIFO PIZANGO, ARIANA NORHELLA DNI 76572738	<b>MAESTRA EN GESTIÓN PÚBLICA</b>  Fecha de diploma: 20/07/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 08/08/2018 Fecha egreso: 12/01/2020	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>
RENGIFO PIZANGO, ARIANA NORHELLA DNI 76572738	<b>LICENCIADO EN EDUCACION: ESPECIALIDAD PRIMARIA E INFORMÁTICA</b>  Fecha de diploma: 12/04/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS <i>PERU</i>
RENGIFO PIZANGO, ARIANA NORHELLA DNI 76572738	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 09/10/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 23/08/2012 Fecha egreso: 11/09/2017	UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS <i>PERU</i>

## VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

**Señora:** Mg. Epifanía Bautista Bautista  
**Presente:**

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto:

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte, promoción 2023 - I, aula A, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **“Los juegos en red y logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- **Carta de presentación.**
- **Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.**
- **Matriz de operacionalización de las variables.**

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente:



Luz Marina Almanza Huaman  
D.N.I. 23934350.

### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del juez:</b>	EPIFANIA BAUTISTA BAUTISTA
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( X )                      Doctor ( )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )    Social ( )    Educativa ( X )    Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	EDUCACIÓN
<b>Institución donde labora:</b>	IEBR JAVIER HERAUD
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )                      Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)</b>	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. **Propósito de la evaluación:** Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (CUESTIONARIO A ESTUDIANTES)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	CUESTIONARIO PARA DETERMINAR LA FRECUENCIA DE LOS JUEGOS EN RED
<b>Autor (a):</b>	INVESTIGADOR
<b>Objetivo:</b>	DETERMINAR LA RELACION DE LOS JUEGOS EN RED Y LOGROS DE APRENDIZAJE.
<b>Administración:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Año:</b>	2023
<b>Ámbito de aplicación:</b>	ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA
<b>Dimensiones:</b>	06
<b>Confiabilidad:</b>	0.86%
<b>Escala:</b>	0,95%
<b>Niveles o rango:</b>	1 Y 2
<b>Cantidad de ítems:</b>	20
<b>Tiempo de aplicación:</b>	25 MIN

4. **Presentación de instrucciones para el juez:** A continuación, a usted le presento el cuestionario JUEGOS EN RED elaborado por LUZ MARINA ALMANZA HUAMAN en el año 2022 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	<b>El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.</b>
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	<b>El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.</b>
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	<b>El ítem es relativamente importante.</b>
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

### Instrumento que mide la variable 01: Juegos en red

**Definición de la variable:**

**Juegos en red,** Están en la tradición con la que se abren los videojuegos. Sin embargo, a diferencia de este último, el jugador no compite contra la máquina, sino contra otros jugadores a través de una tecnología que permite asociar con otros dentro de los confines del mundo. (Gómez, 2015).

**Dimensión 1:** Tipos de juegos

**Definición de la dimensión:** Hay varias formas y tipos para acceder a los juegos en línea ya sean recreativos, deportivos. De acción y aventuras dependiendo del medio y el horario, esto puede tener un impacto en los resultados del aprendizaje tanto motriz como en el uso de los sentidos, ya que la mayoría de los estudiantes que acceden a las cabinas de Internet para jugar en red están concentrados utilizando la vista, oído, tacto y se olvidan del mundo exterior. (Gómez, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.			X	
	2.			X	
	3.			X	
	4.			X	
	5.			X	
	6.			X	
	7.			X	
	8.			X	

**Dimensión 2:** Frecuencia de uso de juegos en red


**Definición de la dimensión:** Una de las rutas más comunes a estas tecnologías ha sido los videojuegos, y la asistencia masiva a los juegos en red continúa hasta el día de hoy. La sobre exposición y conexión excesiva al Internet conduce al cansancio (limitando la capacidad resolutoria de problemas), ansiedad y pérdida de memoria y atención. (Gómez, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		

**Dimensión 3:** Tiempo del juego en red.

**Definición de la dimensión:** Según estadísticas; Ruiz (2014), “ocho de cada diez escolares varones en Lima dependían de los juegos en línea”. Maldonado y Mancilla (2014) mencionan lo siguiente: “Los 8 de cada 10 niños y adolescentes juegan juegos en línea, mientras que los hombres juegan más que las mujeres.”

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		



2823 7947

NOMBRE Y APELLIDOS; EPIFANIA BAUTISTA BAUTISTA  
FIRMA

### Instrumento que mide la variable 01: Logros de aprendizaje

#### Definición de la variable:

Se define como los resultados del logro de aprendizajes como el objetivo buscado, valorado y esencial para la alineación general de los estudiantes. MINEDU (2017)

#### Dimensión 1: Las actitudes y percepciones

Definición de la dimensión: se refiere a la capacidad de aprendizaje a las actitudes en clases como inseguro y desordenado, es probable que aprendan muy poco del mismo modo son más propensos a tener una actitud negativa hacia las tareas de clase y poner muy poco esfuerzo en estas. La enseñanza eficaz ayuda a los estudiantes a desarrollar actitudes y percepciones positivas sobre el aula y el aprendizaje. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		
	6.		X		
	7.		X		
	8.		X		

#### Dimensión 2: Adquisición e integración del conocimiento.

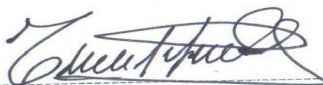
Definición de la dimensión: Es otro aspecto importante de la enseñanza es ayudar a los estudiantes a aprender e integrar nuevos conocimientos. Mientras los escolares estudian nueva información, deben ser guiados para relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya saben, organizar esta información y luego usarla como parte de su memoria a largo plazo. Cuando los estudiantes aprenden cosas nuevas. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		

#### Dimensión 3: creativa y cognitiva

Definición de la dimensión: Consiste en crear estrategias virtuales para ganar nuevos conocimientos que permitan el desarrollo cognitivo porque investigan que juegos hay en red, esto se verá en función de la hora del día y la cantidad de horas jugadas en los alumnos que acuden a los juegos de la red después de sus tareas. MINEDU (2017)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
	1.		X		
	2.		X		
	3.		X		
	4.		X		
	5.		X		



28237947

NOMBRE y APELLIDOS: EPIFANIA BAUTISTA BAUTISTA  
FIRMA



**PERÚ**

Ministerio de Educación

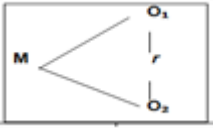
Superintendencia Nacional de  
Educación Superior Universitaria

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

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
BAUTISTA BAUTISTA, EPIFANIA DNI 28237947	<p><b>MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION</b></p> <p>Fecha de diploma: 10/04/15 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i></p>
BAUTISTA BAUTISTA, EPIFANIA DNI 28237947	<p><b>BACHILLER EN EDUCACION</b></p> <p>Fecha de diploma: 10/12/2007 Modalidad de estudios: -</p> <p>Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)</p>	<p>UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI <i>PERU</i></p>

## Anexo 6: Matriz de consistencia de la tesis

TÍTULO: Uso de juegos en red y logros de aprendizaje en estudiantes de Institución Educativa de Puerto Maldonado - 2023.				
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables / Dimensiones	Metodología
<b>Problema principal:</b> ¿Cuál es la relación del uso de juegos en red y los logros de aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023?	<b>Objetivo general:</b> Determinar la relación del uso de juegos en red y los logros de aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023?	<b>Hipótesis general:</b> existe relación entre el uso de juegos en red y los logros de aprendizaje y el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023	<b>Variable 1: Uso de los juegos en red</b>  Tipos de juegos  Frecuencia de uso de juegos en red	<b>Tipo:</b> Descriptivo - Transversal  <b>Nivel:</b> Básico – No experimental  <b>Diseño:</b> Correlacional    <b>Población:</b> 125 jóvenes del tercer año de secundaria de una institución educativa <b>Muestra:</b> 100 estudiantes <b>Técnica:</b> Encuesta <b>Instrumento:</b> Lista de cotejo <b>Procesamiento de datos:</b> Paquete estadístico SPSS versión 25 en español.
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Tiempo del juego en red.	
<b>Problema específico 1:</b> ¿Cuál es la relación entre los tipos de juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023?	<b>Objetivos específicos 1:</b> Determinar la relación entre los tipos de juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023	<b>Hipótesis específica 1:</b> Existe relación entre los tipos de juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023	<b>Variable 2: Logros de aprendizaje</b>  Las actitudes y percepciones	
<b>Problemas específicos 2:</b> ¿Cuál es la relación entre la frecuencia de uso de juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023?	<b>Objetivo específico 2:</b> Determinar la relación entre la frecuencia de uso de juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023	<b>Hipótesis específica 2:</b> Existe relación entre la frecuencia de uso de juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023	Adquisición e integración del conocimiento.	
<b>Problemas específicos 3:</b> ¿Cuál es la relación entre el tiempo de los juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023?	<b>Objetivos específicos 3:</b> Determinar la relación entre el tiempo de los juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023.	<b>Hipótesis específica 3:</b> Existe relación entre el tiempo de los juegos en red y los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Puerto Maldonado – 2023	Dimensión creativa y cognitiva	



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LEIVA TORRES JAKLINE GICELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Los juegos en red y logros de aprendizaje en estudiantes de una Institución Educativa de Puerto Maldonado-2023.", cuyo autor es ALMANZA HUAMAN LUZ MARINA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, 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, 29 de Julio del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LEIVA TORRES JAKLINE GICELA <b>DNI:</b> 40601866 <b>ORCID:</b> 0000-0001-7635-5746	Firmado electrónicamente por: LEIVATJ el 08-08- 2023 20:46:14

Código documento Trilce: TRI - 0626850