



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Dependencia a los videojuegos y rendimiento académico en
estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima

Este, 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Problemas de Aprendizaje

AUTOR:

Collao Hermoza, Orion Axel (orcid.org/0009-0000-4608-4957)

ASESORES:

Dr. Lizandro Crispin, Rommel (orcid.org/0000-0003-1091-225X)

Dr. Chumpitaz Caycho, Hugo Eladio (orcid.org/0000-0001-6768-381X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LIZANDRO CRISPIN ROMMEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Este, 2024", cuyo autor es COLLAO HERMOZA ORION AXEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, 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, 23 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LIZANDRO CRISPIN ROMMEL DNI: 09554022 ORCID: 0000-0003-1091-225X	Firmado electrónicamente por: RLIZANDROC el 03- 08-2024 01:11:16

Código documento Trilce: TRI - 0832132





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, COLLAO HERMOZA ORION AXEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Este, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
ORION AXEL COLLAO HERMOZA DNI: 74122367 ORCID: 0009-0000-4608-4957	Firmado electrónicamente por: OCOLLAO el 23-07- 2024 22:11:38

Código documento Trilce: TRI - 0832133



Dedicatoria

A la persona más maravillosa de mi vida, a mi hija Estrella quien siempre está en mi corazón y por la cual hago el esfuerzo de superarme para ser un mejor padre y ejemplo para ella, eres la luz que siempre me ayuda a no rendirme.

A mi madre por darme fuerzas y soportar tanta lucha en su vida.

Agradecimiento

A César y su esposa Neydi, a ti, César, que has sido más que un amigo, un verdadero hermano, quiero expresar mi más profundo agradecimiento. En los momentos más difíciles de mi vida, cuando la incertidumbre y el desánimo amenazaban con vencerme, tu apoyo incondicional y tu sabiduría fueron un pilar fundamental que me ayudó a seguir adelante. Neydi, tu bondad y respaldo constante también han sido de gran valor para mí, y estoy inmensamente agradecido por tenerlos a ambos en mi vida. Fue su aliento y sus palabras de ánimo las que me dieron la fuerza para tomar la decisión de no rendirme y continuar con este proyecto.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	16
III. RESULTADOS.....	21
IV. DISCUSIÓN	39
V. CONCLUSIONES	45
VI. RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS	50
ANEXOS.....	56

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Estadísticos descriptivos.....	21
Tabla 2. Frecuencia y porcentaje para la adicción a videojuegos.....	23
Tabla 3. Frecuencia y porcentaje para el sexo.....	24
Tabla 4. Frecuencia y porcentaje para el grado.....	25
Tabla 5. Frecuencia y porcentaje para la edad.....	26
Tabla 6. Frecuencia y porcentaje para el tiempo de juego.....	27
Tabla 7. Tabla cruzada nivel de dependencia a los videojuegos y rendimiento académico.....	28
Tabla 8. Tabla cruzada abstinencia y rendimiento académico	29
Tabla 9. Tabla cruzada abuso y tolerancia y rendimiento académico	30
Tabla 10. Tabla cruzada problemas asociados a los videojuegos y rendimiento académico	31
Tabla 11. Tabla cruzada dificultad de control y rendimiento académico	32
Tabla 12. Prueba de normalidad de las variables.....	29
Tabla 13. Correlación entre dependencia y rendimiento.....	30
Tabla 14. Correlación entre abstinencia y rendimiento académico.....	31
Tabla 15. Correlación entre abuso y tolerancia y rendimiento académico.....	32
Tabla 16. Correlación entre problemas asociados y rendimiento académico.....	33
Tabla 17. Correlación entre dificultad de control y rendimiento académico.....	34

Resumen

Este estudio investigó la relación existente entre la dependencia a los videojuegos y rendimiento académico teniendo para el presente estudio una muestra de 152 alumnos que cursan secundarias pertenecientes a una institución educativa privada en Lima Este durante 2024. La muestra, predominantemente masculina (88.2%), abarcó estudiantes de diferentes grados (15.8% en primer grado a 22.4% en cuarto grado) y edades entre 12 y 17 años. En el estudio una gran cantidad de los participantes (84.2%) mostraron una alta adicción a los videojuegos. Los resultados encontrados indicaron que existe una correlación débil pero con significancia entre dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico con puntaje ($p = 0.018$), así como entre la abstinencia y el rendimiento académico con puntuación ($p = 0.014$). Estos hallazgos sugieren que, a mayor dependencia y también mayor abstinencia de los videojuegos, podría existir una leve tendencia de mayor rendimiento académico.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, rendimiento académico, abstinencia.

Abstract

This study investigated the relationship between video game addiction and academic performance using a sample of 152 secondary school students from a private educational institution in Lima Este during 2024. The sample was predominantly male (88.2%) and included students across different grades (15.8% in first grade to 22.4% in fourth grade), aged between 12 and 17 years. A significant portion of the participants (84.2%) exhibited high addiction to video games. The findings indicated a weak but significant correlation between video game addiction and academic performance ($p = 0.018$), as well as between abstinence and academic performance ($p = 0.014$). These results suggest that higher levels of video game addiction, as well as greater abstinence from video games, may slightly correlate with higher academic performance.

Keywords: Video game addiction, academic performance, abstinence.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente la globalización, la tecnología y el cambio del hombre al mundo cibernético ha suscitado nuevas discusiones y problemas en diversas áreas de la educación y salud mental, uno de los más mencionados, pero menos analizados son los problemas relacionados con los videojuegos. En EE. UU, alrededor de 200 millones de jugadores participan en videojuegos durante más de 14 horas semanales (Newzoo, 2015). En España, los videojuegos son muy populares, con el 42% de la población participando en esta actividad, según datos de la Fundación Orange (2014). Esto coloca a España como el tercero en la lista de países del continente europeo con mayor incidencia de personas, por detrás de Francia, el cual tiene un 62% así como Alemania que cuenta con 52% de usuarios, superando al Reino Unido, que cuenta con el 40%. Resulta de gran valor destacar que el 40% de los jugadores son mujeres, según un estudio realizado por Estanyol et al (2019). Además, la mayoría de los jugadores tienen entre 15 y 32 años de edad Estanyol et al (2019). En cuanto al tiempo dedicado a los videojuegos, se estima que los jugadores españoles pasan una media de seis horas con 20 minutos a la semana (González y Igartua, 2018). Durante el año 2017, se presume la existencia de 15 millones de sujetos en España que juegan videojuegos, con una mayor representación de hombres, un 56%, en comparación con mujeres, un 44%. La mayoría de los jugadores pertenecen al grupo de adolescentes o preadolescentes, con edades entre 11 y 14 años. Se sabe que el 79% de la población utiliza diversos tipos de videojuegos, mientras que aproximadamente el 21% de los jóvenes de 14 a 18 años quienes usan de manera excesiva estos avances tecnológicos (Statista, 2021).

Desde la introducción de los videojuegos en el año de 1952 con el primer juego Oxo 'nought and crosses' (Suasnabas et al., 2017), se han observado diversos efectos negativos asociados con su uso frecuente incluida la posibilidad de desarrollar adicción por el uso del mismo (Pontes, 2018). Lo que comenzó como una simple controversia ha evolucionado con base en diversas experiencias, observaciones y anécdotas personales. Estas discusiones son ahora un tema de preocupación generalizada, a menudo amplificadas dentro de los diversos medios informativos (Estanyol et al., 2019).

Un videojuego es un software diseñado para el entretenimiento en general, que permite la interacción de diversas personas a la vez o de manera individual a través de dispositivos como videoconsolas, celulares u ordenadores (Suasnabas et al., 2017). También cabe mencionar que se define como aquel problema o enfermedad que puede ser de carácter emocional o corporal ante una situación específica repetitiva (Miña et al., 2018), así mismo un comportamiento que se caracteriza por una afición desmedida a ciertas actividades, siendo la adicción a los videojuegos un ejemplo de conducta repetitiva por medio de un estímulo satisfactorio (Brime et al., 2019). En el caso específico de la adicción a los videojuegos, se refiere al hábito excesivo de jugar, ya sea en consolas, smartphones o computadoras (Nielsen y Kardefelt-Winther, 2018).

En vista a esta situación se han hecho diversos estudios, investigadores han revelado que el uso excesivo de está afectaría a los estudiantes en su educación también hay ciertas sospechas las cuales se cree que el desempeño académico tiende a disminuir cuando hay una adicción a los videojuegos, sin embargo, tampoco podemos dejar de mencionar que los videojuegos colaboran positivamente y generan habilidades y ciertas destreza mental, como la capacidad de reacción rápida ante una situación, a pesar de la presencia de cierta dependencia.

Organismos tanto nacionales como internacionales han dirigido su atención hacia el análisis del uso excesivo y adictivo de los videojuegos, incluyendo instituciones académicas superiores (Salas et al., 2017). Según Griffiths y Meredith (2009), la ludopatía está asociada con efectos negativos, como la interrupción de actividades importantes, el descuido de relaciones sociales significativas, la preferencia por la soledad durante las actividades y la pérdida de interés dentro de los diversos entornos sociales (Betancourt y González, 2013). Este tipo de dependencia tiene como principal característica un persistente y recurrente deseo incontrolable de jugar, aumentando progresivamente la misma dentro del individuo con el transcurso de su vida y afectando de manera negativa diferentes áreas en la vivencia de la persona en cuestión (Organización Mundial de la Salud, 2021).

Es crucial destacar que este uso de videojuegos de manera inadecuada también ha impactado negativamente en la educación, particularmente en relación con el rendimiento académico, la cual genera un impacto en el desarrollo progresivo del aprendizaje estudiantil. En este contexto, el rendimiento académico abarca

diversa variedad de factores que moldean el desarrollo individual a lo largo de su experiencia educativa. La evaluación del estudiante es manifestada a través de calificaciones que evalúan su desempeño. Estas puntuaciones no solo indican los cursos aprobados o reprobados, sino también la cantidad de deserción y logro académico alcanzado

Este mal uso genera una incidencia en el entorno educativo, especialmente en el rendimiento académico, la cual ha sido significativa, afectando considerablemente la capacidad de aprendizaje de los estudiantes. El desempeño académico implica una gama de situaciones complejas que repercuten en el proceso educativo. Se caracteriza por ser una valoración cuantitativa del progreso del estudiante en sus desempeños en el aula, representada mediante calificaciones que reflejan su rendimiento. Estas calificaciones reflejan tanto los cursos aprobados como los reprobados, además de destacar la tasa de deserción en cada grado.

En el país de los Estados Unidos, los alumnos de medicina se vieron obligados a interrumpir sus estudios (Zhang et al., 2022). De manera similar, en marzo de 2020, el gobierno del Perú implementó la cuarentena (Salinas et al., 2022), y Colombia tomó medidas similares (Narváez et al., 2021). Estos fueron los primeros países en adoptar estas medidas, la cual se extendió por todo el continente en aproximadamente seis días. La educación virtual se implementó de manera improvisada, sorprendiendo tanto a estudiantes como a profesores, especialmente en el ámbito universitario, donde surgieron múltiples desafíos, tales como problemas de conectividad, disponibilidad de equipos de cómputo y el dominio de recursos tecnológicos. Esta situación obligó a adoptar una nueva forma de enseñanza, afectando la formación, el desarrollo y la adquisición de habilidades esenciales para las carreras universitarias, lo que impactó el rendimiento académico. Un ejemplo claro lo tenemos en Italia, en donde se seleccionaron alumnos que estudiaban medicina para trabajar como médicos, mientras que en también diversos países aceleraron la graduación de sus alumnos para poder cumplir con la demanda de médicos (Hinley et al., 2021).

Dentro del territorio peruano, alrededor del 20% de personas con el rango de edades de 11 a 18 años presentan indicadores de estar enganchados a los juegos de video, también se encontró a un 70% que los utilizan excesivamente (Vallejos y Capa, 2010). El MINSA ha señalado que durante los años de encierro por el COVID-

19 se ha provocado un aumento del uso constante de diversos juegos de videos, siendo los niños y adolescentes los más recurrentes. El COVID-19 genero este gran impacto dentro de los hogares, especialmente en los más jóvenes, aunque este fenómeno se asocia en general con el avance tecnológico. Según Inga (2019), hasta el 2018, el 69% de las personas de 18 a 64 años habían jugado videojuegos. De este grupo, el 78% son hombres y el 22% mujeres, identificándose como jugadores, mientras que el 55% están solteros y el 82% tienen trabajo o combinan trabajo y estudios.

En cuanto a la frecuencia de uso, el 76% de los hombres juegan al menos una vez cada siete días, por otro lado, existe un 56% de las personas del sexo femenino lo hacen con igual regularidad. Los medios digitales más populares entre los jugadores son los celulares inteligentes (38%), la Play Station (20%), la computadora portátil (19%) y la computadora personal (12%). Al principio, jugar videojuegos puede ser gratificante al proporcionar entretenimiento, satisfacción y reconocimiento, pero con el transcurrir de los años, esta dinámica puede cambiar, sobre todo cuando los individuos comienzan a aislarse de su entorno teniendo una disminución en su productividad dentro del trabajo o el desempeño estudiantil disminuye (Echeburúa y Corral, 2010).

Esta situación sanitaria ha tenido un impacto significativo en varios aspectos de la educación, incluyendo la pedagogía, la calidad y la igualdad en enseñanza, así como en el rendimiento académico. Según la UNESCO-IESALC (2020), este impacto se ha observado en aproximadamente el 98% de los docentes y alumnos en el continente América latina, no solo en términos académicos, sino también en aspectos psicológicos y socioemocionales (Gervacio & Castillo, 2021). Es importante recordar que el rendimiento académico también se encuentra estrechamente relacionado con la calidad educativa y abarca a diversos actores como profesores, estudiantes, instituciones, familias y el contexto en general. Este concepto se entiende como dinámico, amplio, asimismo siendo complejo y de carácter multifactorial (Alban & Calero, 2017)..

Con respecto al ámbito de salud, cabe considerar que es esencial tanto los indicadores como las manifestaciones que hagan presentar dificultades en la salud. Los indicadores son evidencias objetivas de un problema de salud o trastorno que pueden ser detectadas y medidas de manera preventiva por un profesional de la

salud correspondiente al área (Desviat, 2010). Por otro lado, las manifestaciones se refieren a cualquier sensación captada de manera subjetiva por un individuo que sugiere ser afectado por algún tipo de enfermedad, condición médica o patología. Constituyen de manera que el organismo señala una falta de homeostasis y pueden variar en la gravedad, y nacimiento de la misma, así como afectar distintas partes del organismo (Castro, 2020).

Teniendo como distinción más característica del conocimiento de la enfermedad entre un indicador y una manifestación siendo tomado en cuenta el carácter objetivo frente al subjetivo; siempre en cuando los indicadores sean revisados por un profesional altamente experimentado en salud, estas diversas manifestaciones contadas son experiencias sin objetividad compartidas por el paciente. Sin embargo, ambas son cruciales en el proceso de diagnóstico clínico (Aguilar, 2020)..

La necesidad de lograr un rendimiento académico satisfactorio puede generar estrés en los estudiantes. Cuando la presión por el éxito académico es alta, especialmente antes de los exámenes, esto puede tener un impacto negativo en su desempeño, lo que puede llevar a suspensiones, procrastinación e incluso abandono escolar. Evaluar el desempeño escolar es una tarea compleja que requiere que los maestros actúen con la mayor objetividad y precisión posible. Según Chadwick (1991), el rendimiento académico se conceptualiza de diversas maneras una de ellas es la manifestación de las capacidades, competencias y características mentales del estudiante, las cuales son desarrolladas y constantemente se renuevan con el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndole alcanzar un nivel de funcionamiento y éxito académico a lo largo del semestre académico o año escolar, siendo reflejadas en las notas finales del estudiante.

Actualmente atravesamos una gran brecha en la salud mental de las personas, siendo las adicciones un gran problema la cual genera ansiedad al no poder ejecutarlas, y en muchos de los casos, dejando de realizar las actividades básicas, tales como comer, dormir o no cumplir Las responsabilidades académicas pueden actuar como predictores que reducen el rendimiento académico, lo que a su vez puede resultar en un nivel educativo deficiente y, en última instancia, en una futura carrera profesional poco exitosa. Es crucial tener en cuenta que los estudiantes de secundaria no solo deben memorizar teorías, estas también deben

ser usadas en situaciones prácticas y demostrar el conocimiento adquirido en el aula. La enseñanza en la actualidad enfrenta desafíos significativos, ya que los tiempos han cambiado y de la misma manera los métodos de estudio. La constante evolución de las personas, y la educación no es una excepción. Adaptarse a un entorno competitivo y tecnológico representa un gran desafío para docentes y estudiantes. El objetivo del aprendizaje educativo es formar a los estudiantes con sólidas capacidades morales y conocimientos que aporten positivamente a su entorno (Lozano, 2021).

En este planteamiento, se exploran tanto las consecuencias que se generan al tener un alto uso de los videojuegos, así como las consecuencias que este tiene en el proceso del rendimiento en los estudiantes. Teniendo como base las diversas investigaciones e información mostrada surgió la urgencia de plantear el presente problema general: ¿Cuál es la relación existente entre las variables dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria de una institución educativa en Lima Este 2024?. Asimismo también teniendo como problemas específicos: a) ¿Cuál es el nivel predominante de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de una institución educativa en Lima este 2024? b) Qué relación existe entre el rendimiento académico y las dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia , problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control de la adicción a los videojuegos en los estudiantes de secundaria en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Lima Este 2024?

La investigación tiene una justificación teórica debido que tiene como objetivo poder conocer los niveles de dependencia hacia el videojuego, así como su posible influencia en el rendimiento académico. Se señala que estos aspectos suelen no ser tomados en cuenta por los docentes durante su trabajo de guía académico hacia los estudiantes. Por lo tanto, la relevancia del estudio se centra en la oportunidad de generar una mayor cantidad de información posible siendo debidamente estructurada, así como comprender la relación entre ambas variables. Con respecto a la justificación práctica, se considera imprescindible tener diseños de programas y llevarlos a cabo con la intención de intervenir psicológicamente para reducir o prevenir conductas adictivas, además de aumentar el desempeño académico, especialmente en entornos educativos, familiares y sociales. Se destaca el papel fundamental de los tutores a favor de la promoción de conductas saludables, como

también el uso adecuado de las nuevas tecnologías. Esto es particularmente relevante en el desarrollo de diversas tecnologías y globalización, donde es esencial analizar cuidadosamente su impacto en la salud mental. La justificación metodológicos, se menciona la relevancia de utilizar el Test de Chóliz y Marco llamado Dependencia de Videojuegos (TDV), sometido a un arduo y detallado proceso estadístico y psicométrico siendo validado la fiabilidad del mismo. Además, se utilizará el registro de notas del centro educativo como indicador del rendimiento académico, permitiendo realizar análisis estadísticos y comparaciones necesarios para la investigación científica.

El objetivo general fue: Determinar cuál es la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en una institución educativa; Los objetivos específicos fueron: a) Identificar el nivel de predominancia de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria b) Determinar la relación entre el rendimiento académico y sus dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control de la adicción a los videojuegos en los estudiantes de secundaria. La hipótesis general planteada para esta problemática es Hg: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2024. Teniendo como hipótesis específicas H1) Existe relación significativa entre las dimensiones abstinencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de secundaria H2) Existe relación significativa entre las dimensiones abuso y tolerancia y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria H3) Existe relación significativa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de secundaria. H4) Existe relación significativa entre las dimensiones dificultad de control de la adicción a los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria.

En términos de investigaciones nacionales tenemos la correlación entre uso de videojuegos y desempeño académico Acosta (2018) el cual propuso examinar la correlación existente entre uso de juegos de video y rendimiento escolar educativo, con una muestra de 122 participantes de primero a quinto de secundaria. El enfoque para el estudio fue observacional y cuantitativa, descriptivo y correlacional con corte

transversal. Los resultados fueron obtenidos mediante el chi cuadrado, con un margen de error de 5% indicaron la ausencia de una relación entre variables ($p > 0.05$). A pesar de ello se identificaron relaciones significativas entre las diversas consolas usadas y el rendimiento escolar enfocado en ciertas áreas como comunicación ($p = 0.012$) educación física ($p = 0.029$). Asimismo, se pudo observar la relación significativa en la variable apoyo durante la práctica de juegos de video y rendimiento escolar en el área conductual ($p = 0.048$).

Calla (2023) elaboro una investigación enfocada en una posible correlación existente entre adicción a los juegos de video y rendimiento académico durante la pandemia en estudiantes de sexto año en Juliaca con diseño experimental, correlacional y también en su investigación se contó con un corte transversal, reclutó a 100 alumnos de ambos sexos para conformar su muestra. El recojo de datos fue mediante la Escala HAMM-1ST de Videojuegos y los registros de calificaciones académicas del 2021. Sus resultados indicaron que no existe correlación significativa entre sus variables, según la prueba de correlación de Spearman ($\rho = .005$; $p = .961$). Además, no se observó correlación significativa en las dimensiones evaluadas.

Cruz (2014) realizó un estudio para conocer si existe algún tipo de correlación presente en la adicción a los juegos de video las cuales podrían ser expresadas en conductas agresivas teniendo como participantes alumnos de segundo de secundaria. Siendo una investigación no experimental con corte transversal y correlacional. Teniendo como muestra a 84 estudiantes los cuales fueron elegidos por muestreo probabilístico, con respecto a la recolección de datos fue realizada por encuesta. Los resultados, analizados después de pasar por la prueba de normalidad y el uso de la técnica coeficiente de correlación de Spearman (ρ), mostraron una correlación significativa ($p < 0.05$) sobre las variables. Esta correlación se caracterizó por ser de nivel moderado entre las variables estudiadas.

Ochoa (2014) quien examino que existe una tendencia hacia la ludopatía que se encuentra relacionada en el aspecto educativo con el rendimiento académico. Teniendo una muestra que consistió de 262 participantes, siendo la investigación de enfoque descriptivo no experimental y teniendo corte transversal. Para recoger los datos, se usó el cuestionario Lesieur y Blume (1987) junto con una ficha. La cual mostro a un 70,2% de participantes que no presentaban tendencia hacia la ludopatía, mientras que el 29,8% sí la mostraban. El autor concluyó que aquellos participantes

con tendencia a la ludopatía obtuvieron calificaciones entre once y trece años, en contraste con un grupo con un rendimiento académico deficiente, cuyo promedio de calificaciones oscilaba entre 0 y 10. Al analizar la hipótesis con el uso de la prueba estadística chi cuadrado ($p=0,049$), se confirmó la que existe relación de manera significativa entre las variables.

Olarte y Taboada (2018) llevaron a cabo una investigación sobre uso problemático de videojuegos en adolescentes, buscando conocer la correlación existente entre las variables adicción a los juegos de video y rendimiento académico en alumnos de tercero a quinto año de educación secundaria. Teniendo esta presente investigación un enfoque cuantitativo, aplicado, siendo descriptivo y correlacional, con un corte transversal. Teniendo una muestra de 207 participantes, seleccionados mediante muestreo probabilístico intencional. La recolección de los datos por medio de entrevistas y cuestionarios sobre experiencias relacionadas con los videojuegos, mientras que las calificaciones de los estudiantes se utilizaron como medida del rendimiento académico. En la cual se encontró una correlación significativa entre sus variables, como lo indicó la prueba de Rho de Spearman ($r=0,932$), confirmando la hipótesis de investigación ($p=0,000$).

A nivel internacional, Andrade et al. (2018) en su trabajo encuestó a 3 178 alumnos de primer y segundo grado de bachillerato teniendo a 76 colegios en Ecuador, con una distribución del 52.8% de varones y el 47.2% personas del sexo femenino, teniendo edades que fluctúan entre 14 y 17, los cuales participaron y se pudo investigar sobre la frecuencia de uso problemático a los juegos de video y su relación con las variables sociales y demográficas. La investigación es no experimental siendo tipo ex post facto, comparativa y transversal. Para esta investigación se utilizaron la escala de adicciones a los Juegos en línea y un Cuestionario social demográfico. El resultado mostró que el 1.13% de los participantes tienen un uso problemático de adicción a los juegos de video, y el 98.87% informó no tener un uso problemático, teniendo a los hombres como grupo con mayor prevalencia. Se encontraron diferencias significativas según sea hombre o mujer ($t=-12.604$; $p=.000$; $d=.45$) y lugar o área donde residen ($t=2.080$; $p=.038$; $d=.09$), pero no se observaron discrepancias estadísticamente significativas según la edad y el tipo de familia. Con respecto al tipo de colegio, se observó una dificultad con significancia estadística alta entre los colegios públicos y privados ($p=.022$), con

los colegios privados reportando una cantidad mayor sobre uso problemático de juegos de video.

Sánchez y Silveira (2019) llevaron un estudio mediante una encuesta a 185 estudiantes entre 14 y 16 años, pertenecientes a una escuela pública en el Estado de Campeche, México, con el fin de explorar la prevalencia y la dependencia hacia los videojuegos. Teniendo un enfoque exploratorio y descriptivo, utilizando el Test de Dependencia a Videojuegos como herramienta de evaluación. La puntuación obtenida mostro que 42.5% (79) de los estudiantes afirmaron no tener dependencia a los juegos de video, el 46.8% (86) indicaron uso moderado de juegos de video y el 10.6% (20) mostro una alta dependencia hacia los juegos de video. En cuanto a la dimensión abstinencia, el 48.4% (90) de estudiantes obtuvieron nivel moderado, el 40.6% (75) reportaron un bajo nivel y el 11% (20) presentaron nivel alto. En relación a la dimensión abuso y tolerancia, hay una cantidad de 66 personas siendo el 35.8% de participantes que mostraron nivel bajo, por otro lado el 9.9% de participantes represento un nivel alto. Respecto a otras dificultades relacionas con hacia los juegos de video, el 12% (22) se encontró alto, con respecto a la dimensión dificultad en el control, el 9.7% (18) de los estudiantes han tenido problemas para retirarse del juego.

Palacios et al. (2014) realizó el estudio de sobre la existencia de una posible correlación entre la variable adicción a las TIC y la variable rendimiento académico, teniendo como objetivo de investigación conocer la correlación existente entre la variable adicción las tecnologías de la Información, Comunicación (TIC) y rendimiento académico en jóvenes. El estudio conto con diseño correlacional y muestra de 89 escolares siendo estos adolescentes. Se utilizó una encuesta validada por juicio de expertos como instrumento de recojo de datos. Los resultados del estudio mostraron que no existe entre las variables TIC y el rendimiento académico una correlación significativa ($p > 0.05$).

Sánchez et. al (2021) realizaron una encuesta a 581 adolescentes de una escuela secundaria pública en México, con el fin de examinar el comportamiento de uso y los problemas relacionados con los videojuegos. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, transversal y descriptivo. Donde se empleó el instrumento requerido para la respectiva variable, incluyendo un cuestionario sobre datos personales y el patrón de uso de videojuegos, así como el Test para evaluar la Dependencia a los Videojuegos (TDV). Teniendo como principales hallazgos que el 85.5% de

estudiantes habían participado en la práctica de los videojuegos, también se encontró un gran porcentaje de los participantes (44.6%) afirmaron haber dedicado alrededor de 5 años a jugar videojuegos, siendo las consolas (50.9%) el medio más utilizado. Siendo el más Garena y también Free Fire, jugado por el 36.6% de los encuestados. Además, el 35.4% indicó jugar menos de una hora al día, mientras que el 33.5% jugaba diariamente. El análisis general del Trastorno por Uso de Videojuegos (TDV) arrojó una media de 30.0 (desviación estándar = 21.68).

Respecto a la dependencia, el 56.5% mostró dependencia de nivel bajo y el también mostro un 7.6% de dependencia alta. Se observo también que la subescala que registró el puntaje más alto fue la de dificultad en el control, con un 42.2% presentando una dependencia baja. En cuanto al abuso y tolerancia, se observó una mayor proporción moderada (42.2%) y un menor porcentaje de participantes que tienen dependencia alta (13.9%).

Vanden et al. (2018) llevaron a cabo una investigación que involucró a 538 alumnos o estudiantes tanto hombres como mujeres cursando su etapa escolar Utrecht, Países Bajos. Su objetivo fue conocer de qué manera ah impacto del uso intensivo de juegos de video y los medios de comunicación virtual en el área social, satisfacción con respecto a la vida, el bienestar psicosocial, y la capacidad académica. Siendo una investigación cuantitativa y de corte longitudinal. Teniendo instrumentos administrados por medio de la encuesta auto aplicada online. En donde se obtuvo que el uso desordenado de juegos de video genera efectos negativos en el placer con respecto al estilo de vida y el entorno de los alumnos. También se pudo encontrar que el consumo constante de videojuegos y redes de comunicación social tuvo efectos positivos en el área social percibida de los estudiantes, siendo asociada con una reducción en el rendimiento escolar. El estudio tuvo como principal conclusión que diversas sintomatologías del uso indiscriminado de juegos de video y redes de comunicación social están asociados a una reducción en el bienestar mental, rendimiento académico de los alumnos y social.

Para definir las variables es esencial mencionar al Manual Diagnóstico (DSM-5) como el manual para la clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) los cuales reconocen la adicción a los videojuegos como un trastorno conductual teniendo muchas repercusiones negativas y significativas en la vida cotidiana de los individuos. Esta concepción de la adicción se caracteriza por el patrón repetitivo de

jugar videojuegos durante largos períodos, lo que puede ocasionar un deterioro importante o problemas clínicos. También, el abuso a los juegos de video puede afectar adversamente a la cotidianidad, el rendimiento académico, relación familiar como también al progreso emocional, en los adolescentes y especialmente en los niños cuya corteza prefrontal todavía está en desarrollo (Hyun et al., 2015).

Hay múltiples elementos que determinan cómo les va a los estudiantes en la escuela, y estos afectan su educación de diversas maneras. Para entender qué es el rendimiento académico, es necesario tener en cuenta ciertos aspectos relevantes en cualquier investigación, los cuales se relacionan con cómo aprenden los estudiantes y cómo se refleja ese aprendizaje en sus resultados. Cada estudiante recibe calificaciones, las cuales pueden ser cuantitativas o cualitativas, y estas calificaciones son la forma en que se evalúa y se mide su rendimiento académico. Estas puntuaciones son asignadas por la institución educativa y se basan en exámenes, tareas y participación en clase. Analizar si la adicción a los juegos de video genera repercusiones el rendimiento académico requiere de una cuidadosa consideración enfocada en cómo medirlo para obtener resultados precisos y fiables (Huaccha,2018).

El rendimiento académico, bajo esa situación, refleja el nivel de aprendizaje de un estudiante y su capacidad para alcanzar los objetivos del plan de estudios. Se expresa a través de una calificación o promedio ponderado basado en un sistema vigesimal, donde las calificaciones van de 0 a 20, siendo 10 o menos una calificación reprobatoria. Es importante destacar que el éxito académico no solo depende de las capacidades intelectuales, sino también de una diversidad de características internos o externos del estudiante. Este éxito está influenciado por las características personales del estudiante, así como por factores académicos, pedagógicos, institucionales y ambientales, incluyendo el entorno social, familiar y cultural (Murillo, 2018).

Un juego de video se refiere a un juego virtual proyectado en una pantalla, comúnmente considerado como una actividad de entretenimiento llevada a cabo en un dispositivo electrónico con el objetivo de divertirse, pasar el tiempo o la mejora de diversas habilidades específicas (RAE, 2014). Desde sus inicios en 1970 por la consola Atari, los juegos de video han experimentado una gran diversificación y sofisticación, estando disponibles en diferentes formatos como juegos de

computadora, juegos en consola y juegos en smartphones los cuales son jugados tanto fuera de línea como en línea. Aunque los juegos de video también tienen cierto beneficio académico, social y cognitivo, su uso en exceso puede tener repercusiones negativas en el área psicológica de los jugadores. Por consiguiente, se describe esta forma de adicción es producida por un uso excesivo de la misma, involucrando una intensa interacción entre el individuo y el dispositivo, y resultando en cambios emocionales, necesidad de más uso, síntomas de abstinencia, conflictos y posibles reincidencias (American Psychological Association, 2014).

El MINEDU(2016) define que el rendimiento académico como aquel nivel de éxito, el cual es medido por un puntaje de acuerdo a su desempeño de un alumno o estudiante en sus estudios, para lo cual se realizan a través de diversas evaluaciones, como exámenes, trabajos, y proyectos. Este rendimiento se evalúa de manera cuantitativa, mediante calificaciones y puntuaciones, como cualitativamente, observando el desarrollo de habilidades y competencias. Estos puntajes son un indicador o medida clave de la capacidad de un estudiante para comprender y aplicar conocimientos en diferentes áreas del aprendizaje.

El área de matemáticas tiene sus propias competencias que cumplir para el logro del área las cuales son : La resolución de problemas de cantidad implica que el alumno pueda ser enfrentado a situaciones desafiantes donde requieran comprender y aplicar conocimientos relacionados sobre la cantidad, el número y el sistema numérico. Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio: Requiere al alumno la capacidad de encontrar patrones y hacer una generalización de manera regular entre diferentes magnitudes. Resuelve problemas de Forma, movimiento y localización: Requiere al alumno la capacidad de describir la ubicación, así como el desplazamiento sobre diversos objetos y de su cuerpo en el espacio. Competencia resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre: Requiere que el alumno pueda examinar diversos tipos de información vinculada con un asunto de su atención, estudio, o algún tipo de situación que involucren elementos aleatorios, con el objetivo de tomar decisiones fundamentadas y llegar a conclusiones que puedan respaldar la información disponible. (MINEDU,2016).

La dependencia a los videojuegos se caracteriza por que los usuarios tienden a tener un uso excesivo, así como también suelen hacerlo de manera compulsiva, esto trae como resultado un impacto negativo en diversas partes de la vida de la

persona que los utiliza, tales como el ámbito personal, social, académico y laboral. Esta adicción se manifiesta a través de síntomas similares a los de otras adicciones comportamentales, incluyendo la incapacidad para controlar el tiempo de juego y la priorización de los videojuegos sobre otras actividades y responsabilidades (Chóliz y Marco, 2011).

Chóliz y Marco (2011) identificaron varias dimensiones clave en la adicción a los juegos de video: Siendo la abstinencia referida a la sensación de malestar que experimenta una persona cuando se ve interrumpido su juego o cuando se le impide jugar alguna plataforma por un rango de tiempo. El abuso y la tolerancia implican un desarrollo constante en el uso de juegos para lograr que los efectos que sintieron al iniciar sean parecidos en el transcurso del tiempo, esto puede generar una sensación interna en las personas de falta de satisfacción a pesar de no existir un cambio en la frecuencia o duración del videojuego. La tolerancia es especialmente significativa, ya que se necesita de un aumento progresivo en el uso de los videojuegos para mantener la misma sensación de gratificación experimentada anteriormente. Las dificultades derivadas del consumo abusivo se centran en tener efectos negativos los cuales podrían aparecer por el exceso de juego, particularmente en el área social, y en diversos aspectos familiares, de la misma manera la alteración de comportamientos saludables, como la falta de descanso adecuado y hábitos alimenticios inadecuados. La dificultad en el control se refiere a la sensación de dificultad que experimenta una persona al intentar detener el juego una vez que se ha involucrado en él, así como el intenso deseo de comenzar a jugar en diversas situaciones.

Con la información anteriormente presentada se genera una reflexión sobre la adicción a los videojuegos la cual representa un desafío contemporáneo significativo, afectando no solo el tiempo de ocio de los jóvenes, sino también su desempeño académico y desarrollo personal. Según el MINEDU (2016), el rendimiento académico se define por el éxito alcanzado en diversas evaluaciones, reflejando tanto conocimientos adquiridos como habilidades aplicadas. En áreas cruciales como las matemáticas, donde se espera que los estudiantes resuelvan problemas de cantidad, regularidad, y gestión de datos, la adicción a los videojuegos puede ser especialmente perjudicial. Chóliz y Marco (2011) detallan las características clave de la adicción a los videojuegos, incluyendo la abstinencia, la

tolerancia, y la dificultad en el control del tiempo dedicado al juego. Estos síntomas no solo afectan la concentración y el compromiso con los estudios, sino que también pueden llevar a un deterioro en las relaciones sociales y el bienestar emocional de los estudiantes.

La reflexión sobre este fenómeno educativo genera una necesidad urgente de estrategias educativas y de intervención que promuevan un equilibrio saludable entre el entretenimiento digital y el compromiso académico. Es esencial educar a estudiantes, padres y educadores sobre los riesgos de la adicción a los videojuegos, fomentando un uso responsable de la tecnología y fortaleciendo las habilidades de autorregulación. Para muchos jóvenes, los videojuegos ofrecen un escape tentador de las presiones y desafíos del mundo real, pero a menudo a expensas de metas académicas y personales a largo plazo. La clave está en encontrar formas efectivas de apoyar a los estudiantes en la gestión equilibrada de sus intereses digitales y educativos, promoviendo un ambiente que celebre tanto el aprendizaje como la diversión responsable. En última instancia, abordar la adicción a los videojuegos requiere un enfoque integral que reconozca tanto los beneficios como los riesgos asociados con la tecnología moderna. Al hacerlo, podemos cultivar una generación de estudiantes que no solo sobresalgan académicamente, sino que también desarrollen habilidades de vida fundamentales para prosperar en un mundo cada vez más digitalizado y complejo.

II. METODOLOGÍA

Esta investigación tiene como propósito aumentar la comprensión del fenómeno como también aumentar el conocimiento sobre el tema planteado por eso es de tipo básica siendo de nivel correlacional, debido que consiste en la medición variables (adicción a los videojuegos y rendimiento académico), para su posterior análisis (Hernández et al.2014). Teniendo un enfoque de tipo cuantitativo correspondiente al diseño no experimental debido que no se manipula las variables o hay algún tipo de intervención sobre las mismas con corte transversal; estará enfocada en examinar el suceso en un contexto específico y durante un único instante. (Hernández et al., 2014).

Para la variable dependencia a los videojuegos se usará la teoría planteada por Chóliz y Marco (2011) identificaron varias dimensiones clave en la adicción a los juegos de video: Siendo una de ellas abstinencia la cual se encuentra referida a la sensación de malestar que experimenta una persona cuando se ve interrumpido su juego o cuando se le impide jugar alguna plataforma por un rango de tiempo, esto sugiere que el ser humano utiliza los juegos de videos como un mecanismo para hacer frente a sus diversas emociones negativas, siendo una característica crucial en el progreso de una adicción. Al ser usados los juego de video como una vía para poder salir o huir de las dificultades emocionales, esto hace que la conducta de jugar sea constantemente reforzado de manera negativa y dificulta la extinción de esta conducta, en comparación con el juego que se lleva a cabo principalmente por entretenimiento o para obtener refuerzos positivos, el abuso y la tolerancia implica un desarrollo constante en el uso de juegos para lograr que los efectos que sintieron al iniciar sean parecidos en el transcurso del tiempo, esto puede generar una sensación interna en las personas de falta de satisfacción a pesar de no existir un cambio en la frecuencia o duración del videojuego, la tolerancia es especialmente significativa, ya que se necesita de un aumento progresivo en el uso de los videojuego para mantener la misma sensación de gratificación experimentada anteriormente, las dificultad deriva del consumo abusivo se centran en tener efectos negativos los cuales podrían aparecer por el exceso de juego, particularmente en el área social, y en diversos aspectos familiares ,de la misma manera la alteración de comportamientos saludables, como la falta de descanso adecuado y hábitos alimenticios inadecuados, la dificultad en el control se refiere a la sensación de

dificultad que experimenta una persona al intentar detener el juego una vez que se ha involucrado en él, así como el intenso deseo de comenzar a jugar en diversas situaciones (anexo1).

Con respecto a la definición conceptual para la variable rendimiento académico es definida como aquel nivel de éxito alcanzado de un estudiante en sus estudios, evaluado mediante diversas pruebas como exámenes, trabajos y proyectos. Se evalúa tanto cuantitativamente, a través de calificaciones y puntuaciones, como cualitativamente. En el contexto de la investigación realizada, se centrará en el área matemática, que es fundamental para el avance de la civilización y la sociedad. Aprender matemáticas capacita a las personas para investigar, estructurar, sistematizar y analizar información, permitiéndoles comprender e interpretar su entorno. Los estudiantes necesitan adquirir habilidades para enfrentar diferentes situaciones y tomar decisiones importantes utilizando métodos y conocimientos matemáticos de manera flexible. Esto incluye desarrollar sus dimensiones, resolución de problemas de cantidad; resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio; resolución de problemas de forma, movimiento y localización y resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre (MINEDU, 2016).(anexo1)

Teniendo una población compuesta por 250 estudiantes de nivel secundaria, entre hombres y mujeres, las edades de los estudiantes varían entre doce y dieciocho años, con alumnos del primer grado hasta el quinto grado. Para la muestra del estudio se seleccionó un grupo representativo al cual se aplicó la fórmula respectiva con nivel de confianza (k) del 95% y teniendo margen de error del 5% es de 152 alumnos (anexo 6). Dentro de los criterios de inclusión en esta investigación, se involucran la participación de educandos entre los doce y los dieciocho años, quienes completaron los instrumentos de investigación de manera integral y contar con el respectivo consentimiento informado completamente llenado por sus tutores. Además, los cuales están respectivamente matriculados en la institución educativa el año 2024 para formar parte del estudio. Con respecto a los criterios de exclusión, se excluyen a los participantes menores de doce años o mayores de dieciocho. El muestreo se llevó a cabo mediante un enfoque probabilístico aleatorio simple que busca maximizar la similitud entre los participantes seleccionados.

Para la recolección se optó por utilizar la técnica de encuesta, utilizando el siendo debidamente validado y estandarizado. Este instrumento incluyó un proceso riguroso al evaluar la adicción a los videojuegos y también para la variable rendimiento académico. Teniendo como instrumento para la variable Dependencia emocional el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV). El instrumento, desarrollado por Chóliz y Marco en 2011 y adaptado al contexto peruano por Salas et al. en 2017, se aplica en grupo y requiere alrededor de 10 a 15 minutos para completarse. Está compuesto por 25 ítems, los cuales se dividen en cuatro dimensiones específicas. El instrumento, desarrollado por Chóliz y Marco en 2011 y adaptado al contexto peruano por Salas et al. en 2017, se aplica en grupo y requiere alrededor de 10 a 15 minutos para completarse. Está compuesto por 25 ítems, los cuales se dividen en cuatro dimensiones específicas. La validez del constructo de la Dependencia a los Videojuegos fue examinada mediante un proceso detallado que incluyó la utilización del método de extracción factorial con Componentes Principales, combinado con la aplicación del método de Normalización Promax para la rotación.

Durante este análisis, se identificaron un total de cuatro factores que contribuyeron a comprender la naturaleza de la dependencia a los videojuegos. El primer factor, designado como "Abstinencia", demostró una explicación significativa, abarcando el 40.43% de la varianza total,. Seguido por este, el segundo factor, conocido como "Abuso y tolerancia", capturó el 5.49% de la varianza. El tercer factor, "Problemas ocasionados por los videojuegos", explicó el 4.19% de la varianza. El último factor, "Dificultad en el control", explicó el 4.00% de la (Chóliz y Marco, 2011).

En cuanto a la fiabilidad del instrumento para medir la Dependencia a los Videojuegos, se evaluó utilizando el coeficiente alfa de Cronbach para los 32 ítems, obteniendo un valor de .93, lo que indica una alta consistencia interna. Después de realizar un análisis más detallado que consideró el Índice de Homogeneidad Compuesta (IHC) y el coeficiente alfa de Cronbach al eliminar un ítem, se decidieron excluir los reactivos 4, 6, 21, 17, 26 y 31. Posteriormente, alfa de Cronbach mostró un valor de .94, lo que indica una consistencia aún mayor. En relación a las subescalas, se encontraron los siguientes valores alfa: para la abstinencia, .89; para el abuso y tolerancia, .78; para los problemas derivados de los videojuegos, .79; y finalmente, para la dificultad en el control, .68. Estos valores sugieren un grado

variable de consistencia interna en cada subescala, siendo la abstinencia la más consistente y la dificultad en el control la menos consistente (Chóliz y Marco, 2011).

Para la variable de rendimiento académico, se empleará la técnica de observación. El instrumento seleccionado para esta evaluación será mediante el SIAGIE(Sistema de información de apoyo a la gestión de la institución educativa) la cual ha sido diseñada específicamente para registrar las calificaciones de los cursos. A través de este registro , se recopilarán los datos necesarios para calcular el promedio final, que se expresará como la variable de rendimiento académico. Esta variable abarcará diferentes aspectos, como la capacidad para resolver problemas de cantidad, regularidad, equivalencia y cambio, así como la resolución de problemas relacionados con forma, movimiento y localización. También se evaluará la competencia en la resolución de problemas relacionados con la gestión de datos e incertidumbre. Cada competencia se trabaja de manera semestral el cual puede alcanzar el logro AD, A, B, o C, como parte de su proceso de aprendizaje.

El Siagie obtiene de manera automática el calificativo y genera una tabla de contenido con la información, la conversión numérica del logro de cada competencia es la siguiente: Logro C se asigna 1, logro B se asigna 2 ,logro A se asigna número 3, logro AD se asigna 4. Con respecto a cada Área, se suma los números asignados, se multiplica la competencia del are por 4, se divide la suma obtenida. Se multiplica por 10 , el numero obtenido se determina al milésimo, sin redondeo, teniendo como mínimo calificativo el 2,5 y máximo el 10. Teniendo la siguiente formula $R = (3V / 8) + 2,5$ para su conversión en escala vigesimal.

Para procesar y analizar la información, se empleó diversos recursos informáticos, como el SPSS en la versión más reciente 26 siendo este un programa enfocado en el área estadística y Microsoft Excel. Para mostrar los resultados se realizó mediante la técnica de estadística descriptiva, que implica la elaboración de gráficos así como tablas para visualizar los datos de manera clara. También se llevó a cabo la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov la cual sirvió para determinar la distribución normal de los datos. Aplicando la estadística correspondiente para establecer relaciones entre variables, utilizando la prueba de Spearman o Pearson según sea el caso, según la distribución de los datos recopilados. Teniendo los permisos pertinentes de la institución educativa privada,

así como los consentimientos informados de padres y adolescentes, se procedió a distribuir los instrumentos a cada estudiante participante.

La presente investigación cumple con todos los requisitos de originalidad y conformidad legal, respetando los derechos de autor y citando adecuadamente todas las fuentes según las normas APA séptima edición. Además, se ha tenido en cuenta el aspecto ético en cada etapa del estudio, asegurando que se beneficie a toda la comunidad universitaria y se mantenga la integridad de la información sin alteraciones externas. Se ha enfatizado la confidencialidad de los datos recopilados, garantizando que se utilicen exclusivamente con fines académicos y para posibles intervenciones futuras si fuera necesario. Es crucial subrayar que el estudio se realizó de acuerdo con los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki, priorizando siempre el bienestar y la integridad de los participantes. Asimismo, se cumplió las normativas éticas del Colegio de Psicólogos del Perú y del Comité Institucional de Ética de la Universidad Cesar Vallejo.

III. RESULTADOS

Análisis descriptivos resultados

Tabla1

Estadísticos descriptivos

Desviación estándar

Variable	Mín.	Máx.	M	Desv. estándar
Rendimiento Académico	1	4	2.66	.597
Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambios	1	4	2.65	.601
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	1	4	2.65	.601
Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	1	4	2.66	.597
Resuelve problemas de cantidad	1	4	2.65	.601
Dependencia a los videojuegos	39	117	100.93	18.069
Abuso y tolerancia	8	24	19.28	3.423
Problemas asociados al videojuego	5	20	17.40	3.577
Dificultades de control	7	28	23.59	3.927
Abstinencia	16	47	40.65	8.008

Interpretación

La Tabla 1 muestra estadísticas descriptivas de variables relacionadas con el rendimiento académico y la dependencia a los videojuegos, ayudando a comprender mejor el comportamiento y desempeño de los participantes en estas áreas. En términos de rendimiento académico, se observa una media de 2.66 y una desviación

estándar de 0.597, lo que indica que, en promedio, los estudiantes tienen un rendimiento en el rango medio-bajo con una variabilidad moderada. Las habilidades para resolver problemas en distintas áreas muestran todas una media de 2.65 y una desviación estándar de 0.601, sugiriendo resultados consistentes y similar variabilidad en estas capacidades. En cuanto a la dependencia a los videojuegos, la media es de 100.93 con una desviación estándar de 18.069, indicando una alta variabilidad en los niveles de dependencia entre los participantes. Las subescalas específicas de dependencia reflejan diferentes aspectos del impacto de los videojuegos: abuso y tolerancia (media de 19.28, desviación estándar de 3.423), problemas asociados (media de 17.40, desviación estándar de 3.577), dificultades de control (media de 23.59, desviación estándar de 3.927) y abstinencia (media de 40.65, desviación estándar de 8.008).

Tabla 2

Frecuencia y porcentaje para la dependencia a videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	1.3%
Medio	22	14.5%
Alto	128	84.2%
Total	152	100.0%

Interpretación

Se observa la distribución de los niveles de dependencia a los videojuegos entre los 152 participantes del estudio. Solo 2 participantes (1.3%) presentan una baja adicción a los videojuegos, lo que indica que muy pocos individuos no tienen problemas significativos relacionados con el uso de videojuegos. En contraste, 22 participantes (14.5%) muestran una adicción media, experimentando algunos síntomas que pueden comenzar a interferir con otras áreas de sus vidas, pero no alcanzan niveles altamente problemáticos. La gran mayoría, 128 participantes (84.2%), tienen una alta adicción a los videojuegos, lo que sugiere un uso excesivo que probablemente afecta de manera significativa su vida diaria, incluyendo aspectos como el rendimiento académico, social y laboral.

Tabla 3*Porcentaje y frecuencia de la participación por sexo*

		Sexo			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	134	88.2%	88.2%	88.2
	Femenino	18	11.8%	11.8%	100.0
	Total	152	100.0	100.0%	

Interpretación:

La tabla muestra la distribución de género entre los 152 participantes del estudio. De estos, 134 (88.2%) son masculinos y 18 (11.8%) son femeninos. Esto indica una clara mayoría de participantes masculinos, lo que sugiere una mayor representación de hombres en el estudio.

Tabla 4*Porcentaje y frecuencia de la participación para el grado*

		Grado			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Primero	24	15.8	15.8	15.8
	Segundo	32	21.1	21.1	36.8
	Tercero	31	20.4	20.4	57.2
	Cuarto	34	22.4	22.4	79.6
	Quinto	31	20.4	20.4	100.0
	Total	152	100.0	100.0	

Interpretación:

La tabla presenta la distribución de los 152 estudiantes participantes según su grado académico. Se observa que hay 24 estudiantes en primer grado, representando el 15.8% del total. En segundo grado, hay 32 estudiantes, que constituyen el 21.1% de la muestra. Tercer grado cuenta con 31 estudiantes, equivalentes al 20.4% del total. El cuarto grado tiene la mayor cantidad de participantes, con 34 estudiantes que representan el 22.4%. Finalmente, en quinto grado, hay 31 estudiantes, lo que equivale al 20.4% del total. Esta distribución muestra una participación equilibrada a lo largo de los diferentes grados, con una ligera predominancia de estudiantes en cuarto grado.

Tabla 5*Porcentaje y frecuencia de la participación para la edad*

		Edad		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	12	24	15.8	15.8
	13	35	23.0	38.8
	14	30	19.7	58.6
Válido	15	25	16.4	75.0
	16	24	15.8	90.8
	17	14	9.2	100.0
	Total	152	100.0	100.0

Interpretación:

La tabla presenta la distribución de los 152 participantes según su edad. Se observa que hay 24 participantes de 12 años, representando el 15.8% del total. La mayor cantidad de participantes tiene 13 años, con 35 estudiantes, que constituyen el 23.0% de la muestra. Hay 30 estudiantes de 14 años, equivalentes al 19.7% del total, y 25 estudiantes de 15 años, representando el 16.4%. La misma cantidad de participantes, 24, tienen 16 años, lo que corresponde al 15.8%. Finalmente, hay 14 estudiantes de 17 años, que constituyen el 9.2% de la muestra. La mayoría de los participantes se encuentran en el rango de 12 a 16 años, con un pico de participación a los 13 años.

Tabla 6*Frecuencia y porcentaje para el tiempo de juego*

		Tiempo de Juego			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1 a 2 hora	12	7.9	7.9	7.9
	3 a 4 horas	38	25.0	25.2	33.1
	5 a 8 horas	102	66.4	66.9	100.0
	Total	152	99.3	100.0	
Total	152	100.0			

Interpretación:

La tabla muestra la distribución del tiempo de juego entre los 152 participantes del estudio. De los participantes válidos (151), 12 (7.9%) juegan de 1 a 2 horas, 38 (25.0%) juegan de 3 a 4 horas, y 101 (66.4%) juegan de 5 a 8 horas. Estos porcentajes reflejan una tendencia hacia sesiones de juego más prolongadas, con la mayoría de los participantes dedicando entre 5 y 8 horas diarias a los videojuegos.

Tabla 7*Tabla cruzada nivel de dependencia a los videojuegos y rendimiento académico*

		Rendimiento académico									
		Insatisfactorio		Básico		Avanzado		Destacado		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Dependencia	Bajo	0	0.0%	0	0.0%	2	2.0%	0	0.0%	2	1.3%
	Medio	3	42.9%	6	15.0%	12	11.8%	1	33.3%	22	14.5%
	Alto	4	57.1%	34	85.0%	88	86.3%	2	66.7%	128	84.2%
Total		7	100%	40	100%	102	100%	3	100%	152	100%

Interpretación:

En la tabla se observa que cuando el nivel de dependencia es bajo, el rendimiento académico es de nivel avanzado. En el nivel medio de dependencia, el 42.9% de los estudiantes tienen un rendimiento insatisfactorio, el 15.0% básico, el 11.8% avanzado y el 33.3% destacado. Finalmente, en el nivel alto de dependencia, la mayoría de los estudiantes presentan un rendimiento académico avanzado con un 86.3%, mientras que el 57.1% tienen un rendimiento insatisfactorio, el 85.0% básico y el 66.7% destacado.

Tabla 8*Tabla cruzada abstinencia y rendimiento académico*

		Abstinencia							
		Bajo		Medio		Alto		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Rendimie nto académic o	Insatisfactorio	0	0.0%	1	7.7%	6	4.4%	7	4.6%
	Básico	1	33.3%	3	23.1%	36	26.5%	40	26.3%
	Avanzado	2	66.7%	8	61.5%	92	67.6%	102	7.1%
	Destacado	0	0.0%	1	7.7%	2	1.5%	3	2.0%
Total		3	100%	13	100%	136	100%	152	100%

Interpretación:

En la tabla se observa que, cuando el nivel de abstinencia es bajo, el rendimiento académico es de nivel avanzado, con un 66.7% en esta categoría y sin presencia en las categorías insatisfactorio, básico o destacado. En el nivel medio de abstinencia, el rendimiento se distribuye con un 7.7% en insatisfactorio, 23.1% en básico, 61.5% en avanzado y 7.7% en destacado. En el nivel alto de abstinencia, la mayoría de los estudiantes tienen un rendimiento académico avanzado, con un 67.6%, mientras que el 4.4% están en la categoría insatisfactorio, el 26.5% en básico y el 1.5% en destacado.

Tabla 9*Tabla cruzada abuso y tolerancia y rendimiento académico*

		Abuso y tolerancia							
		Bajo		Medio		Alto		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Rendimiento académico	Insatisfactorio	0	0.0%	3	8.3%	4	3.5%	7	4.6%
	Básico	0	0.0%	10	27.8%	30	26.1%	40	26.3%
	Avanzado	1	100%	22	61.1%	79	68.7%	102	67.1%
	Destacado	0	0.0%	1	2.8%	2	1.7%	3	2.0%
Total		1	100%	36	100%	115	100%	152	100%

Interpretación:

Según la tabla, se observa que cuando el nivel de abuso y tolerancia es bajo, el rendimiento académico avanzado es del 100%, sin casos en las categorías insatisfactorio, básico o destacado. Si el nivel de abuso y tolerancia es medio, el rendimiento académico insatisfactorio es del 8.3%, el básico es del 27.8%, el avanzado es del 61.1% y el destacado es del 2.8%. En el nivel alto de abuso y tolerancia, el rendimiento académico insatisfactorio es del 3.5%, el básico es del 26.1%, el avanzado es del 68.7% y el destacado es del 1.7%.

Tabla 10*Tabla cruzada problemas asociados a los videojuegos y rendimiento académico*

		Problemas asociados a los videojuegos							
		Bajo		Medio		Alto		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Rendimien to académic o	Insatisfactorio	0	0.0%	3	18.8%	4	3.1%	7	4.6%
	Básico	0	0.0%	4	25.0%	36	27.5%	40	26.3%
	Avanzado	5	100%	8	50.0%	89	67.9%	102	67.1%
	Destacado	0	0.0%	1	6.3%	2	1.5%	3	2.0%
Total		5	100%	16	100%	131	100%	152	100%

Interpretación:

De acuerdo con los datos mostrados en la tabla, se observa que cuando los problemas asociados a los videojuegos son bajos, el rendimiento académico avanzado es del 100%, sin casos en las categorías insatisfactorio, básico o destacado. Si los problemas asociados a los videojuegos son medios, el rendimiento académico insatisfactorio es del 18.8%, el básico es del 25.0%, el avanzado es del 50.0% y el destacado es del 6.3%. En el nivel alto de problemas asociados a los videojuegos, el rendimiento académico insatisfactorio es del 3.1%, el básico es del 27.5%, el avanzado es del 67.9% y el destacado es del 1.5%.

Tabla 11*Tabla cruzada dificultad de control y rendimiento académico*

		Dificultad de control							
		Bajo		Medio		Alto		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Rendimiento académico	Insatisfactorio	0	0.0%	3	13.0%	4	3.1%	7	4.6%
	Básico	0	0.0%	6	26.1%	34	26.8%	40	26.3%
	Avanzado	2	100%	13	56.5%	87	68.5%	102	67.1%
	Destacado	0	0.0%	1	4.3%	2	1.6%	3	2.0%
Total		2	100%	23	100%	127	100%	152	100%

Según la tabla, se visualiza que cuando la dificultad de control es baja, el rendimiento académico es completamente avanzado con un 100%, sin casos en las categorías insatisfactorio, básico o destacado. Si la dificultad de control es media, el rendimiento académico se distribuye con un 13.0% en insatisfactorio, un 26.1% en básico, un 56.5% en avanzado y un 4.3% en destacado. En el nivel alto de dificultad de control, el rendimiento académico insatisfactorio es del 3.1%, el básico es del 26.8%, el avanzado es del 68.5% y el destacado es del 1.6%.

Prueba de Normalidad

Ho Los datos de la dependencia a los videojuegos y rendimiento académico siguen una distribución normal.

Ha Los datos de la dependencia a los videojuegos y rendimiento académico no siguen una distribución normal.

Tabla 12

Prueba de normalidad de las variables dependencia a los videojuegos y rendimiento académico

Variables	K-S	Gl.	Sig.
Dependencia a los videojuegos	.291	152	.000
Abstinencia	.294	152	.000
Abuso y tolerancia	.254	152	.000
Problemas asociados al videojuego	.284	152	.000
Dificultades de control	.291	152	.000
Rendimiento académico	.404	152	.000

Interpretación

En la Tabla 8 se observa que la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov (para $n > 50$) muestra que las variables relacionadas con la adicción a los videojuegos y sus dimensiones no siguen una distribución normal, ya que los valores de significancia ($p < 0.05$) respaldan la hipótesis alternativa. Por lo tanto, es necesario utilizar métodos de estadística no paramétrica para analizar las relaciones entre estas variables en el estudio. Para investigar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, se utilizará la prueba de correlación de Rho de Spearman, la cual es adecuada para datos que no presentan una distribución normal.

Análisis inferencial

Contrastación de Hipótesis

Hipótesis General

Ho: No Existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2024

Ha: Existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2024

Tabla 13

Correlación entre dependencia a los videojuegos y rendimiento académico

		Rendimiento académico
	Rho Spearman	.192
Dependencia a los videojuegos	Sig. (bilateral)	.018
	N	152

Interpretación

La Tabla 13 muestra una correlación presentada por las variables dependencia de los videojuegos y el rendimiento académico, teniendo y observando dentro del cuadro un valor de significancia de 0.018. Esto revela que, aunque la relación entre estas dos variables es estadísticamente significativa, es relativamente débil en el contexto de estudiantes de secundaria. En términos prácticos, esto sugiere que un incremento en la dependencia a los videojuegos podría estar asociado con una ligera mejora en el rendimiento académico, o lo contrario. A pesar de la debilidad de esta correlación, el valor p (menor a 0.05) apoya la hipótesis alternativa (Ha), que afirma que existe una relación significativa entre las variables estudiadas. Rechazando así la hipótesis nula (Ho) que planteaba la ausencia de dicha relación.

Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación significativa entre las dimensiones abstinencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de secundaria.

Ha: Existe relación significativa entre las dimensiones abstinencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de secundaria.

Tabla 14

Correlación entre Abstinencia y rendimiento académico

	Rendimiento académico	
	Rho Spearman	.199
Abstinencia	Sig. (bilateral)	.014
	N	152

Interpretación

La Tabla 14 revela una correlación significativa entre la abstinencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria en una institución educativa privada de Lima Este. El coeficiente de correlación tiene una significancia (p-valor) de 0.014, indicando que esta relación es estadísticamente significativa ($p < 0.05$). Esto implica que podemos rechazar la hipótesis nula (H_0) que sugería la ausencia de una relación entre estas variables. La correlación positiva débil sugiere que un aumento en la abstinencia de los videojuegos podría asociarse con una leve mejora en el rendimiento académico, o viceversa.

Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación significativa entre las dimensiones abuso y tolerancia y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria

Ha: Existe relación significativa entre las dimensiones abuso y tolerancia y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria

Tabla 15

Correlación entre Abuso y tolerancia y rendimiento académico

		Rendimiento académico
Abuso y tolerancia	Rho Spearman	.027
	Sig. (bilateral)	.744
	N	152

La Tabla 15 indica que no se presenta una relación significativa entre las dimensiones de abuso y tolerancia en relación con la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria. Teniendo un p-valor de 0.744, que excede el umbral de significancia convencional de 0.05. No habiendo evidencia suficiente para descartar la hipótesis nula (H_0), lo que implica que no se detectó una relación significativa entre el abuso y la tolerancia hacia los videojuegos y el rendimiento académico en este estudio.

Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación significativa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de secundaria.

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de secundaria.

Tabla 16

Correlación entre problemas asociados al videojuego y rendimiento académico

		Rendimiento académico
	Rho Spearman	.164
Problemas asociados al videojuego	Sig. (bilateral)	.043
	N	152

La tabla 12 muestra que hay una correlación significativa p-valor de 0.043 entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y el rendimiento académico de estudiantes de secundaria en una institución educativa privada de Lima Este en 2024. El valor de p (0.043) es menor que el nivel de significancia típico de 0.05, lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y aceptar la hipótesis alterna (Ha).

Hipótesis específica 4

Ho: Existe relación significativa entre las dimensiones dificultad de control de la adicción a los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria.

Ha: No existe relación significativa entre las dimensiones dificultad de control de la adicción a los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria.

Tabla 17

Correlación entre dificultades de control y rendimiento académico

	Rendimiento académico	
	Rho Spearman	.099
Dificultades de control	Sig. (bilateral)	.224
	N	152

La Tabla 17 revela que no se ha identificado una correlación significativa entre las dificultades que enfrentan los estudiantes de secundaria para controlar su adicción a los videojuegos y su rendimiento académico en una institución educativa privada de Lima Este durante 2024. El coeficiente de correlación de Spearman (Rho) es de p-valor 0.224, lo cual supera el umbral de significancia convencional de 0.05. Esto indica que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula (Ho), sugiriendo que no se ha establecido una relación significativa entre las dificultades de control de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en este estudio.

IV. DISCUSIÓN

En este estudio, se detecta una alta incidencia a los videojuegos en los alumnos de secundaria, con una puntuación promedio de 100.93 y una desviación estándar de 18. En contraste, la variable del rendimiento académico muestra una media de 2.66 puntos y también encontrando una desviación estándar de 0.597. A diferencia de lo que encontró Acosta (2018), quien menciona que no hay una correlación significativa general entre el uso de videojuegos y los puntajes académicos ($p > 0.05$), los resultados actuales ofrecen una visión distinta en cuanto a esta relación, este estudio encuentra una correlación débil pero significativa ($Rho = 0.192$, $p = 0.018$), sugiriendo que una mayor dependencia a los videojuegos se asocia con una leve mejora en el rendimiento académico, aunque esta relación es débil.

Es relevante destacar que Acosta (2018) identificó relaciones significativas entre diversas consolas y los puntajes académicos en ramas específicas como comunicación ($p = 0.012$) y educación física ($p = 0.029$), mientras que en mi investigación con los datos recolectados se encontró la existencia de una correlación la cual es significativa entre la abstinencia y rendimiento académico p-valor de 0.014. Estos resultados indican que ciertas dimensiones del uso de videojuegos pueden tener un impacto específico en el puntaje académico.

Además, Acosta (2018) observó una relación significativa en la variable apoyo durante la práctica de videojuegos y rendimiento estudiantil en el área conductual ($p = 0.048$), lo cual no fue abordado en este estudio. El análisis muestra la no existencia de una correlación significativa entre las dimensiones de abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico teniendo un p-valor de 0.744, así como tampoco en la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos con un p-valor de 0.043 ni en la dificultad de control de la adicción teniendo una significancia de 0.224. Estas diferencias pueden deberse a variaciones metodológicas, como el enfoque observacional y cuantitativo con corte transversal utilizado por Acosta (2018), en comparación con el enfoque de esta investigación que empleó estadística no paramétrica debido a la falta de normalidad en la distribución de las variables. Además, el contexto y las características específicas de

las muestras, como la distribución de género y el tiempo de juego diario, pueden influir en los resultados.

Mientras que Acosta (2018) se centró en una institución educativa particular con una muestra de 122 participantes, nuestro estudio involucró a 152 estudiantes de una institución educativa privada en Lima Este en 2024, lo cual puede reflejar diferentes dinámicas y patrones de uso de videojuegos. En resumen, aunque ambos estudios revelan que el uso de videojuegos y el rendimiento académico están relacionados, los hallazgos varían en función de las dimensiones específicas examinadas y las metodologías empleadas, destacando la complejidad de esta relación y la necesidad de estudios adicionales para comprender mejor estos vínculos

En contraste con la investigación presentada, Calla (2023) no encontró una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico durante la pandemia en estudiantes de sexto año en Juliaca, utilizando un diseño experimental, correlacional y de corte transversal con una muestra de 100 alumnos de ambos sexos. Calla empleó la Escala HAMM-1ST de Videojuegos y registros de calificaciones académicas del 2021, resultando en una prueba de correlación de Spearman que no mostró significancia ($p = .961$). Además, no se observaron correlaciones significativas en las dimensiones evaluadas. Comparando estos resultados con los de mi investigación, donde encontramos una correlación débil pero significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico ($p = 0.018$), así como una correlación significativa en la dimensión de abstinencia ($p = 0.014$), se puede inferir que el contexto de la pandemia podría haber influido en los resultados obtenidos por Calla.

La pandemia alteró significativamente las rutinas diarias y las modalidades de estudio, lo que pudo afectar tanto el uso de videojuegos como el rendimiento académico de manera diferente en comparación con mi estudio realizado en un contexto post-pandemia. Además, las diferencias metodológicas, como el uso de la Escala HAMM-1ST en el estudio de Calla y la presente investigación enfoque basado en estadística no paramétrica debido a la falta de normalidad en la distribución de mis variables, pueden explicar la disparidad en los hallazgos. Esto subraya la importancia de considerar los contextos y las metodologías específicas al comparar estudios sobre la relación entre adicción a los videojuegos y rendimiento académico,

ya que estas variables pueden estar influenciadas por múltiples factores contextuales y metodológicos.

Cruz (2014) presento un estudio en el cual investigo la correlación entre la adicción a los juegos de video y la expresión de conductas agresivas en alumnos de segundo de secundaria, empleando un diseño no experimental, transversal y correlacional. Su muestra consistió en 84 estudiantes seleccionados mediante muestreo probabilístico, y la recolección de datos se llevó a cabo a través de encuestas. Los resultados, tras someterse a la prueba de normalidad y al análisis con el coeficiente de correlación de Spearman (ρ), revelaron una correlación significativa ($p < 0.05$) de nivel moderado entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas. Al comparar estos hallazgos con los del presente estudio, observamos algunas similitudes y diferencias notables.

En mi investigación, se encontró una correlación débil pero significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico ($Rho = 0.192$, $p = 0.018$), y una correlación significativa en la dimensión de abstinencia ($Rho = 0.199$, $p = 0.014$), mientras que Cruz reportó una correlación de nivel moderado entre adicción y agresividad. Ambas investigaciones coinciden en la existencia de correlaciones significativas, aunque con diferentes niveles de intensidad y diferentes variables dependientes. Las diferencias en las variables estudiadas y en los contextos de los participantes (rendimiento académico versus conductas agresivas) pueden explicar la variabilidad en los resultados. Además, la metodología utilizada por Cruz, basada en encuestas y muestreo probabilístico, comparada con el enfoque de mi investigación siendo no paramétrico debido a la distribución no normal de nuestras variables, subraya la importancia de considerar los distintos enfoques metodológicos al analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y sus efectos. Estos hallazgos resaltan la complejidad de la adicción a los videojuegos y sus diversas manifestaciones en el comportamiento y desempeño académico de los estudiantes, sugiriendo la necesidad de estudios adicionales que aborden estas relaciones desde múltiples perspectivas y contextos.

En contraste con el estudio de Ochoa (2014) sobre la ludopatía, que encontró una relación significativa entre la tendencia hacia la ludopatía y un rendimiento académico deficiente, en mi estudio sobre la adicción a los videojuegos entre estudiantes de secundaria en Lima Esta muestra resultados distintos. En mi

investigación, se observa una alta prevalencia de adicción a los videojuegos, con un 84.2% de los participantes mostrando una adicción alta, lo que sugiere un uso excesivo que podría afectar significativamente su vida diaria, incluyendo el rendimiento académico. A pesar de encontrar una correlación débil pero significativa entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico ($p = 0.018$), mis resultados difieren de los de Ochoa en términos de la naturaleza y el impacto específico en el rendimiento académico. Esta diferencia podría atribuirse a las diferencias en las poblaciones estudiadas, así como en los métodos y herramientas de medición utilizados en cada estudio.

Al comparar los resultados de mi estudio con el de Olarte y Taboada (2018) sobre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en adolescentes, observamos que ambos adoptaron enfoques cuantitativos y correlacionales, utilizando cuestionarios y entrevistas para recopilar datos. Mi estudio identificó una alta prevalencia de adicción a los videojuegos (84.2%), con una correlación débil pero significativa ($p = 0.018$) entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico. En contraste, Olarte y Taboada encontraron una correlación mucho más fuerte ($p = 0.000$), indicando una relación significativa entre estas variables en una muestra de 207 adolescentes. Las diferencias en los hallazgos podrían atribuirse a variaciones en las metodologías, características de la muestra y contextos socioeducativos específicos de cada estudio.

Mientras ambos estudios sugieren una asociación entre adicción a los videojuegos y rendimiento académico, las magnitudes y direcciones de estas relaciones varían, destacando la importancia de considerar estas diferencias al interpretar los resultados y diseñar intervenciones adecuadas para abordar el uso problemático de videojuegos entre adolescentes.

Al contrastar los resultados de mi estudio con el trabajo de Andrade et al. (2018) sobre el uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos, encontramos diferencias significativas en la prevalencia y las variables asociadas. Mientras que mi estudio mostró una alta prevalencia de adicción a los videojuegos (84.2%) y una correlación débil pero significativa con el rendimiento académico ($p = 0.018$), Andrade et al. reportaron que solo el 1.13% de los participantes tenía un uso problemático de videojuegos, con diferencias significativas por género y tipo de colegio. Los hallazgos de Andrade et al. resaltaron que los hombres y los estudiantes

de colegios privados tenían una mayor prevalencia de uso problemático, mientras que en mi estudio predominó un impacto más generalizado en el rendimiento académico. Estas discrepancias pueden atribuirse a diferencias metodológicas, características de la muestra y contextos socioculturales específicos de Ecuador y Perú, subrayando la necesidad de estudios más amplios y comparativos para comprender mejor los factores que influyen en el uso problemático de videojuegos entre los adolescentes.

Lo estudios realizados por Sánchez y Silveira (2019) en adolescentes de una escuela pública en Campeche, México, proporcionan un panorama complementario a los hallazgos de mi investigación. Mientras que en nuestro estudio encontramos una alta prevalencia de adicción a los videojuegos (84.2%) con impactos significativos en el rendimiento académico, Sánchez y Silveira reportaron una distribución diferente en los niveles de dependencia: el 42.5% de los estudiantes no mostraron dependencia, el 46.8% indicaron un uso moderado, y solo el 10.6% mostró alta dependencia. Estos resultados sugieren variaciones significativas en la prevalencia de la adicción a los videojuegos entre diferentes contextos y poblaciones estudiantiles, destacando la importancia de considerar factores culturales y socioeconómicos en la interpretación de estos fenómenos. Además, las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, así como otras dificultades relacionadas con el uso de videojuegos, también muestran variabilidad en comparación con nuestros hallazgos, subrayando la necesidad de investigaciones adicionales para entender mejor las dinámicas subyacentes y desarrollar estrategias efectivas de intervención y prevención.

Con los datos ya proporcionados en la investigación también se puede decir que, en este estudio, se observa una alta incidencia en el uso de videojuegos entre los estudiantes de secundaria, con una puntuación promedio de 100.93 y una desviación estándar de 18. Por otro lado, los datos muestran una media de 2.66 puntos con una desviación estándar de 0.597. Este hallazgo difiere de los resultados reportados por Acosta (2018), quien no encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos y el desempeño académico ($p > 0.05$). La discrepancia entre los resultados de este estudio y los de Acosta sugiere que la relación entre el uso de videojuegos y el desempeño escolar puede variar considerablemente según el contexto específico y las características de la muestra. Esta diferencia destaca la

importancia de considerar cómo factores adicionales pueden influir en los resultados observados. Además, sugiere la necesidad de investigar más a fondo para identificar otros elementos que puedan mediar o moderar esta relación, proporcionando así una comprensión más completa de cómo el uso de videojuegos puede impactar en el desempeño de los estudiantes en diferentes entornos educativos.

V. CONCLUSIONES

En relación a la hipótesis se concluye:

Primera:

En el estudio realizado, se encontró una correlación leve pero significativa ($Rho = 0.192$, $p = 0.018$) entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada en Lima Este en 2024. Esto sugiere que, conforme aumenta la adicción a los videojuegos, hay una ligera tendencia a que el rendimiento académico también aumente, o viceversa. Estos resultados contradicen la hipótesis nula, al mostrar que hay una relación significativa entre estas variables. Sin embargo, debido a la debilidad de esta correlación, es probable que existan otros factores que estén influyendo en el rendimiento académico de los estudiantes, lo que sugiere la necesidad de explorar más allá de la adicción a los videojuegos para comprender completamente este fenómeno.

Segunda:

Se identificó una correlación positiva débil pero significativa ($Rho = 0.199$, $p = 0.014$) entre la abstinencia respecto a los videojuegos y el desempeño académico de los estudiantes. Este hallazgo sugiere que, a medida que los estudiantes logran abstenerse más de los videojuegos, podría haber una ligera tendencia a observar una mejora en sus resultados académicos, o lo contrario. En otras palabras, un aumento en la capacidad de los estudiantes para limitar su tiempo de juego podría estar asociado con una mejora en sus logros escolares. Este resultado implica que fomentar la capacidad de los estudiantes para moderar o abstenerse del uso de videojuegos podría tener un efecto beneficioso en sus desempeños académicos. Aunque la correlación es débil, su significancia estadística resalta la importancia de considerar cómo el manejo del tiempo de ocio y las actividades recreativas pueden influir en el rendimiento académico. Para una comprensión más profunda, sería valioso explorar cómo otros factores podrían estar interactuando con esta relación y

cómo las intervenciones destinadas a reducir el tiempo dedicado a los videojuegos podrían impactar de manera más directa en el éxito académico.

Tercera:

No se identificó una relación significativa ($Rho = 0.027$, $p = 0.744$) entre las dimensiones de abuso y tolerancia asociadas al uso de videojuegos y el desempeño académico. Estos resultados sugieren que los niveles de abuso y tolerancia hacia los videojuegos no tienen un efecto perceptible sobre el desempeño escolar según los datos examinados en esta investigación. En otras palabras, los datos indican que las variaciones en el abuso y la tolerancia de los videojuegos no parecen influir de manera notable en el rendimiento académico de los estudiantes. Este hallazgo apunta a la posibilidad de que otros factores pueden estar desempeñando un papel más relevante en el rendimiento académico, o que el impacto del abuso y la tolerancia hacia los videojuegos en el desempeño escolar es mínimo en el contexto específico de este estudio.

Cuarta:

Se identificó una correlación significativa ($Rho = 0.164$, $p = 0.043$) entre los problemas derivados del uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes. Estos hallazgos sugieren que los desafíos asociados con el uso de videojuegos pueden estar relacionados de manera significativa con el desempeño académico. La presencia de dificultades específicas relacionadas con los videojuegos parece influir de manera notable en cómo los estudiantes logran en sus estudios. Este descubrimiento subraya la importancia de considerar el impacto potencial que el manejo de videojuegos puede tener en los resultados educativos, destacando la necesidad de explorar más a fondo cómo estos factores interrelacionados afectan el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes en entornos escolares.

Quinta

No se encontró una relación significativa ($Rho = 0.099$, $p = 0.224$) entre la dificultad de control de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. Esto indica que la dificultad para controlar la adicción a los videojuegos no está significativamente relacionada con el rendimiento académico de los estudiantes. La falta de una correlación significativa sugiere que otros factores pueden estar en juego y que la dificultad de control por sí sola no es un predictor del rendimiento académico.

Sexta:

La mayoría de los 152 participantes del estudio (84.2%) presentan una alta adicción a los videojuegos, lo cual sugiere un uso excesivo que probablemente afecta significativamente su vida diaria, incluyendo el rendimiento académico, social y laboral. Solo 1.3% de los participantes muestran una baja adicción, mientras que 14.5% presentan una adicción media.

VI. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda realizar estudios adicionales con una muestra más grande y diversa, incluyendo estudiantes de diferentes instituciones educativas y regiones. Esto permitirá generalizar los resultados y comprender mejor cómo la adicción a los videojuegos puede afectar a diversas poblaciones. Estudios previos han mostrado que factores como el contexto socioeconómico y cultural pueden influir en la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico.

Segunda

Investigar otras variables que puedan influir en la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, como el apoyo familiar, la participación en actividades extracurriculares y la salud mental. Estudios como el de Gentile et al. (2014) han encontrado que el apoyo social y la participación en actividades físicas pueden moderar los efectos negativos de la adicción a los videojuegos.

Tercera

Combinar enfoques cuantitativos y cualitativos es esencial para obtener una comprensión más completa del fenómeno. Las encuestas y los diversos cuestionarios pueden proporcionar información cuantitativa, por otro lado las entrevistas y los grupos focales pueden ofrecer insights cualitativos sobre las experiencias y percepciones de los estudiantes respecto a su uso de videojuegos y su rendimiento académico. Utilizando ambos métodos, se pueden recoger datos estadísticos que muestren tendencias y patrones generales, al mismo tiempo que se profundiza en las experiencias individuales y contextuales que pueden influir en esos datos. Este enfoque mixto permite una comprensión más rica y matizada del impacto que tienen los videojuegos dentro del rendimiento académico de los estudiantes.

Cuarta

Implementar estudios longitudinales para observar cómo cambia la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico a lo largo del tiempo. Esto ayudará a determinar si los efectos observados son temporales o persistentes.

REFERENCIAS

- Acosta Julca, E. M. (2018). *Relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento escolar de los estudiantes de una institución educativa particular del distrito de Independencia, 2017*. Repositorio de Tesis - UNMSM. <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/7574>.
- Aguilar, M. C. (2020). *Semiología de las principales manifestaciones clínicas*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://www.zaragoza.unam.mx/wp->
- Alban, J., & Calero, J. (2017). El rendimiento académico: Aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. *Revista Conrado*, 13(58), 213-220. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/498>.
- American Psychological Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (5.ª ed.). APA.
- Andrade, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). Socio-demographic variables and problematic use of video games in Ecuadorian teenagers. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>.
- Betancourt, D., & González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167–180. <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856283002.pdf>.
- Brime, B., Llorens, N., Molina, M., Sánchez, E., & Sendino, R. (2019). *Adicciones comportamentales*. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Madrid. http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/2019_Informe_adicciones_comportamentales.pdf
- Chòliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia, *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>.

- Desviat, M. (2010). Síntoma, signo e imaginario social. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 30(105), 125-133.
<https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v30n1/07.pdf>.
- Echeburúa, E., & de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95.
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>.
- Estanyol, E., Montaña, M., & Planells, A. (2019, marzo). Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 25(1), 129-145.
https://www.researchgate.net/publication/332997750_Jovenes_y_videojuegos_Percpciones_sobre_su_tratamiento_informativo_en_los_medios_de_comunicacion.
- Fundación Orange. (2016). *La transformación digital en el sector turístico*. Fundación Orange.
https://www.fundacionorange.es/wp-content/uploads/2016/05/eE_La_transformacion_digital_del_sector_turistico.pdf.
- Gervacio Jiménez, H., & Castillo Elías, B. (2024). Impactos de la pandemia COVID-19 en el rendimiento académico universitario durante la transición a la educación virtual. *Revista Pedagógica*.
<https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/view/6153>.
- Griffiths, M., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247–253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>.
- González, A., & Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*, 1(42), 135-146.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/cinfo/n42/0719-367X-cinfo-42-00135.pdf>.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*.
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>.

- Hinley Dorji, S., Tamang, S. T., & Tilak, T. V. S. V. G. K. (2021). Self-learning on COVID-19 among medical students in Bhutan: A cross-sectional study. *Heliyon*, 7(7), Article e07533. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07533>.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Inga, S. (2019). *Motivación hacia la práctica de videojuegos online: Un estudio cualitativo en mujeres universitarias* [Tesis de pregrado, Universidad Privada de Ciencias Aplicadas]. Repositorio institucional Universidad Privada de Ciencias Aplicadas.
- Lozano, M. (2020). *Dependencia al celular en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Secundaria César Vallejo, Huancané-2019* [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/13833>.
- MINEDU. (2016). *Curriculum nacional*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>.
- Miña, L., O'Relly, D., Pérez, Z., & García, C. (2018, abril). Consideraciones sobre las adicciones en la formación del profesional de Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(2), 513-520. <http://scielo.sld.cu/pdf/rme/v40n2/rme270218.pdf>.
- Narváez, J., Obando, L., Hernández, K., & De la Cruz, E. (2021). Bienestar psicológico y estrategias de afrontamiento frente a la COVID-19 en universitarios. *Universidad y Salud*, 23(3), 207-216. <https://doi.org/10.22267/rus.212303.234>.
- Newzoo. (2015). *Técnicas de modificación de conducta* (4.^a ed.). Pirámide. https://books.google.es/books/about/Técnicas_de_modificación_de_conducta.html?hl=es&id=tJeebwAACA.

- Nielsen, R., & Kardefelt-Winther, D. (2018). Helping parents make sense of video game addiction. En C. Ferguson (Ed.), *Video game influences on aggression, cognition, and attention* (pp. 59-69). Springer.
https://www.researchgate.net/publication/327147492_Helping_Parents_Make_Sense_of_Video_Game_Addiction.
- Ochoa, (2014). *Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Chota-2014*.
<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/65/T%20371.264%20O16%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Olarte, M., Anaya, R., & Taboada, S. (2018). Adicción a los videojuegos relacionada con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la IE “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017. [Tesis para la Licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].
<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2678>.
- Organización Mundial de la Salud. (2021). La adicción a los videojuegos alcanza el rango oficial de enfermedad. <https://rpp.pe/mundo/actualidad/la-adiccion-a-los-videojuegos-alcanza-el-rango-oficial-de-enfermedad-noticia-1203159>.
- Palacios, M., & Arana, M. (2019). Relación entre el uso del TIC y el rendimiento académico de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Técnica Coronel Manuel C. de la Torre Mariscal Nieto, Moquegua. *Repositorio UCSM*.
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1aa1626e-d4f1-4c2d-985b-de65af1baa3c/content>.
- Pontes, H. (2018). Making the case for video game addiction: Does it exist or not? [Argumentos a favor de la adicción a los videojuegos: ¿existe o no?].
https://www.researchgate.net/publication/327147717_Making_the_Case_for_Video_Game_Addiction_Does_It_Exist_or_Not.

- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). <http://www.rae.es/rae.html>.
- Statista. (2021). Panorama mundial de las redes sociales - Datos estadísticos. GlobalWebIndex y Via DataReportal. <https://es.statista.com/grafico/20744/tiempo-de-uso-de-redes-sociales-por-pais/>.
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>.
- Salinas, R., Rojas, A., Visconti, F., Osorio, M., & Toro, C. (2022). Factors associated with post-traumatic stress disorder symptoms in the post-quarantine context of the COVID-19 pandemic in Peruvian medical students. *Heliyon*, 8(5), Article e09446. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09446>.
- Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>.
- Sánchez, J., Telumbre, J., & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. <https://ojs.haaaj.org/?journal=haaj>.
- Suasnabas, L., Guevara, G., & Schuldt, O. (2017, septiembre). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 1(4), 983-1000. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6732718>.
- UNESCO. (2020). *Repercusiones de la pandemia*. <https://www.iesalc.unesco.org/2020/>
- Zhang, Y., Geddes, J., Hobbs, K., Kanga, F., & Seth Himelhoch. (2022). Psychological impacts of the COVID-19 pandemic on medical students in the United States of America. *NCBI*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9059342/>

Van den, I. C. L., Kurilshikov, A., Ter, R., Riksen, N. P., Joosten, L. A. B., Zherkanova, A., Fu, J., Keating, S. T., Netea, M. G., De Graff, J., & Rutten, J. H. (2018). Role of gut microbiota in chronic low-grade inflammation as potential driver for atherosclerotic cardiovascular disease: A systematic review of human studies. *Obesity Reviews*, 19(12), 1719-1734. <https://doi.org/10.1111/obr.12750>

ANEXO

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables.

Operacionalización dependencia al videojuegos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Dependencia a los videojuegos	Se define como la conducta excesiva y compulsiva asociada al uso de videojuegos se manifiesta cuando un individuo encuentra dificultades considerables para interrumpir su participación en esta actividad. Esto puede incluir una dedicación desproporcionada de tiempo y energía a los videojuegos, así como la incapacidad para controlar su uso a pesar de los efectos negativos en otras áreas de la vida. Este comportamiento puede afectar el funcionamiento social, académico y personal del individuo. (Chóliz y Marco, 2011).	La medida de la dependencia a los videojuegos se lleva a cabo mediante la aplicación y puntuación del Test de Dependencia a los Videojuegos, un instrumento diseñado específicamente para evaluar el grado de adicción o dependencia de un individuo a los videojuegos. (Chóliz y Marco, 2011).	Abstinencia a los videojuegos	3,4,6,7,10,11,13,14, 21,25	Ordinal: Tipo Likert Niveles: Bajo Moderado Alto
			Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12, 24	
			Problemas asociados al videojuego	16,17,19,23	
			Dificultades de control	2,14,15,18,20,22	

Operacionalización rendimiento académico

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Rendimiento Académico	El rendimiento académico en matemáticas se define como el nivel de competencia y logro que los estudiantes alcanzan en el dominio de conceptos, habilidades y aplicaciones matemáticas. Esta evaluación se basa en la destreza de los alumnos para solucionar problemas, comprender definiciones matemáticas, aplicar técnicas adecuadas e informar los resultados de manera clara. El rendimiento académico en matemáticas es un aspecto fundamental del dominio de la materia y del éxito académico en general. (MINEDU)	Para evaluar las competencias matemáticas, se observará el desarrollo de los alumnos en la solución de problemas específicos en áreas como cantidad, regularidad, forma, movimiento, localización y gestión de datos e incertidumbre. Se utilizará una ficha de registro para recopilar las calificaciones de los estudiantes en cada competencia, asignando valores numéricos a los niveles de logro alcanzados por los estudiantes.	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> -Traduce cantidades a expresiones Numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo. -Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones 	Insatisfactorio (C) = 1 Básico (B)=2 Avanzado (A)= 3 Destacado (AD) = 4
			Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambios	<ul style="list-style-type: none"> -Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y gráficas. -Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas. -Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia. 	
			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas 	
			Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	<ul style="list-style-type: none"> -Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas. -Comunica su comprensión de los conceptos estadísticos y probabilísticos. -Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesa datos. -Sustenta conclusiones o decisiones con base en la información obtenida. 	

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Nº	ITEMS	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

Anexo 3: Asentimiento informado

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Dependencia a los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Este, 2024

Investigador: Collao Hermoza, Orion Axel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Dependencia a los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Este, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cuál es la relación entre las variables adicción a los videojuegos y *el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en una institución educativa*, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Este aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la *institución "IE.PNP Cabo Guardia Civil Martín Florentino Esquicha Bernedo"* para de esta manera poder conocer el impacto que podría estar repercutiendo la dependencia en los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente;

- 1) Se realizará un test de dependencia a los videojuegos donde se recogerán datos personales y algunas preguntas
- 2) Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 60 minutos y se realizará en el aula de computo de la institución *IE.PNP Cabo Guardia Civil Martín Florentino Esquicha Bernedo*. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación seanr anónimos y no tendran ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador *Orion Axel Collao Hermoza* email: *sdorion8@gmail.com* y asesor *Lizandro Crispín, Rommel* email: *rlizandroc@ucvvirtual.edu.pe*.

Asentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos: _____

Firma(s):

Fecha y hora: _____

Anexo 4: Resultado de análisis de consistencia interna

	Muestra 1 (n = 356)						Muestra 2 (n = 111)					
	F1	F2	F3	F4	Fg	h^2	Fi	F2	F3	F4	Fg	h^2
Ítem 3	0.11				0.99	1	0				0.75	0.56
Ítem 4	-0.22				0.73	0.58	0				0.48	0.24
Ítem 6	0.19				0.75	0.59	0				0.59	0.34
Ítem 7	0.09				0.79	0.64	0				0.7	0.49
Ítem 10	-0.09				0.79	0.63	0				0.67	0.45
Ítem 11	-0.01				0.8	0.63	0				0.7	0.5
Ítem 13	-0.05				0.75	0.57	0				0.73	0.54
Ítem 14	-0.35				0.71	0.62	-0.01				0.71	0.5
Ítem 21	-0.13				0.72	0.54	0				0.47	0.22
Ítem 25	-0.41				0.66	0.6	0				0.62	1
Ítem 1		0.18			0.98	1		0.47			0.58	0.56
Ítem 5		0.01			0.72	0.52		-0.14			0.68	0.49
Ítem 8		0.13			0.73	0.54		0.37			0.59	0.48
Ítem 9		0.22			0.68	0.51		0.1			0.6	0.37
Ítem 12		0.49			0.83	0.93		0.54			0.69	0.76
Ítem 16			-0.01		1	1			0.48		0.71	0.74
Ítem 17			0		0.78	0.61			0.15		0.63	0.42
Ítem 19			0		0.73	1			0.43		0.9	1
Ítem 23			0		0.74	0.54			0.12		0.65	0.44
Ítem 2				0	1	1				0	0.56	0.32
Ítem 15				0	0.69	0.47				0	0.55	0.31
Ítem 18				0	0.72	0.52				0	0.61	1
Ítem 20				0	0.67	0.45				0	0.48	0.23
Ítem 22				0	0.76	1				0	1	1
Ítem 24				0	0.76	0.58				0	0.72	0.52
ω_H	0	0	0	0	0.97		0	0	0	0	0.94	

Para el instrumento de dependencia a los videojuegos se usó la validez realizada en trabajo de Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana realizado por Edwin Salas-Blas.

Anexo 6: Análisis complementario

Cálculo de la muestra:

$$n = \frac{\frac{Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{e^2}}{1 + \left(\frac{Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{e^2 \cdot N} \right)}$$

- $Z=1.96$ para un nivel de confianza del 95%.
- $p=0.5$ (si no se conoce la proporción, se asume 0.5 para maximizar el tamaño de la muestra).
- $e=0.05$ (margen de error del 5%).
- $N=250$ (tamaño de la población).

1. Calcular el numerador de la fórmula:

$$\begin{aligned} & \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{e^2} \\ & \frac{1.96^2 \cdot 0.5 \cdot (1-0.5)}{0.05^2} \\ & \frac{3.8416 \cdot 0.25}{0.0025} \\ & \frac{0.9604}{0.0025} \\ & 384.16 \end{aligned}$$

2. Calcular el denominador de la fórmula:

$$\begin{aligned} & 1 + \left(\frac{Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{e^2 \cdot N} \right) \\ & 1 + \left(\frac{1.96^2 \cdot 0.5 \cdot (1-0.5)}{0.05^2 \cdot 250} \right) \\ & 1 + \left(\frac{3.8416 \cdot 0.25}{0.0025 \cdot 250} \right) \\ & 1 + \left(\frac{0.9604}{0.625} \right) \\ & 1 + 1.53664 \\ & 2.53664 \end{aligned}$$

3. Dividir el numerador entre el denominador:

$$\begin{aligned} n &= \frac{384.16}{2.53664} \\ n &\approx 151.4 \end{aligned}$$

Anexo 7: Autorización para el desarrollo del proyecto de investigación

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de Posgrado

Yo Denny Sylvanna Torres Alvaro
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
Identificado con DNI 40755618, en mi calidad de Directora de la I.C. PNP Nardón Eguida
(Nombre de puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
del área de LITURGIA
(Nombre del área de la institución educativa)
de la empresa L.D. Mañita Esquelta Brenado
(Nombre de la institución educativa)
con R.U.C. N° 2060315694, ubicada en la ciudad de Lima

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor Orion Axel Collao Hermoza, Identificado(s) con DNI N° 74122367, de la Maestría en problemas de aprendizaje para la aplicación de los instrumentos necesarios para la investigación y los datos necesarios para el desarrollo de su investigación, con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis para optar el Título Profesional de Magister, manteniendo en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa



D Torres
Firma y sello del Representante Legal
DNI: 40755618 CA 35176
DANNY TORRES ALVARO
DIRECTORA PNP

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

Orion
Firma del Estudiante
DNI: 74122367

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiolaza 6232, Los Olivos, Tel.: (+511) 207 4042 Fax: (+511) 207 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 540, Urb. Costa Rey, San Juan de Lurigancho, Tel.: (+511) 200 9030 Anx.: 2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.: (+511) 200 9033 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1785 Tel.: (+511) 207 4042 Anx.: 2650.

ca 1