



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de  
secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

**AUTORA:**

Matos Misari, Maria Elena (ORCID: 0000-0001-7956-1262)

**ASESOR:**

Dr. Sánchez Diaz, Sebastián (ORCID: 0000-0002-0099-7694)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LIMA – PERÚ**

**2021**

## **Dedicatoria**

A mis hijas Paola y Claudia, mi esposo Luis Alberto y mi madrecita Olinda Sabina por el apoyo de forma incondicional en la realización del presente trabajo de investigación.

## **Agradecimiento**

A mi amado Dios, supremo creador del universo y la vida a nuestra madre la Virgen María por su ejemplo de amor y por ser la intercesora ante mis dificultades.

A la casa de estudios César Vallejo, por haber hecho posible la oportunidad de optar el grado de Maestra en Educación.

Agradezco a todas las personas que me brindaron su apoyo y colaboración en el desarrollo de la tesis. También agradezco de manera especial, al Dr. Sebastián Sánchez Díaz por el acompañamiento, paciencia y apoyo en las asesorías para el desarrollo y culminación del presente trabajo de investigación.

## Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Índice de abreviaturas	ix
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS	44
ANEXOS	48

## Índice de tablas

Pág.

Tabla 1	La población que se determina para el estudio o investigación	17
Tabla 2	Validez por Juicio de expertos para el instrumento Videojuegos	18
Tabla 3	Validez por Juicio de expertos para el instrumento de Rendimiento académico	18
Tabla 4	Tabla de frecuencias de la variable Videojuegos	22
Tabla 5	<i>Tabla de frecuencias de la dimensión tipos de videojuegos</i>	23
Tabla 6	<i>Tabla de frecuencias de la dimensión tiempo de los videojuegos</i>	24
Tabla 7	<i>Tabla de frecuencias de la dimensión dispositivos para los videojuegos</i>	25
Tabla 8	<i>Tabla de frecuencias de la dimensión recompensa en los videojuegos</i>	26
Tabla 9	<i>Tabla de frecuencias de la variable Rendimiento académico</i>	27
Tabla 10	<i>Tabla de frecuencias de la dimensión Gestiona proyecto de emprendimiento económico</i>	28
Tabla 11	<i>Tabla de frecuencias de la variable gestiona proyectos de emprendimiento social</i>	29
Tabla 12	<i>Frecuencias y porcentajes de videojuegos y R.A.</i>	30
Tabla 13	<i>Frecuencias y porcentajes de tipo de videojuegos y R.A.</i>	31
Tabla 14	<i>Tabla cruzada del tiempo de videojuegos y R.A.</i>	32
Tabla 15	<i>Frecuencias y porcentajes sobre de recompensa en los videojuegos y R.A.</i>	33
Tabla 16	<i>Tabla correlacional entre videojuego y rendimiento académico</i>	34
Tabla 17	<i>Coefficiente de correlación de Spearman entre tipo de videojuego y rendimiento académico</i>	35
Tabla 18	<i>Tabla correlacional entre tiempo de videojuego y rendimiento académico</i>	36
Tabla 19	<i>Tabla correlacional entre dispositivo para los videojuegos y R.A.</i>	37
Tabla 20	<i>Tabla correlacional entre recompensa en los videojuegos y rendimiento académico</i>	37

## Índice de figuras

		Pág.
Figura 1	Esquema del tipo de diseño de investigación correlacional	14
Figura 2	La prueba de Rho de Spearman	20
Figura 3	Gráfico de barras de la variable Videojuegos	22
Figura 4	Gráfico de barras de la dimensión tipos de videojuegos	23
Figura 5	Gráfico de barras de la dimensión tiempo en los videojuegos	24
Figura 6	Gráfico de barras de la dimensión tiempo en los videojuegos	25
Figura 7	Gráfico de barras de la dimensión recompensa en los videojuegos	26
Figura 8	Gráfico de la variable rendimiento académico	27
Figura 9	<i>Gráfico</i> de barras de la dimensión gestiona proyecto de emprendimiento económico	28
Figura 10	Gráfico de barras de la dimensión gestiona proyecto de emprendimiento social	29
Figura 11	Gráfica de barras de frecuencias y porcentajes sobre Videojuegos y Rendimiento académico.	30
Figura 12	Gráfica de barras de Tipo de Videojuegos y Rendimiento académico	31
Figura 13	Gráfica de barras de Tiempo y Rendimiento académico	32
Figura 14	Gráfica de barras de Recompensa y Rendimiento Académico	33

## Resumen

El objetivo general de la presente investigación fue determinar la relación entre los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021

Se utilizó la siguiente metodología: El tipo de investigación según su función fue básico, de alcance correlacional, y un diseño no experimental de corte transversal; la técnica que se utilizó fue la encuesta y el instrumento el cuestionario para ambas variables; la muestra fue de 91 estudiantes de una población de 219.

La conclusión principal fue que no existe relación significativa entre los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37, esto se pudo determinar luego de analizar los resultados y contrastar las hipótesis; la correlación no es significativa ( $p = 0.077$ ) de igual manera se determinó que la correlación es escasa ( $\rho = 0,186$ ), además el 72,53% de los estudiantes encuestados tienen un nivel bajo en el uso de los videojuegos, mientras que solo el 2.20% reveló un nivel alto.

*Palabras clave:* Videojuegos, Rendimiento académico, ciberadicción

## **Abstract**

The general objective of this research was to determine the relationship between video games and academic performance in students in the 3rd year of high school in times of pandemic of the IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro - San Juan de Lurigancho year 2021.

The following methodology was used: The type of research according to its function is basic, from a correlational scope, and a non-experimental cross-sectional design. For both variables, the technique used was the survey, while the instrument was the questionnaire. The population was 219 students, and the sample was 91 students.

The main conclusion was that there is no significant relationship between video games and academic performance in 3rd grade students. high school year in times of the El Fe y Alegría pandemic 37, this could be determined after analyzing the results and contrasting the hypotheses; the correlation is not significant ( $p = 0.077$ ) in the same way it was determined that the correlation is scarce ( $\rho = 0.186$ ), in addition 72.53% of the students surveyed have a low level in the use of video games, while only 2.20% revealed a high level.

Keywords: Videogames, Academic performance, cyber addiction



## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, el mundo entero se encuentra atravesando uno de los retos más grandes de su historia, la crisis producida por el SARS-CoV-2, una pandemia que no respetó, edades, géneros, países, continentes y cambió la manera de vivir del siglo XXI (Ramírez, 2020). Esta pandemia ha puesto en evidencia la debilidad del sistema educativo en todos los niveles educativos afectando a docentes, familias, estudiantes y gestores académicos (Porlán, 2020). El sector educación se vio obligado a trasladar sus procesos educativos presenciales a programas educativos virtuales en los lugares donde fue posible hacerlo (Ramírez, 2020).

Sin duda, los adelantos científicos, tecnológicos se han puesto a prueba frente a esta nueva dinámica (J. Morales, 2020), debido a la globalización hay un mayor uso del internet, mayor utilización de redes sociales y videojuegos lo cual trajo como consecuencia otras maneras de realizar nuestros trabajos, comunicarnos, entretenernos y pensar (Garrote, Jiménez y Serna, 2018)

Escobar et al., (2019) nos refieren que los videojuegos se han convertido en un pasatiempo de uso cotidiano de innumerables jóvenes, Marco y Chóliz, (2014) citado por Andrade et al., (2019) nos dice, que los usuarios son adolescentes en gran medida y forma el principal entretenimiento de los mismos.

Henríquez & Zúñiga, (2017) citado por Rodríguez, (2020) manifiesta que hoy en día se puede acceder a los videojuegos desde múltiples dispositivos electrónicos y es usado mayormente para el ocio. Además, los videojuegos no solo se ejecutan a través de consolas sino también se puede acceder desde cualquier computadora que tenga internet, tabletas, smartphone y también la pueden utilizar personas de cualquier condición económica, (ESA, 2019), de la misma manera Gálvez, Miranda & Monasterio, (2014), nos dicen que los videojuegos online pueden direccionar a un usuario a involucrarse en historias fantasiosas, controversiales y muy absorbentes. El uso de estos poco a poco puede aumentar el tiempo de aislamiento y afectar sus responsabilidades académicas. (Restrepo, 2019).

La industria de los videojuegos ha evolucionado notablemente desde la década de los años cincuenta, gracias al desarrollo de estas tecnologías se pudo pasar de un simple juego de dos dimensiones sin objetivo ni final hasta recrear mundos

imaginarios(Rozo & Montoya, 2018) Rivero et al., (2015) manifiesta cada año que pasa, hay un incremento notable en el número de personas que juegan videojuegos en todo el mundo así lo han demostrado diferentes asociaciones de investigación epidemiológica.

A nivel internacional el uso de videojuego se ha incrementado según Romero V, (2020) nos dice que el consumo de videojuegos ha aumentado un 65% durante la pandemia, Lloret Irlles et al., (2018) nos refiere que los videojuegos son utilizados en la mayoría de los hogares europeos, uno de cada cuatro ciudadanos usan los videojuegos, más del 70% de los jóvenes que tienen edades entre los 6 y los 24 años de edad han jugado a videojuegos, AEVI, (2018) un informe publicado por la Asociación Española de Videojuegos (AEV), en el país de España los videojuegos informa que es la primera opción para el ocio y entretenimiento audiovisual, ocupa el puesto nueve a nivel mundial en el uso de los videojuegos. Según los alcances de este informe, hay 15,8 millones de jugadores en España, de esta cantidad el 75,94% juega semanalmente, Benedicto et al., (2017) manifiesta que según el informe Juventud en España 2016 nos dice que de 10 jóvenes 8 juegan a los videojuegos.

Rivero et al., (2015) nos dice que, en el país de Estados Unidos, la tendencia es cada vez más creciente en el uso de los videojuegos, la cantidad de jugadores pasan los 200 millones y la cantidad de horas a la semana que juegan es 13 horas, esta tendencia se está expandiendo a diferentes países.

Estudios realizados en el contexto nacional también señalan esta problemática, Vallejos & Capa, (2010) Señalan que en Perú 7 de 10 adolescentes abusan de los videojuegos también que de 10 adolescentes, 2 presentan casos de dependencia a los videojuegos y Además, el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Hideyo Noguchi (2014) informó que 297 jóvenes con problemas de ciberadicción y ludopatía acudieron a consulta, de la misma manera, un porcentaje considerable de adolescente y adultos jóvenes presentan uso excesivo a los videojuegos. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018), este nos dice que en el país un 71.4% de adolescentes peruanos hacen uso de internet con finalidad de acceder a actividades de entretenimiento u ocio como videojuegos, donde las edades más comunes se sitúan entre los 12 a 17 años. Rojas y Ruesta (2017)

refieren que los juegos electrónicos tienen elevadas condiciones para que el jugador se aferre y llegue a enviciarlo

A nivel local del distrito no se encontró investigaciones sobre esta temática, por tal motivo se investigará sobre la relación de los videojuegos con el R.A. en los escolares del 3er. año de secundaria del colegio Fe y Alegría No. 37 de Enrique Montenegro S.J.L, esto debido a que en el centro educativo se pudo evidenciar bajo rendimiento académicos en la educación virtual durante la pandemia, año 2020 presumiblemente debido al uso exagerado de los videojuegos y menor tiempo a sus actividades escolares.

Este problema puede deberse a diversas causas como lo manifiestan algunas investigaciones, según Lavilla (2012) nos manifiesta que la causa de este problema es la ausencia y el tiempo limitado que los padres de familia pasan con sus hijos en sus hogares, así mismo I. F. M. Morales & Chuquino, (2018), nos refieren que, en la actualidad, la carencia de una supervisión adecuada y de cerca a los adolescentes en la utilización de las redes sociales, los dispositivos electrónicos y los juegos online es la causa de la adicción a los videojuegos, lo cual perjudica el R.A. en la escuela como también sus relaciones interpersonales.

Las consecuencias ante este problema puede ser de diferente índole según lo pueden manifestar las investigaciones de Martínez et al., (2018) quienes nos menciona que el mal uso de los videojuegos pueden ocasionar muchas consecuencias psicológicas, sociales y mentales para los estudiantes que no tiene conciencia sobre ellos, así mismo I. F. M. Morales & Chuquino, (2018) consideran que el uso de estos juegos de manera descontrolada ocasiona desorden muy serio en la rutina diaria de los niños y adolescentes, también López Mero et al., (2015) nos manifiestan que el uso excesivo podría ocasionar el bajo rendimiento académico en estudiantes en todos los niveles educacionales. Ventura et al., (2013), mencionaron que la relación del uso de los videojuegos con el R.A. tiene mayormente efectos negativos que positivos.

Por todo lo señalado en la presente investigación surge la necesidad de encontrar mejoras ante este problema, proponiendo al director de la IE, docentes, padres de

familia y los mismos estudiantes del 3er. hacer que tomen conciencia que el bajo rendimiento se debe al tiempo desmedido que se dedica a los videojuegos.

Para formular el problema general se realizó de la siguiente manera: ¿Cómo se relaciona los videojuegos y R.A. en los estudiantes del tercero de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021?, de igual manera, se formularon los problemas específicos siguientes: (a) ¿Cómo se relaciona los diferentes tipos de video juegos y R.A. de los estudiantes del 3ro. de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021?, (b) ¿Cómo se relaciona el tiempo dedicado a los videojuegos y R.A. en los estudiantes de 3ro. de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 de Enrique Montenegro – SJL, año 2021?, (c) ¿Cómo se relaciona los diversos dispositivos electrónicos para los videojuegos, y R.A. en los estudiantes del 3ro. de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 de Enrique Montenegro – SJL, año 2021? (d) ¿Cómo se relaciona los estímulos de recompensas de videojuegos, y R.A. en los estudiantes del 3ro. de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 de Enrique Montenegro – SJL, año 2021?

Con respecto al objetivo general, se formuló bajo la siguiente estructura: Determinar la relación entre los videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, y de igual forma, se plantearon los siguientes objetivos específicos: (a) Determinar la relación entre los diferentes tipos de video juegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, (b) Determinar la relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, (c) Determinar la relación entre los diversos dispositivos electrónicos para los videojuegos, y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, (d) Determinar la relación entre los estímulos de recompensas de videojuegos, y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021.

La presente investigación se justifica teóricamente pues se estudiarán las principales variables, en este caso variable videojuegos y variable rendimiento académico, para establecer la posible correlación, y que sea de interés por otros investigadores para seguir validando conceptos a futuro.

Además, se justificará metodológicamente usando como técnicas e instrumentos de investigación las encuestas y cuestionarios respectivamente, que ayudarán a recopilar la data necesaria. Estos instrumentos serán observados por juicio de expertos y será evaluada la confiabilidad con software SPSS versión 26, programa que tiene el fin de garantizar una captura y análisis de datos para que la medición de variables que se pretenda evaluar sean los más apropiados para hacer inferencias mucho más confiables.

Los resultados obtenidos de la presente investigación ayudarán a ver si hay correlación entre los videojuegos y R.A. en los estudiantes de secundaria, estos resultados ayudarán a proponer alternativas de solución en favor de los estudiantes de la institución durante la educación remota.

Hipótesis de la investigación, para la hipótesis general tenemos: Existe relación entre los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021; y, también se formularon las siguientes hipótesis específicas: (a) Existe relación entre los diferentes tipos de video juegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, (b) Existe relación entre el tiempo para los videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, (c) Existe relación entre los diversos dispositivos electrónicos para los videojuegos, y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, (d) Existe relación entre los estímulos de recompensas de videojuegos, y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021

## II. MARCO TEÓRICO

En la recopilación de información sobre estudios o investigaciones relacionadas a la temática se encontró lo siguiente antecedentes:

Gómez et al., (2020) la investigación tuvo el objetivo de relacionar el tiempo de uso del videojuego con el R.A. en adolescentes de la Comunidad Valenciana; el instrumento usado fue el cuestionario, para desarrollar esta investigación transversal, se utilizó una muestra representativa estratificada y proporcional para la población de estudiantes de ESO y se obtuvieron 1.502 cuestionarios; la conclusión a la que llegó es que los estudiantes que emplean mucho más tiempo a los videojuegos durante la semana reprueban más cursos, los estudiantes que ocupan tiempo solo los fines de semana sus calificaciones son mejores, por otro lado los jugadores, moderados y ocasionales obtienen resultados académicos buenos y los intensivos todo lo contrario, también los jugadores ocasionales alcanzan un buen R.A. y el tiempo moderado en los videojuegos parece que no afecta el rendimiento académico

Restrepo et al., (2019) El objetivo de la presente investigación fue determinar la relación existente entre el uso de videojuegos y el R.A. de estudiantes de cuatro colegios del municipio de la Estrella en Antioquia. La metodología fue de alcance descriptivo correlacional, de enfoque empírico analítico, 335 estudiantes fue su muestra, el instrumento fue el cuestionario y los resultados fueron los siguientes: existe un mayor porcentaje de utilización de los videojuegos en los estudiantes de género masculino, hay tendencias en el uso de diversos tipos de videojuegos en los colegios, los juegos educativos y de agilidad mental son los juegos menos usados, la relación entre desempeño académico y uso de videojuego no es significativa, pero si encontró relación entre el rendimiento y tiempo de juego, lugar y edad. Por consiguiente, se recomendó a la IE dar pautas a los padres de familia para que su utilización sea regulada desde el hogar.

Mamani & Yupanqui, (2019) La investigación tuvo como objetivo describir la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de una IE de Lima-este. La metodología empleada fue: 375 estudiantes

fue la muestra de ambos sexos; el instrumento que se usó fue la Escala de Habilidades Sociales y el Test de dependencia a videojuegos; se obtuvo los resultados siguientes; existe una correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en general, también, de la misma manera se encontró una relación significativa entre las dimensiones de habilidades relacionadas con el estrés y habilidades alternativas a la agresión.

Remigio Vasquez, (2017) El objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de dos colegios públicos de educación secundaria de Los Olivos año 2017, la muestra fue 350 estudiantes ambos sexos; se aplicó los instrumentos Test HAMM1ST y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. El estudio fue de alcance descriptivo correlacional y se usó el coeficiente correlación de Rho de Spearman para realizar el análisis de los resultados; la conclusión fue que hay correlación de entre agresividad y adicción a los videojuegos tipo directo.

Andrade et al., (2019) En esta investigación el objetivo fue conocer la prevalencia de los videojuegos en el contexto ecuatoriano, La metodología empleada fue la siguiente: estudio no experimental, comparativo y transversal, la muestra fue de 3.178 adolescentes de secundaria de 76 colegios del Ecuador, el 52,8% fueron hombres y el 47,2% mujeres. Los resultados obtenidos arrojaron un nivel bajo de uso problemático de videojuegos (1,13%), los adolescentes hombres y que vivían en zonas urbanas tuvieron un mayor uso problemático de videojuegos. Se obtuvo la siguiente conclusión; el tipo de institución educativa, la edad y el tipo de familia no se relacionaron con el uso problemático de videojuegos.

Acosta Julca, (2018) la investigación tuvo el objetivo de determinar la relación entre el uso de los videojuegos y el R.A. de los estudiantes de una IE Particular del distrito de Independencia año 2017, la metodología que se utilizó: El tipo de estudio observacional, cuantitativo, descriptivo, correlacional, transversal, la muestra fue de 122 estudiantes del primero al quinto, la conclusión a la que se llegó fue que no existe relación entre el uso de los videojuegos con el R.A. en estudiantes, hay relación entre el tipo de consola y el R.A. en comunicación ( $p = 0.012$ ) y en el área de educación física ( $p = 0.029$ ); entre el momento de uso de videojuego en relación a las tareas y el R.A. en comunicación ( $p = 0.011$ ); y entre

el acompañamiento durante el videojuego y el rendimiento escolar en la conducta ( $p = 0.048$ ).

Oflu & Yalcin, (2019) El objetivo de la presente investigación fue determinar la frecuencia y patrones de uso y AVJ (adicción a videojuegos) en los estudiantes de secundaria y la relación con factores sociodemográficos, familiares e individuales. La metodología utilizada fue: estudio de tipo descriptivo transversal en cuatro escuelas secundarias, la conclusión fue la siguiente: hay una relación de mayores puntajes en la escala de adicción a los videojuegos con los estudiantes de secundaria que usan dispositivos como consola, uso de redes sociales, jugar a géneros específicos como guerra o estrategia con recompensa, ser varón, ser obeso, juegos en línea y multijugador.

Para la investigación, se realizó la revisión diversas teorías relacionadas con las variables de estudio: Videojuegos y rendimiento académico

Con relación a la definición videojuegos, Moncada y Chacón, (2012) lo define como la interacción entre un software y el usuario a través de imágenes en una pantalla de un dispositivo electrónico, el mismo que tiene reglas y recompensas; por su parte, Calvo y Ferrer, (2018) nos refieren que los videojuegos son plataformas de entretenimiento que tienen el objetivo de satisfacer el ocio como una necesidades individual, y además ofrecen un potencial para desarrollar acciones formativas, así mismos Gil & Mombiela (2007,) nos dicen que los videojuegos o Juegos de Video, son software informáticos desarrollados para el entretenimiento, que funcionan a través de soportes como los ordenadores, las videoconsolas o los teléfonos inteligentes.

En cuanto a la clasificación de los videojuegos encontramos diferente maneras, según Pérez García, (2015), refiere que para clasificar los videojuegos es una tarea complicada, algunos autores los clasifican según sus tipos, otros los clasifican según su similitud, otros según sus géneros y algunos por criterios pedagógicos, por otro lado, Reyes-Hernández et al., (2015) clasifican a los videojuegos de dos maneras; los videojuegos **offline** o tradicionales que son juegos que se usan con un ordenador o una videoconsola, pero sin acceso a internet conectada a un televisor y los videojuegos **online** o en red que son juegos con conexión a la red de internet que se juegan en una PC o una videoconsola; aunque en algunos casos puede jugar una persona sola, su atractivo principal es



compartir con varias personas conectadas a la red.

Gil & Mombiela, (2007, p.11) los videojuegos se clasifican generalmente en siete categorías, que van desde la estrategia, simulación, aventuras, rol, arcade, deportivos y juegos de disparos, los cuales se describen a continuación: a) Estrategia, Coordinan acciones y actúan con una finalidad específica, ofrecen al usuario la posibilidad de aumentar su habilidad para completar el objetivo, con facilidad y permiten manejar más de un personaje. Algunos son Ground Control, Age of Mythology, Strong Hold. (IndiceLatino.com). b) Simulación, Se caracterizan por envolver al usuario en un mundo en el que se simulan acciones como pilotar aviones, o conducir autos. A través del tiempo se ha conseguido dar más realismo, aunque conllevan una gran dedicación de tiempo para su desarrollo. Los más conocidos son: Flight Simulator 7 y Fórmula 1. (Eduotec.rediris.es). c) Aventuras, este tipo desarrolla una historia, en la cual el jugador debe ir encontrando pistas para descubrir misterios, sus guiones, diálogos deben estar bien estructurados para mantener la atención del usuario. Los más conocidos son: Broken Sword, The Longest Journey y Monkey Island. (IndiceLatino.com). d) Rol, consiste en crear un personaje con unas determinadas características y habilidades, a medida que se va jugando este se desarrolla de acuerdo con las decisiones tomadas. No se tiene un objetivo específico, sino que se elige de acuerdo a como avanza el entorno, se encuentran, por ejemplo: Diablo 2, Baldur's Gate y Dofus. (Eduotec.rediris.es). e) Arcade, permiten al usuario recorrer distintos escenarios donde aumentan su nivel de dificultad cada vez que termina una misión. La rapidez y la destreza del jugador es lo más resaltante. Se conocen en este grupo Arcanoid, Rayman y Prince of Persia (Eduotec.rediris.es). f) Deportivos, Está dedicado a simular deportes, requieren cierta habilidad, rapidez y precisión para dominarlo, entre mayor sea el número de participantes el juego es más entretenido. Con el paso del tiempo se ha mejorado el aspecto gráfico y creando una sensación más realista. Ejemplos: FIFA 2011, Virtual Tennis y NBA 2011. (Arija Gil, p.28). g) Juegos de disparos, Presenta un contenido bastante violento, en el que las armas son la pieza fundamental, por lo general el entorno en el que se desarrolla es tridimensional. En este tipo se conocen: Doom, halo, Heretic, Quake y Unreal. (Eduotec.rediris.es).

Por otro lado el uso excesivo de los videojuegos ejerce influencia en el usuario; por ello, Aragón, Mendoza y Márquez, (2016) citado por (Huaman, 2019)

nos dice que la dependencia a los videojuegos suele ser la denominación que se le da a aquellos sujetos que se encontrarían enlazados con la presencia de un comportamiento recurrente y casi compulsivo hacia la conducta de juego, donde se verían constantemente involucrados y sentirían que no pueden vivir sin este tipo de herramientas, la cual en realidad le ayudaría a olvidarse de sus propios problemas, a la vez que se sienten con menos angustia cuando comienzan a realizar la conducta de juego

Calixto, (2019) nos refiere que los videojuegos son malos cuando el tiempo que se dedica a estos es exagerado y hay poco acompañamiento de los padres hacia sus hijos, en México, Japón y Corea ya se presentan casos en donde los adictos pueden llegar a jugar encerrados por espacios de un mes a más, sin otra actividad que comer e ir al baño, alertó.

Con relación a las definiciones de variable rendimiento académico, Palacios & Vera, (2020) , nos dice que rendimiento es el resultado del esfuerzo que hace una persona, y académico se refiere a centros educativos donde imparten enseñanza, entonces el rendimiento académico es el esfuerzo que hace un individuo para el aprendizaje luego de una enseñanza de un centro educativo; además, es la valoración de capacidad después de que el estudiante haya demostrado lo aprendido en el proceso de formación, asimismo, desde la mirada del estudiante es la capacidad de responder ante los estímulos educativos, el cual es analizada según los propósitos educativos ya establecidos; en este proceso de aprendizaje se aplica aspectos cualitativos y cuantitativos.

De la misma manera Jiménez, (2000) citado por Erazo, (2011) define al rendimiento académico como la valoración en base al logro de los conocimientos demostrados por los estudiantes en un área específica, esta valoración es partir de la aplicación de didácticas educativas las mismas que son evaluadas de manera cualitativa y cuantitativa, asimismo, PRONABEC, (2013) lo definió como la medición de las capacidades del estudiante, es decir lo que aprendió en el proceso formativo y que luego lo ubica dentro de un nivel promedio al finalizar la etapa de sus estudios secundarios, es decir es una valoración del grado de conocimientos adquiridos por el estudiante luego de la enseñanza impartida en la educación secundaria.

Los enfoques de aprendizaje y la evaluación de rendimiento académico se

han orientado en torno a dos grupos según Rose, (2014) la cuantitativa (conductista y cognitivista) y la cualitativa, en la cualitativa se pueden diferenciar los enfoques de aprendizaje y estos son el enfoque profundo y superficial, estos dos se diferencian en que en el primero el estudiante tiene interés por la materia, el aprendizaje tiene significancia y los resultados tienen un nivel de comprensión profundo, mientras que en el enfoque superficial el estudiante busca cumplir los requisitos de evaluación en base a la reproducción y es mecánico.

La evaluación en el sistema educativo de nuestro país está orientado desde un enfoque formativo, según el Ministerio de Educación-Perú, (2016) nos dice que la evaluación de las competencias se realiza tomando como referente los estándares de aprendizaje y evidenciando la interacción de las capacidades, por lo tanto, los estándares son los criterios que nos permitirá comunicar si el estudiante alcanzó el estándar de la competencia o si está lejos o cerca de alcanzarlo.

Los estándares de aprendizaje son los referentes para realizar la **evaluación del R.A.** de los estudiantes en nuestro país, los mismos que se encuentran en el CNEB, estos son descripciones del desarrollo de las competencias, desde que se inicia a la Educación Básica hasta su final. (Ministerio de Educación-Perú, 2016)

La escala de calificación con la que se mide los niveles de los aprendizajes, según el Ministerio de Educación-Perú, (2016) son las conclusiones descriptivas correspondientes, obtenido por el estudiante, estas escalas de calificación son: AD, A, B y C las mismas que corresponden a lo siguiente: a) AD, logro destacado, en la que el estudiante demuestra un aprendizaje más de lo esperado. b) A, logro esperado, cuando el estudiante demuestra manejo satisfactorio de los desempeños de la competencia. c) B, en proceso, está en camino a lograr el nivel esperado con relación a la competencia, y para ello requiere acompañamiento para su logro. d) C, en inicio, muestra dificultad (progreso mínimo) en el desarrollo de la competencia y necesita acompañamiento del docente

Según nuestro sistema educativo actual se evalúa las competencias de los estudiantes para determinar su rendimiento académico, pero ¿Cómo se define una competencia? Según algunos autores: Para Gomez, (2016) citado por Villa y Poblete (2004) las competencias significan el desempeño excelente de un individuo en un contexto complejo, es la combinación de conocimientos, habilidades

y destrezas, actitudes y valores, de igual manera, Sarramona, (2007), señala que son los conocimientos, habilidades y actitudes las cuales hacen posible el actuar de manera óptima en una situación de contexto, por consiguiente, las competencias son aplicativas, de la misma manera también el Ministerio de Educación-Perú, (2016) la define como las capacidades en su conjunto, las misma que las pone en práctica una persona, actuando pertinentemente y con sentido ético en un situación determinada.

Según el CNEB los estudiantes tienen que desarrollar 31 competencias, una de ellas es la competencia Gestiona Proyectos de emprendimiento económico y social, según el Ministerio de Educación-Perú, (2016) esta competencia consiste en la que el estudiante resuelve un problema económico y social a partir de una necesidad no satisfecha, esto lo hace de manera creativa, para el desarrollo de esta competencia se necesita llevar a la acción la combinación de capacidades detalladas a continuación: a) Crea propuestas de valor, consiste en que el estudiante investiga en su entorno una necesidad no satisfecha y a partir de ella propone alternativas de solución creativa e innovadora a través de bienes o servicios las cuales resuelvan una necesidad. b) Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, consiste en asumir con responsabilidad el trabajo en equipo para el logro del objetivo en común, teniendo en cuenta las diferentes habilidades con la que puede aportar cada integrante. c) Aplica habilidades técnicas, consiste en utilizar software, herramientas y máquinas; planificar estrategias para el desarrollo de los procesos de producción de un bien o prestación de un servicio, poniendo en práctica criterios de calidad y eficiencia. d) Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, consiste en evaluar el proceso y los resultados parciales o finales del problema económico o social.

Las capacidades descritas en la competencia líneas arriba son según (Ministerio de Educación-Perú, 2016) son recursos que están dentro de las competencias y conforman los conocimientos, las habilidades y las actitudes; los conocimientos son los conceptos, teorías; las habilidades son los talentos y las actitudes son maneras de actuar dentro de una situación en particular.

Cada competencia planteada en el CNEB son evaluadas en base a los estándares y estos estándares son medidos a través de los desempeños de los

estudiantes según el Ministerio de Educación-Perú, (2016) los desempeños son las descripciones de cada competencias desde el inicio de la EBR hasta el final, con una complejidad creciente, estas descripciones son en base a la articulación de las capacidades que se evidencian cuando el estudiante resuelve y enfrenta situaciones auténticas.

El más alto referente en la educación en nuestro país es el CNEB, es el principal documento de la EBR en él se encuentra la visión general de la educación de los estudiantes en nuestro país en todas sus modalidades; Educación Básica Regular, Especial y Alternativa. (Ministerio de Educación-Perú, 2016)

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es básico, cualitativa, no experimental, correlacional - transversal y se fundamenta las siguientes afirmaciones conceptuales:

Tamayo señala que la metodología es el procedimiento que se debe realizar en todo el proceso de la investigación para responder al planteamiento del problema; esto consiste en recopilar, ordenar y análisis la información para la interpretación de los resultados. (1999).

La investigación es cuantitativo puesto que recolecta y analiza la información numérica con la finalidad de responder las preguntas de investigación y probar las hipótesis, confía en el conteo estadístico, en este enfoque se usarán encuestas para medir la relación de los videojuegos con el R.A. en los estudiantes de 3er. año de secundaria de la IE Fe y Alegría No. 37 SJL. (Sampieri et al., 2014)

La investigación será de diseño no experimental y según Sampieri et al., (2014) este diseño consiste en no manipular las variables; se observar el fenómeno tal y como se dan para luego analizarlos, además la investigación es transversal porque recoge información en un momento determinado y único.

La investigación es correlacional y según Salkind (1998), este alcance cumple la finalidad examinar la relación entre las variables de estudio, también nos dice que una variable no es la causa de la otra, en otras palabras, la correlación son asociaciones, donde no se observa que algún factor influye directamente en otro. Por ello en esta investigación se trató de determinar como los videojuegos se relacionan con el R.A. en los estudiantes de secundaria en SJL. (Torres, 2010)

Para permitir y dar lugar al diseño de investigación debemos tener en cuenta el esquema tal como se plantea:

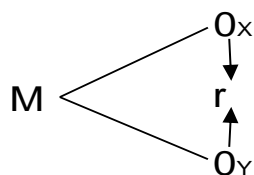


Figura No. 1

De los siguientes criterios se afirmó:

M = Alumnos del 3° grado de secundaria - I.E. Fe y Alegría No. 37 UGEL 01 SJL

O = La Observación que se realiza en la investigación

X = V1: Videojuegos

Y = V2: R.A.

r = Grado de correlación

### **3.2. Variables y su operacionalización**

Sampieri et al., (2014) nos dice que una variable es una propiedad que puede oscilar y cuya variación es susceptible de ser medirse y observarse. Arias, (2016 ) son características y propiedades cuantitativas o cualitativas, que puede sufrir cambios, y es objeto de análisis, medición, manipulación en una investigación

Por otro lado, respecto a la definición operacional, Carrasco sostuvo, que esta definición consiste en describir la forma o el método de cómo se realizan las mediciones de la variable a partir de una definición conceptual, indicando para ello, los términos en los que debe medirse la variable (Carrasco Díaz, 2006)

Variable 1: Videojuegos

Definición conceptual.

Los videojuegos son softwares informáticos en el que el jugador mantiene una interacción a través de la pantalla del dispositivo, la cual puede variar de tamaño. Dado a que todo juego, posee reglas, posterior a eso hay estímulo a recompensas y ganar.(Moncada & Chacón, 2012)

Definición operacional.

Para poder hacer la medición de la variable videojuegos se dividió en 4 dimensiones y cada una de estas con sus respectivos indicadores de donde finalmente se obtendrán los ítems (reactivos)

Variable 2: Rendimiento académico

Definición conceptual.

Jiménez, (2000) citado por Erazo, (2011) define al rendimiento académico como la valoración en base al logro de los conocimientos demostrados por los estudiantes en un área específica, esta valoración es partir de la aplicación de didácticas educativas las mismas que son evaluadas de manera cualitativa y cuantitativa

Definición operacional.

La variable rendimiento académico para poder ser medida se ha dividido en 2 dimensiones y cada dimensión con sus respectivos indicadores de donde finalmente se obtienen los ítems (reactivos)

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **3.3.1. Población.**

Según Jany (1994), citado por Torres, (2010) población es la totalidad de individuos o elementos con características afines que participan en la investigación y sobre las cuales se quiere medir, cuantificar o estudiar.

La población de estudio de la investigación estuvo constituida por 120 estudiantes de 3ro. de secundaria que estudian en la IE Fe y Alegría No. 37 - SJL

#### **3.3.2. Muestra.**

Arias, (2016) citado por Morales, (1994) La muestra es una cantidad representativa de la población de la cuales se obtiene información para la investigación.

La muestra determinada para la presente investigación estuvo constituida por 91 estudiantes del 3ro. de secundaria de la IE Fe y Alegría No. 37 SJL de la institución educativa Fe y Alegría No.37 SJL. Esta cantidad ha sido determinada mediante un cálculo de poblaciones finitas, se utilizó la fórmula como se muestra a continuación:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{E^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

n el que, el valor de “n” representa el tamaño muestral a determinar; “N” representa a la población total; “Z” es el nivel de confianza, en este caso representa



el 95% por lo tanto el error permitido “E” es del 5%; así mismo, “p” es la probabilidad de ocurrencia de un evento (50%) y, “q” es la probabilidad de no ocurrencia de un evento (50%)

Reemplazando los datos se obtiene el tamaño de muestra

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{E^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q} = \frac{(1,96)^2 * 0,5 * 0,5 * 120}{(0,05)^2(120 - 1) + (1,96)^2 * 0,5 * 0,5} = 91$$

### 3.3.3. Muestreo

Para la investigación se utilizó el tipo de muestreo probabilístico aleatoria simple, el cual consiste en utilizar cualquier sujeto de la población que tenga variable objeto de medición. (Torres, 2010)

Tabla 1

La población que se determina para el estudio o investigación

Institución Educativa	Población	Muestra
Fe y alegría 37	120	91
TOTAL	120	91

*Nota: La muestra fue Tomado del colegio Fe y Alegría 37 - SJL, UGEL No. 05*

## 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 3.4.1 Técnicas de recolección de datos

Para la investigación la a técnica seleccionada fue la encuesta que se define como un instrumento estandarizado basada en la capacidad del encuestador para observar, medir y documentar un determinado hecho o fenómeno (Sampieri et al., 2014)

### 3.4.2. Instrumentos de recolección de datos.

El cuestionario fue el instrumento que se usó en esta investigación con sus respectivos ítems que fueron definidos como el número limitado de preguntas, reactivos, ítems; cuyas respuestas realizadas por las personas o participantes de

la investigación son las valoraciones o percepciones que los mismos tienen sobre las variables. (Sampieri et al., 2014)

El aplicativo empleado para la recojo de datos e información, fue el formulario de Google, en ella se formuló el cuestionario.

Validez y confiabilidad de los instrumentos.

Un instrumento de medición tiene validez cuando mide el cuestionario y cumple con como tal, ayuda a que se pueda inferirse las conclusiones después de tener los resultados. (Torres, 2010)

La validez de los instrumentos, en este caso fueron sometidos a juicio de expertos, se corroboró con la validación de los instrumentos(cuestionario) que presenta resultados favorables en juicio de expertos

Tabla 2

*Validez por Juicio de expertos para el instrumento Videojuegos*

Nº	Nombre del experto	Experto	Resultado
01	Mg: Sánchez Díaz, Sebastián	Asesor Metodológico	Aplicable

Tabla 3

*Validez por Juicio de expertos para el instrumento de Rendimiento académico*

Nº	Nombre del experto	Experto	Resultado
01	Mg: Sánchez Díaz, Sebastián	Asesor Metodológico	Aplicable

La confiabilidad del instrumento (cuestionario) la obtenemos de la aplicación del mismo cuestionario a las mismas personas en diferentes ocasiones, en otras palabras, el instrumento es confiable cuando es congruente y cuando su aplicación por segunda vez da los mismos resultados o similares. (Torres, 2010)

Cuestionario: Para realizar la medición de la variable videojuegos

Autor: María Elena Matos Misari

Año: 2021

Lugar: Lima - Perú

Descripción: Fue administrado a cada estudiante

La duración: fue de 15 minutos

Cuestionario: Conformado por 20 ítems

Cuestionario: para la medición del rendimiento académico.

Autor: María Elena Matos Misari

Año: 2021

Lugar: Lima - Perú

Descripción: Se administró a cada estudiante

Duración: 15 minutos

Cuestionario: Conformado por 14 ítems

Se utilizó la escala de Likert de carácter dicotómico para luego medir según criterios e indicadores de cada variable contextualizada de conformidad según el protocolo del juicio de expertos.

### **3.5 Procedimientos**

Como la investigación es cuantitativa, se recogió datos mediante el instrumento (un cuestionario) se encuestó a 91 estudiantes mediante un formulario Google de manera remota virtual. A cada estudiante se le envió el cuestionario mediante un enlace de acceso a sus correos electrónicos

institucionales. Para poder llevar a cabo esta etapa de la investigación, se solicitó la autorización a la IE en mención, con una carta de presentación: Carta P. 024 – 2021 – EPG – LE y se coordinó con el director de la I.E. el profesor Marino Bustamante Gil.

### 3.6. Métodos de análisis de datos

La información recabada mediante el formulario Google se descargó en una data usando el software Microsoft Excel 2016, después de ser procesada la data, se analizó la información mediante el análisis correlacional con la ayuda del programa SPSS versión 26, obteniendo de esta manera las respectivas tablas de frecuencias y gráficos de barras las cuales nos sirvió para realizar la interpretación de los resultados.

**Análisis descriptivo:** los porcentajes son expuestos a través de gráficos y tablas según sus respectivas dimensiones y las variables.

**Análisis Inferencial:** para poder probar las hipótesis se empleó el coeficiente de correlación de Spearman, puesto que el objetivo de la investigación fue encontrar la correlación entre las variables a con una significancia del 5% y de confianza del 95%.

La regla de decisión en la contratación de la hipótesis es:

Si,  $p > 0,05$  nos permite aceptar la hipótesis nula ( $H_0$ ) Si,  $p < 0,05$  nos permite rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ )

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^N d_i^2}{N(N^2 - 1)}$$

Figura 2: La prueba de Rho de Spearman

### 3.7. Aspectos éticos

En el presente estudio se tomaron en cuenta los aspectos éticos por ser de mucha importancia, pues se trabajó con estudiantes del nivel secundaria, se

consideró la disposición personal para la aplicación de los instrumentos, además se tuvo el permiso respectivo de parte de la dirección de la I.E.

Se tuvo en cuenta la confidencialidad de la información recabada, usándose solo para la finalidad del estudio, se respetó el anonimato de los estudiantes. La información obtenida se codificó respetando minuciosamente las respuestas sin opinar los resultados alcanzados por cada estudiante.

Después de codificar la información recabada mediante los instrumentos utilizados y registrar los datos en los archivos de Excel y SPSS, fueron guardadas y grabadas para futuras investigaciones.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados descriptivos

Tabla 4

Tabla de frecuencias de la variable Videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	67	73,6	73,6	73,6
	Medio	22	24,2	24,2	97,8
	Alto	2	2,2	2,2	100,0
	Total	91	100,0	100,0	

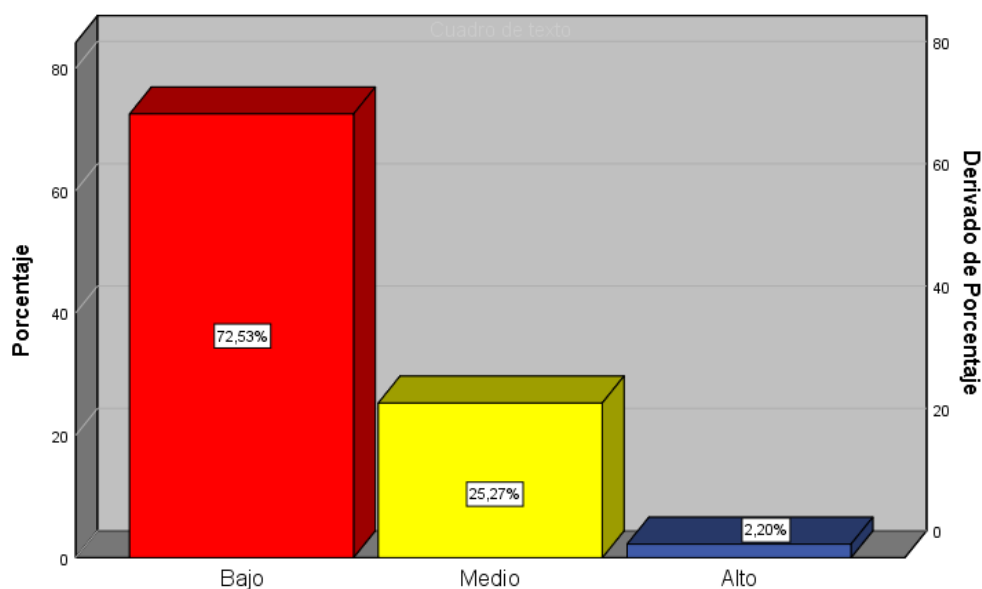


Figura 3 Gráfico de barras de la variable Videojuegos

Interpretación. De la tabla 4 y figura 3 se tiene 72.53% de los encuestados evidenciaron un nivel bajo en el uso de los videojuegos, 25,27% de los encuestados presentaron un nivel medio en el uso de los videojuegos, y 2,20% reveló un nivel alto en el uso de estos.

Tabla 5

Tabla de frecuencias de la dimensión tipos de videojuegos

		<b>Tipo</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	66	72,5	72,5	72,5
	Medio	23	25,3	25,3	97,8
	Alto	2	2,2	2,2	100,0
	Total	91	100,0	100,0	

**Tipo de videojuego**

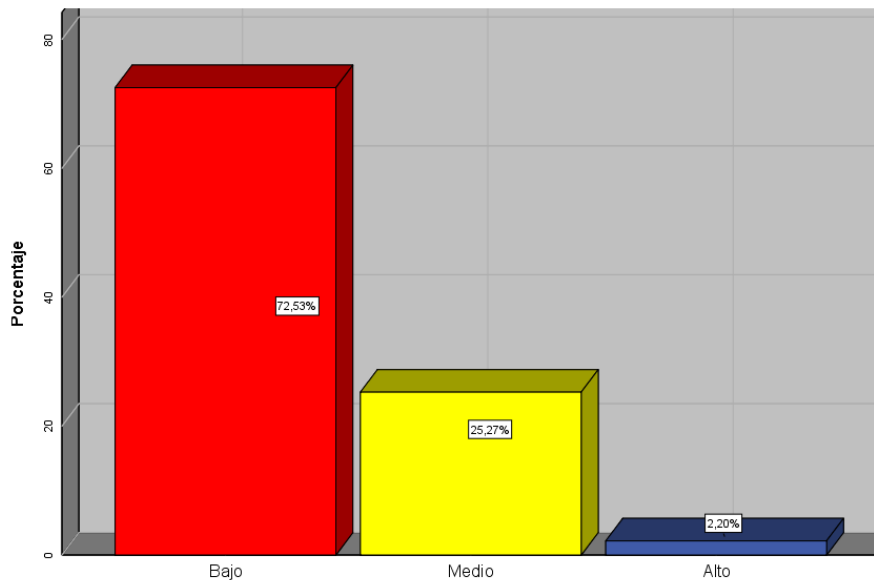


Figura 4 Gráfico de barras de la dimensión tipos de videojuegos

Interpretación. De la tabla 5 y figura 4 se tiene 72,53% de los encuestados evidenciaron un bajo nivel en la utilización de los diferentes tipos de videojuegos, el 25,27% de los encuestados presentaron un nivel medio en la utilización de los diferentes tipos de videojuegos y el 2,20.3% reveló un alto nivel en la utilización de tipos de videojuegos.

Tabla 6

Tabla de frecuencias de la dimensión tiempo de los videojuegos

		<b>Tiempo</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	85	93,4	93,4	93,4
	Medio	4	4,4	4,4	97,8
	Alto	2	2,2	2,2	100,0
	Total	91	100,0	100,0	

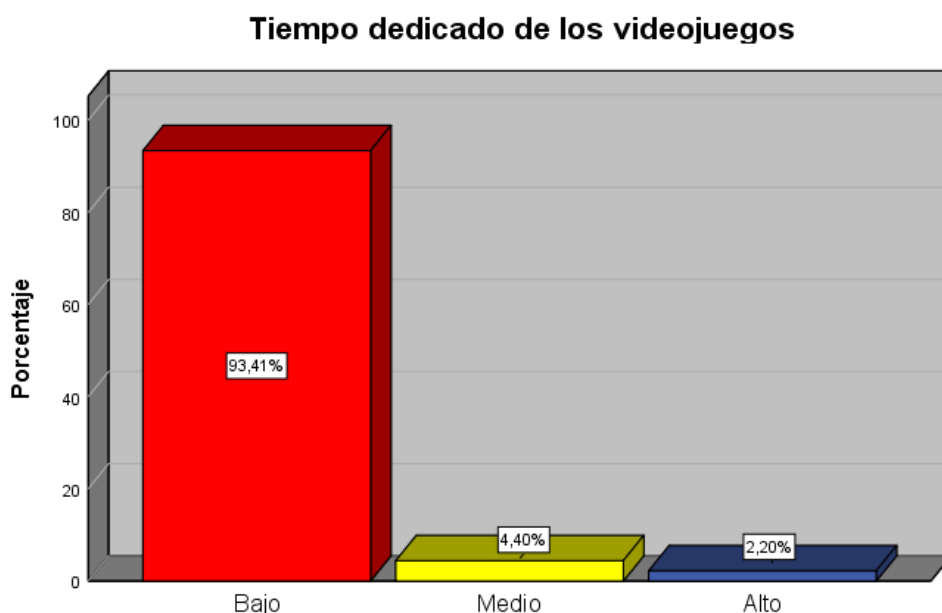


Figura 5 Gráfico de barras de la dimensión tiempo en los videojuegos

Interpretación. De la tabla 6 y figura 5 se tiene 93,41% de los encuestados evidenciaron un bajo nivel del tiempo empleado para los videojuegos, el 4,40% de los encuestados presentaron un nivel medio del tiempo empleado para los videojuegos y el 2,20% de los encuestados presentan un alto nivel en el tiempo empleado para los videojuegos



Tabla 7

Tabla de frecuencias de la dimensión dispositivos para los videojuegos

		Dispositivo			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	63	69,2	69,2	69,2
	Medio	25	27,5	27,5	96,7
	Alto	3	3,3	3,3	100,0
	Total	91	100,0	100,0	



Figura 6 Gráfico de barras de la dimensión tiempo en los videojuegos

Interpretación. De la tabla 7 y figura 6 se tiene 69.23% de los encuestados evidenciaron un bajo nivel en la utilización de los dispositivos para los videojuegos, el 27,4% de los encuestados presentaron un nivel medio en la utilización de los dispositivos para los videojuegos y el 3,30% de los encuestados presentan un alto nivel en la utilización de los dispositivos para los videojuegos.

Tabla 8

Tabla de frecuencias de la dimensión recompensa en los videojuegos

		Recompensa			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	61	67,0	67,0	67,0
	Medio	26	28,6	28,6	95,6
	Alto	4	4,4	4,4	100,0
	Total	91	100,0	100,0	

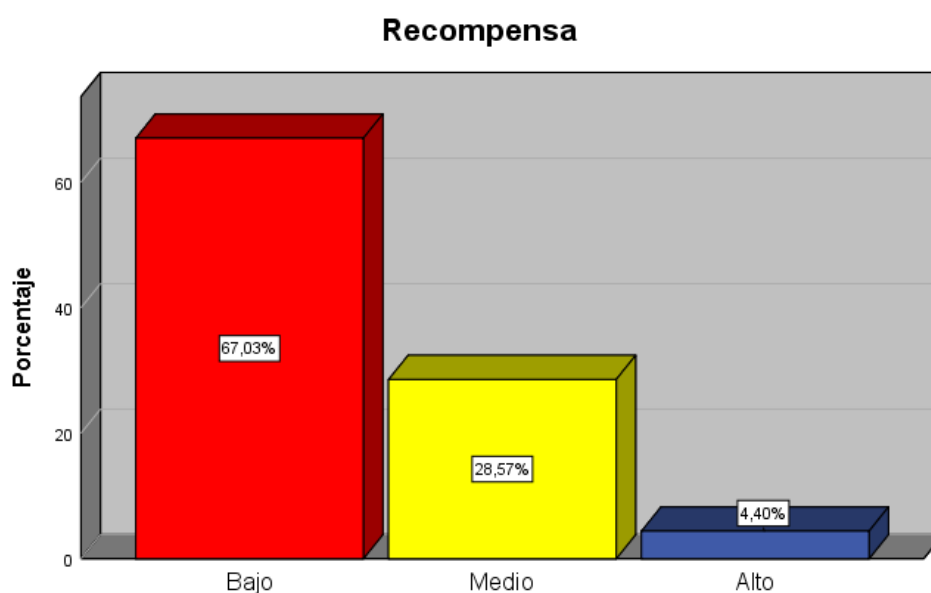


Figura 7 Gráfico de barras de la dimensión recompensa en los videojuegos

Interpretación. De la tabla 8 y figura 7 se tiene 67.03% de los encuestados indicaron que las recompensas que se obtienen mediante los videojuegos no es motivo para ingresar a estos juegos, el 27,4% indicaron que las recompensas que se obtienen mediante los videojuegos no es motivo para ingresar a estos juegos 3,30% de los encuestados indican que las recompensas que se obtienen mediante los videojuegos es una motivación para ingresar a estos juegos

Tabla 9

Tabla de frecuencias de la variable Rendimiento académico

		<b>Rendimiento académico</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	30	33,0	33,0	33,0
	Proceso	44	48,4	48,4	81,3
	Logrado	15	16,5	16,5	97,8
	Destacado	2	2,2	2,2	100,0
	Total	91	100,0	100,0	

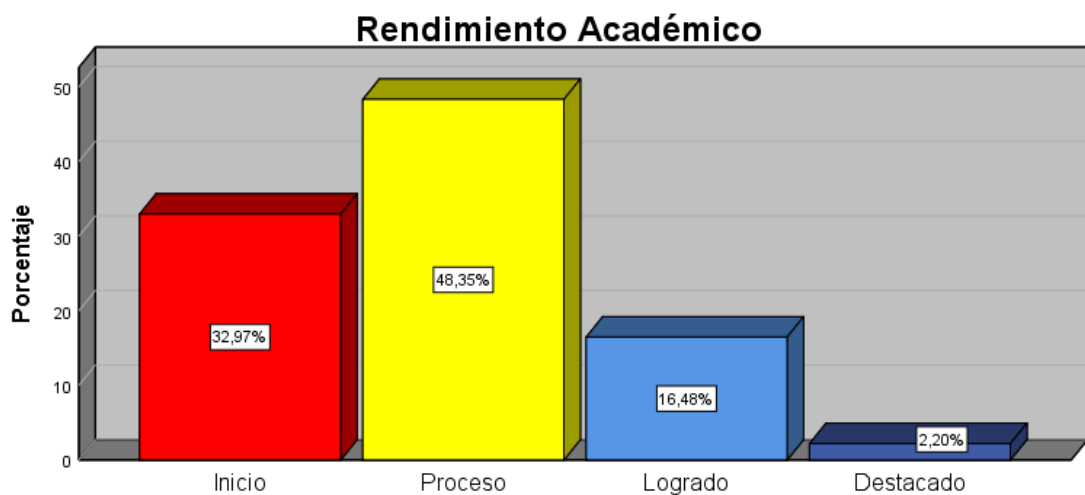


Figura 8 Gráfico de la variable rendimiento académico

Interpretación. De la tabla 9 y la figura 8 se tiene 32,97% de los encuestados se evidenciaron que se encuentran en inicio en el rendimiento académico en la competencia de gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, el 48,35% de los encuestados se encuentran en proceso, el 16,48 están en nivel de logrado y el 2,20 se encuentran en nivel destacado.

Tabla 10

Tabla de frecuencias de la dimensión Gestiona proyecto de emprendimiento económico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	35	38,5	38,5	38,5
	Proceso	46	50,5	50,5	89,0
	Logrado	8	8,8	8,8	97,8
	Destacado	2	2,2	2,2	100,0
	Total	91	100,0	100,0	

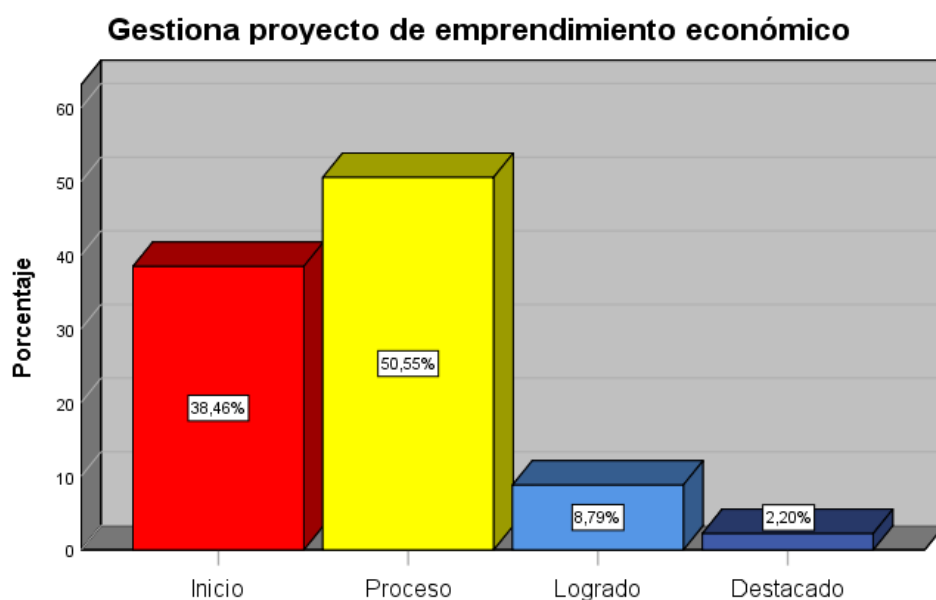


Figura 9 Gráfico de barras de la dimensión gestiona proyecto de emprendimiento económico

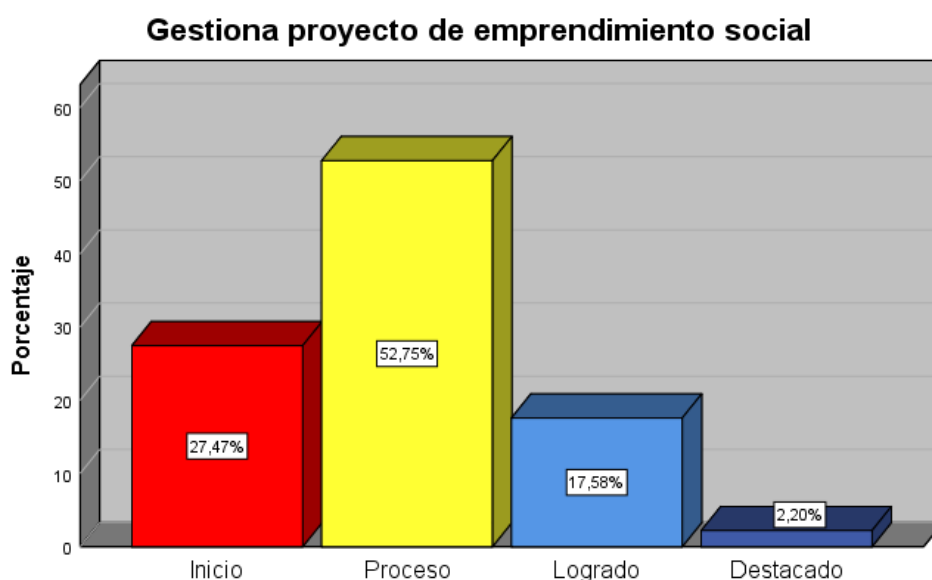
Interpretación. De la tabla 10 y la figura 9 se tiene 38,46% de los encuestados se encuentran en inicio en el rendimiento académico en la dimensión de gestiona proyectos de emprendimiento económico de la competencia, el 50,55% de los encuestados se encuentran en proceso, el 8,79% están en nivel de logrado y el 2,20% se encuentran en nivel destacado.

Tabla 11

*Tabla de frecuencias de la variable gestiona proyectos de emprendimiento social*

**Gestiona proyecto de emprendimiento social**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	25	27,5	27,5	27,5
	Proceso	48	52,7	52,7	80,2
	Logrado	16	17,6	17,6	97,8
	Destacado	2	2,2	2,2	100,0
	Total	91	100,0	100,0	



*Figura 10 Gráfico de barras de la dimensión gestiona proyecto de emprendimiento*

Interpretación. De la tabla 11 y la figura 10 se tiene 27,47% de los encuestados se encuentran en inicio en el R.A. en la parte de gestiona proyectos de emprendimiento social de la competencia, el 52,75% de los encuestados se encuentran en proceso, el 17,58% están en un nivel de logrado y el 2,20% se encuentran en nivel destacado.

## RESULTADOS DE TABLAS CRUZADAS

Tabla 12

*Frecuencias y porcentajes de videojuegos y R.A.*

			Rendimiento académico				Total
			inicio	proceso	logrado	destacado	
Videojuegos	bajo	Recuento	27	27	12	1	67
		% del total	29,7%	29,7%	13,2%	1,1%	73,6%
	medio	Recuento	3	16	3	0	22
		% del total	3,3%	17,6%	3,3%	0,0%	24,2%
	alto	Recuento	0	1	0	1	2
		% del total	0,0%	1,1%	0,0%	1,1%	2,2%
Total		Recuento	30	44	15	2	91
		% del total	33,0%	48,4%	16,5%	2,2%	100,0%

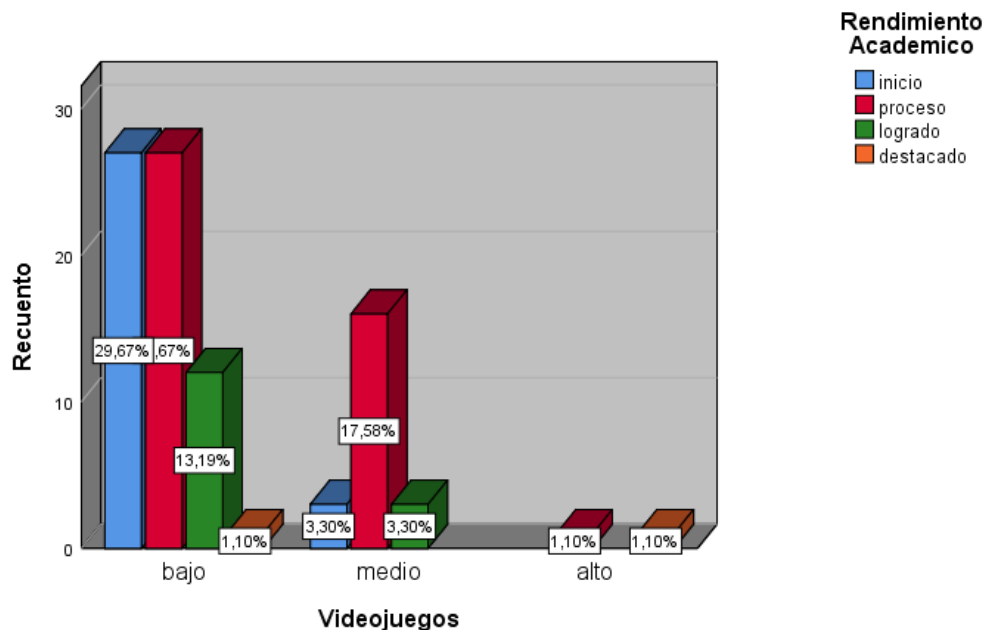


Figura N<sup>a</sup> 11

Gráfica de barras de frecuencias y porcentajes sobre Videojuegos y Rendimiento académico.

Interpretación, del 100% de los encuestados que presentan rendimiento académico, 2,2% presenta un nivel destacado en la variable videojuegos, 16,5% presentan un nivel logrado en la variable videojuegos, 48,4% presentan un nivel de proceso en la variable videojuegos, 33,0% presenta un nivel de inicio en la variable videojuegos.

Tabla 13

Frecuencias y porcentajes de tipo de videojuegos y R.A.

**Tabla cruzada Tipo\*Rendimiento Académico**

		Rendimiento académico				Total	
		inicio	proceso	logrado	destacado		
Tipo	bajo	Recuento	25	28	12	1	66
		% del total	27,5%	30,8%	13,2%	1,1%	72,5%
	medio	Recuento	5	14	3	1	23
		% del total	5,5%	15,4%	3,3%	1,1%	25,3%
	alto	Recuento	0	2	0	0	2
		% del total	0,0%	2,2%	0,0%	0,0%	2,2%
Total	Recuento	30	44	15	2	91	
	% del total	33,0%	48,4%	16,5%	2,2%	100,0%	

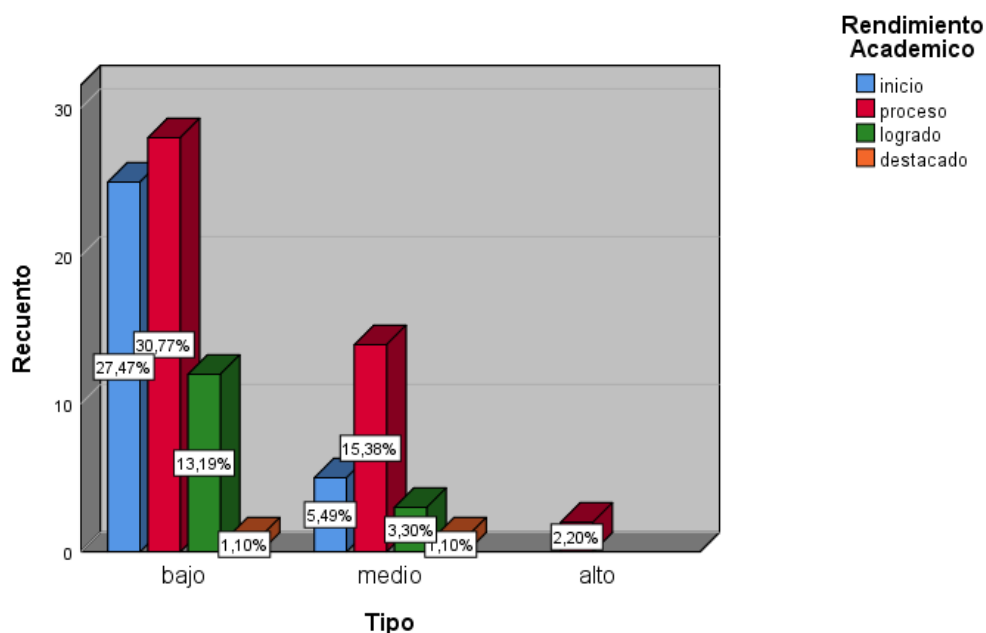


Figura No. 12

Gráfica de barras de Tipo de Videojuegos y Rendimiento académico

Interpretación, del 100% de los encuestados que presentan rendimiento académico, 2,2% presentan un nivel destacado en la dimensión tipos de videojuegos, 16,5% tienen un nivel logrado en la dimensión tipos de videojuegos, 48,4% tienen un nivel de proceso en la dimensión tipos de videojuegos, 33,0% tienen un nivel destacado en la dimensión tipos de videojuegos

Tabla 14

Tabla cruzada del tiempo de videojuegos y R.A.

**Tabla cruzada Tiempo\*Rendimiento Académico**

			Rendimiento académico				
			inicio	proceso	logrado	destacado	Total
Tiempo	bajo	Recuento	29	40	15	1	85
		% del total	31,9%	44,0%	16,5%	1,1%	93,4%
	medio	Recuento	1	3	0	0	4
		% del total	1,1%	3,3%	0,0%	0,0%	4,4%
	alto	Recuento	0	1	0	1	2
		% del total	0,0%	1,1%	0,0%	1,1%	2,2%
Total		Recuento	30	44	15	2	91
		% del total	33,0%	48,4%	16,5%	2,2%	100,0%

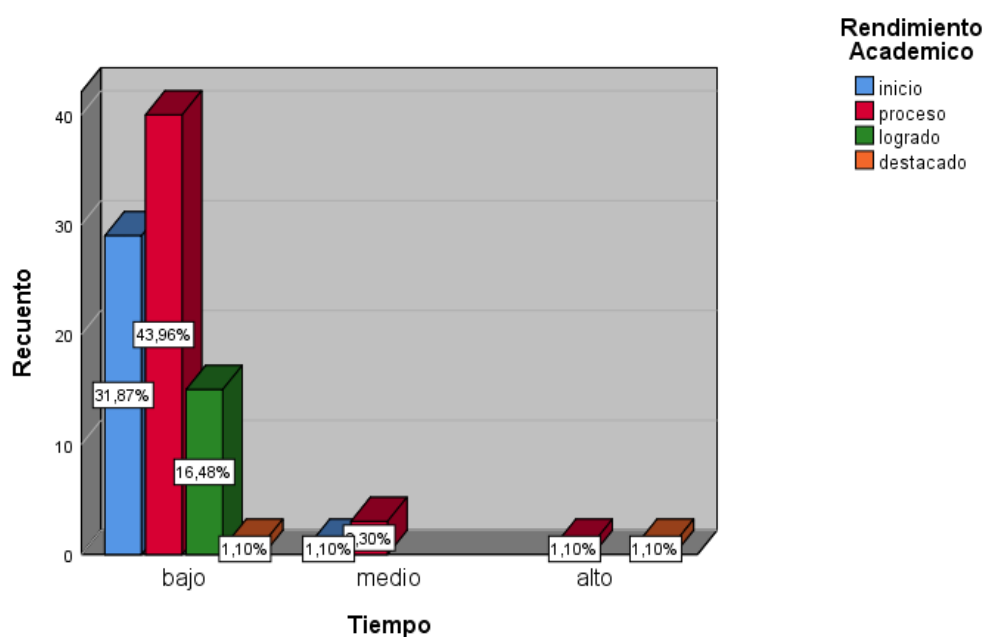


Figura No. 13

Gráfica de barras de Tiempo y Rendimiento académico.

Interpretación, del 100% de los encuestados que presentan rendimiento académico, 2,2% tienen un nivel destacado en la dimensión tiempo dedicado a los videojuegos, 16,5% tienen un nivel logrado en la dimensión tiempo dedicado a los videojuegos, 48,4% tienen un nivel de proceso en la dimensión tiempo dedicado a los videojuegos, 33,0% tienen un nivel destacado en la dimensión tiempo dedicado a los videojuegos.



Tabla 15

*Frecuencias y porcentajes sobre de recompensa en los videojuegos y R.A.*

**Tabla cruzada Recompensa\*Rendimiento académico**

		Rendimiento académico				Total	
		inicio	proceso	logrado	destacado		
Recompensa	bajo	Recuento	28	22	10	1	61
		% del total	30,8%	24,2%	11,0%	1,1%	67,0%
	medio	Recuento	1	20	5	0	26
		% del total	1,1%	22,0%	5,5%	0,0%	28,6%
	alto	Recuento	1	2	0	1	4
		% del total	1,1%	2,2%	0,0%	1,1%	4,4%
Total		Recuento	30	44	15	2	91
		% del total	33,0%	48,4%	16,5%	2,2%	100,0%

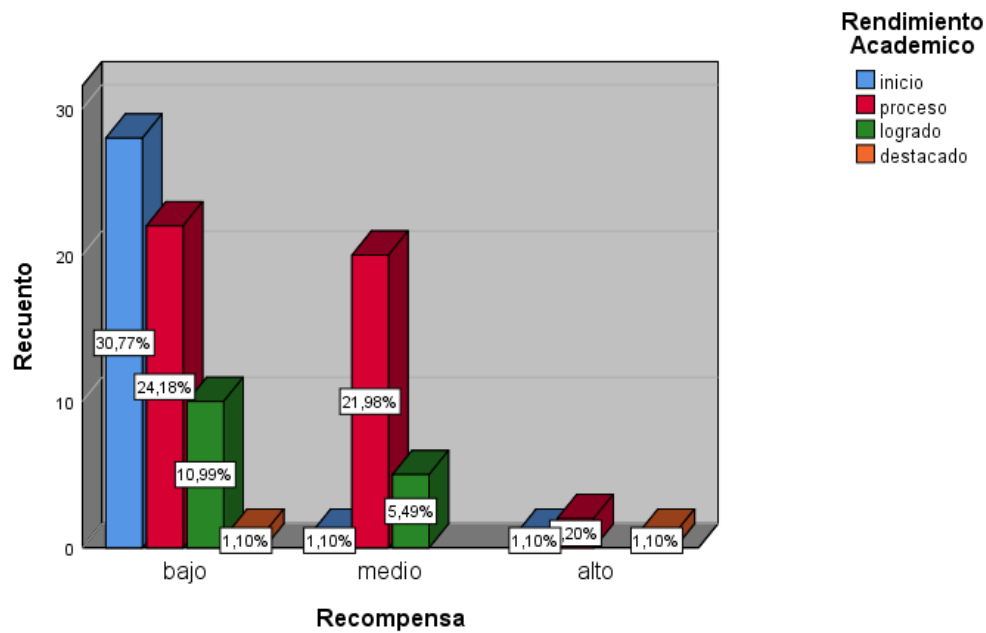


Figura No. 14

Gráfica de barras de Recompensa y Rendimiento Académico

Interpretación, del 100% de los encuestados que presentan rendimiento académico, 2,2% tienen un nivel destacado en la dimensión recompensa en los videojuegos, 16,5% tienen un nivel logrado en la dimensión recompensa en los videojuegos, 48,4% tienen un nivel de proceso en la dimensión recompensa en los videojuegos, 33,0% tienen un nivel destacado en la dimensión recompensa en los videojuegos.

#### 4.1. Resultados inferenciales

##### 4.2.1. Prueba de hipótesis.

###### Prueba de hipótesis general.

Ho. No existe relación entre los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Ha. Existe relación entre los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y No. Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Tabla 16

*Tabla correlacional entre videojuego y rendimiento académico*

		Correlaciones		
			Videojuegos	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,186
		Sig. (bilateral)	.	,077
		N	91	91
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,186	1,000
		Sig. (bilateral)	,077	.
		N	91	91

Interpretación. En la tabla 12 podemos observar que el coeficiente de rho de Spearman es 0,186 y de acuerdo con el coeficiente de correlación de Spearman, existe una **correlación escasa**. además, el valor de  $p=0,077$  en el que  $p$  es mayor a 0,05 con lo que podemos afirmar que la correlación no es significativa, por consiguiente, aceptamos la hipótesis nula y rechazamos la hipótesis alterna, a partir de ello podemos concluir que no existe relación significativa entre los videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Prueba de hipótesis específica 1.

Ho. No existe relación entre los diferentes tipos de video juegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Ha. Existe relación entre los diferentes tipos de video juegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021

Tabla 17

*Coefficiente de correlación de Spearman entre tipo de videojuego y rendimiento académico*

<b>Correlaciones</b>				
		Tipo		Rendimiento académico
Rho de Spearman	Tipo	Coeficiente de correlación	1,000	,107
		Sig. (bilateral)	.	,314
		N	91	91
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,107	1,000
		Sig. (bilateral)	,314	.
		N	91	91

Interpretación. En la tabla 13 podemos observar que el coeficiente de rho de Spearman es 0,107 y de acuerdo con el coeficiente de correlación de Spearman, existe una **correlación escasa**. además, el valor de  $p=0,314$  en el que  $p$  es mayor a 0,05 con lo que podemos afirmar que la correlación no es significativa, por consiguiente, aceptamos la hipótesis nula y rechazamos la hipótesis alterna, a partir de ello podemos concluir que no existe relación entre los tipos de videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Prueba de hipótesis específica 2.

Ho. No existe relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021

Ha. Existe relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Tabla 18

*Tabla correlacional entre tiempo de videojuego y rendimiento académico*

<b>Correlaciones</b>				
			Tiempo	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Tiempo	Coeficiente de correlación	1,000	,078
		Sig. (bilateral)	.	,464
		N	91	91
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,078	1,000
		Sig. (bilateral)	,464	.
		N	91	91

Interpretación. En la tabla 14 podemos observar que el coeficiente de rho de Spearman es 0,078 y de acuerdo con el coeficiente de correlación de Spearman, existe una **correlación escasa**. además, el valor de  $p=0,464$  en el que  $p$  es mayor a 0,05 con lo que podemos afirmar que la correlación no es significativa, por consiguiente, aceptamos la hipótesis nula y rechazamos la hipótesis alterna, a partir de ello podemos concluir que no existe relación entre el tiempo de uso a los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Prueba de hipótesis específica 3.

Ho. No existe relación entre los diversos dispositivos electrónicos para los videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Ha. Existe relación entre los diversos dispositivos electrónicos para los videojuegos, y R.A. de los escolares del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021

Tabla 19

*Tabla correlacional entre dispositivo para los videojuegos y R.A.*

<b>Correlaciones</b>				
			Dispositivo	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Dispositivo	Coeficiente de correlación	1,000	,270**
		Sig. (bilateral)	.	,010
		N	91	91
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,270**	1,000
		Sig. (bilateral)	,010	.
		N	91	91

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación. En la tabla 15 podemos observar que el coeficiente de rho de Spearman es 0,270 y de acuerdo con el coeficiente de correlación de Spearman, existe una correlación débil. además, el valor de  $p=0,010$  en el que  $p$  es menor a 0,05 con lo que podemos afirmar que la correlación es significativa, por consiguiente, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, luego podemos concluir que existe relación entre los diversos dispositivos electrónicos para los videojuegos, y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021

Prueba de hipótesis específica 4.

Ho. No Existe relación entre los estímulos de recompensas de videojuegos, y R.A. de los escolares del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021

Ha. Existe relación entre los estímulos de recompensas de videojuegos, y R.A. de los escolares del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021

Tabla 20

*Tabla correlacional entre recompensa en los videojuegos y rendimiento académico*

			<b>Correlaciones</b>	
			Recompensa	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Recompensa	Coeficiente de correlación	1,000	,289**
		Sig. (bilateral)	.	,005
		N	91	91
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,289**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	91	91

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación. En la tabla 15 podemos observar que el coeficiente de rho de Spearman es 0,289 y de acuerdo con el coeficiente de correlación de Spearman, existe una débil correlación, también el valor de  $p=0,005$  en el que  $p$  es menor a 0,05 con lo que afirmamos que la correlación es significativa, por consiguiente, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, luego podemos concluir que hay una relación entre la recompensa de videojuegos y R.A. de los escolares del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021

## V. DISCUSIÓN

### Primera

Los resultados en la fase estadística determinaron que existe una correlación escasa de  $\rho=0,186$  de correlación entre **videojuegos y rendimiento académico**; además, el valor de  $p = 0,077$  en el que se observa que  $p$  es mayor a  $0,05$  por lo cual se afirmó que la correlación no es significativa, razón por la cual se aceptó la hipótesis nula que establece que no hay relación entre los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3ro. de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021. Se observa similitud con la conclusión del trabajo de investigación de (Acosta Julca, 2018) en la que dice que no hay relación entre el uso de los videojuegos con el R.A. en estudiantes, pero si relación entre el tipo de consola y el R.A. en comunicación ( $p = 0.012$ ) y en el área de educación física ( $p = 0.029$ ); entre el momento de uso de videojuego en relación a las tareas y el R.A. en comunicación ( $p = 0.011$ ); y entre el acompañamiento durante el videojuego y el R.A. en la conducta ( $p = 0.048$ ).

### Segunda

Los resultados en la fase estadística determinaron, que existe una correlación escasa, de  $\rho = 0,107$  entre **tipo** de videojuego y rendimiento académico además, el valor de  $p = 0,314$  se observa que  $p$  es mayor a  $0,05$  lo que permite afirmar que la correlación no es significativa, por lo cual se aceptó la hipótesis nula que establece que no existe relación entre tipo de videojuegos y R.A. re en los escolares del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, Se observa similitud en la investigación presentada por (Restrepo Escobar et al., 2019) en el que concluye en lo siguiente: existe un mayor porcentaje de utilización de los videojuegos en los estudiantes de género masculino, hay tendencias en el uso de diversos tipos de videojuegos en los colegios públicos y privados, los juegos educativos y de agilidad mental son los juegos menos usados, la relación entre desempeño académico y uso de videojuego no es significativa, pero si encontró relación entre el rendimiento y tiempo de juego, lugar y edad. Por consiguiente, se recomendó a la IE dar pautas a los padres de familia para que su utilización sea regulada desde el hogar.

### Tercera

Los resultados en la fase estadística determinaron, que existe una correlación escasa, de  $\rho=0,078$  de correlación **entre tiempo** empleado en los videojuegos y rendimiento académico, además, el valor de  $p = 0,464$  se observa que  $p$  es mayor a  $0,05$  lo que nos lleva a afirmar que la correlación no es significativa, por lo cual se aceptó la hipótesis nula que establece que no hay relación entre el tiempo empleado en los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3ro. de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37, Enrique Montenegro – SJL, año 2021, Se observa similitud a la conclusión presentada por (Gómez et al., (2020) quienes refieren que los estudiantes que emplean mucho más tiempo a los videojuegos durante la semana reprueban más cursos, los estudiantes que ocupan tiempo solo los fines de semana sus calificaciones son mejores, por otro lado los jugadores, moderados y ocasionales obtienen resultados académicos buenos y los intensivos todo lo contrario, también los jugadores ocasionales alcanzan un buen rendimiento académico y el tiempo moderado en los videojuegos parece que no afecta el rendimiento académico

### Cuarta

Los resultados en la fase estadística determinaron, que existe una correlación escasa, de  $\rho=0,270$  de correlación entre **dispositivos** y rendimiento académico además, el valor de  $p = 0,010$  se observó que  $p$  es menor a  $0,05$  lo que lleva a afirmar que la correlación es significativa, por lo cual se aceptó la hipótesis alterna que establece que hay relación entre los diversos dispositivos electrónicos de fácil acceso a los videojuegos, y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, Se observa similitud en la conclusión presentada por (Acosta Julca, 2018) en la que dice que no hay relación entre el uso de los videojuegos con el R.A. en estudiantes, pero si relación entre el tipo de consola y el R.A. en comunicación ( $p = 0.012$ ) y en el área de educación física ( $p = 0.029$ ); entre el momento de uso de videojuego en relación a las tareas y el R.A. en comunicación ( $p = 0.011$ ); y entre el acompañamiento durante el videojuego y el R.A. en la conducta ( $p = 0.048$ ).



## Quinta

Los resultados en la fase estadística determinaron, que existe una correlación débil, de  $\rho=0,289$  de correlación entre **recompensa** y rendimiento académico además, el valor de  $p = 0,005$  se observa que  $p$  es menor a  $0,05$  lo que nos lleva afirmar que la correlación es significativa luego podemos concluir que hay relación entre la **recompensa** de videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL, año 2021, Se observa similitud en la conclusión presentada por (Ofli & Yalcin, 2019) en la que dice: que hay una relación de mayores puntajes en la escala de adicción a los videojuegos con los estudiantes de secundaria que usan dispositivos como consola, uso de redes sociales, jugar a géneros específicos como guerra o estrategia con recompensa, ser varón, ser obeso, juegos en línea y multijugador.

## VI. CONCLUSIONES

De acuerdo con el objetivo general se precisó que hay una correlación escasa no significativa, al haberse obtenido un  $p = 0,077$  ( $p < 0,05$ ) y  $\rho = 0,186$ . Concluyendo que no existe correlación entre los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

De acuerdo objetivo específico número 1, se determinó que existe una correlación escasa no significativa, además, el valor de  $p=0,314$  ( $p < 0,05$ ) y  $\rho = 0,107$ , concluyendo que no hay correlación entre el tipo de videojuego y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

De acuerdo con el objetivo específico número 2, se determinó que existe una correlación escasa no significativa, además, el valor de  $p=0,464$  ( $p < 0,05$ ) y  $\rho = 0,078$ , concluyendo que no existe correlación entre el tiempo empleado para los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Conforme objetivo específico número 3, se determinó que existe una correlación débil, además, el valor de  $p=0,010$  ( $p < 0,05$ ) y  $\rho = 0,270$ , concluyendo que existe relación débil entre los dispositivos utilizados para los videojuegos y R.A. en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021

Conforme al objetivo específico número 4, se determinó que existe una correlación débil, además, el valor de  $p=0,005$  ( $p < 0,05$ ) y  $\rho = 0,289$ , concluyendo que existe correlación débil entre las recompensas que se dan en los videojuegos y R.A. de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría No. 37 Enrique Montenegro – SJL año 2021.

## VII. RECOMENDACIONES

- Primera: Al director se recomienda hacer escuelas de padres para alertar el uso excesivo de los videojuegos sobre todo en tiempo de pandemia, los juegos son de fácil acceso en los diferentes dispositivos como las tabletas, los celulares, las computadoras personales lo que pueden traer como consecuencia bajo R.A. en los estudiantes.
- Segunda: A los padres de familia se recomienda hacer acompañamiento a los estudiantes durante sus clases virtuales, evitando dejarlos solos por tiempos prolongados para evitar que se distraigan con los videojuegos online y realicen sus actividades escolares con deficiencia, además alertar que el tiempo descontrolado a los videojuegos desde casa influye en el rendimiento académico,
- Tercera: A las docentes del nivel secundaria, se le recomienda hacer acompañamiento a los estudiantes con bajo R.A., conversar con los padres de familia para detectar posible desorden en el tiempo empleado en los dispositivos con acceso a internet, además desde las clases emplear investigaciones realizadas sobre el uso excesivo de los videojuegos y citar ejemplos reales de lo que está pasando en el mundo con relación al tema a través de la investigación en artículos de investigación científicas.
- Cuarta: A los estudiantes se recomienda organizar sus tiempos, para realizar sus deberes y luego jugar, el uso de los videojuegos no es malo, más al contrario los videojuegos de tipo estrategia ayuda al desarrollo cognitivo, agiliza el razonamiento para encontrar estrategias, solucionar las dificultades y retos del juego. Si se prioriza los videojuegos antes que los deberes escolares, allí comienza el problema del bajo rendimiento académico, esto según investigaciones realizadas.

## 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>
- 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>
- Arias, F. (2016). El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica.
- Calixto, J. E. (2019). Más de siete horas al día invierten adictos a videojuegos. [https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2019\\_649.html](https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2019_649.html)
- Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. Miguel Hernández Communication Journal, 9(9), 191–226. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>
- Carrasco Díaz, S. (2006). Metodología de la investigación científica.
- Escobar, R., Milena, S., Taborda, A., Magdaly, L., & Sierra, A. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 19. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>
- Gomez, E. (2016). En torno al concepto de competencia :Un análisis de fuentes. *Revista de Curriculum y Formación de Profesorado*.

- Gómez, F., Devís, J., & Molina, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes Video game usage time in adolescents ' academic performance. *Revista Científica de Educomunicación*, XXVIII, 89–99.
- Huaman, K. Q. (2019). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de lima Sur*. <http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/923>
- Lloret Irlles, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J. C., & Tirado González, S. (2018). Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). *Atencion Primaria*, 50(6), 350–358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- López Mero, P., Barreto Pico, A., endoza Rodríguez, E. R., & del Salto Bello, M. W. A. (2015). Bajo rendimiento académico en estudiantes y disfuncionalidad familiar. *Medisan*, 19(9), 1163–1166.
- Mamani, S. M. A., & Yupanqui, S. N. P. (2019). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. 3(2), 9–33.
- Martinez, J. B., Ruiz, L. P., & Hidalgo, E. R. (2018). *Adicción a los Videojuegos en los jóvenes COM ESCRITA Y PROCE LECT II Adicción a los Videojuegos Presentado por : Docente : Rodolfo Bolaños Barrera Colombia , Santiago de Cali – Valle del Cauca. November*.
- Ministerio de Educacción-Perú. (2016). Currículo Nacional. *Libro Currículo Nacional de La Educación Basica*, 224.
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables. *Retos*, 21, 43–49. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?>

- Morales, I. F. M., & Chuquino, J. C. R. (2018). *Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos.*
- Morales, J. (2020). *Oportunidad o Crisis Educativa: Reflexiones desde la Psicología para Enfrentar los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje en Tiempos de Covid-19.* [www.rinace.net/riejs/revistas.uam.es/riejs](http://www.rinace.net/riejs/revistas.uam.es/riejs)
- Oflu, A., & Yalcin, S. (2019). Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 117(6), 584–591. <https://doi.org/10.5546/aap.2019.e584>
- Palacios, B. I. S., & Vera, G. Z. (2020). *Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato.*  
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/08/ciberadiccion.html>
- Pérez García, Á. (2014). El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. *Escuela Abierta*, 17(1), 136–156. <https://doi.org/10.29257/ea17.2014.09>
- Porlán, R. (2020). El cambio de la enseñanza y el aprendizaje en tiempos de pandemia. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 2(1), 1–7. [https://doi.org/10.25267/rev\\_educ\\_ambient\\_sostenibilidad.2020.v2.i1.1502](https://doi.org/10.25267/rev_educ_ambient_sostenibilidad.2020.v2.i1.1502)
- PRONABEC. (2013). El alto rendimiento escolar para beca 18. *Pronabec*, 1, 22. [www.pronabec.gob.pe](http://www.pronabec.gob.pe)
- Remigio Vasquez, J. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017. *Universidad César Vallejo.*

- Restrepo Escobar, S. M., Arboleda Sierra, W. A., & Arroyave Taborda, L. M. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 19. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>
- Reyes-Hernández, K. L., Sánchez-Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U. (2015). Los videojuegos: Ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2), 74–78.
- Rivero, S., Marengo, L., María, L., Nuñez, H., Coutinho, T. V., Leite, G. R., & Rivero, T. S. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1–12. <https://doi.org/10.5579/rnl.2015.0266>
- Rodriguez, C. (2020). *Facultad de Ciencias de la Salud. Licenciatura en Kinesiología*.
- Rose, S. (2014). School Performance. *Group Work with Children and Adolescents: Prevention and Intervention in School and Community Systems*, 3(1), 141–160. <https://doi.org/10.4135/9781483328416.n9>
- Rozo, E. J. B., & Montoya, R. C. (2018). *Videojuegos: Avances tecnológicos en aplicación de física A strategy to be implemented in physical and*.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. del P. B. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta Edición (ed.)).
- Tamayo, M. (1999). APRENDER A INVESTIGAR Módulo 5. In *Aprender a Investigar*.

# **ANEXOS**



## Anexo 1. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA		OBJETIVOS		HIPÓTESIS		VARIABLES Y DIMENSIONES		DISEÑO METODOLOGICO	
<b>PROBLEMA GENERAL</b>		<b>OBJETIVO GENERAL</b>		<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>					
¿Cómo se relaciona los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021?		Determinar la relación entre los videojuegos y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021		Existe relación entre los videojuegos y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021		<b>VARIABLE 1</b> <b>VIDEOJUEGOS</b> D1. Tipos de videojuegos (Programas informáticos) D2. Tiempo dedicado a los videojuegos online D3. Dispositivos electrónicos D4 Recompensa		<b>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN</b> Cuantitativo <b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b> No experimental, transeccional o transversal <b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</b> Correlacional <b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b> Básica <b>POBLACIÓN</b> 120 estudiantes de IE Fe y Alegría 37 <b>MUESTRA</b> 91 estudiantes de IE Fe y Alegría 37 <b>MUESTREO</b> Probabilístico aleatorio simple	
<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>		<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>		<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>					
1	¿Cómo se relaciona los diferentes tipos de video juegos y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021?	1	Determinar la relación entre los diferentes tipos de video juegos y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021	1	Existe relación entre los diferentes tipos de video juegos y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021				
2	¿Cómo se relaciona el tiempo dedicado a los videojuegos y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021?	2	Determinar la relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021	2	Existe relación entre el tiempo dedicado a los videojuegos y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021				
3	¿Cómo se relaciona los diversos dispositivos electrónicos de fácil acceso a los videojuegos, y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021?	3	Determinar la relación entre los diversos dispositivos electrónicos de fácil acceso a los videojuegos, y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021	3	Existe relación entre los diversos dispositivos electrónicos de fácil acceso a los videojuegos, y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021	<b>RENDIMIENTO ACADÉMICO</b> D2. Gestiona proyectos de emprendimiento económico			
4	¿Cómo se relaciona los estímulos de recompensas de videojuegos, y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021?	3	Determinar la relación entre los estímulos de recompensas de videojuegos, y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021	3	Existe relación entre los estímulos de recompensas de videojuegos, y rendimiento académico de los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021	D3. Gestiona proyectos de emprendimiento social			

## Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b>  <b>VIDEOJUEGOS</b>	Un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador <b>mantiene una interacción</b> a través de imágenes que aparecen en un <b>dispositivo</b> que posee una pantalla que puede variar de tamaño, <b>como todo juego</b> , posee reglas y un sistema de <b>recompensa</b> , de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. (Moncada & Chacón, 2012)	La variable de videojuegos para poder ser medida se ha operacionalizado en 4 dimensiones y cada dimensión con sus respectivos indicadores de donde finalmente se obtienen los reactivos. (ítems)	<b>D1</b> Tipos de videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos de estrategias</li> <li>- Juegos de aventura</li> <li>- Juegos de rol</li> <li>- Juegos de arcade</li> <li>- Juegos deportivos</li> <li>- Juegos de disparos</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Ordinal  Siempre: (5) Casi siempre: (4) A veces: (3) Casi nunca: (2) Nunca: (1)
			<b>D2</b> Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana</li> <li>- Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de la semana (lunes-viernes)</li> </ul>	8, 9, 10, 11, 12, 13	
			<b>D3</b> Dispositivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de móviles</li> <li>- Uso de computadora</li> <li>- Uso de consolas (Play Station/XBOX)</li> <li>-</li> </ul>	14, 15, 16, 17	
			<b>D4</b> Recompensa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subes de niveles</li> <li>- Obtienes premios o regalos virtuales</li> <li>- Reconocimiento entre los jugadores</li> </ul>	18, 19, 20	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>RENDIMIENTO ACADÉMICO</b>	Jiménez 2010 citado por Erazo, (2012) define al rendimiento académico como el sistema que mide los logros y la construcción de conocimientos en los estudiantes, los cuales se crean por la intervención de didácticas educativas que son evaluadas a través de métodos cualitativos y cuantitativos en una materia.	La variable rendimiento académico para poder ser medida se ha operacionalizado en 2 dimensiones y cada dimensión con sus respectivos indicadores de donde finalmente se obtienen los reactivos. (ítems)	<b>D1</b> Gestiona proyectos de emprendimiento económico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea propuestas de valor</li> <li>- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</li> <li>- Habilidades técnicas</li> <li>- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento económico</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	
			<b>D2</b> Gestiona proyectos de emprendimiento social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea propuestas de valor</li> <li>- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</li> <li>- Habilidades técnicas</li> <li>- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento social</li> </ul>	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	

### Anexo 3. Instrumentos

## INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Estimados estudiantes: Se te solicita responder el siguiente cuestionario, que servirá de sustento para un trabajo de investigación: Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021. La información será confidencial, por lo que se le pide que seas sincero(a) en sus respuestas, no es necesario escribir su nombre.

### VARIABLE: VIDEOJUEGOS

Nº	AFIRMACIONES	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	¿Utilizas videojuegos de estrategia como Dota 2 o League of Legends?					
2	¿Utilizas videojuegos de simulación como SIMS 3, Among Us?					
3	¿Utilizas videojuegos de aventura como Legend of Zelda, Crash Bandicoot?					
4	¿Utilizas videojuegos de rol como God of War ó The Last of Us?					
5	¿Utilizas videojuegos de arcade como Mario Bros, Donkey Kong					
6	¿Utilizas videojuegos deportivos como FIFA o PES?					
7	¿Utilizas videojuegos de disparos como Call of Duty, Fortnite, FreeFire?					
8	¿Apresuras tus actividades académicas para estar más tiempo en los videojuegos?					
9	¿Dejas de hacer tus actividades académicas por estar más tiempo en los videojuegos?					
10	¿Duermes poco debido a que le dedicas mucho tiempo a los videojuegos por las noches?					
11	¿Prefieres pasas más tiempo en los videojuegos que compartir con tus familiares en otras actividades?					
12	¿Tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el empleo excesivo de tiempo en los videojuegos?					
13	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?					
14	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego en tu móvil, computadora o consola?					

15	¿Utilizas tu celular para ingresar a los videojuegos?					
16	¿Utilizas tu computador para ingresar los videojuegos?					
17	- ¿Utilizas consolas (Play Station o XBOX) para los videojuegos?					
18	¿La motivación que tienes para videojuegos son los premios o regalos virtuales					
19	Me motiva ingresar a los videojuegos porque sé que mis amigos están conectados.					
20	Me siento valorado por mis amigos cuando subo de niveles en los videojuegos.					
<b>PUNTAJE</b>						

## VARIABLE: RENDIMIENTO ACADÉMICO

Nº	AFIRMACIONES	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	¿Realizaste alguna investigación de mercado para detectar necesidades de los usuarios?					
2	¿Elaboraste productos en tu clase para venderlos?					
3	¿Trabajaste cooperativamente con tus compañeros para lograr objetivos y metas en tu proyecto de emprendimiento económico?					
4	¿Utilizaste herramientas o máquinas, para ejecutar el proceso de producción de bien económico?					
5	¿Utilizaste programas (CorelDraw, Word, Paint, Canva), para ejecutar los procesos de producción (marketing: propaganda) de un bien económico?					
6	¿Evaluaste las diferentes etapas del proyecto económico?					
7	¿Realizaste ajustes e incorporaste innovaciones al proyecto económico?					
8	¿Realizaste alguna investigación en tu localidad para detectar necesidades de la comunidad?					

9	¿Creaste un bien o servicio para dar solución una necesidad social (ayuda social)?					
10	¿Trabajaste cooperativamente con tus compañeros para lograr objetivos y metas del proyecto de emprendimiento social?					
11	¿Utilizaste herramientas o máquinas, para ejecutar los procesos de producción de un bien para dar solución a un problema social?					
12	¿Utilizaste algún aplicativo (software), para ejecutar los procesos de producción de un bien para dar solución a un problema social?					
13	¿Evaluaste las diferentes etapas del proyecto social?					
14	¿Realizaste ajustes e incorporaste innovaciones al proyecto social?					
<b>PUNTAJE</b>						

#### Anexo 4. Certificados de Validez de los instrumentos

#### Certificado de validez de contenido del instrumento que mide los Videojuegos

N°	ITEM	Pertinencia (1)		Relevancia (2)		Claridad (3)		Sugerencias/ observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: tipos de videojuegos</b>								
1	¿Utilizas videojuegos de estrategia como Dota 2 o League of Legends?	✓		✓		✓		
2	¿Utilizas videojuegos de simulación como SIMS 3, Among Us?	✓		✓		✓		
3	¿Utilizas videojuegos de aventura como Legend of Zelda, Crash Bandicoot?	✓		✓		✓		
4	¿Utilizas videojuegos de rol como God of War ó The Last of Us?	✓		✓		✓		
5	¿Utilizas videojuegos de arcade como Mario Bros, Donkey Kong	✓		✓		✓		
6	¿Utilizas videojuegos deportivos como FIFA o PES?	✓		✓		✓		
7	¿Utilizas videojuegos de disparos como Call of Duty, Fortnite, FreeFire?	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Tiempo en los videojuegos</b>								
8	¿Apresuras tus actividades académicas para estar más tiempo en los videojuegos?	✓		✓		✓		
9	¿Dejas de hacer tus actividades académicas por estar más tiempo en los videojuegos?	✓		✓		✓		
10	¿Duermes poco debido a que le dedicas mucho tiempo a los videojuegos por las noches?	✓		✓		✓		
11	¿Prefieres pasas más tiempo en los videojuegos que compartir con tus familiares en otras actividades?	✓		✓		✓		
12	¿Tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el empleo excesivo de tiempo en los videojuegos?	✓		✓		✓		
13	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 3: Dispositivos</b>								
14	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego en tu móvil, computadora o consola?	✓		✓		✓		
15	¿Utilizas tu celular para ingresar a los videojuegos?	✓		✓		✓		
16	¿Utilizas tu computador para ingresos los videojuegos?	✓		✓		✓		
17	¿Utilizas consolas (Play Station o XBOX) para los videojuegos?	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 4: Recompensa</b>								
18	¿La motivación que tienes para videojuegos son los premios o regalos virtuales	✓		✓		✓		
19	Me motiva ingresar a los videojuegos porque sé que mis amigos están conectados.	✓		✓		✓		
20	Me siento valorado por mis amigos cuando subo de niveles en los videojuegos.	✓		✓		✓		



**Observaciones:** Si hay suficiencia

**Opinión de aplicabilidad:**

**Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador Dr. Sánchez Diaz, Sebastián

DNI 09834807

Especialidad del validador: Metodología

27 de Mayo del 2021

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

**2 Relevancia:** El ítem es apropiado para representar el componente  
O dimensión específica del constructo

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

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

Dr. Sánchez Diaz, Sebastián



## Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el

## Rendimiento Académico

N°	Items	1 Perinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias/ observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Gestiona proyectos de emprendimiento económico</b>								
1	¿Realizaste alguna investigación de mercado para detectar necesidades de los usuarios?	✓		✓		✓		
2	¿Elaboraste productos en tu clase para venderlos?	✓		✓		✓		
3	¿Trabajaste cooperativamente con tus compañeros para lograr objetivos y metas en tu proyecto de emprendimiento económico?	✓		✓		✓		
4	¿Utilizaste herramientas o máquinas, para ejecutar el proceso de producción de bien económico?	✓		✓		✓		
5	¿Utilizaste programas (CorelDraw, Word, Paint, Canva), para ejecutar los procesos de producción (marketing: propaganda) de un bien económico?	✓		✓		✓		
6	¿Evaluaste las diferentes etapas del proyecto económico?	✓		✓		✓		
7	¿Realizaste ajustes e incorporaste innovaciones al proyecto económico?	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Gestiona proyectos de emprendimiento social</b>								
8	¿Realizaste alguna investigación en tu localidad para detectar necesidades de la comunidad?	✓		✓		✓		
9	¿Creaste un bien o servicio para dar solución una necesidad social (ayuda social)?	✓		✓		✓		
10	¿Trabajaste cooperativamente con tus compañeros para lograr objetivos y metas del proyecto de emprendimiento social?	✓		✓		✓		
11	¿Utilizaste herramientas o máquinas, para ejecutar los procesos de producción de un bien para dar solución a un problema social?	✓		✓		✓		
12	¿Utilizaste algún aplicativo (software), para ejecutar los procesos de producción de un bien para dar solución a un problema social?	✓		✓		✓		
13	¿Evaluaste las diferentes etapas del proyecto social?	✓		✓		✓		
14	¿Realizaste ajustes e incorporaste innovaciones al proyecto social?	✓		✓		✓		





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Vicerrectorado de  
Investigación

Observaciones: Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. Sánchez Diaz, Sebastián

DNI 09834807

Especialidad del validador: Metodología

27 de Mayo del 2021

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

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

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

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

Dr. Sánchez Diaz, Sebastián

## Anexo 5. Carta de presentación



### *Escuela de Posgrado*

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Lima SJL, 24 de marzo del 2021

NºCarta P. 024 – 2021 EPG – UCV LE

**SEÑOR(A)**

Prof. MARINO BUSTAMANTE GIL

Director.

I.E. FE Y ALEGRIA 37.

**Asunto:** Carta de Presentación del estudiante **MARIA ELENA MATOS MISARI**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MARIA ELENA MATOS MISARI** identificado(a) con DNI N.º21260370 y código de matrícula N.º 8000007455; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

**VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN TIEMPOS DE PANDEMIA SJL, AÑO 2021**

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,


**Dr. Raúl Delgado Arenas**  
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO  
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

Cc. Interesado, Administrativo (DFHO)

## Anexo 6. Base de datos

### Base de datos de la prueba piloto

VARIABLE: VIDEOJUEGOS																				
	TIPOS DE VIDEOJUEGO							TIEMPO						DISPOSITIVOS				RECOMPENSA		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	1	1	1	2	3	1	1	3	1	2	3	2	1	3	3	1	1	3	3
2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1
3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	3	3	5	1	1	1
4	1	3	2	1	1	1	2	3	3	1	1	1	3	2	1	1	4	1	1	2
5	1	4	3	3	5	3	5	1	4	1	1	1	1	1	2	4	3	1	4	4
6	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	2	2	4	1	1	4
7	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	3	2	2	1	2	4	1	1	3	5
8	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1
9	5	5	3	1	3	3	5	3	1	1	1	1	1	1	3	1	5	1	3	3
10	2	4	1	3	4	3	4	2	1	2	2	1	1	3	4	3	1	1	1	1
11	1	3	1	3	1	3	4	3	1	1	2	2	1	2	1	3	1	2	2	3
12	3	3	3	2	3	2	3	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1
14	2	3	1	4	1	5	5	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	3	3	1	4	2	4	5	2	3	1	1	3	1	3	1	4	3	1	3	3
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
19	1	3	1	5	1	5	5	4	1	3	4	2	1	4	3	5	5	5	5	5
20	3	1	3	1	1	5	1	2	2	1	1	2	1	3	2	3	1	2	1	1
21	5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	5	1	2	3	2
22	1	3	1	1	1	1	3	2	2	3	1	3	2	1	1	3	1	1	3	1
23	3	2	2	4	1	2	4	3	1	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3
24	5	5	4	5	3	2	5	3	3	2	3	2	4	5	5	5	1	5	5	5
25	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	4
26	3	2	1	1	2	2	4	2	1	1	3	1	2	3	5	3	1	2	4	2
27	1	3	1	1	3	4	5	3	1	1	3	2	1	5	5	1	1	3	1	4
28	3	1	3	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	3	2
29	1	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1
30	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	5	2	1	1	3
31	1	2	1	1	1	1	4	2	1	1	2	1	1	1	4	1	4	1	2	1
32	1	2	1	1	2	3	3	2	2	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	2
33	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	1	1	2	3
34	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	1	1	2	2
35	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	1	3	3	1	2	1	3	2	1	1	3	1	3	3	3	1	2	2	3	1
37	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	5	5	1	1	1	5	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
39	1	3	1	1	3	1	3	1	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	3	4
40	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	2	1	4	2	2	1	3	2	2	4	2	2	1	1	1	2
43	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
44	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1
45	1	2	1	1	1	1	4	3	1	1	2	1	1	3	3	5	3	3	3	2
46	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
47	1	3	1	1	3	1	4	2	2	1	3	1	1	3	4	2	1	3	4	3
48	5	3	2	5	3	4	5	1	1	1	1	1	1	2	5	1	1	3	5	3
49	1	3	2	3	3	3	4	3	2	1	2	1	1	1	4	4	3	3	4	3
50	1	1	4	2	3	1	4	3	1	2	1	2	2	3	3	3	1	3	4	3
51	3	3	1	1	3	3	4	1	3	2	3	1	1	1	5	1	2	2	3	4
52	1	4	3	3	5	3	3	2	1	2	1	1	1	2	2	3	3	2	3	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	3	1	1
54	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	3	2	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56	1	3	1	4	1	4	5	3	3	1	3	1	1	2	3	1	4	1	4	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1
58	5	3	1	4	2	3	2	1	1	1	1	1	1	5	2	5	2	2	3	5
59	1	1	1	1	1	3	5	1	2	1	5	1	1	2	5	1	1	3	3	3
60	1	2	1	1	1	3	4	3	2	2	1	2	1	2	4	3	1	2	3	3

VARIABLE: RENDIMIENTO ACADÉMICO														
	GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO							GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
1	1	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3
2	1	1	5	4	3	4	3	1	1	5	1	5	5	4
3	1	1	5	5	5	5	5	1	1	3	3	3	3	3
4	1	1	3	4	1	3	1	3	1	4	3	4	4	3
5	1	3	5	4	3	3	3	1	2	5	2	3	1	4
6	1	1	1	3	1	5	4	1	1	1	1	1	1	1
7	2	1	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5
8	1	1	5	2	1	1	1	2	1	5	3	3	3	2
9	1	1	5	1	5	3	4	1	1	4	4	1	1	1
10	2	2	3	4	5	3	3	3	2	3	3	5	3	3
11	1	1	3	3	3	2	1	1	1	3	1	1	1	2
12	1	1	1	1	3	3	2	2	3	1	3	1	2	3
13	1	3	3	1	1	3	3	3	3	1	1	1	3	3
14	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1
15	1	1	1	1	3	3	1	1	1	5	1	1	3	3
16	2	1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4
17	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1
18	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2
19	1	1	4	1	1	1	1	3	3	4	2	2	3	1
20	3	3	4	5	5	4	4	3	4	3	3	3	4	3
21	1	1	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2
22	3	1	1	3	5	3	3	3	5	1	1	3	1	1
23	2	1	4	1	3	2	2	3	3	4	3	2	2	2
24	3	1	3	3	4	3	3	1	2	3	3	3	3	3
25	2	2	3	2	5	3	3	3	4	2	4	2	3	3
26	1	2	5	1	4	5	4	3	3	5	4	4	4	5
27	1	1	5	4	5	3	1	1	3	3	3	3	3	3
28	1	1	4	2	3	2	3	1	2	4	3	2	3	5
29	1	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4
30	1	1	1	1	2	1	1	3	3	3	3	2	1	1
31	3	2	4	2	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2
32	1	1	4	2	4	5	3	3	5	4	3	2	5	3
33	3	2	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3
34	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
35	1	1	1	1	3	2	1	2	5	2	2	2	3	2
36	1	1	1	1	1	1	1	3	3	4	3	3	2	3
37	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
39	3	3	5	2	3	3	2	3	3	5	2	3	3	3
40	1	1	1	1	1	3	2	1	3	1	2	3	3	1
41	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
42	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1
43	2	3	3	4	4	5	4	5	4	3	5	4	3	4
44	1	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
45	1	1	1	1	1	1	1	5	1	3	1	5	4	3
46	1	1	2	3	2	5	2	4	2	2	2	1	2	1
47	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	2	3	2	3
48	1	3	2	1	4	4	4	3	1	1	2	3	3	4
49	3	2	4	3	4	3	3	1	4	3	3	2	3	3
50	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	5
51	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3
52	1	1	5	2	4	1	1	2	2	5	4	3	1	2
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
55	1	1	4	3	3	4	2	2	2	4	2	3	3	2
56	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3
58	1	1	3	2	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1
59	3	1	5	3	4	5	4	3	1	5	1	5	5	4
60	1	2	4	3	5	4	3	3	4	5	4	3	4	3
61	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2
62	3	1	1	3	1	3	3	3	2	3	1	3	3	3
63	1	1	4	3	5	5	3	1	1	3	3	5	4	3
64	3	1	3	2	3	3	3	1	2	4	2	3	2	3
65	1	1	2	1	1	2	1	2	3	2	3	2	2	2
66	3	1	3	2	5	2	5	5	1	1	1	5	5	5
67	2	1	4	4	5	4	4	5	3	5	3	3	4	4
68	3	2	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1
69	1	1	4	3	5	3	3	3	2	3	3	3	3	3
70	3	1	3	4	2	3	3	4	3	1	3	4	4	3
71	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2