



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa privada, Chiclayo

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Gonzales Seclen, Ariceli ([orcid.org/0000-0002-4110-0409](https://orcid.org/0000-0002-4110-0409))

**ASESOR:**

Mg. Chero Zurita, Juan Carlos ([orcid.org/0000-0003-3995-4226](https://orcid.org/0000-0003-3995-4226))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

CHICLAYO – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

A mi familia, que es lo más valioso y lo mejor que Dios me ha concedido. A mi sobrina en el cielo, que sé que desde ahí me ilumina y bendice.

*Ariceli*

## **Agradecimiento**

Agradezco a DIOS por darme la vida y guiar mis pasos.

Asimismo, agradezco de forma especial a la Universidad César Vallejo, y a mi docente Mg. Juan Carlos Chero Zurita por compartir sus conocimientos y brindarme las herramientas y pautas necesarias para poder culminar con éxito la presente investigación académica.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras .....	v
Resumen .....	vi
Abstract .....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
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.....	16
3.5. Procedimientos .....	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos .....	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN .....	23
VI. CONCLUSIONES .....	29
VI. RECOMENDACIONES .....	30
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS	

## Índice de tablas

<b>Tabla 3</b>	Establecer la relación entre las dimensiones de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.....	20
<b>Tabla 4</b>	Prueba de normalidad inferencia para la distribución de datos de las variables.....	21
<b>Tabla 5</b>	Determinar la relación entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.....	22

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b>	Esquema de diseño de la investigación.....	14
<b>Figura 2</b>	Describir el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.....	18
<b>Figura 3</b>	Identificar el nivel de rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo .....	19

## Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo. Presenta un enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental, nivel descriptiva y correlacional, la muestra de estudio fueron 20 estudiantes de quinto grado de primaria, sección A elegidos de forma no probabilística. Para la recolección de datos se empleó como técnica la encuesta, y como instrumentos se aplicó un cuestionario tipo Likert, validado por un juicio de expertos que permitió conocer el nivel de uso de los videojuegos en los estudiantes; se analizaron las boletas de notas de I bimestre utilizadas para la variable rendimiento académico en las principales áreas de matemática y comunicación con mayor dificultad en la realidad problemática del aprendizaje. Los datos fueron procesados con el programa SPSS, se obtuvieron como resultados una relación negativa y muy significativa entre videojuegos y rendimiento académico en el área de matemática con un coeficiente Rho:  $-,566^{**}$ ;  $p: ,009$  y una relación negativa y significativa en el área de comunicación con un coeficiente Rho:  $-,470^{*}$ ;  $p: ,037$ . Se acepta la hipótesis alterna, rechazando la hipótesis nula.

**Palabras clave:** Videojuegos, rendimiento académico, matemática, comunicación

## **Abstract**

The objective of the research was to determine the relationship between video games and academic performance in fifth grade students of primary education of a Private Educational Institution, Chiclayo. It presents a quantitative approach, basic type, non-experimental design, descriptive and correlational level, the study sample was 20 fifth grade students, section A, chosen in a non-probabilistic way. For data collection, the survey was used as a technique, and a Likert-type questionnaire was applied as instruments, validated by an expert judgment that allowed knowing the level of use of video games in students; The I bimester report cards used for the variable academic performance in the main areas of mathematics and communication with greater difficulty in the problematic reality of learning were analyzed. The data was processed with the SPSS program, and the results obtained were a negative and very significant relationship between video games and academic performance in the area of mathematics with a Rho coefficient:  $-.566^{**}$ ;  $p:.009$  and a negative and significant relationship in the area of communication with a Rho coefficient:  $-.470^{*}$ ;  $p: .037$ . The alternate hypothesis is accepted, rejecting the null hypothesis.

**Keywords:** Video games, academic performance, mathematics, communication

## **I. INTRODUCCIÓN**

En tiempos actuales, nuevas tecnologías han revolucionado por completo los tiempos libres y momentos de ocio, pues es aún más diversificado y ha logrado aumentar de manera impresionante, el llamado ocio digital que relaciona a la tecnología digital (internet, pantallas, plataformas digitales, redes sociales, Tv, etc.). La sociedad actual ha logrado modificar sus hábitos de descanso y tener un alcance enorme en las relaciones interpersonales de las personas, sobre todo en niños, adolescentes y jóvenes; existen en la actualidad cada vez más críticas por el uso excesivo de las pantallas y los videojuegos, pues denotan características agresivas, misoginia o conductas sexistas, pues el internet es una puerta abierta al conocimiento y si no es bien empleada puede volverse peligrosa y riesgosa la navegación por internet. Según la revista ( Aesthesis Psicólogos Madrid, 2020).

Según el Ministerio de Salud (MINSA, 2021), desde que inició la pandemia por la COVID-19, se ha logrado apreciar que los tiempos de virtualidad han aumentado, debido al confinamiento y falta de socialización con otras personas es que se observa un elevado uso sobre los videojuegos en niños y adolescentes. Pues, se ha notado el incremento en la interacción de la tecnología digital por estudios y entretenimiento. El Ministerio de Educación (MINEDU) al presente año 2022 indicó retornar a la semipresencialidad bajo indicaciones y distintos protocolos que deben de seguir las autoridades educativas a nivel nacional con un aforo reducido al 50% de los estudiantes. El Ministerio de Cultura (MINCUL, 2021) resalta que se elevó la adquisición de videojuegos al 16% en el año 2021; incrementándose el consumo de la población al 17.5%. Lo que significaría que alrededor de más de 600 mil personas entre las edades de 12 a 30 años aprox. juegan videojuegos a través de la internet según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES, 2020) el crecimiento desmedido puede explicarse por el mayor tiempo que las personas pasaron por el confinamiento que se vivió durante la emergencia sanitaria.

Existe gran discusión en algunos estudios por deducir que los videojuegos afectan de manera negativa al rendimiento académico de los estudiantes en las principales áreas como matemáticas y comunicación. Según el Estudio Virtual de Aprendizajes (EVA, 2021) que muestra los resultados de las evaluaciones aplicadas a nivel nacional en el mes de noviembre a estudiantes de nivel primaria y secundaria, se logró dar a conocer que muchos escolares presentan dificultades en dichas áreas, encontrándose que el nivel promedio de lectura disminuyó en 16 puntos (de 603 a 587) en relación al año 2019 y en el área de matemática disminuyó en 13 puntos (de 615 a 602). Es decir, no se logran los aprendizajes esperados, y lo que resulta aún más preocupante es que los escolares del sector rural no lo logran en un 92,9 % en lectura y en matemática en un 87,3%; lo que indica que estos índices porcentuales ya existían antes de la pandemia y se habrían agravado con la llegada de esta.

A nivel local, como docente en una institución educativa, las clases se impartieron de manera virtual durante los años escolares 2020 y 2021, por ello muchos padres de familia se vieron en la necesidad de comprar objetos multimedia a sus hijos como (tabletas, celulares, laptops, pc de escritorio) que permiten el acceso a internet y a sus clases virtuales. Es así, que con mayor frecuencia durante la pandemia y el confinamiento en casa, los niños logran tener mucho más acceso a los dispositivos tecnológicos, ello conlleva a desatar posiciones de dependencia y como consecuencias lograr ocasionar problemas de postura, insomnio, trastornos en su alimentación y la negativa de querer 'desconectarse' para alimentarse correctamente, también el abandono de actividades vitales, calidad de tiempo en familia, así como problemas de conducta y sobre todo influir en su rendimiento académico, pues al estar conectados horas de horas ante las pantallas artificiales, éstas no permiten poder concentrarse en sus actividades escolares y además de no interactuar socialmente con otras personas de su misma edad.

Se describe el problema general del presente estudio de investigación: ¿Cuál es la relación que existe entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo?

La justificación del presente estudio, sobre videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes, denota importancia para el interés público porque se comprende que en tiempos actuales los estudiantes pasan mucho más tiempo frente a los diferentes dispositivos electrónicos, generando en ellos distracción y como consecuencia influye en el rendimiento académico que desarrolla cada uno. A nivel social es de mucha ayuda para los padres que tienen hijos en etapa escolar y que abusan del uso desmedido de los videojuegos, cabe recalcar que también se considera un motivo el descuido despreocupado de algunos padres de familia para con sus hijos, pues mucho de ellos laboran y no mantienen mayor control sobre ellos. Finalmente, como justificación metodológica se aportan desde antecedentes, teorías, enfoques, además de un recojo de datos reales, en donde los estudiantes son materia de estudio para la recolección de la información necesaria y poder sustentar las hipótesis planteadas.

Asimismo, el objetivo general de este informe es: Determinar la relación que existe entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo; y como objetivos específicos, el primero de : Describir el nivel de uso de videojuegos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo; el segundo: Identificar el nivel de rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo y tercero: Establecer la relación entre las dimensiones de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.

Espinoza (2018), sustenta que el desarrollo de un trabajo investigativo posee una preparación suficiente, con el fin de lograr formular una hipótesis consistente que parte del problema necesario a resolver y ser comprobada mediante el estudio científico. Planteándose por hipótesis **H<sub>1</sub>**: Existe relación negativa entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo; y **H<sub>0</sub>**: No existe relación negativa entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.

## II. MARCO TEÓRICO

El presente tema de investigación basa sus antecedentes en distintos artículos científicos e investigaciones relacionadas con la temática , encontrándose así:

A nivel internacional Gómez et al. (2020) en su estudio de investigación realizado sobre el uso y tiempo de videojuegos y el rendimiento académico de los escolares de diez centros educativos de la Comunidad Valenciana, estudio transversal, utilizó una muestra de 1502 estudiantes entre 11 y 16 años, aplicó como instrumento el cuestionario, que obtuvo como resultado que los estudiantes dedican al día más de cinco horas jugando videojuegos entre días de semana y aún más los fines de semana. Se concluye que los estudiantes que dedican un tiempo prolongado a los videojuegos son aquellos que obtienen bajo rendimiento académico en las principales asignaturas de matemática y comunicación, todo lo contrario con aquellos estudiantes que juegan en un tiempo moderado y determinado que parece no afectar al rendimiento académico.

Badia et al. (2016) en su investigación logró dar a conocer el tiempo de exposición a la Tv y los videojuegos con su repercusión negativa en el rendimiento académico, utilizó una muestra de 711 estudiantes con 359 niños (50.5%) y 352 niñas(49.5%) en etapa escolar primaria de entre 6 a 13 años de las escuelas públicas y privadas de Cataluña e Islas Baleares en Barcelona y Mallorca respectivamente, resultando así que efectivamente se guarda una relación negativa en el área de matemáticas con el mal uso de los videojuegos, además de llevar un estilo de vida sedentario y malos hábitos nutricionales, pues el tiempo que invierten en las pantallas aleja a los niños a que puedan dedicarse a otras actividades diarias y beneficiosas que permitan su desarrollo físico y cognitivo. Se concluye, que el mal uso de los videojuegos se asocia al bajo rendimiento académico por el tiempo desmedido de uso jugando videojuegos, influyendo negativamente en las notas de sus evaluaciones en las áreas de matemáticas y lenguaje; así como el sedentarismo, falta de ejercicio físico, el no comer a sus horas, etc.

Catota (2019) tuvo por objetivo fundamentar si los videojuegos afectan al rendimiento académico, presentó un enfoque mixto, con una muestra de 132 personas entre estudiantes, padres de familia y personal docente, de una unidad educativa en Ecuador, se aplicó como instrumento la encuesta. Como resultado se obtuvo que afirmativamente los videojuegos si afectan de manera negativa al rendimiento académico y los factores se deberían a la condición social, inestabilidad en la familia, pues se refugian en los videojuegos y las notas obtenidas en sus asignaturas son mínimas. Concluyendo así, que no existe mínimo interés por parte de los progenitores en cuanto al desarrollo educativo de sus hijos debido al poco o nulo compromiso y control para con ellos.

Herrera & Espinoza (2020) realizaron una investigación en el Instituto central de la Habana - Cuba con el fin de comprender cómo es el rendimiento académico en el tiempo de vida y relación familiar - colegio, de enfoque cualitativo - descriptivo, con un análisis de contenido analítico sobre artículos científicos, libros, y repositorios virtuales; se logró conocer la interpretación, cotejo y resultados de los textos clasificados y localizados mediante las TIC's. Concluyendo que la educación de nuevas y futuras generaciones están encargadas principalmente en el hogar y escuelas, es por ello necesario que deba existir buenas relaciones familiares, asimismo en las escuelas se optó por evaluar a los estudiantes de manera regular influyendo a que los padres de familia se involucren en la educación de sus hijos, pues se necesita lograr un equilibrio conductual, estabilidad emocional y buen desempeño académico.

Piña & Ortega (2021) en su estudio de investigación se pretendió conocer la implementación de tecnologías de información y comunicación (TIC'S ) en el ambiente educativo, tipo cuantitativa, enfoque correlacional, con una muestra de 176 estudiantes entre 12 a 18 años, de once instituciones educacionales de las diferentes regiones en Chile, se aplicó un cuestionario. Por resultado se supo que la frecuencia del uso de dispositivos móviles posee una incidencia significativa negativa en las calificaciones y por ende un bajo rendimiento académico; consideradas una fuente de distracción para realizar tareas y lograr una debida atención es que se concluye, que con la presencia de los dispositivos el estudio se torna difícil de poder entender, y mucho menos se logra regularizar el tiempo de uso de estos, afectando el ámbito académico.

En el ámbito nacional, Quispe (2019) en su investigación dio a conocer la relación entre dependencia a los videojuegos en escolares de una institución nacional de Lima Sur, tipo cuantitativo, la muestra fue de 470 estudiantes entre 11 a 17 años, utilizando un como instrumento un cuestionario y lista de chequeo. Concluyendo que los estudiantes que tienen mayor dependencia, tienden a no poder relacionarse con otras personas de forma adecuada como iniciar una conversación simple, capacidad de escucha, empatía, y al mismo tiempo obtienen un nivel de concentración bajo en las asignaturas principales de matemática y comunicación.

Por otro lado, Reyes & Vigo (2015) sobre el estudio que realizó en la ciudad de Trujillo, pudo determinar la relación entre el clima familiar y el rendimiento académico en las áreas de matemática y comunicación de estudiantes de sexto grado de primaria, investigación tipo básica, descriptiva y correlacional, donde se tomó por muestra a 76 estudiantes a quienes se les aplicó como instrumento el acopio de datos, en donde se pudo determinar la relación directa de ambas variables de estudio. Se concluye la correlación de las variables, y en ambas áreas lograron presentar un nivel bueno en el rendimiento académico.

Rodríguez & Guzmán (2019) mediante su estudio de investigación, tuvo por objetivo conocer la importancia de los factores de riesgo sociofamiliares para el rendimiento académico de los estudiantes. Se llevó a cabo una selección bibliográfica en diversas bases de datos autorizadas y confiables, obteniéndose como efecto la importancia del cumplimiento de la teoría de la acumulación por factores de riesgo como pobreza económica familiar, bajo nivel educativo de los padres, relaciones familiares conflictivas, etc. A modo de conclusión, se puede decir que aquellos escolares que presentan contextos familiares desfavorables, son mucho más probables de que se afecte negativamente en el rendimiento escolar del estudiante; pues al estar expuestos en diversos factores de riesgo de manera acumulada en un hogar como desigualdades, peleas, faltas de respeto; los estudiantes no mejorarían su rendimiento académico.

A nivel local, Lescano (2017) en su investigación da a conocer la relación entre los programas de Tv y rendimiento académico en los alumnos de quinto grado de primaria de la I.E. N°82559, 2016. Estudio cuantitativo, descriptivo y correlacional, presentó una muestra de 71 estudiantes, utilizando la técnica de fichaje. Obteniéndose como resultado que si existe relación entre ambas variables de estudio, pues si bien existen programas educativos, estos no son de agrado para los estudiantes. En conclusión se determinó una relación significativa entre los programas de Tv y el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de primaria en un 82,7% según correlación de Pearson.

Asimismo, Sanchez (2021) en su investigación realizada en Pimentel pudo determinar la relación entre autoestima y rendimiento académico en estudiantes de tercer grado de secundaria, presentó un enfoque descriptivo – correlacional, con 14 estudiantes como muestra y se aplicó como instrumento cuestionarios y test, obteniendo como resultado de que existe una relación entre ambas variables con un valor alto y directa. Concluyendo que a mejor nivel de autostima en los estudiantes, éstos presentarán un mejor rendimiento académico.

Por consiguiente, teniendo en cuenta a la variable videojuegos se sostiene en las siguientes teorías:

Alva (2020) en su publicación plantea que los videojuegos han evolucionado con el tiempo desde el año 1972 en que fué su aparición con el primer videojuego llamado PONG conocido comunmente como ping - pong. Antes los jugadores tenían que salir y pagar dinero para jugar, pues solamente lo que se quería lograr era que el jugador se engachara con el videojuego y que gaste su dinero. En la actualidad los videojuegos son más comerciales, pues gracias a que ahora se pueden comprar consolas y disfrutar de los videojuegos desde casa haciendo que el jugador se vuelva propietario de su propio videojuego, permitiendo que éste juegue las veces que quiera. Es así que con el tiempo y hasta la actualidad se han logrado ser más visibles y hasta se han adaptado a todo aparato tecnológico (estáticos y portátiles).

El interés por estudiar los efectos en la cognición y la función cerebral, pueden entenderse como dominios específicos relacionados a los videojuegos: el tiempo

dedicado a jugar; y los efectos de transferencia a funciones cognitivas siendo positivos o negativos, además de buscar que posibles interacciones, puedan aumentar las habilidades cognitivas positivas de quienes juegan a los videojuegos como: la atención, memoria, habilidades sensorio-motoras, coordinación, estrategias para trabajar en equipo, toma de decisiones diarias entorno a la vida real; y los efectos negativos como: los de pasar muchas horas jugando (adicción), distracción, mala conducta, afectación en el rendimiento académico, trastornos o desórdenes particulares, que se apoyan en el tema de videojuegos (Kowalczyk et al.,2017).

Se hace mención sobre los efectos cognitivos en la memoria acerca de los videojuegos educativos; donde se hallan los juegos puzzle y los de plataforma como los 3D o llamados tridimensionales y 2D bidimensionales; con el primero se podía denotar exploración y con el segundo y tercero, se activan distintas áreas y se mostraba mejoras en la coordinación ojos y manos, el tiempo de reacción y además en la memoria punto importante si se refiere al aprendizaje. Los videojuegos pueden ayudar de manera muy beneficiosa a poder frenar el envejecimiento, y a retrasar de forma significativa la pérdida de memoria en las personas, incluso demencias (Clemenson & Stark,2016).

Los videojuegos pueden ser clasificados de dos formas: offline o también llamados convencionales, aquellos que se pueden jugar sin tener acceso a red de la internet, por ejemplo pueden jugarse desde la computadora o la Tv y de forma solitaria o en grupos. Los llamados online o juegos en red, en donde si se necesita estar conectado a la internet de manera simultánea mediante: un computador, consola de juegos nintendo, celulares de última generación, tabletas, etc. permitiendo compartir el escenario de juego con uno o más videogamers conectados en simultáneo (Reyes et al., 2015). Las personas que constantemente pasan tiempo jugando videojuegos, son denominados “gamers” y pasan a conformar la comunidad de jugadores, los gamers pueden establecer vínculos, amistades con personas que no necesariamente pueden conocer en la vida real y todo ello a través de la internet (Montes, 2016).

Asimismo, Tapia (2020) quien es presidente de la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos, afirma que los videojuegos están normados internacionalmente y se encuentran clasificados según su contenido y por edades; considera su clasificación en 6 grupos:

Videojuegos de acción, el jugador se enfrenta contra otros gamers (oponentes) supera niveles para alcanzar una meta. Así se precisa la percepción visual, habilidades psicomotrices, rapidez y precisión

Videojuegos de aventura, narran una historia en donde el “gamer” es el protagonista, y tendrá que resolver distintas pruebas para alcanzar la meta.

Videojuegos deportivos, enfoca y comparte una experiencia deportiva real a un mundo virtual, cumpliendo con lo establecido.

Videojuegos sociales, permite la relación entre otros gamers, que compiten de manera conjunta o competitiva; pueden participar en torneos y estos pueden ser pagados.

Videojuegos de simulación, recrea situaciones o actividades del mundo real, dejando que el videogamer tome el control de lo que ocurre, los más populares son los de conducir de vehículos, construcción, etc.

Videojuegos de estrategia, tienden a lograrse objetivos planteados pueden darse en tiempo real o por turnos; se fomenta la concentración y razonamiento.

Por otro lado, existe gran inquietud con respecto al uso excesivo de los videojuegos de los últimos años por parte de niños y jóvenes en la etapa escolar; pues logran asociarse a niveles altos de estado ánimo depresivo, ansiedad que se escatiman a los juegos problemáticos y que resultaría desencadenar en cierta forma de adicción la frecuencia de uso que excede a lo habitual o normal, la agresión proactiva y reactiva en niños y niñas, deterioro y angustia en el desempeño académico reflejados en ellos (Lau et al.,2018).

A continuación se presentan los siguientes enfoques conceptuales entorno a la variable videojuegos:

Pereira y Alonzo (2016) definen los videojuegos como prácticas culturales instaladas en las sociedades, objeto del estudio psicológico multimodales electrónicos en donde

las imágenes toman vida y el movimiento es el principal eje de interacción con distintos modos de representación con sonidos, lenguaje verbal (escrito y oral) que permiten transmitir diversos significados al videojugador.

Según AEVI (2018), definen que los usuarios de los videojuegos comprenden entre los 11 a 34 años y asimismo se encuentran asociados a el sedentarismo, comportamientos violentos, aislamiento, obesidad infantil, y bajo rendimiento académico. Asimismo, Llaveró (2016) sostiene que los videojuegos ejercen influencia cuando se ha perdido el control del tiempo que se les dedica, llegando a esta situación de manera negativa entorno a la frecuencia que se volvió diaria y presentándose además un deterioro en el rendimiento académico, apreciándose las consecuencias en la capacidad de atención y gran desinterés por las actividades escolares y la ayuda en casa.

Para muchos padres de familia y docentes es preocupante el continuo uso de los videojuegos, pues estudios previamente investigados refieren con respecto a los efectos de los videojuegos que estos tienen gran implicancia en los resultados académicos. Pues los adolescentes que juegan videojuegos entre días de semana, son aquellos desempeñan de forma negativa las evaluaciones estandarizadas de matemáticas, y comunicación. Muy por el contrario, se cuestiona que mientras los niños juegan videojuegos los fines de semana, no asocian negativamente el rendimiento académico de éstos. Por lo que se sugiere que los videojuegos entre semana y los fines de semana pueden estar asociados de manera diferente con los resultados académicos, según el contexto en el que ocurran (Forrest et al., 2016).

De tal forma Téllez (2019) afirma que el consumo de videojuegos trae consecuencias negativas pues estos poseen violencia (implícita y explícita), además de generar comportamientos violentos como agresividad e impulsividad de los jugadores.

Para el presente estudio de investigación, teniendo en cuenta la variable rendimiento académico se sostiene las siguientes teorías:

Fajardo et al. (2017) consideran en su publicación al rendimiento académico como un fenómeno en el que se incluyen distintos factores como: la inteligencia, personalidad, la autoestima, los hábitos de estudio, aptitudes e intereses, la relaciones familia y

escuela, relación profesor – estudiante, clima familiar y social; cabe resaltar que el clima familiar es uno de los factores de primordial relevancia, pues permitirán incidir en los procesos cognitivos, actitudinales y psicológicos de los estudiantes.

Desde la teoría del constructivismo, permite orientar el proceso de enseñanza – aprendizaje, se sustenta en que los seres humanos alcanzan el conocimiento a partir de todas las experiencias realizadas, los estudiantes desarrollan habilidades metacognitivas, cognitivas y socioafectivas alcanzando así la autonomía en su propio aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas; que los prepara para abordar cualquier desafío en la indagación, acción y reflexión (Tigse, 2019).

El rendimiento académico es comprendido como el resultado de un proceso educativo medido por evaluaciones para comprobar el nivel de conocimientos fijados en un área o materia, a través de un examen o prueba. Se considera la calidad y eficiencia del sistema a nivel global (Espinoza, 2018). Asimismo los modelos de enseñanza son modos y formas especiales que los docentes utilizan para poder interpretar y ejecutar el proceso educativo y a la vez consideran como propósito del rendimiento académico que se logren las metas de aprendizaje que promueven las escuelas; estas logran alcanzarse con diferentes elementos cognitivos y de estructura (Basto, 2017).

Su importancia reside en poder determinar si los estudiantes logran alcanzar las metas educativas propuestas, es decir a través de las formas en las que se desarrolla la educación como: repasar métodos, programas, organización, capacitación y evaluación docente, entre otros; así como también aspectos de tipo cognoscitivo que permiten el desarrollo del conocimiento a través de los sentidos, experiencias, e interpretaciones que se asocian con la información que ya poseen y consiguen la formación del estudiante. Asimismo, los registros del rendimiento académico son de utilidad para analizar habilidades y hábito de estudio de los alumnos y así poder evaluar de manera consecutiva la conclusión del nivel y continuar el proceso (Luna, 2018).

El rendimiento académico se relaciona con los resultados de las evaluaciones que se realizan, tomando como referentes los estándares de aprendizaje y la interrelación de las capacidades para el cumplimiento de metas establecidas expresadas a través de las calificaciones. Los modelos de aprendizaje hacen alusión a poder ejecutar la evaluación que mide el rendimiento académico de los estudiantes en el Perú, según

Ministerio de Educación (MINEDU, 2021) la evaluación se da en forma continua pues a partir de ella es que se obtiene la información para mejorar constantemente el proceso de aprendizaje de los escolares y así también la práctica docente.

Por otra parte, el juego puede enfocarse en el aprendizaje teniendo como fin el poder lograr cumplir los objetivos previstos, haciendo que el estudiante adquiera un aprendizaje significativo de forma interesante, divertido y motivador. Es por eso que el docente debe encontrarse debidamente capacitado para poder manejarse como guía y orientador en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de un ámbito educativo innovador gracias a las nuevas tecnologías digitales y la importancia que pueda presentar en las principales áreas escolares como matemáticas y comunicación, básicas para la construcción del conocimiento (Garay & Ávila, 2021).

El estudio de investigación ha considerado como dimensiones para la variable videojuegos las dimensiones de preferencia, tiempo y frecuencia, actitud frente al videojuegos y efectos del uso de videojuegos, presentando como escala de medición ordinal: nunca (0), casi nunca (1), a veces (2), casi siempre (3) y siempre (4). Asimismo para la variable de rendimiento académico se tuvo en cuenta a las principales áreas académicas de comunicación y matemática siendo estas de gran importancia para la construcción de conocimientos del niño o niña; que presentaron los siguientes indicadores para la dimensión del área de comunicación: Lee diversos textos en su lengua materna, escribe diversos textos en su lengua materna y, se comunica oralmente en su lengua materna; del mismo modo se presentan los siguientes indicadores para el área de Matemática: resuelve problemas de cantidad, resuelve problemas de forma, movimiento y localización; resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. Con la escala de medición ordinal: AD, logro alcanzado, demuestra el logro de un aprendizaje estimado; A: logro esperado, demuestra un aprendizaje satisfactorio. B: en proceso, se demuestra que el estudiante aún se encuentra en camino a lograr el aprendizaje esperado, y que necesita ayuda del docente con el fin de lograrse. Y por último C: deficiente, donde demuestra que se tienen dificultades en el aprendizaje y bajo rendimiento académico; por lo que necesita del acompañamiento y supervisión del docente para catalogar un aprendizaje muy bien logrado.

El resultado de los aprendizajes pueden evidenciarse mediante calificaciones en un determinado tiempo académico. A continuación se presentan los siguientes enfoques conceptuales entorno a la variable rendimiento académico:

El rendimiento académico es un indicador que permite evaluar el avance de los conocimientos que va adquiriendo el alumno en su proceso por el aprendizaje, se refleja en una cartilla a través de cantidades numéricas que sirven para corregir errores o detectados (Martínez & Paladinez, 2016).

Dentro de los componentes de las funciones ejecutivas que se ponen en marcha para lograr el rendimiento académico se logran encontrar los cognitivos y los emocionales. Siendo estos componentes cognitivos: la fluidez, el razonamiento, memoria de trabajo, atención, toma de decisiones, flexibilidad; y los componentes emocionales que enmarcan la empatía, autoconciencia, y adaptación social (Suárez et al., 2020).

Asimismo, para Borgobello & Roselli (2016) el rendimiento académico es un concepto que destaca su importancia en los campos de la educación y la psicología, pues permite evaluar la eficacia y la calidad de los procesos educativos de los estudiantes, que son tarea ardua del esfuerzo de las instituciones educativas y también los docentes, convirtiendolo así en un indicador y guía de procesos de un sistema educativo y rol docente.

El proceso educativo y la relación profesor – estudiante conforma un asunto de investigación importante, pues se fundamenta en una serie de situaciones escolares para fomentar un mejor rendimiento académico en los estudiantes, colocando al docente como el componente esencial y determinante en el proceso de enseñanza – aprendizaje. De tal forma que la educación que se imparte esté orientada a crear contextos que puedan enriquecer el desarrollo de capacidades en forma equilibrada donde el maestro asuma un reto mayor y un papel esencial en dicho proceso (García et al. 2016).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

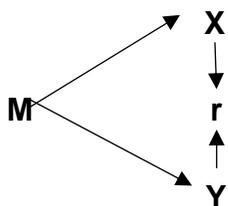
La investigación es de tipo básica, Tacillo (2016) sostiene que toda investigación tiende por alcanzar a profundizar en conocimientos generales y específicos de un problema investigado, permitiendo conocer nuevos alcances que más adelante puedan servir de posibles soluciones frente a los problemas encontrados.

El presente estudio se orienta hacia un enfoque cuantitativo, Hernández - Sampieri & Mendoza (2018) manifiesta que se caracteriza por recolectar datos y analizarlos para lograr llegar a responder las preguntas de investigación, utilizando análisis estadísticos que apuntan hacia los resultados que corroboran las hipótesis para determinar si son congruentes o se refutan descartando mejores explicaciones y nuevas hipótesis.

El diseño es de alcance transaccional, no experimental - correlacional, Álvarez (2021) sostiene que se permite conocer la relación de asociación entre la variable uno y dos en un solo momento, no existe manipulación de éstas por parte del investigador; y se establece algún grado de predicción, analizando su incidencia e interrelación en un momento dado.

#### Figura 1

*El esquema que se ha utilizado como referencia al diseño de investigación es el siguiente:*



*Nota:* La figura 1 muestra el diseño de investigación que se aplicará. Hernández, Fernández & Baptista (2016)

Donde:

M: muestra

X: videojuegos

r: relación

Y: rendimiento académico

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

Con respecto al estudio de investigación, presenta como:

Variable uno: Videojuegos

Definición conceptual: Son plataformas de entretenimiento, tipo de juego digital interactivo de carácter lúdico, cuyo objetivo principal es conectarnos al entretenimiento, ocio, de manera individual y también hace posible la interacción entre jugadores (Calvo, 2018).

Definición operacional: Para medir la variable videojuegos se aplicó un cuestionario como instrumento y la información se obtuvo de las dimensiones preferencias, tiempo y frecuencia, actitud frente al videojuego, efectos del uso de videojuegos; con un total de diez Indicadores y veintiséis ítems que fueron medidos en una escala de medición ordinal: nunca (0), casi nunca (1), a veces (2), casi siempre (3) y siempre (4).

Variable dos: Rendimiento académico

Definición conceptual: Manchego (2017) lo define como la suma de procesos, frente a diversos estímulos educativos que el estudiante muestra para conseguir los objetivos y logros trazados en el aprendizaje.

Definición operacional: en cuánto a la variable rendimiento académico se tuvo en cuenta el análisis de las boletas de notas del I Bimestre en las principales áreas educativas de Matemática y Comunicación tomadas como dimensiones, en donde se encuentra mayor dificultad en el proceso enseñanza - aprendizaje; como indicadores para la dimensión del área de comunicación: Lee diversos textos en su lengua materna, escribe diversos textos en su lengua materna y, se comunica oralmente en su lengua materna; del mismo modo se presentan los siguientes indicadores para el

área de Matemática: resuelve problemas de cantidad, resuelve problemas de forma, movimiento y localización; resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre como escala de medición ordinal: (AD) logro destacado, (A) logro esperado, (B) en proceso y (C) en inicio, y con una escala de medición ordinal.

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

Estuvo compuesta por 40 estudiantes de las secciones A y B de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada; cumpliendo con los criterios de exclusión e inclusión.

Criterios de inclusión: estudiantes de quinto grado de primaria de la sección “A”, matriculados en el año escolar 2022 y asisten de forma regular a clases presenciales.

Criterios de exclusión: estudiantes de quinto grado de primaria de la sección “B” que fueron el piloto de estudio; además estudiantes de otros grados.

**Muestra:** cantidad representativa de la población de las cuales se obtiene la información que se requiere en la investigación (Ventura, 2017). La muestra está constituida por 20 estudiantes de la sección A de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.

**Muestreo:** la muestra es no probabilística (Otzen & Manterola, 2017); que fueron elegidos por reunir mejores condiciones para el muestreo y, que además el docente mostró apoyo de principio a fin para la recolección de los datos.

**Unidad de análisis:** Cada uno de los veinte estudiantes de quinto grado de primaria de la sección “A” de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.

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

Se utilizó como técnica la encuesta y un cuestionario como instrumento para la variable videojuegos, conformado por una serie de veintiséis preguntas, cada pregunta presenta una escala de cuatro posibles respuestas: (0) nunca, (1) casi nunca, (2) A veces, (3) casi siempre, (4) siempre; asimismo se realizó el grado de validez mediante el juicio de expertos y la confiabilidad de la misma aplicando la prueba de Alfa de Cronbach en el programa SPSS y cuyo resultado arrojó un valor de (0.879) que indica una excelente confiabilidad. Para la variable rendimiento académico, se hizo el recojo de la información mediante la técnica del análisis documental, utilizando las boletas de

notas del I Bimestre de los estudiantes encuestados para poder analizarlas e interpretarlas según la escala ordinal que logró alcanzar cada estudiante.

### **3.5. Procedimientos**

Para el recojo de la información se realizaron las coordinaciones internas con el director de la Institución Educativa Privada, solicitado el permiso correspondiente para la aplicación del instrumento de investigación a los estudiantes de quinto grado, sección “A” de nivel primaria, se recogió la información y posteriormente se procedió a realizar el análisis de los resultados de cada una de las variables; finalmente se redactaron las conclusiones y se brindaron las recomendaciones correspondientes.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Se realizó la correcta y completa aplicación del instrumento, procediendo así a recopilarse la información; se organizaron los datos y se hizo uso de los programas SPSS y Excel, realizando tablas y gráficos que posteriormente se interpretaron mediante el análisis respectivo.

### **3.7. Aspectos éticos**

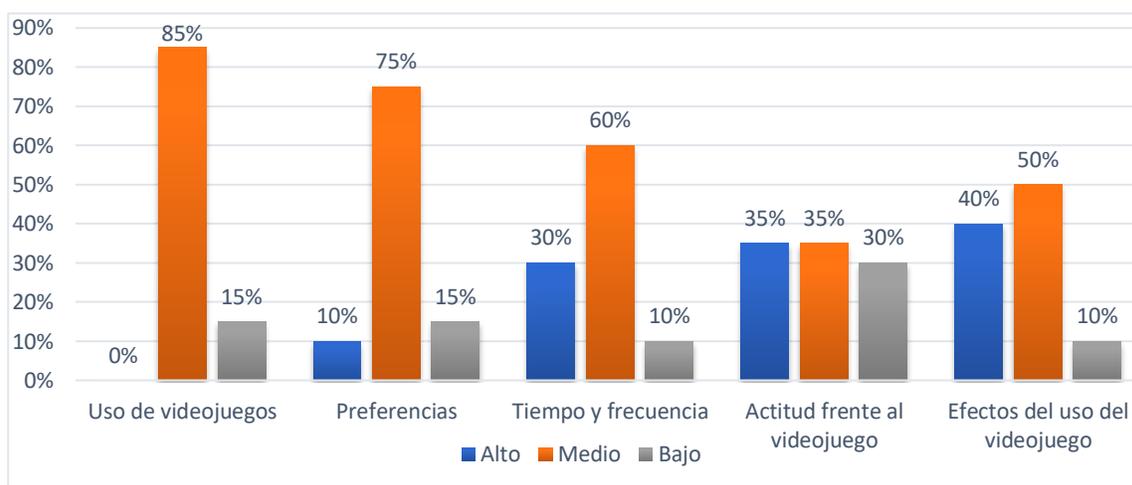
La investigación tuvo en consideración respetar la redacción y enmienda el estilo de las normas APA, de tal forma se consideraron principios éticos básicos: principio de autonomía y libertad pues cada estudiante decidió participar por voluntad propia, principio de no maleficencia del cual se obtuvo la confidencialidad en protección de los datos de los participantes que son menores de edad, al igual que en los resultados descritos en la investigación, el principio de respeto por las citas de autoría de distintos temas de investigación y el de beneficencia en tener un alcance importante ante la comunidad científica, contribuyendo así a nuevas problemáticas de investigación que logren presentarse y a la mejora en la investigación sobre calidad educativa.

## IV. RESULTADOS

En el presente informe de investigación se pueden observar los resultados que se obtuvieron después de aplicados los instrumentos a la muestra real de estudio. Dichos resultados ejecutados se hallaron en base a los objetivos planteados en la investigación; así tenemos:

**Figura 2**

*Describir el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.*

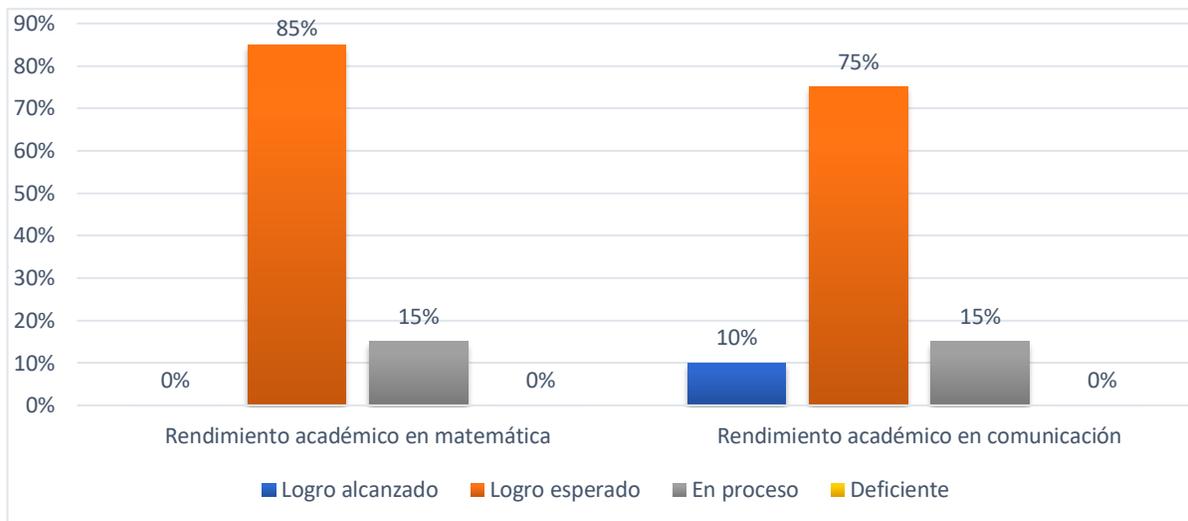


*Nota:* Resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario.

Respecto a la figura 2, después de aplicar instrumento que presenta cinco dimensiones y de escala tipo Likert, se observa que existe predominio en el nivel medio del uso de videojuegos (85%) lo cual indica que los estudiantes de 5to grado de primaria tienden a utilizar juegos virtuales con una frecuencia moderada, pero que puede generar abuso del mismo. Por otro lado, respecto a sus dimensiones se logra observar que el nivel medio es predominante. Por lo tanto, regularmente, los estudiantes muestran interés por los videojuegos respecto a sus preferencias, frecuencia de uso y actitud hacia ello, lo que genera efectos o malestar asociado al tiempo recurrente de uso.

**Figura 3**

*Identificar el nivel de rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.*



*Nota:* Resultados obtenidos del análisis de las Boletas de Notas.

En la figura 3, se observa que, existe predominio en el nivel logro esperado del rendimiento académico en las áreas de matemática y comunicación, de un 85% para matemática y 75% para el área de comunicación, evidenciándose que, a pesar de que no se ha alcanzado el nivel mayor de rendimiento académico, se entiende que los estudiantes cumplen con lo que se espera respecto a su edad cronológica. Cabe resaltar que, un 15% de los estudiantes se encuentra en la categoría proceso para ambas materias, lo cual evidencia una necesidad de mejora en ambas áreas.

**Tabla 3**

*Establecer la relación entre las dimensiones de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo*

	Rendimiento en matemática		Rendimiento en comunicación	
	rho	p	rho	p
Preferencia	-,290	,215	-,182	,443
Tiempo y frecuencia	<b>-,494*</b>	<b>,045</b>	<b>-,348*</b>	<b>,032</b>
Actitud frente al videojuego	-,301	,197	-,200	,397
Efectos del uso del videojuego	<b>-,282*</b>	<b>,028</b>	<b>-,226*</b>	<b>,037</b>

Nota:  $p < 0.05^*$ ; rho: coeficiente de correlación de Spearman; N: 20.

En la tabla 3 se observa que, existe relación estadísticamente significativa entre las dimensiones tiempo y frecuencia y efectos del uso del videojuego con el rendimiento académico en matemática y comunicación ( $p < 0.05$ ). Cabe resaltar que, las relaciones evidenciadas son inversas, lo cual indica que, el experimentar un mayor nivel en las dimensiones mencionadas generará un menor rendimiento académico en las áreas evaluadas de matemática y comunicación en la presente investigación.

**Tabla 4***Prueba de normalidad inferencial para la distribución de datos de las variables*

	Kolmogorov - Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Videojuegos	,190	20	,058
Preferencia	,155	20	,200*
Tiempo y frecuencia	,295	20	,000
Actitud frente al videojuego	,217	20	,014
Efectos del uso del videojuego	,261	20	,001
Rendimiento académico en matemática	,276	20	,000
Rendimiento académico en comunicación	,298	20	,000

*Nota:* Resultados obtenidos de SPSS,  $p < 0.05$  de datos procesados de instrumento aplicado.

En la tabla 4, se puede observar que los datos siguen una distribución no normal en la mayoría de variables ( $p < 0.05$ ) lo cual indica que para el análisis correlacional se debe hacer uso de la estadística no paramétrica, por lo tanto, la prueba de correlación se realizó con Rho de Spearman.

**Tabla 5**

*Determinar la relación entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo*

	Rendimiento en matemática		Rendimiento en comunicación	
	rho	p	rho	p
Videojuegos	-,566**	,009	-,470*	,037

Nota:  $p < 0.01^{**}$ ; rho: coeficiente de correlación de Spearman; N: 20.

En la tabla 5 se observa que, existe relación estadísticamente muy significativa e inversa o también llamada negativa entre los videojuegos y el rendimiento académico en el área de matemática (rho: -,566\*\*; p: ,009); asimismo, se evidencia una relación estadísticamente significativa e inversa o negativa entre los videojuegos con el rendimiento académico en el área de comunicación (rho: -,470\*; p: ,037).

Haciendo un contraste con la hipótesis planteada se puede afirmar que si existe relación entre las dos variables de estudio de videojuegos y rendimiento académico. Debido a que las correlaciones son negativas, se reconoce que, entre más sea el tiempo de uso de los videojuegos, menor será el rendimiento académico de dichas áreas. En conclusión, se acepta la hipótesis alterna **H<sub>1</sub>**: Existe relación negativa entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo y se rechaza la hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: No existe relación negativa entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.

## V. DISCUSIÓN

Ante la problemática planteada en el informe de investigación se lograron discutir los resultados que fueron obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos, un cuestionario tipo Likert para la variable videojuegos y el análisis de las boletas de notas del I bimestre para la variable rendimiento académico; dichos resultados fueron comparados con las teorías y antecedentes antes plasmados y estudiados en la investigación con el fin de poder llegar a determinar la relación entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa Privada, Chiclayo.

Es así que, se planteó como primer objetivo específico el describir el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo; para ello se aplicó un cuestionario sobre videojuegos que los divide en cinco dimensiones y considerando los niveles alto, medio y bajo; cuyo fin fue dar a conocer el nivel de uso que los estudiantes les dan a los videojuegos encontrándose así que el 85% de los estudiantes encuestados de quinto grado de educación primaria se encuentran en un nivel medio, relacionando así al estudio previo de los autores Gómez et al. (2020) que confirma que aquellos estudiantes oscilan entre los 11 y 16 años de edad, pues vale decir que es la edad promedio de video jugadores que pasan mucho tiempo sobre pantallas electrónicas.

Asimismo, se puede afirmar lo dicho por Pereira y Alonzo (2016) quienes definen a los videojuegos como prácticas instaladas ya en la sociedad hace muchos años y que ahora son más fáciles de conseguir y encontrar en aparatos tecnológicos a la vista y que ya vienen instalados en algunos equipos celulares, laptops o tabletas, etc. Finalmente, lo dicho por Alva (2020) confirma que los videojuegos son aún más visibles y se adaptan a cualquier aparato tecnológico.

De la misma forma, en los resultados obtenidos por sus dimensiones también se puede apreciar que la predominancia es del 60% de los estudiantes poseen un nivel medio en cuánto a tiempo y frecuencia que pasan entre los videojuegos, esto se asemeja al estudio previo de Quispe (2019) quien sustentó lo dicho en su investigación de que los

estudiantes que tienen mayor dependencia hacia los videojuegos no pueden relacionarse de una forma adecuada con otras personas como poder tener una conversación, saber escuchar a una persona, presentar una mala conducta etc. Sin embargo, se discrepa con la investigación de Clemenson y Stark (2016), quienes afirman que existen videojuegos educativos que pueden ser reemplazados y que permiten desarrollar efectos cognitivos como la mejora de coordinación motora, la memoria que es de gran importancia para un aprendizaje significativo siempre y cuando se usen de forma moderada. También el 35% de los estudiantes muestran interés o actitud frente a los videojuegos en un nivel medio y 35% en un nivel alto. Finalmente, el 50% de los estudiantes poseen un nivel medio a la dimensión de efectos del uso de los videojuegos como posibles consecuencias se presentan el no comer a sus horas debidas, la falta de hacer ejercicio físico, sedentarismo, obesidad, etc.

En relación al segundo objetivo específico, el de identificar el nivel de rendimiento académico en el que se encuentran los estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo. Podemos argumentar que en las principales áreas de matemática y comunicación existe un 85% y 75% exactamente de estudiantes que se encuentran en el nivel de logro esperado anteriormente descritas respectivamente, es necesario reconocer que solo el 15% de los estudiantes aún se encuentran en un nivel de logro en proceso, pues reconociendo así que se necesitan aún de la supervisión y acompañamiento de los docentes para poder lograr los alcances estimados en el aprendizaje. Ello concuerda con el estudio que realizó Badia et al. (2016) en donde dio a conocer que el tiempo que se pasa en la televisión y los videojuegos o aparatos electrónicos en la etapa escolar de niños de 6 a 13 años, guarda relación negativa por el uso desmedido y tiene influencia en las notas de sus evaluaciones de las principales áreas.

García et al. (2016), resalta de que la forma en la que se imparte educación debe crearse mediante el desarrollo de capacidades y habilidades a través de las TIC's en las áreas principales donde se necesita un mayor refuerzo, hablamos de matemáticas y comunicación que son básicas en el constructo del conocimiento humano, en la

resolución de problemas y la interpretación del lenguaje como habilidades importantes en el desarrollo integral de los estudiantes según (Garay & Ávila, 2021). Todo ello basándose en la teoría del constructivismo que se sustenta en alcanzar la experiencia y autonomía preparándolos para cualquier desafío.

Como tercer objetivo específico la investigación estableció el de establecer la relación entre las dimensiones de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo. Si observamos los resultados, que se tiene en la investigación, pues presenta una relación negativa o inversa, lo que indica de que, si se experimenta un aumento de las dimensiones de tiempo, frecuencia y efectos del uso de los videojuegos, se generará un menor rendimiento académico en las principales áreas de matemática y comunicación.

Tal como refiere, Luna (2018) se necesita al mismo tiempo brindar métodos, capacitaciones y evaluaciones de forma gradual a los docentes, quienes imparten los modelos de aprendizaje a los estudiantes y poder así lograr medir un óptimo rendimiento académico con calidad de enseñanza. Posteriormente, este resultado también se encuentra relacionado lo antes señalado por Borgobello & Roselli (2016) que destaca la importancia del rendimiento académico en los campos de la psicología y la educación como son: el interés por la asignatura, inteligencia, su personalidad en el auto concepto del alumno, la motivación.

Sin embargo, Fajardo et al. (2017) defiende en su estudio de investigación sobre las expectativas que se perciben a través de la base fundamental de la familia, que además afirma que todo comienza desde casa; afirmando así que la convivencia puede influir significativamente sobre el rendimiento académico de los menores estudiantes, puesto que el vivir en un ambiente sano y solidario puede relacionarse a que logren un rendimiento académico óptimo. Finalmente aduce que la familia si repercute en la forma de accionar de sus miembros (padres de familia y/o tutor) dentro del entorno socio-académico.

Y con respecto al objetivo general del presente informe de investigación se necesita determinar la relación entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo, se obtuvo como resultados que si existe una relación muy significativa y negativa entre la variable videojuegos y rendimiento en el área de matemática ( $p: 0,009$ ) y un grado moderado de  $(-,566^{**})$ ; mientras que con la variable rendimiento en el área de comunicación presenta una relación significativa de ( $p: 0,037$ ) y un grado moderado de  $(-,470^*)$ . Lo cual nos da a entender en ambas correlaciones de que a mayor tiempo se use de forma frecuente los videojuegos, se va a generar un declive en el rendimiento académico en el área de matemáticas y al mismo tiempo en el área de comunicación. Por lo tanto, se confirma mi hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Después de haber realizado la discusión de los resultados hallados en la presente investigación, asimismo y habiendo sido comparados con algunos estudios previos citados en la investigación; se realizan las interpretaciones de las aproximaciones teóricas descritas en el marco teórico.

Llavero (2016) afirma que cuando se usan de manera desmedida los videojuegos, se llega a presentar un desinterés por las actividades cotidianas; y que al mismo tiempo se aprecia la falta de atención y concentración en los estudiantes, llevando a cabo que en efecto presente un bajo nivel en su rendimiento académico.

Por otra parte, Reyes et al. (2015) Confirma en su informe de investigación, que los niños a diferencia de las niñas son quienes más hacen uso de los videojuegos, si bien es cierto con la tecnología y el internet, estos pueden acceder a un computador o celular de la forma más accesible, siendo este último el de más preferencia por los video jugadores quienes generalmente suelen jugar entre amigos, hermanos, o gente de otros países que se encuentran de forma online en el juego a los que se les denomina "gamers". Asimismo, Restrepo et al. (2019) expone en su artículo científico que, si existe una relación entre videojuegos y rendimiento académico, su muestra estuvo conformada por 335 estudiantes; y sus resultados arrojaron que prevalece el sexo masculino en el uso de los videojuegos. De la misma forma los videojuegos

menos utilizados por la muestra de estudio son los videojuegos educativos, teniendo como preferencia a los de acción y de aventura en su mayoría, por lo tanto, se recomendó a las instituciones educativas que incorporen el uso de videojuegos con estrategias educativas y a los padres de familia se recomendó regular el uso de aparatos tecnológicos en sus tiempos de ocio a sus hijos. Lo anteriormente descrito, lo confirma Tapia (2020) al dar a conocer que existe una clasificación de los videojuegos, siendo clasificados en: acción, aventura, de simulación y muchos más. Sin embargo, los más deseados por los estudiantes son los de acción, pues los prefieren divertidos y con desafíos.

Finalmente, Sosa et al. (2018) confirma todo lo antes mencionado, aduciendo que los videojuegos si bien es cierto pueden ser beneficiosos para aquellos estudiantes que juegan ocasionalmente y tienen un mejor control sobre ellos, permitiéndoles llegar a poder incrementar su habilidad y concentración, toma de decisiones y una mejor organización de sus tiempos de ocio y en lo académico.

Sin embargo, aquellos jugadores que son frecuentes en muchos casos niños y niñas en etapa escolar con aparatos tecnológicos a su libre disposición y sin control absoluto de los mismos, llegan a manifestar problemas en su salud mental, emocional y física, pues no miden el tiempo ni frecuencia en su uso, haciendo que además de todo ello se manifiesten serios problemas en su rendimiento académico.

Es importante mencionar que el perfil del nuevo estudiante es muy distinto en estos tiempos, pues ahora desde muy pequeños dominan todos los medios digitales o virtuales. En el entorno educativo existen miles de videojuegos educativos que pueden ser aplicados en el ámbito escolar, pero para que se logre ello se debe de contar con la guía y ayuda del docente, pues el juego virtual puede ser llevado a la enseñanza – aprendizaje; con el fin de lograr destrezas en las distintas áreas en donde se encuentra el estudiante con bajo rendimiento académico, esto ayudará a que logre adquirir un aprendizaje diferente, mucho mas divertido y que logre motivarlo. Todo ello puede lograrse si el/la docente se encuentra capacitado/a para aplicar este rol de mucha

importancia, ya que el objetivo que se necesita lograr es que se mejore el rendimiento académico en las áreas de comunicación y matemática (Ardilla et al.,2019).

Los videojuegos actualmente son parte de una nueva generación, pues transmiten conocimientos, experiencias, influencia de todos aquellos quienes lo practican. Son parte de la vida de la mayoría de jóvenes y niñas/os, sin embargo, no se deberían de considerar de forma negativa; por el contrario, si logran utilizarse de una manera positiva, de forma adecuada y sobretodo moderada, estos se volverán los mejores aliados en las áreas educativas, volviéndolas más divertidas e interesantes para los estudiantes (Acevedo & Chau, 2016).

Montoya et al. (2019) afirma que para saber en que nivel de aprendizaje se encuentra el estudiante, es necesario que se le evalúe cada cierto periodo de tiempo. Existen muchos factores y que son importantes mencionar que debe brindar el estudiante frente al curso, para ello necesita de buena actitud, motivación e interés frente al curso. Es así que para lograrlo se necesita la ayuda continua de la docente que desarrollará habilidades para el razonamiento, motrices, creación de retos y con ello ayudar al estudiante a poder ir adquiriendo nuevos conocimientos que pueden ser aplicados a diversas áreas del conocimiento.

Massa (2017) afirma que es necesario que se logre tomar en cuenta el uso de los videojuegos en la educación de los estudiantes, siempre y cuando se logre controlar el tiempo de uso para que no se pueda convertir en un factor de adicción y descontrol, mucho menos afectando su salud física y emocional en el colegio como en casa, tratando de que se logre convertir en una herramienta segura para la educación.

## VI. CONCLUSIONES

1. Para el objetivo específico primero, se concluye que el 85% de los estudiantes encuestados posee un dominio en nivel medio y moderado para uso de los videojuegos, sin embargo, no se puede hacer abuso de ello pues desencadenaría en una adicción. También se concluye que respecto a sus dimensiones los estudiantes muestran interés por los videojuegos de acuerdo a sus preferencias en un 75%, frecuencia en un 60 % uso en un 50% y actitud frente a ellos en un 35%.
2. En el objetivo específico segundo, se identifica que un 85% de los estudiantes encuestados se encuentra en el nivel de (A) logro esperado en el rendimiento académico para el área de matemática y un 75% para el área de comunicación; y solo el 15 % de los encuestados se encuentran en el nivel de (B) en proceso. Se da a entender que aún se necesitan herramientas de mejora y acompañamiento de la docente en el refuerzo de ambas áreas académicas.
3. Del mismo modo, para el objetivo específico tercero, se concluye que existe una relación significativa e inversa entre las dimensiones de tiempo y frecuencia, efectos de uso del videojuego para las áreas de matemática y comunicación. Es decir, a más tiempo de uso de los videojuegos puede generar que disminuya su rendimiento en las áreas académicas evaluadas.
4. Finalmente, para el objetivo general, se concluye que existe una relación entre videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo. Encontrándose así, el valor correlacional de ( $\rho$ :  $-,566^{**}$ ,  $p$ :  $,009$ ) con una relación muy significativa y negativa para videojuegos y el rendimiento académico en el área de matemática; y el valor correlacional ( $\rho$ :  $-,470^{*}$ ;  $p$ :  $,037$ ) de una relación significativa y negativa para videojuegos y el rendimiento académico en el área de comunicación. Los valores fueron obtenidos por Rho de Spearman, permitiendo hacer posible la validez de la hipótesis del presente estudio de investigación quedando demostrado, que ante el descontrol en el uso de los videojuegos los estudiantes pueden descuidar sus deberes escolares, las relaciones familiares y amicales que son fundamentales para el desarrollo de vida en sociedad.

## **VI. RECOMENDACIONES**

1. Al director de la Institución Educativa Privada se recomienda que pueda convocar a sesiones de escuela para padres de familia cada cierto periodo de tiempo, pueden ser posibles sesiones de dos veces al mes; y que sean brindadas por profesionales especializados en temas específicos a tratar, en estos casos pueden ser psicólogos con especialidad en Psicología Educativa.
2. A los/ las docentes de educación primaria, se les recomienda seguir en el arduo trabajo de poder acompañar en el reforzamiento a los estudiantes que presenten un bajo rendimiento en sus asignaturas, asimismo hacer de conocimiento a los padres de familia sobre el desempeño académico de sus hijos. Hacer un hincapié para consultar al padre de familia sobre la supervisión que hacen a sus hijos, indicando que se puedan establecer límites en cuánto a los dispositivos o aparatos electrónicos con acceso a la internet que son utilizados por ellos.
3. A los padres de familia se recomienda tener un mayor control sobre sus hijos en el uso de aparatos electrónicos, monitoreando sus horarios y motivándolos de tal manera a que realicen otras actividades lúdicas y creativas en familia que les permita reforzar alguna materia que les resulte deficiente, logrando mejorar posteriormente su rendimiento académico y afianzando lazos familiares.
4. A los estudiantes se recomienda organizar y optimizar sus tiempos con sus responsabilidades diarias, como sus deberes escolares y tareas domésticas. Priorizando así un tiempo de calidad para sus estudios, para desarrollar hobbies o ejercicio saludable y las relaciones con la familia y amigos. Cabe recalcar que según estudios ya antes realizados los videojuegos no son del todo negativos, sino por el contrario contribuyen de cierto modo al desarrollo cognitivo y pueden hacer más interesante y motivador el curso que les resulta complicado. Pero es necesario de que se tenga un control sobre éstos, ya que no deben interferir con otras partes de la vida.

## REFERENCIAS

- Aesthesis Psicólogos Madrid (2020). ¿Cómo influyen las nuevas tecnologías realmente sobre la vida de los adolescentes? <https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/como-influyen-nuevas-tecnologias-adolescencia/>
- Acevedo, Á. & Chaux, J. (2016). Approaches to video games and their impact on the subjectivities of Latin American players. <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/5431484>
- AEVI (2018). Asociación Española de Videojuegos. Anuario de la Industria del Videojuego, 2018. <https://bit.ly/2RB7Xwz>
- Alva (2020). Evolución narrativa de los videojuegos. <https://repositorio.ucal.edu.pe/handle/20.500.12637/331>
- Álvarez, A. (2021). Clasificación de las Investigaciones. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10818>
- Ardilla et al., (2019). Study of the opinions of the students of the Primary Education Degree on the use of videogames as a didactic resource through a qualitative analysis. <https://doi.org/10.17013/risti.33.48-63>
- Arias, F. (2016). El Proyecto de investigación introducción a la metodología científica. <https://www.researchgate.net/publication/301894369>
- Badia et al. (2016). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. 10.12795/pixelbit.2015.i46.02
- Basto, R. (2017). La función docente y el rendimiento académico: una aportación al estado del conocimiento. <https://docplayer.es/92785564-La-funcion-docente-y-el-rendimiento-academico.html>
- Borgobello, A. & Roselli, N. (2016). Rendimiento académico e interacción sociocognitiva de estudiantes en un entorno virtual. <https://www.scielo.br/j/ep/a/YpYpWxwtTZPykr3ZLc8D8TJ/?lang=es>
- Buiza & Ortiz (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Calvo (2018). Definición de videojuegos. <file:///C:/Users/ALAN%20MIURA/Downloads/DialnetJuegosVideojuegosYJuegosSerios-6268953.pdf>

- Catota (2019). Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de Octavo año de la unidad educativa “victoria vascones cuvi” del Cantón latacunga provincia Cotopaxi. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29513>
- Campano, J. (2018). El nivel de autoestima y el rendimiento escolar en los estudiantes de secundaria. Universidad César Vallejo, Lima Norte, Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19183?show=full>
- Clemenson G. D. & Stark C. (2016). Virtual Environmental Enrichment through Video Games Improves Hippocampal-Associated Memory. *Journal of Neuroscience*, 35(49). <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.2580-15.2015>
- Espinoza E. (2018). El problema de investigación. *Revista Conrado*, 14(64), 22-32 <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/808>
- ENAPRES (2020). Encuesta Nacional de Programas Presupuestales. Indicadores de adquisición de videojuegos a través de CD, Blu-ray, otros dispositivos, internet o descarga, y en la modalidad multijugador en línea. <https://www.infoartes.pe/indicadoresadquisicionvidejuegos/>
- EVA (2021). Estudio Virtual de Aprendizaje. Resultados del EVA 2021. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/07/PPT-WEB-EVA-2021.pdf>
- Fajardo et al. (2017) Analysis of the academic performance of the secondary school students in terms of family variables. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.redalyc.org/pdf/706/70648172010.pdf>
- Forrest et al. (2016). The gambling preferences and behaviors of a community sample of Australian regular video game players. DOI: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131517302646#abs0015>
- García et al. (2015). Teacher- student relationship and its implications for learning. chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134019.pdf>
- Garay, J. & Ávila, C. (2021). Video games and their influence on academic performance. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/html/>
- Gómez et al. (2020) The time of use of video games in the academic performance of adolescents. <https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>
- Grasso, P. (2020) Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito superior. <file:///C:/Users/Sistema/Downloads/4165-13698-1-SM.pdf>

- Herrera, L. & Espinoza, E. (2020) La relación familia-escuela y el rendimiento escolar. <https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/252>
- Hernández et al. (2018) Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)
- Hernández et al. (2016) Metodología de la investigación. séptima edición, Mc Graw Hill: México. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Kowalczyk et al. (2017). Real-time strategy video game experience and structural connectivity – A diffusion tensor imaging study. <https://doi.org/10.1002/hbm.24208>
- Manchego, J. (2017). Motivación y rendimiento académico en los estudiantes de la Universidad Nacional de Educación 2016. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/2849>
- Martínez, L. & Paladinez, M. (2016). Trastornos afectivos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela de educación básica “Paul Percy Harry Bryan” de la ciudad de Machala perteneciente a la ciudadela el bosque. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/4599>
- Massa, S. (2017). Video games in learning: opportunities and challenges. <https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i15.194>
- MINCUL (2021). Ministerio de Cultura. Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia. <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>
- MINEDU (2021). Ministerio de Educación. Registro de niveles de logro y condiciones de promoción a final del año. <https://tuamawta.com/2021/12/29/minedu-registro-de-niveles-de-logro-y-condiciones>
- MINSA (2021) Ministerio de Salud. La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/>
- Montes, L. (2016) La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa. <http://hdl.handle.net/20.500.12008/9810>

- Montoya et al. (2019). Academic Performance and Artistic Practice Extracurricular in High School Student. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e13.1877>
- Lau et al. (2018) Who is at risk for problematic video gaming? Risk factors in problematic video gaming in clinically referred canadian children and adolescents. *Multimodal Technologies and Interaction*. <https://doi.org/10.3390/mti2020019>
- Lescano (2017) relación entre los programas de televisión y el rendimiento académico en alumnos de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 82559 de San Benito - Contumazá, 2016. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/3738>
- Luna (2018) Inteligencia emocional y rendimiento académico de matemática en estudiantes de 3º primaria de la Institución Educativa Raúl Porras Barrenechea - Carabayllo 2018. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/17728/Luna\\_SMN.pdf?Sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/17728/Luna_SMN.pdf?Sequence=1&isAllowed=y)
- Llavero (2016) Videojuegos y los niños. <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017) Sampling Techniques on a Population Study. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pereira, F. & Alonzo, T. (2016) Towards a conceptualization of videogames as electronic multimodal discourses. <https://www.redalyc.org/journal/4915/491552449002/>
- Piña, M. & Ortega, C. (2021). Parental and school mediation: use of technologies to enhance school performance. <https://doi.org/10.5944/educXX1.28716>
- Quispe (2019). Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima sur. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1067/Quispe%20Huaman%2C%20Katherin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reyes et al. (2015) Video games: Advantages and disadvantages for children. <https://biblat.unam.mx/es/revista/revista-mexicana-de-pediatria/articulo/los-videojuegos-ventajas-y-perjuicios-para-los-ninos>
- Restrepo et al. (2019) School Performance and Video Games among Middle School Students in the Municipality of La Estrella- Antioquia (Colombia). [https://www.redalyc.org/journal/440/44058158011/html/#redalyc\\_44058158011\\_ref35](https://www.redalyc.org/journal/440/44058158011/html/#redalyc_44058158011_ref35)

- Reyes, I. & Vigo, C. (2015) el clima familiar y el rendimiento académico en las áreas de Comunicación y matemática en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa N° 80008 “república argentina” de la ciudad de Trujillo en el año 2014. [https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/3051/1/RE\\_EDU\\_IRIS.R EYES\\_CAROLINA.VIGO\\_CLIMA.FAMLIAR.Y.EL.RENDIMIENTO.ACADEMICO \\_DATOS.pdf](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/3051/1/RE_EDU_IRIS.R EYES_CAROLINA.VIGO_CLIMA.FAMLIAR.Y.EL.RENDIMIENTO.ACADEMICO_DATOS.pdf)
- Rodríguez, D. & Guzmán, R. (2019) Rendimiento académico y factores sociofamiliares de riesgo. Variables personales que moderan su influencia. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982019000200118](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982019000200118)
- Sanchez, S. (2019) Relación entre autoestima y el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de secundaria de la I.E “Nuestra Señora De Fátima” Chiclayo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31898/S%c3%a1nchez\\_CSP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31898/S%c3%a1nchez_CSP.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sampieri, R. & Mendoza, C (2018) Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Suárez et al. (2020) Academic performance in relation to different levels of executive functioning and perceived childhood stress. <https://doi.org/10.5093/psed2019a17>.
- Sosa et al. (2018) Influence of videogames in higher education students. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-InfluenciaDeLosVideojuegosEnLosEstudiantesDeEducac-7107375.pdf>
- Tacillo, E. (2016). Metodología de la investigación científica. <http://repositorio.bausate.edu.pe/handle/bausate/36>
- Tapia (2020) Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV). <https://apdev.org.pe/>
- Téllez (2019) Percepción de los costarricenses sobre la conexión entre los videojuegos y tiroteos masivos. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/37468>
- Tigse (2019) El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659>
- Ventura (2017) Population or sample? A necessary difference. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-34662017000400014](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014)

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
<b>Videojuegos</b>	Son Plataformas de entretenimiento, tipo de juego digital interactivo de carácter lúdico, cuyo objetivo principal es conectarnos al entretenimiento, ocio, que puede darse de manera individual y de la misma forma hace posible la interacción entre jugadores Calvo (2018).	Para medir la variable videojuegos se aplicó un cuestionario como instrumento y la información se obtuvo de las dimensiones preferencias, tiempo y frecuencia, actitud frente al videojuego, efectos del uso de videojuegos; con un total de diez indicadores y veintiséis ítems medidos en escala ordinal.	Preferencias	Videojuegos online y offline que prefiere jugar.	Ordinal  Nunca (0) Casi nunca (1) A veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)
				Videojuegos favoritos.	
			Tiempo y frecuencia	Cantidad de horas que dedica a los videojuegos los días de la semana.	
				Cantidad de horas que dedica a los videojuegos los fines de semana.	
			Actitud frente al videojuegos	Reconocer emociones que experimentan al jugar videojuegos.	
				Habilidades de dominio en el videojuego.	
				Comportamiento que expresa el video jugador.	
			Efectos del uso de videojuegos	Causas de conducta inadecuada.	
				Efectos de conducta inadecuada.	
				Problemas en el aprendizaje al jugar videojuegos.	

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
<b>Rendimiento Académico</b>	Manchego (2017) lo define como la suma de procesos, frente a diversos estímulos educativos que el estudiante muestra para conseguir los objetivos y logros trazados en el aprendizaje.	Se tuvo en cuenta las principales áreas educativas de Matemática y Comunicación que es en donde se encuentra mayor dificultad en el proceso enseñanza – aprendizaje.	Área Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Ordinal  (AD) Logro alcanzado  (A) Logro esperado  (B) En proceso  (C) Deficiente
				Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	
				Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.	
			Área Comunicación	Lee diversos textos en su lengua materna.	
				Escribe diversos textos en su lengua materna	
				Se comunica oralmente en su lengua materna.	

## Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

### Cuestionario de Videojuegos

**Autor: Gonzales Seclén Ariceli**

Se agradece anticipadamente la colaboración de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo. Toda información será manejada con carácter anónimo y confidencial.

**Marque con un aspa (x) la alternativa que mejor valora cada ítem, tomando en cuenta la siguiente escala:**

(4) Siempre	(3) Casi siempre	(2) A veces	(1) Casi nunca	(0) Nunca
-------------	------------------	-------------	----------------	-----------

Sexo:

- a) Femenino
- b) Masculino

	ÍTEMS	ESCALA VALORATIVA				
		0	1	2	3	4
<b>D1: PREFERENCIAS</b>						
1	¿Los videojuegos te parecen divertidos?					
2	¿Tienes preferencia por los videojuegos en línea (tipo online)?					
3	¿Prefieres jugar videojuegos descargados de internet (tipo offline)?					
4	¿Prefieres jugar videojuegos de acción o videojuegos de aventura?					
5	¿Tienes preferencia por los videojuegos educativos?					
6	¿Prefieres jugar videojuegos desde tu celular?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos desde tu computadora o laptop?					
<b>D2: TIEMPO Y FRECUENCIA</b>						
8	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a realizar algún deporte?					
9	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a socializar de manera personal con tus amigos?					

10	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a disfrutar de momentos en familia?					
11	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?					
12	¿Con qué frecuencia dejas de hacer alguna actividad (deporte, salir con amigos, ayudar en el hogar, etc.) para estar más tiempo jugando videojuegos?					
<b>D3: ACTITUD FRENTE AL VIDEOJUEGO</b>						
13	¿Te emocionas al ganar una partida jugando videojuegos?					
14	¿Te enfadas o te molestan al perder una partida de tu videojuego favorito?					
15	¿Te sientes triste al no poder jugar videojuegos?					
16	¿Juegas videojuegos para sentirte mejor cuando estás triste, enojado/a o nervioso/a?					
17	¿Te consideras buen competidor jugando videojuegos?					
18	¿Crees haber desarrollado alguna habilidad por jugar videojuegos?					
19	¿Socializas frecuentemente con quienes juegan videojuegos por internet?					
<b>D4: EFECTOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS</b>						
20	¿Dejas de comer a tus horas por pasarte mucho tiempo jugando videojuegos?					
21	¿Duermes menos por estar conectado a internet jugando videojuegos?					
22	¿Desobedeces y discutes con tus padres cuando te limitan a jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a tus padres sobre el tiempo que dedicas a jugar videojuegos? Por ejm. (decir que jugaste media hora cuando jugaste por mucho más tiempo).					
24	¿Te resulta difícil comprender las clases en el colegio?					
25	¿Cumples con tus tareas en el plazo indicado por la profesora?					
26	¿Tienes malas calificaciones en tus asignaturas escolares?					

### Anexo 3. Validación por Expertos



#### FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

**TÍTULO DE LA TESIS:** Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa Privada, Chiclayo.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
VIDEOJUEGOS	PREFERENCIA	Videojuegos en línea (online) y videojuegos descargados (offline) que prefiere jugar.	¿Los videojuegos te parecen divertidos?	x		x		x		x		
			¿Tienes preferencia por los videojuegos en línea (tipo online)?	x		X		X		X		
			¿Prefieres jugar videojuegos descargados de internet (tipo offline)?	x		X		X		X		
		Videojuegos favoritos	¿Prefieres jugar videojuegos de acción <i>en vez de los</i> videojuegos de aventura?	x		X		X		X		
			¿Tienes preferencia por los videojuegos educativos?	x		X		X		X		
			Dispositivos tecnológicos utilizados	¿Prefieres jugar videojuegos desde tu celular?	x		X		X		X	
	¿Prefieres jugar videojuegos desde tu computadora o laptop?	x			X		X		X			
	TIEMPO Y FRECUENCIA	Tiempo que dedica a jugar los videojuegos	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a realizar algún deporte?	x		X		X		X		
			¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a socializar de manera personal con tus amigos?	x		X		X		X		



ACTITUD FRENTE AL VIDEOJUEGO	Frecuencia con la que los estudiantes juegan los videojuegos	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a disfrutar de momentos en familia?	X		X		X		X		
		¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?	X		X		X		X		
		¿Con qué frecuencia dejas de hacer alguna actividad (deporte, salir con amigos, ayudar en el hogar, etc.) para estar más tiempo jugando videojuegos?	X		X		X		X		
	Reconoce emociones que experimenta al jugar videojuegos	¿Te emocionas al ganar una partida jugando videojuegos?	X		X		X		X		
		¿Te enfadas o te molestas al perder una partida de tu videojuego favorito?	X		X		X		X		
		¿Te sientes triste al no poder jugar videojuegos?	X		X		X		X		
		¿Juegas videojuegos para sentirte mejor cuando estás triste, enojado/a o nervioso/a?	X		X		X		X		
	Habilidades de dominio en los videojuegos	¿Te consideras buen competidor jugando videojuegos?	X		X		X		X		
		¿Crees que desarrollas alguna habilidad nueva cada vez que juegas videojuegos?	X		X		X		X		
	Comportamiento que expresa el video jugador	¿Socializas frecuentemente con quienes juegan videojuegos por internet?	X		X		X		X		
	EFECTOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS	Causas de una conducta inadecuada	¿Dejas de comer a tus horas por pasarte mucho tiempo jugando videojuegos?	X		X		X		X	
¿Duermes menos por estar conectado a internet jugando videojuegos?			X		X		X		X		
		¿Desobedeces y discutes con tus padres cuando te limitan a jugar videojuegos?	X		X		X		X		

	<b>Efectos de una conducta inadecuada</b>	¿Mientes a tus padres sobre el tiempo que dedicas a jugar videojuegos? Por ejm. (decir que jugaste media hora cuando jugaste por mucho más tiempo).									
	<b>Problemas en el aprendizaje al jugar videojuegos</b>	¿Te resulta difícil comprender las clases en el colegio?	x		x		x		x		
		¿Cumples con tus tareas en el plazo indicado por la profesora?	x		x		x		x		
		¿Tienes malas calificaciones en tus asignaturas escolares?	x		x		x		x		

Grado y Nombre del Experto: *Mg. Jesús Carolina Espinoza Arroyo*




---

*Mg. Jesús Carolina Espinoza Arroyo*  
 DNI N° 47575992  
**EXPERTO EVALUADOR**



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.

### NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de Videojuegos

### TESISTA:

Br. Ariceli Gonzales Seclén

### DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 21 de junio de 2022

---

Mg. Jesús Carolina Espinoza Arroyo  
DNI N° 47575992



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **ESPINOZA ARROYO**  
Nombres **JESÚS CAROLINA**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Número de Documento de Identidad **47575992**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL PERÚ S.A.C.**  
Rectora **MARÍA GRACIELA RISCO DENEGRI VDA. DE DOMÍNGUEZ**  
Secretario General **JUAN ANTONIO TRELLES CASTILLO**  
Directora General **LILIANA SARA ALVARADO DE MARSANO**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**  
Fecha de Expedición **11/12/22**  
Resolución/Acta **108-2022/R-UTP**  
Diploma **M0000123**

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia:  
Santiago de Surco, 04 de Enero de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000506826

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de Agente automatizado.  
Fecha: 04/01/2022 15:34:34-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

**TÍTULO DE LA TESIS:** Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa Privada, Chiclayo.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
VIDEOJUEGOS	PREFERENCIA	Videojuegos en línea (online) y videojuegos descargados (offline) que prefiere jugar.	¿Los videojuegos te parecen divertidos?	x		x		x		x		
			¿Tienes preferencia por los videojuegos en línea (tipo online)?	x		x		x		x		
			¿Prefieres jugar videojuegos descargados de internet (tipo offline)?	x		x		x		x		
		Videojuegos favoritos	¿Prefieres jugar videojuegos de acción <i>en vez de los</i> videojuegos de aventura?	x		x		x		x		
			¿Tienes preferencia por los videojuegos educativos?	x		x		x		x		
			Dispositivos tecnológicos utilizados	¿Prefieres jugar videojuegos desde tu celular?	x		x		x		x	
	¿Prefieres jugar videojuegos desde tu computadora o laptop?	x			x		x		x			
	TIEMPO Y FRECUENCIA	Tiempo que dedica a jugar los videojuegos	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a realizar algún deporte?	x		x		x		x		
			¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a socializar de manera personal con tus amigos?	x		x		x		x		



EFFECTOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS	ACTITUD FRENTE AL VIDEOJUEGO	Frecuencia con la que los estudiantes juegan los videojuegos	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a disfrutar de momentos en familia?	X		X		X		X	
			¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?	X		X		X		X	
			¿Con qué frecuencia dejas de hacer alguna actividad (deporte, salir con amigos, ayudar en el hogar, etc.) para estar más tiempo jugando videojuegos?	X		X		X		X	
	Reconoce emociones que experimenta al jugar videojuegos	¿Te emocionas al ganar una partida jugando videojuegos?	X		X		X		X		
		¿Te enfadas o te molestan al perder una partida de tu videojuego favorito?	X		X		X		X		
		¿Te sientes triste al no poder jugar videojuegos?	X		X		X		X		
	Habilidades de dominio en los videojuegos	¿Juegas videojuegos para sentirte mejor cuando estás triste, enojado/a o nervioso/a?	X		X		X		X		
		¿Te consideras buen competidor jugando videojuegos?	X		X		X		X		
		¿Crees que desarrollas alguna habilidad nueva cada vez que juegas videojuegos?	X		X		X		X		
	Comportamiento que expresa el video jugador	¿Socializas frecuentemente con quienes juegan videojuegos por internet?	X		X		X		X		
		Causas de una conducta inadecuada	¿Dejas de comer a tus horas por pasarte mucho tiempo jugando videojuegos?	X		X		X		X	
			¿Duermes menos por estar conectado a internet jugando videojuegos?	X		X		X		X	
		¿Desobedeces y discutes con tus padres cuando te limitan a jugar videojuegos?	X		X		X		X		

	<b>Efectos de una conducta inadecuada</b>	¿Mientes a tus padres sobre el tiempo que dedicas a jugar videojuegos? Por ejm. (decir que jugaste media hora cuando jugaste por mucho más tiempo).										
	<b>Problemas en el aprendizaje al jugar videojuegos</b>	¿Te resulta difícil comprender las clases en el colegio?	X		X		X		X			
		¿Cumples con tus tareas en el plazo indicado por la profesora?	X		X		X		X			
		¿Tienes malas calificaciones en tus asignaturas escolares?	X		X		X		X			

Grado y Nombre del Experto: *Mg. Nancy Chapoñan Siesquén*




---

*Mg. Nancy Chapoñan Siesquén*  
DNI N° 41330071  
**EXPERTO EVALUADOR**



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.

### NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de Videojuegos

### TESISTA:

Br. Ariceli Gonzales Seclén

### DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 27 de junio de 2022

---

Mg. Nancy Chapoñan Siesquén  
DNI N° 41330071



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **CHAPOÑAN SIESQUEN**  
Nombres **NANCY ELENA**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Número de Documento de Identidad **41330071**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**  
Rector **ORBEGOSO VENEGAS BRIJALDO SIGIFREDO**  
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**  
Decano **MOYA RONDO RAFAEL MARTIN**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAGISTER EN EDUCACION  
MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA**  
Fecha de Expedición **17/06/2014**  
Resolución/Acta **0742-2014-UCV**  
Diploma **A1670906**  
Fecha Matrícula **Sin información (\*\*\*\*\*)**  
Fecha Egreso **Sin información (\*\*\*\*\*)**

Fecha de emisión de la constancia:  
22 de Junio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000790804

**JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 22/06/2022 15:08:13-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(\*\*\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe>



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

**TÍTULO DE LA TESIS:** Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa Privada, Chiclayo.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
VIDEOJUEGOS	PREFERENCIA	Videojuegos en línea (online) y videojuegos descargados (offline) que prefiere jugar.	¿Los videojuegos te parecen divertidos?	x		x		x		x		
			¿Tienes preferencia por los videojuegos en línea (tipo online)?	x		X		X		X		
			¿Prefieres jugar videojuegos descargados de internet (tipo offline)?	x		X		X		X		
		Videojuegos favoritos	¿Prefieres jugar videojuegos de acción <i>en vez de los</i> videojuegos de aventura?	X		X		X		X		
			¿Tienes preferencia por los videojuegos educativos?	X		X		X		X		
		Dispositivos tecnológicos utilizados	¿Prefieres jugar videojuegos desde tu celular?	X		X		X		X		
	¿Prefieres jugar videojuegos desde tu computadora o laptop?		X		X		X		X			
	TIEMPO Y FRECUENCIA	Tiempo que dedica a jugar los videojuegos	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a realizar algún deporte?	X		X		X		X		
¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a socializar de manera personal con tus amigos?			X		X		X		X			

EFFECTOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS	ACTITUD FRENTE AL VIDEOJUEGO	Frecuencia con la que los estudiantes juegan los videojuegos	¿Dedicas más tiempo a jugar videojuegos que a disfrutar de momentos en familia?	X		X		X		X			
			¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?	X		X		X		X			
			¿Con qué frecuencia dejas de hacer alguna actividad (deporte, salir con amigos, ayudar en el hogar, etc.) para estar más tiempo jugando videojuegos?	X		X		X		X			
	ACTITUD FRENTE AL VIDEOJUEGO	Reconoce emociones que experimenta al jugar videojuegos	¿Te emocionas al ganar una partida jugando videojuegos?	X		X		X		X			
			¿Te enfadas o te molestas al perder una partida de tu videojuego favorito?	X		X		X		X			
			¿Te sientes triste al no poder jugar videojuegos?	X		X		X		X			
			¿Juegas videojuegos para sentirte mejor cuando estás triste, enojado/a o nervioso/a?	X		X		X		X			
		Habilidades de dominio en los videojuegos	¿Te consideras buen competidor jugando videojuegos?	X		X		X		X			
			¿Crees que desarrollas alguna habilidad nueva cada vez que juegas videojuegos?	X		X		X		X			
	EFFECTOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS	ACTITUD FRENTE AL VIDEOJUEGO	Comportamiento que expresa el video jugador	¿Socializas frecuentemente con quienes juegan videojuegos por internet?	X		X		X		X		
				Causas de una conducta inadecuada	¿Dejas de comer a tus horas por pasarte mucho tiempo jugando videojuegos?	X		X		X		X	
					¿Duermes menos por estar conectado a internet jugando videojuegos?	X		X		X		X	
			¿Desobedeces y discutes con tus padres cuando te limitan a jugar videojuegos?	X		X		X		X			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

	<b>Efectos de una conducta inadecuada</b>	¿Mientes a tus padres sobre el tiempo que dedicas a jugar videojuegos? Por ejm. (decir que jugaste media hora cuando jugaste por mucho más tiempo).										
	<b>Problemas en el aprendizaje al jugar videojuegos</b>	¿Te resulta difícil comprender las clases en el colegio?	X		X		X		X			
		¿Cumples con tus tareas en el plazo indicado por la profesora?	X		X		X		X			
		¿Tienes malas calificaciones en tus asignaturas escolares?	X		X		X		X			

Grado y Nombre del Experto: *Mg. Beyky Yudith Valle Rondoy*

Mg. Beyky Yudith Valle Rondoy  
DNI N° 47992243  
**EXPERTO EVALUADOR**



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.

### NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de Videojuegos

### TESISTA:

Br. Ariceli Gonzales Seclén

### DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 27 de junio de 2022

---

Mg. Beyky Yudith Valle Rondoy  
DNI N° 47992243



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **VALLE RONDOY**  
Nombres **BEYKY YUDITH**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Numero de Documento de Identidad **47992243**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
Rector **ENRIQUE WILFREDO CARPENA VELASQUEZ**  
Secretario General **FREDDY WIDMAR HERNANDEZ RENGIFO**  
Directora **OLINDA LUZMILA VIGO VARGAS**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA**  
Fecha de Expedición **02/12/21**  
Resolución/Acta **574-2021-CU**  
Diploma **UNPRG-EPG-2021-0747**  
Fecha Matrícula **29/05/2017**  
Fecha Egreso **16/12/2018**

Fecha de emisión de la constancia:  
22 de Junio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000790754

**JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 22/06/2022 14:43:36-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

## Anexo 5. Esquema de Boleta de Notas

<b>BOLETA DE NOTAS</b>				<b>2022</b>	
ALUMNO(A)				<b>NIVEL: PRIMARIA</b>	
<b>I BIMESTRE</b>				<b>GRADO: QUINTO</b>	
ÁREAS	CURSOS	NOTA	PROM.BIM.		
MATEMÁTICA	01 Álgebra	A	A		
	02 Aritmética	B			
	03 Raz. Matemático	B			
	04 Geometría	A			
COMUNICACIÓN	05 Gramática	A	A		
	06 Raz. Verbal	B			
	07 Literatura	A			
	08 Plan Lector	R			
IDIOMA EXTRANJERO	09 Inglés	B	B		
CIENC.TEC. Y AMBIENTE	11 Química	A	A		
	12 Biología				
	13 Física Elemental				
CIENCIAS SOCIALES	14 Historia	B	B		
	15 Geografía	B			
	16 Economía				
DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA	17 P.F.R.H		B		
	18 CÍVICA	B			
EDUCACION FISICA	19 Ed. Física	A	A		
EDUCACION RELIGIOSA	20 Ed. Religiosa	A	A		
ARTE	21 Ed. Por el Arte	A	A		
EDUC.PARA EL TRABAJO	22 Dibujo Técnico	A	A		
CONDUCTA	INASIST. JUSTIF.	INASIST. INJUSTIF.	TARDANZAS	PUNTAJE	
A	--	--	-0-	PROM.GENERAL	
				ORD.DE MERITO	

## Anexo 6. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	ENFOQUE / NIVEL (ALCANCE) / DISEÑO	TÉCNICA / INSTRUMENTO
¿Cuál es la relación que existe entre videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo?	Determinar la relación que existe entre videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa Privada, Chiclayo.	Existe relación entre los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de primaria de una institución educativa Privada, Chiclayo.	<b>V1: Videojuegos</b>	<b>Unidad de Análisis</b>  Estudiantes quinto grado de nivel primario, secciones “A” Y “B” de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.	<b>Enfoque de investigación :</b>  Cuantitativo	<b>Técnica:</b>  Encuesta  <b>Instrumento :</b>  Cuestionario  <b>Métodos de Análisis de Investigación:</b>  Prueba no paramétrica
Problemas específicos: PE1: ¿Cuál es el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo? PE2: ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo? PE3: ¿Cuál es la relación entre las dimensiones de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo?	Objetivos Específicos: OE1: Describir el nivel de uso de los videojuegos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo. OE2: identificar el nivel de rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo. OE3: Establecer la relación entre las dimensiones de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.			<b>V2: Rendimiento Académico</b>	<b>Población</b>  De 40 estudiantes de quinto grado de nivel primaria, secciones “A” Y “B” de una Institución Educativa Privada, Chiclayo.  <b>Muestra</b>  20 estudiantes de la sección “A”.	

## Anexo 7. Confiabilidad del instrumento de la Variable videojuegos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.879	26

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	38,0500	237,418	,612	,871
VAR00002	38,9500	237,313	,695	,869
VAR00003	38,4000	227,832	,603	,870
VAR00004	38,7000	237,589	,471	,874
VAR00005	37,2000	261,221	-,006	,884
VAR00006	37,6000	236,147	,540	,872
VAR00007	38,5000	223,000	,771	,864
VAR00008	39,5000	252,368	,237	,880
VAR00009	39,6500	247,187	,458	,875
VAR00010	39,6500	245,713	,453	,875
VAR00011	38,5000	233,421	,766	,867
VAR00012	39,4000	258,147	,104	,882
VAR00013	37,5500	230,366	,707	,867
VAR00014	39,2500	234,408	,570	,871
VAR00015	39,0000	237,053	,596	,871
VAR00016	38,6000	234,989	,551	,872
VAR00017	38,1500	232,766	,616	,870
VAR00018	38,4500	242,050	,403	,876
VAR00019	39,1000	231,042	,618	,870
VAR00020	40,0500	256,366	,215	,879
VAR00021	39,6000	259,411	,056	,883
VAR00022	40,0500	252,050	,448	,876
VAR00023	39,8000	247,116	,420	,876
VAR00024	39,6500	263,292	-,069	,887
VAR00025	37,1500	257,713	,060	,885
VAR00026	39,5000	253,526	,246	,879

Nota: Resultados de SPSS de datos procesados del instrumento aplicado

## Anexo 8. Base de datos resultado piloto

ENCUESTADOS	ITEMS																										SUMA	D1	D2	D3	D4
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26					
E1	2	2	0	0	2	2	0	2	2	1	2	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	2	3	1	27	8	8	5	6
E2	2	2	0	3	4	4	4	0	2	1	2	0	2	0	1	2	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	37	19	5	13	0
E3	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	4	0	10	3	0	1	6
E4	4	2	4	3	2	2	4	3	2	1	3	1	4	3	2	2	3	2	0	0	1	1	2	0	4	1	56	21	10	16	9
E5	2	0	1	2	4	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	1	0	2	0	0	1	0	0	0	1	1	18	9	0	6	3
E6	3	1	2	3	4	4	3	0	0	0	2	1	4	0	2	3	3	2	0	0	0	0	0	0	4	0	41	20	3	14	4
E7	2	0	0	0	2	0	0	3	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	2	21	4	5	4	8
E8	4	2	4	3	4	4	2	0	0	0	3	1	4	0	2	4	4	2	2	0	0	0	0	0	4	0	49	23	4	18	4
E9	2	1	4	4	3	4	4	2	2	4	2	0	4	0	0	0	3	3	3	0	0	0	4	4	4	3	60	22	10	13	15
E10	4	2	3	0	4	4	3	2	2	0	2	1	3	4	2	2	2	2	2	0	2	2	0	0	0	2	50	20	7	17	6
E11	2	2	0	4	4	4	0	0	0	0	3	0	4	0	2	0	3	4	0	0	2	0	0	0	4	0	38	16	3	13	6
E12	0	0	1	0	3	2	0	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	3	1	17	6	4	0	7
E13	4	3	4	2	1	4	3	1	1	0	2	2	4	2	4	3	1	2	0	0	2	2	1	0	4	0	52	21	6	16	9
E14	1	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	4	4	0	2	2	0	0	0	4	0	29	9	0	12	8
E15	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	0	4	2	0	1	0	0	4	0	63	20	12	24	7
E16	2	3	2	3	4	3	2	0	0	0	2	1	3	2	1	2	3	2	2	0	0	0	2	0	3	1	43	19	3	15	6
E17	2	0	4	0	2	3	2	1	0	2	2	1	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0	1	0	4	0	30	13	6	6	5
E18	4	2	4	0	4	3	2	0	0	1	3	0	4	3	2	1	2	3	4	2	0	0	0	0	4	2	50	19	4	19	8
E19	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	4	2	0	2	1	1	2	3	2	59	17	10	21	11
E20	2	3	1	3	4	4	2	0	0	1	3	2	2	2	2	4	3	4	4	1	2	0	1	2	4	2	58	19	6	21	12

Nota: Resultados de programa Excel, datos procesados del piloto aplicado.

## Anexo 9. Matriz de datos de la muestra de estudio

Tabla para resultados.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda



	Videojuegos	Preferencia	Tiempo y frecuencia	Actitud frente a videojuegos	Efectos del uso de videojuegos	Rendimiento académico matemático	Rendimiento académico en comunicación	Nivel de videojuegos	Nivel de preferencias	Nivel de tiempo y frecuencia	Nivel de actitud frente a...	Nivel de efectos del uso del...	Nivel de rendimiento académico en matemática	Nivel de rendimiento académico en comunicación
1	36,00	13,00	5,00	15,00	13,00	3,00	3,00	Medio	Bajo	Medio	Medio	Alto	Logro esperado	Logro esperado
2	33,00	15,00	5,00	15,00	12,00	4,00	3,00	Medio	Medio	Medio	Medio	Alto	Logro alcanzado	Logro esperado
3	35,00	19,00	4,00	16,00	8,00	3,00	3,00	Medio	Medio	Medio	Medio	Alto	Logro esperado	Logro esperado
4	34,00	18,00	6,00	19,00	8,00	3,00	3,00	Medio	Medio	Medio	Alto	Medio	Logro esperado	Logro esperado
5	35,00	15,00	4,00	9,00	5,00	4,00	4,00	Medio	Medio	Medio	Bajo	Bajo	Logro alcanzado	Logro alcanzado
6	38,00	19,00	14,00	16,00	15,00	2,00	2,00	Medio	Medio	Alto	Medio	Alto	En proceso	En proceso
7	40,00	15,00	15,00	16,00	8,00	3,00	3,00	Medio	Medio	Alto	Medio	Medio	Logro esperado	Logro esperado
8	29,00	15,00	11,00	18,00	8,00	3,00	3,00	Bajo	Medio	Alto	Alto	Medio	Logro esperado	Logro esperado
9	29,00	13,00	3,00	3,00	5,00	3,00	3,00	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Logro esperado	Logro esperado
10	29,00	19,00	2,00	4,00	6,00	3,00	3,00	Bajo	Medio	Bajo	Bajo	Medio	Logro esperado	Logro esperado
11	33,00	15,00	4,00	6,00	6,00	3,00	2,00	Medio	Medio	Medio	Bajo	Medio	Logro esperado	En proceso
12	33,00	22,00	4,00	17,00	12,00	3,00	3,00	Medio	Alto	Medio	Alto	Alto	Logro esperado	Logro esperado
13	35,00	13,00	6,00	5,00	6,00	2,00	2,00	Medio	Bajo	Medio	Bajo	Medio	En proceso	En proceso
14	36,00	21,00	13,00	20,00	13,00	2,00	2,00	Medio	Alto	Alto	Alto	Alto	En proceso	En proceso
15	35,00	16,00	4,00	9,00	8,00	2,00	2,00	Medio	Medio	Medio	Bajo	Medio	En proceso	En proceso
16	36,00	19,00	14,00	18,00	8,00	2,00	2,00	Medio	Medio	Alto	Alto	Medio	En proceso	En proceso
17	36,00	16,00	4,00	14,00	9,00	2,00	2,00	Medio	Medio	Medio	Medio	Alto	En proceso	En proceso
18	33,00	18,00	4,00	14,00	15,00	3,00	3,00	Medio	Medio	Medio	Medio	Alto	Logro esperado	Logro esperado
19	36,00	17,00	5,00	22,00	8,00	2,00	2,00	Medio	Medio	Medio	Alto	Medio	En proceso	En proceso
20	36,00	18,00	15,00	19,00	20,00	2,00	2,00	Medio	Medio	Alto	Alto	Alto	En proceso	En proceso
21														

Nota: Resultados de SPSS de datos procesados del instrumento aplicado  
Fuente: Elaboración propia

## Anexo 10. Resultados

**Tabla 1**

*Nivel de uso de videojuegos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo*

Nivel	Uso de videojuegos		Preferencias		Tiempo y frecuencia		Actitud frente al videojuego		Efecto del uso del videojuego	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Alto	0	0%	2	10%	6	30%	7	35%	8	40%
Medio	17	85%	15	75%	12	60%	7	35%	10	50%
Bajo	3	15%	3	15%	2	10%	6	30%	2	10%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

*Nota:* Resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario

En la Tabla 1 se observa que después de aplicar instrumento que presenta cinco dimensiones y de escala tipo Likert, se observa que existe predominio en el nivel medio del uso de videojuegos (85%) lo cual indica que los estudiantes de 5to grado de primaria tienden a utilizar juegos virtuales con una frecuencia moderada, lo cual puede generar abuso del mismo. Por otro lado, respecto a sus dimensiones también se observa que el nivel medio es predominante, por lo tanto, regularmente, los estudiantes muestran interés por los videojuegos respecto a sus preferencias, frecuencia de uso y actitud hacia ello, lo que genera efectos o malestar asociado al tiempo recurrente de uso.

**Tabla 2**

*Nivel de rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo*

Nivel	Rendimiento académico en Matemática		Rendimiento académico en Comunicación	
	fi	%	fi	%
Logro alcanzado	0	0%	2	10%
Logro esperado	17	85%	15	75%
En proceso	3	15%	3	15%
Deficiente	0	0%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

*Nota:* Resultados obtenidos del análisis de las Boletas de Notas

En la Tabla 2, se observa que, existe predominio en el nivel logro esperado del rendimiento académico en las áreas de matemática y comunicación, de un 85% para matemática y 75% para el área de comunicación, evidenciándose que, a pesar de que no se ha alcanzado el nivel mayor de rendimiento académico, se entiende que los estudiantes cumplen con lo que se espera respecto a su edad cronológica. Cabe resaltar que, un 15% de los estudiantes se encuentra en la categoría proceso para ambas materias, lo cual evidencia una necesidad de mejora en ambas áreas.

**Tabla 4****Baremos del instrumento**

	Videojuegos	Preferencias	Tiempo y frecuencia	Actitud frente al videojuego	Efectos del uso del videojuego
<b>Percentiles</b>					
5	<10	<3	<1	<1	<1
10	11-17	4	-	2-3	2-3
15	18	5-6	2	4	4
20	19-22	7-8	-	5	-
25	23-27	9	3	6	5
30	28-29	10	-	7-11	-
35	32	11-14	-	12	-
40	33-37	15-16	4	-	6
45	38-39	17	-	13	-
50	40-42	18	5	14	-
55	43-46	19	-	-	7
60	47-49	-	6	15	-
65	50	-	-	16	8
70	51	-	7	-	-
75	52-55	20	8	17	8
80	56-57	-	9	18-19	9
85	58	21	10	20	10
90	59	-	-	21	11
95	60-62	22	11	22-23	14
99	>62	>22	>11	>23	>14
Media	40,40	15,40	5,30	12,70	7,00
Desviación estándar	16,18	6,47	3,46	6,89	3,30
Rango	53,00	20,00	12,00	24,00	15,00
Mínimo	10,00	3,00	,00	,00	,00
Máximo	63,00	23,00	12,00	24,00	15,00

## **Anexo 12. Consentimiento Informado para participar en el estudio**

Yo, \_\_\_\_\_

*El investigador(a) de la Universidad César Vallejo me ha informado que se encuentra realizando un estudio de investigación titulado \_\_\_\_\_*

Además, asegura que se guardará la confidencialidad de la identidad de los participantes.

Asimismo, la indagación de los hallazgos deberá ser reservada y utilizada únicamente para entender mejor la naturaleza de las variables a tratar, en concordancia con el Código de Ética en indagación de la Universidad César Vallejo.

Teniendo conocimiento de lo antes informado, autorizo a mi menor hijo(a)

Participe en el estudio de investigación.

**SI (    )**

**NO (    )**